

CORES, NÚMEROS E TEXTURAS COM A ARANHA EDUCATIVA: REPENSAR PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Veronica de Oliveira Marques¹
Davi Lourenço de Almeida²
Talita Ramos de Lima³
Zildene Francisca Pereira⁴

RESUMO

O projeto é uma atividade avaliativa da disciplina de Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I e II, no período de 2022.1 e 2022.2, no Curso de Pedagogia, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB e tem como aspecto central refletirmos a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, enfatizando seu papel fundamental no desenvolvimento e construção de novas habilidades das crianças, pois o ato de brincar contribui de maneira significativa para a melhoria da aprendizagem infantil em vários aspectos, incluindo a coordenação motora, a habilidade de tomar decisões, a autonomia, o estímulo raciocínio lógico, a divisão e o compartilhamento no trabalho em equipe. No objetivo geral temos: Reconhecer, por meio da ludicidade, a sequência numérica do 1 ao 9, identificando diferentes texturas e distinguindo as cores. Para os objetivos específicos contamos com: estimular a criança a aprender através de práticas lúdico-educativas; desenvolver a ideia de coletividade; distinguir diferentes texturas, explicitando a importância do tato; identificar as cores que compõem o jogo, ampliando a atenção e o conhecimento das crianças. Podemos enfatizar que o brincar desperta a imaginação, sentimentos, curiosidades e criatividade, exercitando habilidades intelectuais enquanto a criança se diverte. Escolhemos essa temática para repensarmos práticas pedagógicas voltadas para a utilização de atividades lúdicas em sala de aula da Educação Infantil e essa atividade da aranha educativa auxilia os alunos na identificação das cores, a sequência dos algarismos, a compreensão de diferentes texturas, bem como proporciona à compreensão o comprometimento com atividades coletivas, incentivando-os a desenvolver a autonomia para identificar essas variações e superar eventuais dificuldades.

Palavras-chave: Educação Infantil, Brincar, Jogos, Lúdico-Educativas, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O brincar contribui para a melhoria da aprendizagem da criança nos diversos aspectos de sua vida, auxiliando a coordenação motora, a capacidade de tomar decisões, a autonomia,

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, Email: veronica.marques1235@gmail.com;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, Email: lourencodavi181@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, Email: talitaramosdel@gmail.com;

⁴ Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professora da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB. Email: zildene.francisca@professor.ufcg.edu.br;

além de estimular o raciocínio, a divisão e o compartilhamento no trabalho em equipe, despertando a imaginação, sentimentos, curiosidades e criatividade, exercitando suas habilidades intelectuais enquanto a criança se diverte.

Tendo em vista que as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento intelectual e físico da criança, escolhemos essa temática para ajudar o aluno a identificar as cores, pois além do aluno aprender, o educador pode notar se a criança possui alguma dificuldade de identificação das cores, números, coordenação motora, foco, entre outros aspectos. Assim, a criança vai aprender a sequenciar os algarismos, já que algumas possuem dificuldades em aprender por conta das metodologias tradicionais que são utilizadas, deixando de lado o lúdico. Além de fazer com que a criança entenda que existem diferentes texturas, passa a adquirir autonomia para fazer essa identificação, na tentativa de suprir alguma dificuldade.

No Artigo 4º das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil, diz que a criança é “[...] sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina [...]” (BRASIL, 2009, p. 32). Nesta perspectiva, é inviável imaginar uma construção de conhecimento sem a inserção de materiais lúdicos, para que as crianças percebam que, no momento do brincar, também é possível aprender.

Ainda considerando a definição acima, frisamos que a atividade lúdica proposta nesta produção assegura a construção do conhecimento das crianças acerca da sequência numérica do um (1) ao nove (9), além de evidenciar as cores e diferentes texturas, fixando a importância dos sentidos do tato e da visão. Assim, elencamos as seguintes habilidades descritas no documento que norteia o jogo sugerido: no campo de experiências “O EU, O OUTRO E O NÓS”, que expressa a ideia do trabalho individual, mas finca a importância da coletividade, podemos desenvolver as habilidades ligadas ao convívio social, o jogo pode ser utilizado por apenas uma criança ou por duas, tendo o intuito de trabalhar as habilidades apresentadas na Base Nacional Comum Curricular (2017), onde a criança aprende a compartilhar os objetos umas com as outras, pelo fato de jogarem juntas. Também é trabalhada a habilidade que faz com que as crianças sigam as regras do jogo, precisando esperar sua vez de jogar, respeitando o colega a cada jogada, sabendo a hora de ouvir e de falar no momento certo do jogo.

No campo “CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS”, se concentra na exploração do corpo, dos gestos e dos movimentos das crianças, incentivando a descoberta dos limites e possibilidades de seus corpos, bem como a relação entre suas emoções, linguagem e corpo. O

objetivo é fornecer ricas oportunidades para as crianças interagirem com seus pares e descobrirem diferentes maneiras de ocupar e usar o espaço com seus corpos (BNCC, 2017).

Outro campo de experiência presente no jogo é: “TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS” que tem como foco principal o uso de materiais no intuito de fazer a criança desenvolver a sensibilidade do tato, da visão, da escuta e do próprio corpo pelo manuseamento dos materiais propostos a elas (BNCC, 2017).

No campo de experiências “ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES”, envolve a exploração de diferentes dimensões do espaço e do tempo, bem como conceitos relacionados à medição, quantidade, relação e transformação. O objetivo é ajudar as crianças a desenvolverem sua própria compreensão do mundo por meio de observação, questionamento e experimentação, o que pode ser alcançado por meio de diversas experiências sensoriais e criativas através de práticas lúdico-educativas (BNCC, 2017).

Para a realização dessa atividade tivemos como objetivo geral: Reconhecer, por meio da ludicidade, a sequência numérica do 1 ao 9, identificando diferentes texturas e distinguindo as cores. Nos objetivos específicos: estimular a criança a aprender através de práticas lúdico-educativas; desenvolver a ideia de coletividade; distinguir diferentes texturas, explicitando a importância do tato; identificar as cores que compõem o jogo, ampliando a atenção e o conhecimento das crianças.

METODOLOGIA

A ideia do projeto surgiu na disciplina de Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I, dando continuidade no período seguinte, distribuídas em três semanas, dividida em parte teórica e prática. Para a construção da parte teórica utilizamos textos de diversos autores disponibilizados pela professora da disciplina para iniciarmos a escrita e pesquisamos por mais fontes além da que já tínhamos para melhorar nosso referencial, e assim refletimos sobre a importância do brincar e da ludicidade na aprendizagem na Educação Infantil e a partir dessa reflexão construímos o texto.

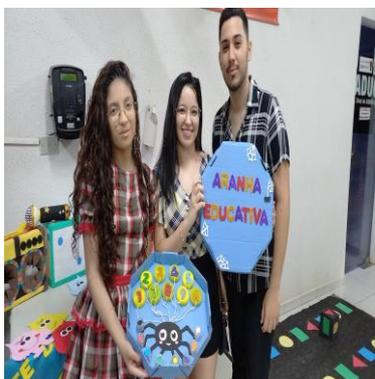
No primeiro momento foi pensado qual brinquedo íamos produzir, depois de pesquisar e modificado, algumas vezes, chegamos a conclusão de qual produzimos e o chamamos de Aranha educativa. Assim iniciamos a escrita da parte teórica com o título do trabalho. Escrevemos a justificativa e os objetivos geral e específicos na semana seguinte. Posteriormente passamos para a escrita do referencial teórico e em seguida a metodologia, as

considerações finais e em seguida realizamos a confecção da aranha educativa e sua organização.

O jogo vai desenvolver diferentes conhecimentos na criança como: aprender a sequenciar os algarismos de 0 a 9, diferenciar os tipos de texturas utilizando o tato, reconhecer as diferentes cores e desenvolver a coordenação motora fina. E igualmente desenvolver o trabalho em equipe.

O jogo é construído em uma caixa de pizza, dentro dela está a aranha, e nas teias da aranha estão as tampas com as diferentes texturas e com os números, nas pernas da aranha estão as tampas com as cores para rosquear. O jogo pode ser trabalhado de três formas diferentes: a primeira seria a criança vendada, e por meio dos aspectos da textura (lisa, rugosa, macia, áspera ou ondulada) a criança identifica quais são iguais e distingui-la das outras, colocando cada uma em seu local correto de acordo com sua semelhança, e também por conta de sua massa, visto que, cada textura possui volume de massa diferente.

Na segunda maneira, de ser trabalhada seria a criança sequenciar os números que estão contidos nas tampas. Já a terceira forma de brincar seria nas pernas da aranha onde a criança rosqueie a tampa de cor azul, por exemplo, no gargalo de cor azul, desse modo, aprendendo qual é a cor indicada, seguindo com as demais cores escolhidas.



A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

É de total consciência de todos que o brincar é um eixo fundamental na Educação Infantil, pois através dessa atividade são desenvolvidas diversas habilidades nas crianças, mesmo ainda sendo bastante criticado e colocado como fora de importância por algumas instituições e até mesmo pelos pais, o brincar seja ele livre ou dirigido tem um peso

considerável para o desenvolvimento e crescimento das crianças que percorre até a sua vida adulta.

O ato de brincar promove interações, tendo em vista que brincando em grupo a criança interage com as outras, compartilha pensamentos, ideias, aprende a ouvir o colega e a hora de se posicionar, existe aquela troca entre eles e até mesmo com o professor que, também, aprende diariamente, com aquelas crianças, ao propor, por exemplo, uma atividade/brincadeira com uma metodologia diferenciada e ao longo do tempo passa a tomar um rumo diferente, pois os alunos adquirem um olhar diverso do que foi pensado, inicialmente, por esse professor, trazendo um enriquecimento no aprendizado da criança. Assim,

Pensar em maneiras de ser professora e professor de meninas e meninos pequenos significa ter abertura para olhar e realmente ver, ter escuta para conseguir ouvir e estar disponível para sentir, ser e se encontrar com elas/es, com suas dicas, necessidades, desejos e manifestações expressivas. Significa inventariar os modos infinitos de ser das crianças ao seu redor (MACHADO, 2010), estando disposta/a se alfabetizar em suas múltiplas linguagens, atenta/o às contribuições que tais conhecimentos podem trazer no planejamento dos tempos e espaços educativos, vivenciados com protagonismo de crianças e professoras/es nas instituições de Educação Infantil. (PRADO, 2020, p. 16-17)

Nesse sentido, a criança aprende o tempo todo, e inconscientemente ensina, também. Desse modo, podemos enfatizar que cabe ao professor ter esse olhar para cada gesto, cada movimento, pois cada criança aprende e se desenvolve de uma forma e o professor aprende constantemente observando esse processo, seja teoricamente ou na hora das brincadeiras dirigidas ou livres.

Nesse contexto é importante ter consciência de que é necessário o brincar livre para essas crianças, é por meio dele que as crianças desenvolvem a autonomia, exploram tanto o ambiente, quanto o material/brinquedos que lhe são disponibilizados, conseguem desenvolver seu lado crítico, ter espírito de liderança, entre diversas contribuições que esse brincar livre pode proporcionar a criança.

Isso não implica dizer que o brincar dirigido não tenha importância, por meio dele a criança aprende que existem regras e que essas regras são importantes, pois contribuem significativamente com o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos: afetivos, motor e cognitivo. Desse modo,

A pouca qualidade da educação infantil pode estar relacionada com a oposição que alguns estabelecem entre o brincar livre e o dirigido. É preciso

desconstruir essa visão equivocada para pensar na criança inteira, que, em sua subjetividade, aproveita a liberdade que tem para escolher um brinquedo para brincar e a mediação do adulto ou de outra criança, para aprender novas brincadeiras. A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantir a circulação e preservação da cultura lúdica. (KISHIMOTO, 2010, p.1-2)

Essa cultura lúdica faz-se de grande importância na Educação Infantil, pois é responsável por diversas habilidades que a criança adquire ao longo da sua vida como podemos destacar: o raciocínio lógico, a coordenação motora, a noção de espaço, de quantidade, a distinção de cores, de texturas entre outras que são necessárias para o seu desenvolvimento.

Vimos, ao longo das leituras realizadas que os jogos educativos possuem um papel importante na Educação Infantil, pois contribuem significativamente para desenvolver habilidades como: a coordenação motora, a memória, a criatividade e a socialização. Além disso, a utilização dos jogos educativos em atividades escolares são formas divertidas e interativa, tanto de ensinar, quanto de aprender, o que torna o processo de aprendizagem mais agradável.

De acordo com os estudos de Ribeiro e Souza (2011), “[...] os jogos educativos são aqueles que contribuem para a formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil”. Esses autores dividem os jogos educativos em dois grupos: jogos imaginativos e jogos baseados em regras. Os jogos imaginativos envolvem o uso da criatividade, imaginação e improvisação, por exemplo: as fábulas, o faz de conta, as fantasias.

Os jogos baseados em regras têm objetivos específicos e requerem adesão às regras, por exemplo: jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos esportivos e jogos eletrônicos. Todos os tipos de jogos de regras contribuem para o desenvolvimento cognitivo, criatividade, socialização e habilidades de resolução de diferentes problemas.

Assim, através dos jogos, as crianças podem explorar diferentes atividades e desafios, desenvolvendo habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais, de acordo com Kishimoto (2002)

[...] ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o

desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 2002, p. 36).

Desse modo, Kishimoto (2002) pontua que o jogo é um meio eficaz de aprendizagem e desenvolvimento infantil, pois permite que a criança experimente e explore o mundo ao seu redor de maneiras diferentes e significativas, visto que, a natureza competitiva dos jogos incentiva as crianças a se esforçarem para alcançar seus objetivos, por meio disso, as crianças aprendem a respeitar regras, analisar, questionar e corrigir suas ações, o que pode ser uma lição valiosa para a vida adulta.

Considerando as diversas contribuições que a utilização dos jogos e brincadeiras trazem para o processo educativo de crianças na Educação Infantil, podemos destacar o papel fundamental que, os professores desempenham no uso de jogos como ferramenta pedagógica, de acordo com Fortuna (2003), é imprescindível que a brincadeira e o jogo estejam inseridos no contexto educacional, levando em consideração que é fundamental que o professor planeje a atividade, tenha clareza dos objetivos, ter uma metodologia bem definida e a compreensão de que forma todos esses aspectos podem contribuir com o desenvolvimento da criança.

Podemos então pensar na necessidade de os professores selecionarem jogos que sejam adequados à idade e às habilidades das crianças, de modo que a brincadeiras se tornem repletas de significados com a ajuda dos seus educadores, e que estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem, assim, o educador pode avaliar o progresso dos alunos e ajustar o ensino de acordo com as necessidades individuais de cada uma, favorecendo um ensino significativo.

Nas brincadeiras das crianças pequenas é muito importante a utilização dos brinquedos, pois eles ajudam na descoberta do mundo e proporcionam diferentes experiência e novos saberes. Assim, os “Objetos domésticos de uso cotidiano são importantes itens para ampliar as experiências sensoriais.” (KISHIMOTO, 2010, p. 03). Atualmente existem diferentes tipos de brinquedos de todos os tamanhos, formas e cores, mas para eles os brinquedos podem ser qualquer coisas desde de utensílios doméstico como colheres e potes vazios até caixas de papelão, e o que vai definir isso é própria imaginação.

Para se escolher um brinquedo que ajuda no desenvolvimento da criança devemos pensar no que esse brinquedo pode contribuir, como por exemplo: os blocos de montar colaboram com a coordenação motora e com o raciocínio, bem como é imprescindível sabermos quais brinquedos as crianças sentem mais interesse ao brincar. Assim,

Cabe à creche e à pré-escola, espaços institucionais diferentes do lar, educar a criança de 0 a 5 anos e 11 meses com brinquedos de qualidade, substituindo-os, quando quebram ou já não despertam mais interesse. Para adquirir brinquedos, é fundamental selecionar aqueles com o selo do INMETRO (Instituto Nacional de Metrologia), que já foram testados em sua qualidade com critérios apropriados às crianças. (KISHIMOTO, 2010, p. 02).

Em cada idade diferente a criança tem necessidades de aprendizados específicos, e é importante que os brinquedos acompanhem essas mudanças para que haja sempre uma evolução e um novo saber adquirido por isso à necessidade de substituir os antigos por novos. Sobre a questão da qualidade, é importante priorizar os aprendizados e o prazer da criança, devemos ter cuidado com alguns brinquedos que podem machucar, existem vários casos de acontecimentos graves ocorridos, assim existem alguns critérios que o brinquedo deve ter como: não pode ter partes cortante ou pontiagudas, não pode ser muito pequeno para elas não coloquem na boca e se engasguem, não podem ser feitos com materiais tóxicos. E os brinquedos devem ser sempre divertidos e coloridos para chamar a atenção da criança.

É certo que as brincadeiras e jogos em ambientes adequados auxiliam no desenvolvimento físico e cognitivo das crianças, e igualmente devemos entender que a falta deles pode desencadear uma reação contrária ocorrendo um atraso no seu desenvolvimento, “Mas o desenvolvimento físico pode também sofrer atrasos ou deformações em consequência de um inadequado ambiente, assim como o desenvolvimento cognitivo, psíquico e o social podem ter danos decorrentes de inadequada estimulação motora.” (SCALHA, SOUZA, BOFFI, CARVALHO, 2010, p. 81).

Podemos enfatizar que a falta de estímulo e da ludicidade podemos fazer com que as crianças tenham um problema de retardo nas interações sociais com seus pares até tornando mais difícil esse compartilhamento de conhecimento que eles fazem entre si. Vimos que uma educação tradicionalista rigorosa faz parte do motivo dessa falta de ludicidade no cotidiano escolar da criança, pois esse tipo de educação não visa o lúdico como estratégia para melhorar o aprendizado e, muitas vezes, acredita que o brincar é apenas uma distração e pode atrapalhar o aluno, uma das formas de ensino utilizadas nessa educação é a repetição em que o aluno repete certo conteúdo até que tenha decorado o suficiente, deixando a desejar a compreensão do seu real significado.

Desse modo, faz-se necessário que o professor, ao planejar suas aulas, se comprometa com um ensino que valorize a criatividade, a socialização, a percepção da criança enquanto

ser integral e valorize as conquistas empreendidas à medida que a criança brinca com outras da mesma idade ou com faixa etária diferente, oportunizando um processo de ensino e aprendizagem significativo para ambos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À medida que realizamos as leituras acerca da importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil e construímos a ‘Aranha educativa’ vimos que a construção do projeto foi um processo enriquecedor e ao mesmo tempo desafiador, pelo fato de termos que nos desafiar o tempo todo, por não termos muita experiência para desenvolver um projeto dessa natureza.

A princípio queríamos um projeto que abrangesse várias facetas, mas ao realizarmos as leituras vimos que era necessário focar em algo que nos proporcionasse, também, um maior aprendizado e compreensão de todo o processo de escrita, organização e entendimento de como utilizar o jogo com a criança, então repensamos o processo e conseguimos trabalhar quatro habilidades essenciais para o desenvolvimento da criança, que são: algarismos, coordenação motora, cores, texturas e números de acordo com as orientações disponibilizadas na Base Nacional Comum Curricular (2017).

Durante o projeto tivemos pontos tanto positivos, quanto negativos, conseguimos aprender com o choque de opiniões da própria equipe, com os encaminhamentos disponibilizados ao longo da escrita do projeto e da preparação metodológica da atividade e, dessa forma, vimos ao final que fomos privilegiados com a experiência educativa.

Visando futuras ações como essa, pensamos que é fundamental que as escolas possam investir em formações continuadas para os professores acerca da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, para que possam compreender os reais benefícios para o desenvolvimento integral da criança, sabendo que um dos principais processos de desenvolvimento, é o brincar, incluindo o cuidar e o educar, enquanto processos indissociáveis na Educação Infantil. Considerando essas especificidades vimos que a criança será mais preparada para viver e se socializar em diferentes salas de aula.

REFERÊNCIAS

FORTUNA, Tânia Ramos. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem.** Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 2002.



PRADO, P. D.; ANSELMO, V. S. **“A brincadeira é o que salva”**: dimensão brincalhona e resistência das creches/pré-escolas da USP. *Educação e Pesquisa*, [S. l.], v. 46, p. e214189, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/169852>. Acesso em: 14 ago. 2023.

RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. de. **Jogo na Educação Infantil**. Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira. São Paulo, 2011.

SCALHA, SOUZA, BOFFI, CARVALHO, **A importância do brincar no desenvolvimento psicomotor: relato de experiência**, *Revista de Psicologia da UNESP*, São Paulo, p.79-92, 2010.