



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional  
de Educação**

07 a 08 de Outubro 2020 | 100% On-line



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

## **O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO AFETIVO E COGNITIVO DA CRIANÇA**

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO.**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Silvana Lucietto G. Pitta<sup>1</sup>

Thâmara Cardozo F. Franco<sup>2</sup>

Ana Carolina Ribeiro S. dos Santos<sup>3</sup>

Lara Eliani Marques B. da Motta<sup>4</sup>

Tatiane Lourdes de Paiva Oliveira<sup>5</sup>

### **RESUMO**

A ludicidade vêm sendo alvo de diversas pesquisas na educação a fim de que sejam identificadas suas contribuições para o desenvolvimento infantil. Neste âmbito, objetiva-se com este trabalho evidenciar a importância da ludicidade na Educação Infantil e Ensino Fundamental nível I. Trata-se de um relato de vivência realizado em instituição pública e privada da cidade de Poços de Caldas, Minas Gerais. Durante o processo metodológico foram trabalhados, jogos, brincadeiras e o programa *Joy of Moving*, atividades aos quais contribuem como aprendizado eficaz e desenvolvimento global do aluno. Através do presente relato concluiu-se que o lúdico alinhado ao projeto político pedagógico das escolas e às necessidades e interesses dos alunos torna-se uma importante ferramenta pedagógica para o processo de ensino e aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança, transformando o aprender numa ação prazerosa e espontânea.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Desenvolvimento. Educação Infantil. Ludicidade.

### **1 INTRODUÇÃO**

O presente relato de vivência utilizou-se de diversos embasamentos teóricos, como o livro “A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica” de Maria Cristina Trois Dorneles Rau, a disciplina de Ludicidade na Educação Infantil do curso de Pedagogia do IF Sul de Minas e as concepções de autores como Jean Piaget, Tizuko Morchida Kishimoto e Friedrich Froebel. Tais teóricos consideram que o conhecimento pode ser construído com base no universo infantil.

---

<sup>1</sup> Aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. E-mail: sissipocos@gmail.com

<sup>2</sup> Aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. E-mail: thamaracffranco@gmail.com

<sup>3</sup> Voluntária do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. E-mail: carolsandroni@gmail.com

<sup>4</sup> Voluntária do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. E-mail: laraeliani33@gmail.com

<sup>5</sup> Voluntária do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. E-mail: tatiane.oliveira@ifsuldeminas.edu



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional  
de Educação**

07 a 08 de Outubro 2020 | 100% On-line



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

De acordo com Piaget (1971), através dos jogos simbólicos, ou faz de conta, as crianças podem recriar situações, fatos, vivências, contribuindo para a assimilação do mundo real. Segundo Kishimoto (2017), brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e autonomia da criança, ao brincar elas estão construindo a sua personalidade e seu aprendizado. Froebel (1826) defende que uma educação é eficiente, quando proporciona atividades que estimulem a criação produtiva da criança. O lúdico possibilita o desenvolvimento de habilidades como criatividade, trabalho em equipe, raciocínio lógico, contribuindo para as competências sociais, linguísticas, motoras, afetivas, entre outras.

Para Kishimoto (2017), a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, pois ao brincar a criança aprende sem medo de errar e se socializa através da convivência com o outro. Logo, as atividades lúdicas são fundamentais para que os alunos tenham condições cognitivas e sociais apropriadas para aprender diferentes habilidades abordadas no contexto escolar.

Tendo em vista a relevância da ludicidade para a formação integral da criança, pretende-se neste trabalho relatar experiências lúdicas vivenciadas no cotidiano escolar, analisando sua contribuição no desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor da criança, através da prática docente.

## **2 METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo, categorizado como relato de vivência, que foi realizado durante o período de estágio supervisionado na escola da rede privada de ensino: Criativa Idade e nos CEI Parque das Nações e CEI Professora Maria Aparecida Figueiredo, ambas localizadas na cidade de Poços de Caldas,

Foram aplicadas atividades lúdicas grupos de 10 a 16 crianças de 3 a 6 anos de idade. Destaca-se que as mesmas foram desenvolvidas em consonância com o Projeto Político e Pedagógico de cada instituição e embasadas nos conhecimentos teóricos adquiridos pelas autoras durante o curso de licenciatura em Pedagogia. Foram realizadas atividades lúdicas direcionadas ou livres, aplicação de jogos contemplando o desenvolvimento psicomotor, afetividade e raciocínio lógico. Através das atividades de leitura, coletiva ou individual, criou-se a oportunidade de comunicação, socialização entre as crianças e professoras.

Adotou-se também o uso do programa *Joy of Moving* (Alegria em se movimentar). O método é pioneiro no Brasil, trazido pelo Grupo Ferrero em parceria com a Secretaria de Educação e Prefeitura Municipal de Poços de Caldas-MG cuja pesquisa foi desenvolvida pelos professores italianos Caterina Pesce, Rosalba Marchetti, Anna Motta e Mario Bellucci.

Os jogos propostos pelo método *Joy of Moving* possuem regras, metodologia, variações que buscam desenvolver capacidades e habilidades de acordo com os quatro pilares norteadores do programa que são: aptidão física, coordenação motora, funções cognitivas, criatividade e competências de vida, porém, o objetivo principal do método é a diversão e a participação de todos.

## **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Através das atividades realizadas em sala e ao ar livre, dentro de uma rotina diária, pôde-se observar que por intermédio da ludicidade das brincadeiras e jogos, as crianças desenvolvem habilidades enquanto brincavam. O brincar propiciou tomada de decisões,



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional  
de Educação**

07 a 08 de Outubro 2020 | 100% On-line



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

além da apropriação de conceitos. Os alunos passaram a lidar com as regras, e solução de conflitos, proporcionando uma aprendizagem significativa e prazerosa. Rau (2013 p. 32) salienta que “*ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano, e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito.*”

Mediante acompanhamento com registros diários e mensais de cada aluno, verificou-se uma maior participação da criança na confecção dos jogos e regras, contribuindo para ações de protagonismo do aluno na construção do seu conhecimento. As atividades lúdicas proporcionaram um maior interesse pela prática das atividades propostas, fato que propiciou o desenvolvimento da imaginação, criatividade e habilidades motoras. Reforçando a ideia de Kishimoto (2017) onde o autor destaca que os jogos são instrumentos pedagógicos significativos no contexto cultural e biológico, sendo uma atividade livre que engloba uma significação.

Ao valorizar a importância da interação entre as crianças com os jogos, brinquedos e brincadeiras, pudemos perceber uma melhora efetiva no relacionamento interpessoal e evolução na resolução de conflitos.

## CONCLUSÃO

Diante de todas as experiências vivenciadas, conclui-se que a ludicidade contribui positivamente para o desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança, visto que, além do aprendizado e desenvolvimento global do aluno, as aulas tornam-se mais prazerosas, dinâmicas, desafiadoras e estimulantes também para o professor. A atividade lúdica levou os alunos a refletirem sobre suas ações e posturas, propiciando o desenvolver crítico em relação ao outro e ao mundo, visto que, as atividades exigem destreza física e emocional, favorecendo sua concentração e socialização.

## REFERÊNCIAS

FROEBEL, Friederich. A educação do homem (1826). Trad. Maria Helena Câmara, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

PIAGET, Jean; ÁLVARO CABRAL; OITICICA, Christiano Monteiro. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 1971.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: ibpex, 2011.