

**Paulo Marcos Ferreira Andrade**  
(Organizador)

---

**PRÁTICAS  
PEDAGÓGICAS  
DA ESCOLA  
SOS  
CRIANÇA:  
OS DESAFIOS DE ENSINAR EM  
TEMPOS DE PANDEMIA**

---



**AYA EDITORA**  
2021

## **Direção Editorial**

Prof.º Dr. Adriano Mesquita Soares

## **Organizador**

Prof.º Me. Paulo Marcos Ferreira Andrade

## **Capa**

AYA Editora

## **Revisão**

Os Autores

## **Executiva de Negócios**

Ana Lucia Ribeiro Soares

## **Produção Editorial**

AYA Editora

## **Imagens de Capa**

br.freepik.com

## **Área do Conhecimento**

Ciências Humanas

# **Conselho Editorial**

Prof.º Dr. Aknaton Toczec Souza  
Centro Universitário Santa Amélia  
Prof.ª Dr.ª Andreia Antunes da Luz  
Faculdade Sagrada Família  
Prof.º Dr. Carlos López Noriega  
Universidade São Judas Tadeu e Lab.  
Biomecatrônica - Poli - USP  
Prof.º Me. Clécio Danilo Dias da Silva  
Centro Universitário FACEX  
Prof.ª Dr.ª Daiane Maria De Genaro Chiroli  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof.ª Dr.ª Déborah Aparecida Souza dos Reis  
Universidade do Estado de Minas Gerais  
Prof.ª Dr.ª Eliana Leal Ferreira Hellvig  
Universidade Federal do Paraná  
Prof.º Dr. Gilberto Zammar  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof.ª Dr.ª Ingridi Vargas Bortolaso  
Universidade de Santa Cruz do Sul  
Prof.ª Ma. Jaqueline Fonseca Rodrigues  
Faculdade Sagrada Família  
Prof.º Dr. João Luiz Kovaleski  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof.º Me. Jorge Soistak  
Faculdade Sagrada Família  
Prof.º Me. José Henrique de Goes  
Centro Universitário Santa Amélia  
Prof.ª Dr.ª Leozenir Mendes Betim  
Faculdade Sagrada Família e Centro de  
Ensino Superior dos Campos Gerais  
Prof.ª Ma. Lucimara Glap  
Faculdade Santana

Prof.º Dr. Luiz Flávio Arreguy Maia-Filho  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Prof.º Me. Luiz Henrique Domingues  
Universidade Norte do Paraná  
Prof.º Dr. Marcos Pereira dos Santos  
Faculdade Rachel de Queiroz  
Prof.º Me. Myller Augusto Santos Gomes  
Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Prof.ª Dr.ª Pauline Balabuch  
Faculdade Sagrada Família  
Prof.º Me. Pedro Fauth Manhães Miranda  
Centro Universitário Santa Amélia  
Prof.ª Dr.ª Regina Negri Pagani  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof.º Dr. Ricardo dos Santos Pereira  
Instituto Federal do Acre  
Prof.ª Ma. Rosângela de França Bail  
Centro de Ensino Superior dos Campos  
Gerais  
Prof.º Dr. Rudy de Barros Ahrens  
Faculdade Sagrada Família  
Prof.º Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares  
Universidade Federal do Piauí  
Prof.ª Ma. Silvia Apª Medeiros Rodrigues  
Faculdade Sagrada Família  
Prof.ª Dr.ª Silvia Gaia  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof.ª Dr.ª Sueli de Fátima de Oliveira Miranda  
Santos  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof.ª Dr.ª Thaisa Rodrigues  
Instituto Federal de Santa Catarina

© 2021 - **AYA Editora** - O conteúdo deste Livro foi enviado pelos autores para publicação de acesso aberto, sob os termos e condições da Licença de Atribuição Creative Commons 4.0 Internacional (**CC BY 4.0**). As ilustrações e demais informações contidas desta obra são integralmente de responsabilidade de seus autores.

P9125 Práticas pedagógicas da escola SOS criança: os desafios de ensinar em tempos de pandemia [recurso eletrônico]. / Paulo Marcos Ferreira Andrade (organizador) -- Ponta Grossa: Aya, 2021. 110 p. – ISBN 978-65-88580-68-4

Inclui biografia

Inclui índice

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

DOI 10.47573/aya.88580.2.43

1. Prática de ensino. 2. Educação - Efeito das inovações tecnológicas. 3. Ensino à distância. 4. Educação infantil. 5. WhatsApp (Aplicativo de mensagens) I. Andrade, Paulo Marcos Ferreira. II. Título

CDD: 370.07

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Bruna Cristina Bonini - CRB 9/1347

International Scientific Journals Publicações de  
Periódicos e Editora EIRELI

AYA Editora©

CNPJ: 36.140.631/0001-53

Fone: +55 42 3086-3131

E-mail: contato@ayaeditora.com.br

Site: <https://ayaeditora.com.br>

Endereço: Rua João Rabello Coutinho, 557  
Ponta Grossa - Paraná - Brasil  
84.071-150

## **Jogos pedagógicos na educação infantil: uma possibilidade para o ensino à distância**

### **Pedagogical games in early childhood education: a possibility for distance learning**

---

**Aline Cristina Moraes da Silva**  
(SMEC- BBU- MT).

<https://orcid.org/0000-0002-4343-8366>

**Ana Paula de Oliveira**

(SMEC- BBU- MT).

<http://lattes.cnpq.br/7448192181180161>

**Edinei Ferreira da Silva Andrade**

(SMEC- BBU- MT).

Lattes <http://lattes.cnpq.br/5118160548725032>

**Priscilla Alves de Oliveira**

(SMEC- BBU- MT).

<https://orcid.org/0000-0003-3332-8558>

DOI: 10.47573/aya.88580.2.43.2

# Resumo

---

O processo de ensinar e aprender em tempos de pandemia tem colocado em choque muitas práticas pedagógicas e com isto levado os professores e a família a reinventar a forma de ensinar crianças pequenas. Diante disto, este artigo tem o objetivo de trazer para o diálogo elementos da prática de ensino na educação infantil em tempos de pandemia, com ênfase no jogo como recurso pedagógico. O processo metodológico é a revisão de literatura e o relato de experiências pedagógicas realizadas na escola SOS Criança localizada no município de Barra do Bugres, Mato Grosso. O processo pedagógico da educação infantil na escola, se baseou em orientações e formações feitas pela coordenação pedagógica abordando documentos que regem a educação no Brasil. As reflexões serviram para o melhoramento das práticas pedagógicas dos professores em tempos de pandemia e em consequência disso estimulou um cenário favorável à aprendizagem infantil. Concluiu-se, que os professores precisam reinventar suas práticas pedagógicas e estimular as crianças a partir de cenários constituídos do lúdico. A motivação à família também constitui um processo de suma importância para aprendizagem em tempos de pandemia.

**Palavras-chave:** jogos. educação infantil. ensino à distância.

# Abstract

---

The process of teaching and learning in times of pandemic has challenged many pedagogical practices and with this led teachers and families to reinvent the way to teach young children. Given this, this article aims to bring to the dialogue elements of teaching practice in early childhood education in times of pandemic, with emphasis on the game as a pedagogical resource. The methodological process is a literature review and the report of pedagogical experiences carried out at the SOS Criança school located in the municipality of Barra do Bugres, Mato Grosso. The pedagogical process of early childhood education at school was based on guidelines and training provided by the pedagogical coordination, covering documents that govern education in Brazil. The reflections served to improve the pedagogical practices of teachers in times of pandemic and, as a result, stimulated a favorable scenario for childhood learning. It was concluded that teachers need to reinvent their pedagogical practices and encourage children to start from playful scenarios. Motivation to the family is also a process of paramount importance and is important for learning in times of pandemic.

**Keywords:** games. early childhood education. distance learning.

## INTRODUÇÃO

A humanidade tem passado por tempos difíceis com a pandemia do novo Coronavírus que tem afetado a sociedade em diversos aspectos. Setores econômicos, empresariais, cultura, religião e principalmente na educação têm sofrido o impacto das mudanças provocadas pela Covid-19.

O cotidiano escolar se transformou da noite para o dia sem os devidos planejamentos e formações tão necessárias. Os professores tiveram que se reinventar, adaptando-se a novas formas de ensinar e as crianças se adequam às novas formas de aprender. A pandemia serviu para transformação das mentes e das atitudes das pessoas, mas também para acentuar diferenças sociais entre o povo brasileiro.

Neste processo de reinvenção do ato de ensinar a Escola SOS criança, localizada no município de Barra do Bugres, Mato Grosso, também se adaptou para atender aos desafios da educação em tempos de pandemia. Diante disto, este tem o objetivo de trazer para o diálogo elementos da prática de ensino na educação infantil em tempos de pandemia, com ênfase no jogo como recurso pedagógico.

O processo pedagógico da educação infantil na escola, se baseou em orientações e formações feita pela coordenação pedagógica da escola a partir da Base Nacional Comum Curricular- BNCC, que trouxe reflexões para o melhoramento das práticas pedagógicas dos professores em tempos de pandemia. O isolamento social tem de fato levado professores, alunos e família a construir novos caminhos para ensinar e aprender. Estes caminhos perpassam as compreensões de escola, de educação infantil e do próprio ato de ensinar nos diferentes contextos.

Como já é sabido, a educação infantil é considerada fundamental para o desenvolvimento integral da criança, devendo oferecer momentos prazerosos que venham satisfazer as necessidades básicas. Assim seu grande desafio é de fato, proporcionar atividades com diferentes recursos, para que o público descubra suas habilidades e em um processo cognitivo com base no lúdico.

Compreendemos que, por meio do contato da criança com os jogos e brincadeiras, seja possível a construção de um novo contexto de aprendizagem, de uma realidade rica de significados alinhados àqueles aspectos inerentes à própria infância. A partir do cenário instalado pelo isolamento, a escola SOS Criança desenvolve estratégias de ensino que envolvem habilidades lúdicas como recurso, principalmente com uso dos jogos para em contexto extraclasse.

A Base Nacional Comum Curricular diz que “a educação infantil deve ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar” (BRASIL, 2017, p.45). A mesma complementa, dizendo que cabe ao educador a seleção e planejamentos de estratégias que se adequem aos diferentes contextos e responder aos desafios de ensinar e aprender.

Diante disto este diálogo, se trava no sentido de evidenciar a grande importância que os jogos e as brincadeiras têm na aprendizagem das crianças na educação infantil. É preciso mostrar de forma clara e concisa que a utilização de jogos lúdicos e brincadeiras pelas escolas contribui para desenvolvimento pleno da criança. Isto pelo fato de a que a educação infantil é a

primeira etapa da educação básica presente na educação brasileira pois é nesse momento que a criança começa a interagir e fazer leitura de mundo.

## A EDUCAÇÃO INFANTIL: CENÁRIO HISTÓRICO

A visão panorâmica que temos da educação infantil nos dias atuais é bem diferente daquela que consta nos autos da história da humanidade. Entre o descarte humano deficiente e a chegada das crianças na escola há uma linha tênue e obscura. Todavia vamos aqui nos ater ao segundo aspecto, posto que este corresponde mais ao objetivo de nosso trabalho.

O pós segunda Guerra Mundial foi o pano de fundo para o surgimento das primeiras instituições de educação infantil, todavia neste período crítico poucos estudiosos da área educacional se interessaram pela reflexão da educação de crianças pequenas. Talvez pelo fato de que esta estava destinada ao cuidado dos órfãos e desamparada da guerra.

Entre os poucos médicos que se interessaram pela temática se destacou a médica psiquiatra Maria Montessori entre os anos de 1879 – 1952. Segundo Oliveira (2002) Montessori fazia parte do grupo de médicos que construíram e sistematizaram a primeira proposta para educação infantil. Em uma clínica em Roma a médica era encarregada de avaliar crianças com deficiências mentais, e desta forma elaborou o método de ensino com base no uso de recursos concretos.

Com o aumento da demanda da educação infantil também na Europa e Estados Unidos novas frentes de estudos foram surgindo. Entre outras pode se ver o aparecimento do método de estimulação ao desenvolvimento. Com as crises espaciais e econômicas do século XX, essas teorias ganharam chão e se desenvolveram fortemente por colocarem no foco das discussões os valores sociais e as disputas políticas destacaram-se nesta época os estudos de Piaget, Vygotsky, Wallon, cujos pensamentos dos três últimos estão mais focalizados neste trabalho.

No Brasil a educação infantil não se deu de forma diferente de outros países diferentes, de acordo com os cenários políticos vigentes. Na metade do século XIX o fluxo populacional concentrava-se na área rural, onde, por conseguinte a família obedece a uma hierarquia patriarcal, ou seja, o homem provê o necessário à sobrevivência e a mulher cuida da prole.

Neste contexto sórdido a educação formal para clientela de 0 a 06 anos era em suma insistente. Já no final do século sob a influência de concepções europeias e que se originaram os jardins de infância em apoio aos desprovidos financeiramente, e este ideário permaneceu até 1922 quando surge o movimento da renovação pedagógica ou escolanovismo.

O escolanovismo foi um movimento pedagógico que discutiu a pré-escola, sobretudo para atendimento aos mais favorecidos e mais tarde na década de 40 surge também o atendimento cujo foco estava ligado à saúde e filantropia. Com a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da educação em 1961 (Lei 4024/61), aumenta-se o fluxo de atendimento em creches, escolas, primárias e jardins de infância, o que durou até início do século XX. Posteriormente a Lei de Diretrizes e Bases (Lei 9394/96), vem estabelecer a educação infantil como etapa da educação básica, regulamentando-a e tornando obrigatória a oferta para clientela de 0 a 06 anos.

Atualmente a educação infantil é dever dos municípios e possui diretrizes nacionais pró-

prias que definem desde suas normas mais elementares até aos currículos, noções pedagógicas de cuidado e ensino. O aumento acelerado do atendimento tem trazido para o foco dos diálogos, na perspectiva de ampliar o atendimento integral, pois na sociedade atual cada vez mais a mulher ocupa espaços no mundo do trabalho.

## O JOGO EM PIAGET, WALLON E VYGOTSKY

Podemos dizer que o jogo tem sua origem pedagógica na teoria de Froebel e se constitui como ferramenta de auxílio e material educativo nas ações pedagógicas da educação infantil. Neste sentido torna-se um forte elemento no desenvolvimento e potencialização de habilidades, estratégias, raciocínio e confiança.

Piaget traz uma discussão que nos leva a conceber o jogo como atividade intelectual da criança, e que possibilita a consolidação da inteligência durante o desenvolvimento infantil. Neste sentido ele afirma que:

Cada ato de inteligência é definido pelo desequilíbrio entre duas tendências: acomodação e assimilação. Na assimilação, a criança incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas e pensamentos, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato de inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto, ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta. O brincar neste caso é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação. Ou seja, a criança assimila eventos e objetos a suas estruturas mentais (PIAGET, 1998, p.139).

Para Piaget (1978) assevera que o desenvolvimento infantil é acompanhado das manifestações lúdicas, onde o jogo está inserido. Neste desenvolvimento ele demarca três estruturas de Jogo decorrentes da convivência com as regras, a saber:

- a) **O jogo de exercício, caracterizado** pela repetição dos movimentos, representa a forma inicial do 0 a 2 anos, porém acompanha o indivíduo por toda a sua vida. (Sensório-motor) (PIAGET 1975).
- b) **O jogo simbólico surge** junto com função simbólica no intuito de estabelecer a diferença do significado e do símbolo. (Pré-operatório) (PIAGET 1975).
- c) **O jogo de regras** - Se manifesta logo aos 04 anos com o declínio do simbólico, se desenvolvem por volta dos 7/11 anos, sua evidência é o interesse da criança pelas regras. (Operatório-concreto) (PIAGET 1975).

Já em Wallon, o jogo é importante para desenvolvimento da personalidade humana e está fortemente ligado à motricidade na ação pedagógica. Assim ele acredita que jogo é uma atividade livre que potencializa o desenvolvimento, assim o classifica em:

- a) **Jogos funcionais** - consiste na exploração do corpo através dos sentidos. Possibilita a evolução da motricidade (WALLON 1981, 2007).
- b) **Jogos de ficção** - configura-se pelo faz-de-conta, e as situações imaginárias, é neste momento que surgem as imitações de personagens de sua interação social (WALLON 1981, 2007).

**c) Jogos de aquisição** - acontece desde de muito cedo, é como a criança vai aprendendo e adquirindo conhecimento, noção da vida a partir do que vê e ouve (WALLON 1981, 2007).

**d) Jogos de fabricação** - Marcados por atividade manual de entretenimento e improvisado a partir de uma ideia pré-existente (WALLON 1981, 2007).

A ideia de jogo em Vygotsky está meio fundida com a noção geral de brinquedo. O autor acredita que o jogo é uma eficaz ferramenta que age no psicológico das crianças e ajuda no desenvolvimento de estratégias para vida. Vygotsky elege a situação imaginária como um dos elementos fundamentais dos jogos.

O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas. Assim como fomos capazes de mostrar (...) que toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta, também, demonstramos o contrário – que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária (VYGOTSKY, 1990, p. 126).

Vygotsky defende a ideia de que o brinquedo pode ser um objeto concreto ou imaginário que comporta uma regra real de interação. A criança estabelece essas regras enquanto brinca ou representa, num relacionamento real da situação. Este instrumentaliza a situação que se instala a favor do desenvolvimento infantil.

## O JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA ESCOLA SOS CRIANÇA

Com o método do ensino remoto, especialmente na educação infantil, os professores tiveram que reinventar a sua prática pedagógica. Deste modo, a partir das reuniões e formações realizadas pela coordenação pedagógica da Escola SOS, os professores da educação infantil sempre ao planejar as atividades mensais para enviar as crianças em casa tiveram o desafio de produzir um jogo como recurso adicional.

Trabalhar com crianças pequenas, principalmente quando estão privados do seu convívio escolar constitui um grande desafio não somente para os professores, mas para a família. Assim, as orientações pedagógicas da escola nos levaram a produzir jogos que dinamizaram o contexto de aprendizagem em família, fazendo deste um momento também de prazer e interação.

Diante disto foi elaborado um jogo pedagógico envolvendo números de 1 a 30, cores e formas geométricas, respondendo ao campo de experiências 3 da BNCC que alude: **Traços, sons, cores e formas**. O jogo consiste em um tabuleiro numerado com numerais até 30 seguido das seguintes formas geométricas conforme a imagem 01:

Imagem 1 - Cores e formas



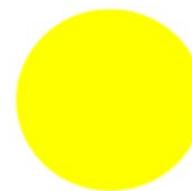
Retângulo



Quadrado



Triângulo



Círculo

Fonte: Autoria própria (2021)

As formas geométricas foram recortadas em EVA e enviada para cada criança juntamente com o material elaborado. O quadro de números de formas foi construído pelos professores a partir do levantamento das dificuldades que tinha os alunos em reconhecer números com dois algarismos. As figuras geométricas já haviam sido exploradas em outras atividades, assim como as cores azul, vermelho, verde e amarelo. A ideia foi fazer um reforço com as crianças para reconhecimento das cores e das formas atrelado ao reconhecimento dos numerais. Assim o quadro ficou da seguinte forma:

Imagem 2 - Quadro de cores e formas e números

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29		30	

Fonte: Autoria própria (2021)

Além da cartela com as formas e numerais de 1 a 30, faz parte do jogo os números móveis até 30, se observa na imagem 03:

Imagem 3 - Números Móveis



Fonte: Autoria própria (2021)

Os números móveis são utilizados de forma aleatória, colocado na cartela logo acima das formas geométricas. Assim, o aluno vai identificar com as formas geométricas móveis o número correspondente na cartela numérica. Esta atividade além de reforçar o reconhecimento dos numerais de 1 a 30 aborda ainda as cores e formas geométricas.

De acordo com Groenwald e Timm (2007, p.01), a aprendizagem através de jogos, (...) permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Entendemos o jogo como recurso facilitador da aprendizagem em tempos de pandemia. Dentre os benefícios que os jogos matemáticos trazem para este contexto de isolamento social, podemos citar: a possibilidade de detectar os alunos que estão com dificuldades reais na aprendizagem e a reação positiva por parte de muitos alunos que acabam tornando-se mais críticos, alertas e participativos nas atividades propostas.

Neste caminho, Rezende (2006, p.37) argumenta que:

Cabe ao professor criar um ambiente que reúna os elementos de movimentação para as crianças, criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para leitura, os números, de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas aprendendo assim a expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

Pensando neste desafio que cabe ao professor, estabelecemos em nossa prática a elaboração e utilização dos jogos. Ao inserirmos esta prática foi possível a percepção de como alunos se envolveram mais na resolução das atividades propostas nas apostilas ao passo que respondiam de forma satisfatória no reconhecimento dos números e cores.

De acordo com o depoimento de algumas mães, o jogo permitiu maior concentração e interesse por parte das crianças na hora de fazer as tarefas, possibilitando ainda a quebra daquele rigor de aula formal. A concentração referida nos mostrou resultados nas atividades abordadas, no material elaborado para atividades domésticas, junto a família.

Outro fator importante, com o uso dos jogos, foi o feedback das atividades apostiladas. Antes do uso do jogo como recurso para introdução dos conceitos trabalhados a partir dos campos de experiências da BNCC para educação infantil, as atividades apostiladas não tinham um retorno tão positivo quanto se demonstrou após o uso dos recursos elaborados pelos professores.

Na imagem 04, é possível observar crianças da educação infantil da escola SOS Criança realizando atividades com usos do jogo, sob a orientação da mãe. Após a avaliação das atividades propostas foi possível a percepção de que o jogo como recurso facilitador, colaborador para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos.

**Imagem 4 - Criança Utilizando o Jogo no ambiente familiar**



**Fonte: Autoria própria (2021)**

Diante do exposto o entendimento é que, o jogo tem duas funções importantes: a função lúdica, que propicia a diversão, o prazer através da brincadeira com o jogo, e a função educativa, que proporciona algo que completa o saber de crianças pequenas. O jogo tem a capacidade de fazer a criança articular e mobilizar seus conhecimentos, sua compreensão de mundo, possibilitando o maior entendimento sobre o assunto exposto (KISHIMOTO 2003).

Além, destes aspectos já mencionados anteriormente é possível ainda dizer que jogo atua na liberação do imaginário infantil. Para Kishimoto (2001, p.83):

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Percebe-se, por meio desta prática pedagógica, que a função lúdica do jogo associado à função educativa contribui de forma efetiva para uma aprendizagem significativa das crianças pequenas. Os benefícios do uso do jogo como recurso pedagógico, podem ser sentidos durante toda sua vida. A inobservância das contribuições dos jogos matemáticos pelo professor põe em risco todo um processo de aprendizagem e socialização, a qual as crianças são os protagonistas desse processo.

A educação infantil é um espaço privilegiado para noções básicas de conteúdos matemáticos. O ensino deve ter a finalidade de construir um saber que capacite as crianças a pensar e a refletir sobre o seu cotidiano, sua realidade social.

O jogo permite ao professor e a família que está atuando nas atividades domiciliares explorar a personalidade infantil e adaptar estratégias de ensino. Logo, a utilização do jogo no ensino de matemática deveria ser constante. Com a utilização de jogos, a criança desenvolve e

adquire habilidades por meio da função lúdica a partir de um atributo típico da infância: a capacidade de brincar e entreter.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática pedagógica realizada pelos professores da educação infantil da Escola SOS Criança, demonstra que mesmo em tempos difíceis como o que estamos passando é possível ensinar de forma compromissada e significativa. As orientações pedagógicas articuladas aos objetivos de aprendizagens e aos campos de experiências da BNCC, tem permitido um cenário profícuo para o desenvolvimento infantil nestes tempos de isolamento social.

As possibilidades de reinventar a práxis pedagógica têm sido as setas no caminho da construção cognitiva. Neste artigo trabalhamos numa reflexão cujo objeto foi o de a eficácia do jogo como recurso na educação infantil.

Conclui-se que a utilização de jogos para o ensino na A educação infantil, além de aguçar a curiosidade e o raciocínio lógico, incentiva as crianças na mobilização de estratégias para e soluções de problemas de forma lúdica.

Desse modo, fica a compreensão de que os jogos matemáticos possuem diversos benefícios para o desenvolvimento das crianças na educação infantil. Salientamos ainda que utilizar o jogo como recurso é, pois, a oportunidade para que o professor observe possíveis bloqueios em relação a determinado conteúdo trabalhado em sala de aula.

Para a maioria das crianças, a matemática é uma disciplina complicada e de difícil compreensão, todavia o uso dos jogos matemáticos como recursos metodológicos atuam no centro da quebra deste paradigma, evidenciando um contexto da matemática significativa e descomplicada. Neste caminho, está claro que os jogos matemáticos são de grande importância para desenvolver conteúdos na educação infantil. Trata-se, pois, de uma ferramenta que favorece o desempenho da aprendizagem da criança, pois o jogo reforça e estimula a capacidade física ou intelectual das crianças, em que, através do prazer e da obstinação, torna-se fácil o que inicialmente era difícil.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira; TIMM, Ursulla Tatiana. Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. Disponível em <http://www.somatematica.com.br>. Acesso em 03 de setembro de 2021.

GALVÃO, Izabel. Henri Wallon: Uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil, Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

KISHIMOTO, M. T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.  
Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira: Thomson Learning, 2003.

MACHADO, Nilce. A educação física e a recreação para o pré-escolar. Porto Alegre: Prodil, 1986.

NEGRINE, A. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: PRODIL, 1994, vol. I.

OLIVEIRA, Zilma R. de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002. 255 p

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

\_\_\_\_\_ Concepção do jogo segundo Piaget disponível em <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/15660/concepcao-do-jogo-segundo-piaget#ixzz3JeQ3WsPe> Acesso em 03 de setembro de 2021.

\_\_\_\_\_ A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand, 1998.

\_\_\_\_\_ A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1990.

REZENDE. M. A. C. R. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Disponível em: <http://karaja.fimes.edu.br>. Acesso em 03 de setembro de 2021.

VIGOTSKY, L. A formação social da mente. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_\_ Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998 a.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Rio de Janeiro: Andes, 1981.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Martins Fontes, 2007 (Coleção Psicologia e Pedagogia).

# Organizador

## Paulo Marcos Ferreira Andrade

Mestre em Ensino de Ciências e Matemática Pela UNEMAT. Licenciado em pedagogia pela UNEMAT. Licenciado em Letras:Português/espanhol pela UFMT. Esp. em coordenação pedagógica pela UFMT. Esp. em gestão escolar pela UFMT. Esp. em educação do campo pela AFIRMATIVO. Atua como professor na educação Básica desde de 1999, e atualmente é coordenador pedagógico na Extensão Municipal SOS Criança.



**AYA EDITORA**  
**2021**