

Jogo de trilhas na Educação Infantil: desenvolvendo habilidades e conhecimentos de forma lúdica.

LIMA, Ana Lucia Pires ¹
SOUZA, Shirlene de Oliveira ²

RESUMO: O presente trabalho tem o objetivo compartilhar as experiências propostas pela Disciplina de Práticas Colaborativas de Estudos em Grupo, do 4º Período do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), Campus Porto Velho Zona Norte. O projeto aborda a temática do brincar, explorando a criança, a infância, o brinquedo e a escola e tem como objetivo investigar a importância do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. O trabalho foi desenvolvido em uma escola de educação infantil do município de Porto Velho - RO. A pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa colaborativa, por meio de observação participante e entrevista com a professora regente de uma turma de educação infantil. Foi realizada uma oficina prática de construção de jogos de trilhas que foi cuidadosamente elaborada, incluindo a escolha do local, o traçado da rota, a sinalização e a preparação dos materiais necessários. A partir dos estudos e das atividades aplicadas, integrando a teoria à prática, os resultados demonstram concretamente como a brincadeira pode fazer diferença na vida das crianças e ser aplicada no cotidiano educacional. As análises realizadas evidenciam que o brincar é essencial para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças, promovendo não apenas habilidades cognitivas, mas também sociais e emocionais. É fundamental que educadores e gestores escolares reconheçam a importância da prática lúdica na escola, implementando recursos e metodologias que favoreçam um ambiente de aprendizagem mais rico e significativo para a criança.

PALAVRAS-CHAVE: Práticas Lúdicas. Desenvolvimento Infantil. Aprendizagem. Educação Infantil.

¹ Ana Lucia Pires Lima, Graduanda em Licenciatura em Pedagogia EaD no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia IFRO - Campus Porto Velho Zona Norte, ana.pires@estudante.ifro.edu.br.

² Profª Mª Shirlene de Oliveira Souza, IFRO, Campus Porto Velho Zona Norte, shirlene.souza@ifro.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O estudo tem como objetivo analisar a eficácia de atividades lúdicas no desenvolvimento infantil, envolvendo crianças do Pré II, por meio de atividades colaborativas com práticas lúdicas e em sala de aula. A pesquisa foi realizada em uma escola de educação infantil, da rede municipal de Porto Velho. O projeto teve a participação das acadêmicas do 4º período do curso de Licenciatura em Pedagogia: Ana Lucia Pires Lima, Maria Keiliane de Souza Costa, Marisandra da Silva Alves e Raquel Letícia Carvalho Santos. Para fundamentar a pesquisa, tomamos como referência os estudos de Vigotski (2021), Lima et al (2018) e Kishimoto (2016), que falam sobre o papel da brincadeira na educação infantil como prática pedagógica. Vigotski (2021) destaca a importância, na idade pré-escolar, do surgimento de necessidades e impulsos específicos que direcionam a criança para a brincadeira, proporcionando a satisfação imediata de seus desejos. A brincadeira, para o autor, cria a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde o que hoje a criança só é capaz de fazer com o auxílio de uma pessoa mais experiente, amanhã ela será capaz de realizar de forma independente. Assim, entendemos que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança e é por meio dele que a criança constroi novas aprendizagens. Entretanto, Kishimoto (2016, p. 14), relata que o uso de brinquedos e jogos destinados a criar situações de brincadeiras em sala de aula nem sempre foi aceito, sendo até mesmo marginalizado. A desconstrução dessa visão ainda é um desafio, no qual este trabalho se propõe. É evidente que a brincadeira é significativa para o desenvolvimento integral da criança, sendo na interação com o outro ou mesmo sozinha, aprendendo sobre o mundo, sobre si mesma e sobre o outro numa relação de troca.

2 METODOLOGIA

A pesquisa é uma abordagem qualitativa, por possibilitar a compreensão de questões a partir da realidade e da vivência de seus participantes. Segundo Minayo (2007, p. 21), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Esta pesquisa foi dividida em duas fases de caráter qualitativo e colaborativo: uma fase inicial exploratória com coleta

de dados via observação participativa e a aplicação da oficina do brincar com a utilização do jogo de trilhas. A oficina de trilhas foi dividida em três fases: contato com a escola e observação em sala de aula, planejamento e execução.

Na primeira fase houve o contato inicial com a gestão da escola, onde apresentamos o projeto da oficina e discutimos como ele seria desenvolvido. Iniciamos a fase de observação do ambiente da sala de aula, dos alunos e da dinâmica da professora. O objetivo era coletar dados para a construção da oficina a ser realizada.

Esse momento foi fundamental para entender o comportamento dos alunos, sua faixa etária e identificar a presença de crianças com necessidades específicas. Essas informações foram essenciais para selecionar as brincadeiras mais adequadas para o grupo, de modo que todos tivessem condições de participar das atividades.

A segunda fase, do planejamento, ocorreu de forma colaborativa junto com a professora regente. Esse momento foi muito importante, pois a partir dos conhecimentos da professora, sua vivência com a turma, nos possibilitou uma melhor compreensão dos alunos para o desenvolvimento das atividades. O planejamento seguiu os eixos fundamentais propostos pela BNCC para a educação infantil. Além disso, a elaboração do Plano de Aula, adaptado para desenvolver os jogos de trilha com os alunos do Pré-II, foi estruturada para contemplar diversos aspectos importantes como: público-alvo, objetivos claros, metodologia aplicada, recursos necessários e critérios de avaliação da oficina. Também nos preocupamos em adaptar as brincadeiras para atender às necessidades dos alunos autistas da turma.

A terceira fase foi a de execução das atividades que se desenvolveram de três tipos de trilhas: a trilha dos pés, a trilha com bambolês e a trilha de escalada. Essas atividades foram planejadas para estimular o desenvolvimento motor, social e cognitivo dos alunos. Em cada atividade os alunos participaram efetivamente, respeitando as regras estabelecidas. Durante as atividades, a participação do aluno com autismo nos surpreendeu, pois se envolveu e integrou-se aos demais. O que nos leva a confirmar que a brincadeira é algo que integra e socializa, independente

das diferenças entre os pares.

Aplicação das atividades de trilha

Figuras 1 e 2: Construindo as trilhas



Fonte: Maria Keiliane de Souza Costa



Fonte: Maria Keiliane de Souza Costa

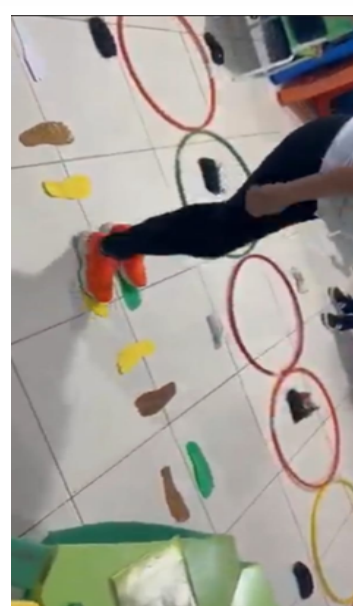
Figuras 3, 4 e 5: Explicando as trilhas bambolê, escalada e pés.



Fonte: Raquel Letícia C. Santos



Fonte: Raquel Letícia C. Santos



Fonte: Raquel Letícia C. Santos

Figuras 6, 7 e 8: Brincando nas trilhas bambolê, escalada e pés.



Fonte: Raquel Letícia C. Santos

Fonte: Raquel Letícia C. Santos

Fonte: Raquel Letícia C. Santos

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades lúdicas colaborativas desenvolvidas na sala de aula tiveram como principais sujeitos as crianças da educação infantil, turma Pré II. O envolvimento das crianças típicas e das crianças atípicas nas brincadeiras de trilhas: a trilha dos pés, a trilha com bambolês e a trilha de escalada, indicam que o uso de estratégias baseadas em brincadeiras tem uma função muito importante no comportamento e desenvolvimento das crianças. Assim também, é importante o papel da professora na organização de estratégias e como mediadora durante as atividades, criando espaços e oferecendo objetos e condições para que as crianças possam se desenvolver. Quando falamos em mediação do professor na brincadeira infantil, devemos considerar o que Kishimoto aponta:

Desde que não entre em conflito com a ação voluntária da criança, a ação pedagógica intencional do professor deve refletir-se na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças (KISHIMOTO, 2016, p. 20).

Quando se trata da importância das atividades lúdicas, Lima (2018, p. 14), afirma que essas atividades promovem a imaginação, a integração desde a educação

infantil, sendo de grande importância na transformação do sujeito. Embora nos pareça fácil identificar a importância do brincar para a criança, o processo de aprendizagem que ocorre por meio do brincar, do lúdico às vezes não fica tão claro, o que leva a atitudes e pensamentos que desconsideram essa ação estratégica e a excluem do âmbito da escola e da sala de aula. Há quem ainda se refira à educação infantil como sendo o lugar onde a criança vai para brincar, pois aprender só vai acontecer quando a criança estiver no ensino fundamental. Este pensamento que desconsidera o brincar como fator de descoberta e de aprendizagem para a criança, se estende da família à escola, que se obriga a ações estratégicas que tiram da criança esse direito garantido por lei.

Não poderíamos deixar de citar a importância da brincadeira para um ambiente inclusivo, promovendo a socialização, a integração e o aprendizado do aluno com necessidades específicas. Em sua dissertação, Pinho relata que:

[...] a aplicação da brincadeira em contexto inclusivo gera um grande benefício no aprendizado de crianças com TEA, promovendo o aumento da interação social, a partir do desenvolvimento da habilidade de atenção compartilhada, provocando progressos significativos na comunicação e compreensão do universo letrado (PINHO, 2018).

Portanto, ao reconhecermos o brincar como um elemento central no processo educativo, estamos promovendo uma prática pedagógica que valoriza a diversidade e respeita o direito de cada criança de aprender e se desenvolver em um ambiente que celebra suas singularidades. Assim, é imprescindível que educadores, famílias e instituições se unam para garantir que todas as crianças tenham acesso a experiências lúdicas ricas e significativas, reforçando a importância do brincar como um caminho legítimo para a aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o trabalho realizado, na perspectiva da ludicidade na educação infantil, precisamente com as crianças do Pré II, percebeu-se que a criança é um ser que brinca e que a brincadeira está na sua essência, no seu aprendizado e descobertas de mundo, assim como está em sua imaginação e criatividade. Por meio da brincadeira a criança é capaz de manifestar experiências criadoras, de um mundo imaginário, interagindo com o meio cultural e os objetos que lhes são apresentados. Ela supera seus limites, interage e se desenvolve. Se o homem é um ser social que interage com o meio, a brincadeira é o elo de interação entre esse mundo real e o imaginário da criança. Reconhecendo a importância de se criar estratégias lúdicas que proporcionem o desenvolvimento integral da criança, a escola deve proporcionar, incentivar e criar condições que utilizem o brincar como forma de aprender.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRO) Campus Porto Velho Zona Norte. Com as orientações das professoras e orientadoras na disciplina de Práticas Colaborativas de Estudo em Grupo IV, a professora Ma. Shirlene Oliveira Souza e a professora Ma. Francela Santos Arruda, que deram as diretrizes necessárias para o planejamento e execução do trabalho. Gostaria de agradecer a todas as integrantes do grupo IV da disciplina de Práticas Colaborativas de Estudo em Grupo IV, que contribuíram para a realização promissora da oficina aplicada. Fica então, meus agradecimentos às colegas, Maria Keiliane de Souza Costa, Marisandra da Silva Alves e Raquel Letícia Carvalho Santos. Não poderia deixar de agradecer e reconhecer a recepção e o acolhimento de todos os servidores da escola Escola Municipal de Educação Infantil Professora Marise Castiel, a equipe gestora e todos os professores, meu muito obrigada.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação – MEC. Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**
<http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>

DESLANDES, S. F.; ROMEU, G.; MINAYO, M. C. S. (Orgs.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**, 26. ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
ISBN 978-85-326-1145-1

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. pág.6. ISBN 9788522127245. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522127245/>. Acesso em: 14 out. 2024.

LIMA, Caroline C N. et al. A ludicidade e a pedagogia do brincar. Porto Alegre: SAGAH, 2018. E-book. ISBN 9788595024700. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595024700/>. Acesso em: 14 out. 2024.

PINHO, Mariana Campos. **Contribuições do uso de atividades lúdicas em sala de aula, para o desenvolvimento e aprendizagem de uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA): uma intervenção no contexto escolar**. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Pelotas, 2018. Disponível: <https://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/4379?locale-attribute=en>. Acesso em: 09/03/2025.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Psicologia, Educação e Desenvolvimento: Escritos de L. S. Vigotski**. Trad. e Rev. Téc. Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. 1ª ed. São Paulo: Expressão Popular, 2021.