



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. Pitta¹

Thâmara Cardozo F. Franco²

Ana Carolina Ribeiro S. dos Santos³

Lara Eliani Marques B. da Motta⁴

Tatiane Lourdes de Paiva Oliveira⁵

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.

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

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

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

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

⁵ 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.