

Jogos matemáticos da educação infantil na perspectiva dos campos de experiências

Juegos matemáticos en educación infantil desde la perspectiva de los campos de experiencias

Mathematical games in early childhood education from the perspective of the fields of experiences

Michele Nehls Poerner; Kariston Pereira; BRASIL

RESUMO

No presente artigo, pretende-se analisar e/ou fazer uma relação entre os jogos matemáticos oferecidos para as crianças de educação infantil e os campos de experiências apresentados na Base Nacional Comum Curricular – BNCC. A pesquisa realizada foi de cunho bibliográfico e qualitativo sendo que os autores que nortearam os estudos foram Huizinga (2017), Retondar (2013), Salen e Zimmerman (2012) e Kishimoto (2011 e 2016), além dos próprios documentos oficiais, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010) e a Base Nacional Comum Curricular (2017). E não que os campos de experiências sejam uma revolução na prática pedagógica, algo totalmente novo, pois, desde 2010, já era defendido que as crianças precisam aprender através de vivências, mas, agora, em 2017 aparecem com ênfase como meio de garantir que realmente aconteçam. Por fim, são sugeridos alguns jogos que foram planejados e aplicados de forma que dialoguem com os campos de experiências e viu-se que, embora, talvez mais trabalhoso, tornam a construção do conhecimento pelas crianças e professores ainda mais prazeroso e com sentido para sua vida, pois não são nada desconectos da sua realidade.

Palavras-chave: Jogos Matemáticos, Educação Infantil, Vivências, Campos de Experiências, BNCC–Base Nacional Comum Curricular

RESUMEN

En el presente artículo se pretende analizar y/o relacionar los juegos matemáticos ofrecidos a los niños de educación infantil y los campos de experiencias presentados en la Base Nacional Común Curricular – BNCC. La investigación realizada fue de tipo bibliográfico y cualitativo. Los autores que guiaron los estudios fueron Huizinga (2017), Retondar (2013), Salen y Zimmerman (2012) y Kishimoto (2011 y 2016), además de los propios documentos oficiales, las Directrices Curriculares Nacionales para la Educación Infantil (2010) y la Base Nacional Común Curricular (2017). Los campos de experiencias no son una revolución en la práctica pedagógica, algo totalmente nuevo, pues desde 2010 ya se viene defendiendo que los niños necesitan aprender a través de vivencias, pero, ahora, en 2017, aparecen con énfasis como medio de garantizar que realmente suceda. Por último, se sugieren algunos juegos que fueron planificados y aplicados de forma que dialoguen con los campos de experiencias y se vio que, aunque quizás más laborioso, hacen la construcción del conocimiento por los niños y profesores aún más placentera y con sentido para su propia la vida, pues no están desconectados de su realidad.

Palabras clave: Juegos Matemáticos, Educación Infantil, Experiencias, Campos de Experiencias, BNCC-Base Nacional Común Curricular

ABSTRACT

In this article, we intend to analyze and/or to make a relation between the mathematical games offered in early childhood education and the fields of experiences presented in the National Curricular Common Base - BNCC. The research carried out was of a bibliographic and qualitative nature. The authors that guided the studies were Huizinga (2017), Retondar (2013), Salen and Zimmerman (2012) and Kishimoto (2011 and 2016), and the official documents themselves, National Curricula for Early Childhood Education (2010) and the National Curricular Common Core (2017). The fields of experience are not a revolution in pedagogical practice, something totally new, since 2010 it was already argued that children need to learn through experiences, but now, in 2017 appears with emphasis as a means to ensure that it really happens. Finally, some games suggested were designed and applied in a way that dialogues with the fields of experiences and it was found that, although perhaps more laborious, they make the construction of knowledge by children and teachers even more pleasant and meaningful for their life, because they are not disconnected from their reality.

Key words: *Mathematical Games, Childhood Education, Experiences, Fields of Experiences, BNCC-National Curricular Common Base*

INTRODUÇÃO

Muito tem se falado da homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento este que vem para servir de base na construção de currículos para a educação de crianças, jovens e adultos.

Para a etapa da educação infantil, a BNCC (2017) trás, entre outros conceitos, os campos de experiências como forma de garantir algo já citado lá nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010), mas, que agora vem sendo dada mais ênfase e reafirmando que as crianças aprendem através de vivências e experiências para a vida e não através de atividades repetitivas ou exercícios estéreis sem significado ou sentido para a criança e, muitas vezes, utilizados somente para preencher o tempo delas.

E, como podemos relacionar os campos de experiências com os jogos, mais especificamente com os jogos matemáticos na educação infantil?

Logo, se realizou uma pesquisa de cunho bibliográfico e qualitativo, buscando primeiro revisar e esclarecer algumas definições consideradas importantes como: jogos e jogos matemáticos, educação infantil e campos de experiências. Para isto trazemos

alguns autores já reconhecidos em pesquisas e estudos sobre essas áreas do conhecimento, tais como: Johan Huizinga (1872 – 1945), Jeferson José Moebus Retondar, Katie Salen (1969) e Eric Zimmerman (1969) e Tizuko Morchida Kishimoto, além dos próprios documentos já citados neste texto que são as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular.

Sendo que, fazendo uma busca no banco de dados da Capes e Scielo, foram encontrados alguns artigos que tratavam do tema em estudo de forma geral ou aprofundando em outras linhas de pesquisa, por isso considera-se relevante seguir com a pesquisa em jogos matemáticos, educação infantil e campos de experiências.

Em seguida, foi proposto a 70 crianças na faixa etária de 3 a 5 anos, divididas em turmas de Maternal II, I Período e II Período do turno vespertino de um Centro de Educação Infantil Municipal da cidade de Joinville/SC, jogos matemáticos para analisarmos como os jogos podem ser apresentados a elas na perspectiva dos campos de experiências, garantindo os direitos previstos na BNCC em forma de relatos dessas práticas.

Por fim, são apontados algumas reflexões ou considerações, sendo que nada acaba por aqui, é preciso continuar pesquisando e estudando a fim de buscar melhorar e garantir aprendizagens para as vidas das crianças.

EM BUSCA DE ALGUNS CONCEITOS...

JOGOS

Johan Huizinga (1872 – 1945) foi um dos percursores da área e que nos trouxe os conceitos de jogo, características e tipos em seu livro “Homo Ludens” (Huizinga, 2017), considerado um clássico nesse assunto. E Jeferson José Moebus Retondar em seu livro Teoria do Jogo (2013), baseando-se em Johan Huizinga (1872 – 1945) e Caillois (1913 – 1978), faz uma leitura e pesquisa se muito interessante e nos afirma que o jogo “é uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, sob o pano de fundo do universo imaginário, balizado por regras.” (Retondar, 2013 p. 9 e 10). E que para que o jogo aconteça precisa haver 4 condições: a voluntariedade (o jogador quer jogar por livre e espontânea vontade, não é obrigado a isto); as regras (por mais que possam ser combinadas entre os jogadores, mas precisam existir); a relação espaço-temporal (que o tempo é visto e sentido de

formas diferentes, por quem joga, que está no calor das atividades/brincadeiras, ou por quem somente observa); e a evasão da vida real (em que o jogador assume um papel, um personagem). E, além disso, ele ainda nos diz que “o jogo é coisa séria” e faz uma relação com a educação.

Tiziko Morchida Kishimoto, por sua vez, em seus livros “O jogo e a educação infantil” (2016) e “Jogo, brinquedo, brincadeira e educação” (2011), também nos remete a conceitos e diferenças e como estes podem nos ajudar no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. E confirma que: “[...] mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a descentração da criança, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento” (2016, p. 24). Portanto, os jogos são muito indicados para as crianças, para o seu desenvolvimento, para sua aprendizagem. Salen e Zimmerman (2012, p.49), no livro as Regras do Jogo, trazem a questão da interação lúdica significativa, assim: “aprender a criar boas experiências de jogo para os jogadores – experiências que tem sentido e são significativas – é uma das metas do design de jogos bem-sucedido, talvez a mais importante.” E mais: “A interação lúdica significativa surge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado. Compreender essa interação nos ajuda ver exatamente o que está acontecendo quando o jogo é jogado. Uma forma de estabelecer o que os jogadores fazem quando jogam um jogo é dizer que eles estão fazendo escolhas”. (Salen e Zimmerman, 2012, p. 49)

Com isso, podemos observar como o jogo acontece, podemos analisar como os jogadores fazem suas escolhas e tomam suas decisões, como se dá sua interação com o jogo, com o espaço, com o tempo, com os outros jogadores.

E porque não juntar os jogos e a matemática, oferecendo aos pequenos, jogos que os façam produzir conhecimentos matemáticos para a vida? Jogos interessantes, motivadores, em que crianças e professores se divirtam e aprendam com sentido, significado e prazer. Por esta razão, vale a leitura dos livros de Katia Cristina Stocco Smole, principalmente “A matemática na educação infantil” (2000) e de muitos outros livros e autores que trazem diversas sugestões a respeito.

Logo, muito se fala e se ouve dizer da importância do brincar na educação infantil, do valor do lúdico, dos jogos para a aprendizagem das crianças, mas, muito do que se vê nos centros de educação infantil ainda são crianças fazendo exercícios sem significado e sentido, que são oferecidos a elas apenas para preen-

cherem o seu tempo. E quando se fala em brincar, logo vem à mente a criatividade, a imaginação e a fantasia. E, por que não usar isso para o lado da matemática também? Por que não usar esses temas para criar e provocar possibilidades de jogos com as crianças? Outras questões que também podemos nos indagar são: por que vemos tantas crianças apresentando dificuldade de aprender matemática? Onde está o problema: será no espaço, no meio/método? Por que as crianças gostam e por que depois deixam de gostar?

Sabe-se que muito vem se estudando e refletindo sobre, procurando evoluir e avançar, mas ainda temos um longo caminho a percorrer.

É preciso, sim, um ambiente acolhedor, afetivo, preparado e planejado para receber as crianças pequenas, um ambiente que desperte a curiosidade e que proponha o desafio, onde elas brinquem e aprendam, e também um ambiente propício aos jogos.

E, assim, favoreçam a produção do conhecimento para e pelas crianças e que seja algo gostoso, prazeroso, para elas e para todos que estão ao seu redor e que os pequenos possam levar os conhecimentos adquiridos através dos jogos como um aprendizado para a vida.

EDUCAÇÃO INFANTIL

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEI), a criança é considerada um: “*Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura*”. (2010, p. 12)

E através da leitura dessas mesmas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – DCNEI (2010), conclui-se que nossas crianças vêm até nós para vivenciar experiências e aprender para a vida, através dos eixos das brincadeiras e interações, pois é na Educação Infantil, etapa que compreende de 0 a 5 anos, que as crianças constroem toda sua base do conhecimento, aprendem e socializam-se com o outro, tem a oportunidade de aprender a respeitar a si, ao outro e tudo que a rodeia. Enfim, as crianças precisam ser protagonistas do seu processo de ensino aprendizagem junto com os adultos que estão presentes em uma instituição educativa.

E, como afirma com muita propriedade Marcia Harmbach no vídeo Educação Infantil e o livre brincar na natureza – Instituto Alana (2017): “*não existe o ensinar na educação infantil, existe o viver, existe o*

fazer, o experimentar, o concretizar as coisas, é isso que existe na educação infantil!”. Ou seja, a criança é vida, é movimento, aprende com tudo e com todos e a Educação Infantil precisa favorecer todas essas possibilidades a ela.

Outro fator importante a se destacar aqui, é o papel do professor nesta etapa da educação das crianças, pois precisa ser um professor brincante, que tenha essa essência de criança, que respeite a infância e que seja capaz de educar e cuidar, que seja afetivo e acima de tudo, que encante as crianças, num ambiente/ espaço favorável, cheio de novidades e intervenções.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS

Como campos de experiência expomos o que a própria Base Nacional Curricular Comum define por:

“Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco campos de experiências, no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural. A definição e a denominação dos campos de experiências também se baseiam no que dispõem as DCNEI em relação aos saberes e conhecimentos fundamentais a ser propiciados às crianças e associados às suas experiências”. (Brasil, 2017, p.36)

Ou seja, os campos de experiências são uma forma diferente de organizar o currículo e precisamos promover, entre as crianças, vivências e experiências para que construam seus saberes. E, como afirma com muita propriedade Finco, Barbosa e Faria: “[...] destacamos a necessidade de refletirmos sobre os campos de experiência no contexto da educação da infância e suas contribuições para pensar o processo de construção dos conhecimentos, para construir um processo educativo que considere as trocas entre as crianças e entre adultos e crianças. Buscar contribuir para um processo educativo que tem a criança a sua centralidade”. (2015, p. 11)

Desta forma, precisamos refletir e criar um currículo que pense NA, PARA e COM a criança. Que tenha a criança como o centro e que considere também a formação dos professores. E como currículo as DCNEI ainda conceituam: “Conjunto de práticas que bu-

scam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade”. (Brasil, 2010, p. 12)

Sendo assim, precisamos pensar num currículo que analise os conhecimentos prévios das crianças, que possuam uma escuta e olhar sensível a elas e, como já falamos e repetimos, que propiciem para os pequenos a base para aquisição de saberes e que façam sentido e tenham significado para elas. E os jogos podem ajudar nisso, como meio para as crianças aprenderem e se divertirem.

ALGUMAS SUGESTÕES DE VIVÊNCIAS

A seguir, podemos observar algumas sugestões de vivências com jogos matemáticos propostos à crianças de 3 a 5 anos de idade, na perspectiva dos campos de experiências. E, embora algumas destas vivências perpassem por outros campos de experiências, pois essa também é a intenção, e o conhecimento não pode ser dividido “em caixinhas”, ou seja, fragmentado, a ênfase será para análise do campo de experiências: “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”.

Considerando os conhecimentos prévios das crianças, a história daquela turma, o que elas já vinham pesquisando, estudando e construindo como seus conhecimentos, planejamos situações de jogos matemáticos na tentativa de viabilizarem uma aprendizagem significativa e com sentido para os pequenos.

JOGO DA CAIXA

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO

Conhecendo a turma do Maternal II (faixa etária de 3 anos) e percebendo seu interesse por cores e movimento, além de escutar a professora da turma buscar por sugestões de vivências sobre cores e sabendo da importância das crianças adquirem noções de números, e de que seu tempo de concentração é mais curto, foi proposto o jogo da caixa com duas variações.

PROPOSTA DO JOGO MATEMÁTICO:

A primeira vivência consistia em selecionar, classificar e nomear as cores das bolinhas e, após escolher 3 delas, as bolas escolhidas seriam arremessadas em caixas com as cores pré-determinadas (amarelo, azul, verde e vermelho).

Na segunda vivência, as crianças precisavam saber os números de um a três, pelo menos, para então ar-

remessar um bolinha nas caixas organizadas em fileiras de três, dois e uma caixa, e identificarem sua pontuação, uma espécie de jogo de tiro ao alvo, mas, neste caso, com bolinha e caixas. Para registrar a pontuação, as crianças pegavam palitos de picolé e colavam em uma folha A4 com seu nome.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO (BNCC):

- “Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma, etc.)”; (2017, p. 47)
- “Contar oralmente objetos, pessoas, livros, etc. em determinados contextos”. (2017, p. 48)

MATERIAL UTILIZADO:

- Caixas de papelão;
- Bolinhas de plástico nas cores: Amarela, azul, verde e vermelha;
- Folhas A4;
- Palitos de Picolé;
- Cola branca;
- Lápis de cor.

DESCRIÇÃO E REGISTRO DO JOGO:

As crianças são sempre muito espontâneas e logo entraram na brincadeira. Primeiramente entregamos a elas uma caixa com as bolinhas todas misturadas e solicitamos que elas as classificassem de acordo com

o atributo cor. Foi uma verdadeira diversão. Após, organizadas por vez de jogar, cada uma ia até essa caixa contava e pegava três bolinhas da cor que quisesse e muitas crianças já iam associando ao aprendizado anterior e arremessavam as bolinhas nas caixas com as cores indicadas. A maioria das crianças acertou e para aquelas que não acertavam, ou a mira ou a cor, era lhes dada nova chance, para garantir o direito de aprendizado a todas elas.

Deixamos brincar um pouco livremente, momento no qual as crianças exploravam as bolinhas, iam jogar novamente para também aprender noções de força, peso e distância e partimos para a segunda variação do jogo.

Nesta variação, com as caixas já organizadas e com a bolinha escolhida, a amarela, as crianças logo perceberam e foram espertas; todas queriam ou tentavam arremessar mais forte para tentar acertar na caixa de mais pontos ou naquela em que as crianças podiam contar e receber mais palitos para colar em sua folha e fazer o registro de seus pontos.

Ao final do jogo, indagamos às crianças sobre quantos pontos tinham feito e elas iam até sua folha, contavam e respondiam: “Eu fiz três pontos”, “Eu fiz dois pontos”, e assim por diante.



Figura 1. Jogo Bola na Caixa 1 – Maternal II
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)

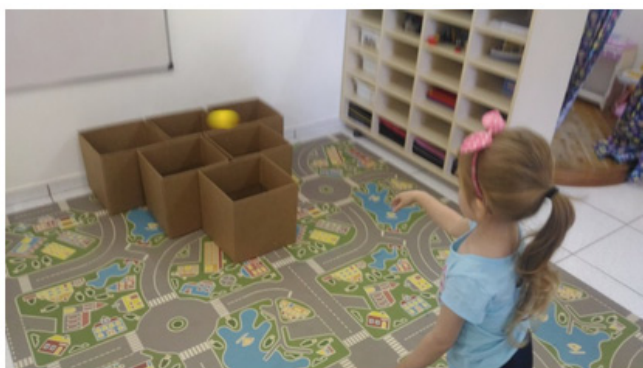


Figura 2. Jogo Bola na Caixa 2 – Maternal II
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)



Figura 3. Registro dos pontos – Maternal II
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)

O QUE AS CRIANÇAS APRENDERAM COM ESSE JOGO:

Neste jogo, as crianças puderam aprender a diferenciar as cores, além de relacionar as cores das bolinhas com as cores das caixas para arremessá-las, obter noções de cálculo da força, distância e peso do objeto, além de contar oralmente de 1 à 3, se atentando à sequência numérica.

PROPOSTA DE CONTINUIDADE:

As possibilidades de dar continuidade às vivências sobre cores e números são inúmeras, além de outras questões que poderíamos ter explorado com as crianças como: quem fez mais pontos? Quem fez menos? Vamos fazer um gráfico relacionando as cores e as quantidades de bolinhas acertadas nas caixas? E por aí adiante.

CHUTE A GOL

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO:

Esse jogo foi escolhido para a turma do 1º Período (4 anos), após perceber o interesse das crianças por futebol e também por ser uma turma bem ativa. Essas observações foram feitas principalmente nos momentos livres das crianças, como o uso do parque, e também por particularmente essa turma possuir 20 meninos e 5 meninas, o que talvez ajudou neste interesse da turma, uma vez que o futebol continua sendo

de maior interesse para os meninos do que para as meninas, pelo menos é o que foi percebido nesta turma em específico.

PROPOSTA DO JOGO MATEMÁTICO:

Com a turma dividida em times das cores, cada criança terá a oportunidade de chutar ao gol, sendo que se fazê-lo, marcará seu gol no cartaz. Ao final, iremos analisar quem fez mais gols e registrar o jogo através de desenho.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO (BNCC):

- “Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência”; (2017, p. 48)

- “Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes”. (2017, p. 47)

MATERIAIS E/OU RECURSOS UTILIZADOS:

- Crachás com cores pré-definidas para identificação dos times;
- Bola;
- Canetão;
- Cartolina;
- Folhas A4;
- Canetas hidrocolor.

DESCRIÇÃO E REGISTRO DO JOGO:

As crianças já adoraram o jogo desde o começo. Quando conversamos com as crianças sobre ele, os objetivos, as regras, a divisão dos times, logo já foram associando que: “o time verde é o do Palmeiras”, “o vermelho é do Flamengo” ou “do JEC” e assim todos queriam logo jogar.

Deste modo, com os times divididos através de sorteio, fomos para a quadra e lá um time de cada vez teve a oportunidade de chutar a bola ao gol.

Quando as crianças marcavam o gol, se dirigiam para registrar seu ponto em um cartaz e era uma festa quando as crianças faziam gols!



Figura 4. Jogo Chute a Gol – I Período
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)

Depois que todos os times jogaram, fizemos uma roda perto do cartaz de registro para contar quantos pontos ou gols cada time fez. E foi aí que constatamos que os times verde e amarelo fizeram 6 gols e o times azul e vermelho fizeram 5 gols.

Quando indagamos às crianças qual time ganhou,

as crianças ficaram um pouco confusas e foi aí que a professora da turma teve uma ideia e fizemos uma fila com as crianças que fizeram os gols, divididas pela cor de seu time, facilitando assim ver que quem fez 6 gols ganhou de quem fez 5.



Figura 5. Crianças verificando quem fez mais e menos gols – I Período
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)

E, em seguida, foi sugerido às crianças fazerem o registro do jogo através de um desenho, sendo que podemos observar e analisar alguns a seguir:

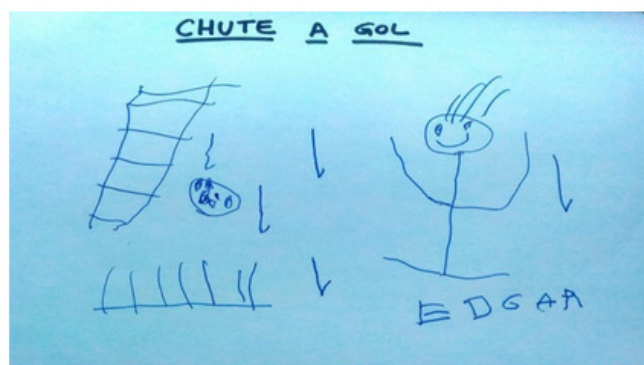
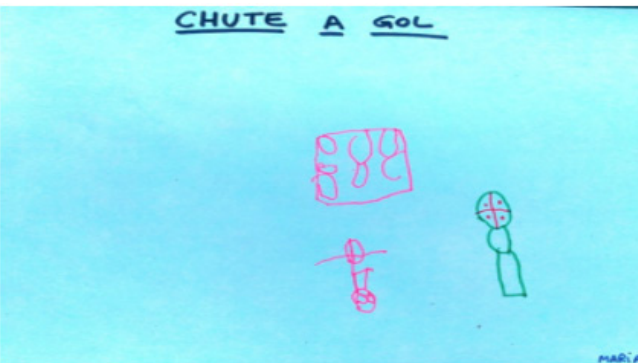


Figura 6. Registros feitos pelas crianças do I Período
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)

O QUE AS CRIANÇAS APRENDERAM COM O JOGO:

As crianças aprenderam o espírito de equipe/time, noções para calcular a distância e força para chutar, a contar os gols respeitando a sequência numérica, identificar quem fez mais e menos gols, além de refletir sobre o empate e registrar o jogo através de desenho se atentando aos detalhes.

PROPOSTA DE CONTINUIDADE:

Como vimos, poderíamos explorar mais jogos com essa turma para verificar essa questão de mais e menos, que foi um ponto que ficou meio confuso entre elas, quando foi indagado: quem ganhou? Além de fazer mais registros através de desenhos em outros momentos do cotidiano a fim de enriquecer seu repertório.

TRILHA DOS SENTIMENTOS

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO:

Tendo o conhecimento de que a turma do 2º Período (5 anos) vinha tendo diversas vivências sobre os sentimentos e que se denominaram de “Turma do Amor”, foi pensado e planejado um jogo de trilha sobre o assunto.

PROPOSTA DO JOGO MATEMÁTICO:

Em duplas, as crianças terão que dividir funções, sendo que uma deve ser o jogador e a outra deve ser o peão para jogar o dado e andar o número de casas indicado no tabuleiro gigante. Quem chegar primeiro

ao final da trilha receberá um abraço dos outros amigos que estão a esperar a sua vez de jogar em sinal do sentimento já abordado em sala.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO (BNCC):

- “Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência”. (2017, p. 48)

MATERIAIS E/OU RECURSOS UTILIZADOS:

- TNT;
- EVA;
- Caixa de papelão;
- Canetão;
- Cola quente.

DESCRIÇÃO E REGISTRO DO JOGO:

Após conversado com a turma, levamos as crianças à biblioteca onde o jogo foi preparado. As crianças estavam eufóricas por jogar. A professora da turma foi designada a escolher a vez das crianças.

Então, em duplas, num sentimento de cooperação, uma criança jogava o dado e a outra era como se fosse uma espécie de “peão” andando as casas, sendo que depois trocávamos entre elas.

Quem chegava por primeiro ao fim da trilha recebia um abraço das outras crianças que estavam assistindo. Todas as crianças puderam jogar, pois fazíamos um rodízio.



Figura 7. Sequencia de fotos do Jogo Trilha dos Sentimentos – II Período
Fonte: Elaboração própria (Maio, 2018)

O que as crianças aprenderam com o jogo: Relacionar número e quantidade, contagem oral, além de dividir e cooperar com o amigo o ajudando a contar e a jogar o dado para ele, além de estabelecer noções sobre os sentimentos.

Proposta de continuidade:

Essa turma adorou esse jogo e queriam repetir mais vezes. Poderíamos, então, sugerir às crianças montar seus próprios jogos, fazerem seus tabuleiros de trilha, por exemplo, com cartolina, papéis coloridos, dados e peões para brincar em grupos. Esse mesmo tabuleiro poderia também ser utilizado com outras temáticas e ir dificultando o grau à medida que as crianças fossem avançando seus conhecimentos.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES E APONTAMENTOS

Após trazermos e refletirmos algumas questões como jogos matemáticos, educação infantil e campos de experiências, percebemos o quanto os professores tem um importante papel no processo de construção do conhecimento das crianças. O quanto podemos possibilitar que as crianças ampliem suas aprendizagens através das trocas.

Também observamos que as crianças são capazes e protagonistas de criar e assimilar conhecimentos e de também ensinar o que sabem.

Não podemos esquecer da formação dos professores, pois sem ler, estudar e promover momentos de troca de experiências entre eles também não conseguem acompanhar o desenvolvimento das práticas pedagógicas. E não podemos deixar de citar a relevância do professor brincante, da sua essência de criança, para encantar as crianças através dos jogos e promover a aquisição de saberes por elas.

Consequentemente, trazemos sugestões de jogos planejados e aplicados nesta perspectiva dos campos de experiências, servindo de inspirações e que possam ampliar o olhar de muitos professores e de quem possa vir a se interessar.

E não podemos considerar difícil planejar desta forma, pois pode até dar mais trabalho, mas, a escolha de oportunizar às crianças um processo de aprendizagem contextualizado e, ainda, por meio do jogo, fazendo-se uso de brincadeiras e interações, é mais gratificante, estabelecendo mais sentido e se tornando mais prazeroso para todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alana, Instituto (2017). *Educação Infantil e o livre brincar na natureza*. Publicado em: 06 de setembro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GT7gdlgSDfA>.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica (2010). *Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil* / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica (2017). *Base nacional comum curricular*. Brasília: MEC (Conteúdo em discussão no CNE. Texto em Revisão).
- Fincon, D., Barbosa, M. C. S., Faria, A. L. G. (2015). *Campos de experiências na escola da infância: contribuições italianas para inventar um currículo de educação infantil brasileiro*. Campinas: Edições Leitura Crítica.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: o jogo com o elemento da cultura* (8ª ed.). São Paulo: Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (2011). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* (14ª. ed.). São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (2016). *O jogo e a educação infantil* (Ed. Revisada). São Paulo: Cengage Learning.
- Retondar, J. J. M. (2013). *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana* (2ª ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.
- Salen, K. e Zimmerman, E. (2012). *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*, Vol.1. São Paulo: Blucher.
- Smole, K. C. S. (2000). *A matemática na educação infantil: a teoria das inteligências múltiplas na prática escolar*. São Paulo: Penso.

Fechas: Recepción 14.07.2018. Aceptación: 22.11.2018
Artículo terminado el 13 de julio de 2018

Poerner, M. N. y Pereira, K. (2018). Jogos matemáticos da educação infantil na perspectiva dos campos de experiências. *RELAdeI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil)*, 7(2-3), 161-170. Disponible: <http://www.usc.es/revistas/index.php/reladei/index>





Michele Nehls Poerner

Brasil

michele.nehls@gmail.com

Aluna da Disciplina de Jogos e Produção do Conhecimento do PPGECCMT - UDESC. Possui graduação em Pedagogia com habilitação em educação infantil e séries iniciais pela Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE (2007). Possui pós-graduação em Psicopedagogia com ênfase em alfabetização pela Associação Catarinense de Ensino - Fac. Guilherme Guimbala – ACE/IPGEX com disciplina optativa em metodologia do ensino superior (2008). Possui especialização em Educação Infantil pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC (2012). Atualmente atua como auxiliar de direção e professora de apoio pedagógico no Centro de Educação Infantil Girassol – PMJ.



Kariston Pereira

Universidade Estadual de Santa Catarina, Brasil

Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Mestre e Especialista em Ciência da Computação – UFSC. Bacharel em Ciência da Computação e Tecnólogo em Processamento de Dados – UDESC. É professor universitário da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) em Joinville/SC/Brasil, atua como docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECCMT), é membro do Grupo de Pesquisa em Informática na Educação (GPIE) e coordenador geral do Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias (NexT). Tem desenvolvido pesquisas no campo da Ciência Cognitiva e Informática na Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: jogos e produção do conhecimento; xadrez e xadrez computacional; epistemologia, teoria e mídias do conhecimento, criatividade, expertise, intuição, consciência da situação e teoria da abdução/raciocínio abduutivo.