

GRUPO EDUCACIONAL FAVENI

EUVANDES ALMEIDA BISPO

O LÚDICO E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

COLIDER

2019

GRUPO EDUCACIONAL FAVENI

EUVANDES ALMEIDA BISPO

O LÚDICO E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do título
especialista em Educação Infantil.

COLIDER

2019

O LÚDICO E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo relatar a importância da influência do lúdico na educação infantil, que aliada ao processo de ensino e aprendizagem, auxilia na construção do conhecimento. São através das brincadeiras que faz com que as crianças aprendem o trabalho em equipe, melhoram o convívio o respeito ao próximo, sendo que aos poucos percebe a importância do outro, É importante também ressaltar a importância do papel do professor neste processo, através destas atividades desenvolvidas que estimula e auxilia a criança a transparecer seus diversos tipos de sentimentos, porque enquanto brinca, ela expressa o que sente. O lúdico na educação infantil tem sido uma estratégia que tem trazido ótimos resultados, por estimular o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem, pois através desta atividade desenvolve a percepção a atenção e estimula o raciocínio. Desenvolver o lúdico no contexto escolar é importante que seja planejado para então promover condições para que a criança se socialize. As brincadeiras direcionadas possibilita um ambiente agradável e de grande importância para o desenvolvimento integral da criança. Deste modo as brincadeiras favorecem as crianças refletirem sobre o mundo. É interessante que o educador e a escola caminhem juntos, com o mesmo intuito de modo que desenvolva habilidades e a interação social entre as crianças, com o foco sempre voltado ao aspecto pedagógico.

PALAVRAS-CHAVE: Convivência. Desenvolvimento Infantil. Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

Os primeiros anos de vida do ser humano se dão principalmente, por meio de interação com o meio e com o outro, e são marcados por aprendizagens, experiências e descobertas. No entanto educar, orientar, e cuidar é ações que complementam e promove um crescimento saudável. A escola por sua vez desenvolve um papel importante para o desenvolvimento social infantil e cognitivo.

O desenvolvimento das crianças no contexto escolar depende das oportunidades oferecidas pela escola. E através dos jogos e brincadeiras que eles expressam seus desejos, sentimentos, suas emoções e suas habilidades. A ludicidade aliada ao processo de ensino estimula uma grande variedade de experiência lúdica, fundamentais para o desenvolvimento motor, social e emocional da criança.

O termo lúdico e ludicidade ou a expressão jogar e brincar essas situações estabelece a diferença entre jogar e brincar. No entanto brincar refere-se a atividades espontâneas, livres e criativas, no jogo refere-se a atividades desenvolvidas com regras, planejadas e controladas.

Partindo sobre esse pressuposto exploraremos a partir de então a evolução dos jogos e brincadeiras lúdicas no desenvolvimento infantil. Refletindo sobre o lúdico como recurso pedagógico.

2. O LÚDICO

Ao analisarmos a historia de como se deu inicio do processo das significações da atividade lúdica, que começou segundo registros históricos com os homens primitivos. Demonstravam mesmo que de forma peculiar envolvimento em atividades lúdicas, como forma de comunicação, por desenhos símbolos e formas representativas. Tornando-se mais tarde como forma convencional e universal de comunicação.

Carvalho (2006, p.15) considera que:

O processo educativo tem como função estruturar o homem na sua condição subjetiva. O ambiente em que vive é um dos meios que contribuem para a sua constituição. Desse modo, entendemos que a educação se dá desde o nascimento do ser humano, que precisa de amparo e referencial. Esse é o sustentáculo para que possa ao longo de sua existência, ter condições de enfrentar dificuldades e obstáculos

naturais que a vida impõe. Esse período no qual ele vai adquirir defesas, aptidões, dons, entre outras características. Além da família, outros ambientes também vão contribuir para seu convívio social, sendo a escola um dos universos favoráveis para esse aprendizado.

Os primeiros passos da valorização das atividades lúdicas tiveram início no século XVI, sendo resgatados pelos humanistas, que perceberam o valor educativo das atividades lúdicas, sendo uma maneira de recompensar e agradar as crianças por ter boas atitudes e interesse aos estudos. Ressaltando para um melhor entendimento do sentido do lúdico é importante que se considere a forte influência cultural de cada região, povos e seus costumes.

FIGURA 1: DIVERSIDADE DE CULTURAS



FONTE: Disponível

em: <

2.1 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS

Os jogos têm sido considerados como um impulso natural de toda criança, pois o ser humano apresenta tendência lúdica e através da ludicidade supre algumas necessidades.

Destacando que quando usamos a palavra brincadeiras ou jogos, em outras palavras estamos ressaltando o divertimento.

Os jogos manifestam na criança atitudes espontâneas ou mesmo atitudes egocêntricas, pois não percebe a importância e a necessidade do outro. Dai a importância de usar a ludicidade no contexto escolar, contribuindo para auxiliar e ensinar a importância do próximo. E sua contribuição para o desenvolvimento individual e coletivo.

As atividades desenvolvidas através dos jogos tornam-se significativas na medida em que a criança se desenvolve, a partir do contato e com a manipulação de diversos materiais que a cerca e que serve de estímulos, para construir suas ações e reinventar coisas, levando a adaptação e ao desenvolvimento intelectual.

2.2 PIAGET E AS FASES DO DESENVOLVIMENTO HUMANO

Estudos realizados por Jean Piaget relatam sobre a evolução da criança, em que estrutura em três categorias: o jogo do exercício sensório-motor, o jogo simbólico e o jogo de regras.

2.2.1 Jogo do exercício sensório-motor

Desde os primeiros anos de vida, as crianças desenvolvem alguns impulsos lúdicos, o que foi chamado por Piaget jogo do exercício sensório-motor idade de 0 a 2 anos.

Desenvolvendo reflexos lúdicos através das repetições dos movimentos simples e gestos. Que consiste do surgimento de impulsos básicos e pelo prazer de mexer com as pernas, observar os movimentos das mãos e manipular objetos pequenos. Atividades que relacionam gestos e sons, favorecendo o desenvolvimento e aperfeiçoando para o domínio da motricidade. Enfim a criança se impulsiona sobre determinada ação, tendo o privilégio de agir sobre o objeto e oportunidade de desenvolver uma experiência única e enriquecedora.

Almeida (2000, p. 43) afirma que:

Os jogos de exercícios, que à primeira vista parecem ser apenas a repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os bebês os efeitos esperados, isto é, a criança age para ver o que a sua ação vai produzir, sem que isso se trate de uma ação exploratória. O efeito é buscado pelo efeito naquilo que ele tem justamente de

comum: a criança toca empurra, desloca e amontoa, justapõe e superpõe para ver no que vai dar. Portanto, desde o início introduz na atividade lúdica da criança uma dimensão de risco de gratuidade em que o prazer da surpresa opõe-se a curiosidade satisfeita.

2.2.2 Jogo simbólico

Piaget define este período como jogo simbólico, que vai de 2 a 6 anos. Neste estágio a criança faz assimilação do real, da imaginação e do faz de conta. É muito comum nesta fase a criança demonstrar na brincadeira a maneira com que vivem, suas atitudes são reflexos do que elas vivem. Pois ela deixará transparecer isso através da brincadeira.

Almeida (2000, p. 47) afirma:

É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do seu 'eu'.[...] Os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento; elas ficam contentes quando podem movimentar-se, e é essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável.[...] É a fase em que a criança imita tudo e tudo quer saber (fase do porquê).

Nesta fase a criança brinca, mas sem observar a existência de regras, para elas todos ganham e perde. Daí a importância da intervenção dos professores em preparar aulas, com filmes, histórias dobraduras de diversos tipos de papéis diferentes, copos, garrafas de diferentes tamanhos, formas, jogos entre outras atividades educativas, que transmite às crianças mensagens que poderá levá-las às experiências.

2.2.3 Jogos de regras

Nesta terceira fase, de acordo com Piaget começa aos 7 anos até aos 12. Esse jogo pressupõe a participação do outro, pois esse jogo desperta nas crianças a preparação para a competição, e a participação de todos, mas com o respeito um ao outro.

Segundo Almeida (2000, p. 51):

Nesta idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernimento o certo do errado. Nesta fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo do processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente. O sentido de trabalho-jogo se define como algo inerente, e os trabalhos escolares passam a ter seriedade quando as crianças aprendem a ler e escrever, a calcular, porque é por meio

da atividade-jogo que a criança preserva o esforço de se dar por inteiro na atividade que realiza.

E nesta fase que a criança deixa de ser egocêntrica, e por isso a importância de desenvolver atividades que evidencie o trabalho em grupo. Musicas são bem-vindas, pois estimula o desenvolvimento e a socialização. Participar de atividades lúdicas é uma maneira de valorizar a criança e ao mesmo tempo serve com estímulo, contribuindo com as relações interpessoais e ao mesmo tempo enriquecedoras, dentro e fora da escola.

Vygotsky acrescenta a esta relação à presença de regras. “[...] não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas [...]” (VYGOTSKY, 1991, P.108)

Os jogos de regras possibilitam o desenvolvimento das ações da criança, pois nessa fase adquire autonomia e através disso ela entende que dentro da sociedade, existem regras a serem cumpridas e o não cumprimento constitui consequências das suas escolhas.

2.3 O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

As brincadeiras e os jogos são formas lúdicas de se trabalhar conteúdos escolares, pois são atividades que divertem, e na maioria das vezes os alunos aprendem sem perceber, e sem ter ao menos dificuldade alguma, pois são atividades prazerosas.

Sendo possível de afirmar que o lúdico merece toda atenção tanto dos pais dos educandos quanto aos educadores, pois é por intermédio dele que se descobrem experiências inteligentes e reflexivas, desenvolvidas com prazer e emoção. E através do jogo que se aprende de si mesmo e do outro. Rizzi e Haydt (2001, p. 14) enfatizam: “O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, pensa, aprende e desenvolve.”.

Brincando a criança aprendem normas de comportamento, hábitos e descobre seu eu, favorecendo a conduta social, desenvolvimento do raciocínio e a convivência. Brincar em ambiente escolar não é a mesmo de brincar em outros locais, pois tem característica de intencionalidade educacional.

De acordo com lima (1999, p. 29):

[...] a utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de sê-lo descaracterizar-se-á como jogo ou brincadeira. Como atividade infantil, na qual a construção de conceitos, eles podem e devem ser utilizados na escola [...]

A ludicidade estimula a aprendizagem e experiência e que desenvolve um trabalho interdisciplinar, favorecendo a cooperação e estimulando o imaginário do aluno. Desenvolvendo e despertando a imaginação, através de momentos de sociabilidade, alegria. Fazendo a criança se sentir inserida e explorando suas habilidades e potencialidades, desenvolvendo a expressão corporal e oral, diminuindo qualquer tipo de agressividade.

2.4 BRIQUEDOTECA

Surgiram na década de 1980 no Brasil, com o objetivo de estimular a criança, favorecendo o aprendizado. Através de um espaço organizado, com diversos materiais e brinquedos, tornando um espaço de liberdade e alegria.

Santos (2000, p. 58) diz que:

Falar sobre brinquedoteca é [...] falar sobre os mais diversos espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da autoestima, do autoconceito positivo, da resiliência, do desenvolvimento do pensamento, da ação, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades.

As brinquedotecas resgata o espaço de brincar, por ser um ambiente que permite proporcionar a criança todo tipo de atividade livremente, como jogos, fantasias, brinquedos, recreação, música, desenvolver a criatividade e a inteligência, estimular a atenção e concentração entre outros.

A brinquedotecas e a educação infantil devem caminhar lado a lado, pois uma não supre a falta da outra. Sendo assim, “[...] a garantia de um espaço da brincadeira na pré-escola é a garantia de uma possibilidade de educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente”. (WAJSKOP, 1999, P. 31).

2.6 A AFETIVIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A afetividade também se dá por meio da construção da convivência, sendo a interação que estabelece pelas partes envolvidas. Todos os fatos e acontecimentos são experiências e

recordações de sua história. Sendo assim a falta de afeto será fator determinante de como o aluno da educação infantil se desenvolverá, também determina a autoestima. No entanto quando uma criança recebe afeto, consegue se desenvolver com determinação e segurança.

Para Almeida (2001, p.1):

A afetividade é estimulada por meio da vivência, na qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se desenvolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo de aprender.

FIGURA 11: AFETIVIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL



FONTE: Disponível

em; <https://www.google.com.br/search?q=imagens+de+afetividade+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi4vNTr9dnWAhWGDJAKHalDAXUQ_AUICigB&biw=1366&bih=588#imgrc=7ZH_aY3C24xFtM:>. Acesso em: 29 Abr. 2019.

Sendo assim as atividades lúdicas é fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças, a ludicidade por sua vez é determinante no desenvolvimento psicológico e nas relações afetivas do ser humano. No ambiente escolar contribui constitui de trocas de experiências e de aprender através da convivência, por ser um ambiente, cheio de estímulos e atraente. Pois os valores, atitudes, emoções sentimentos são gerados à partir do potencial individual.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento deste trabalho, teve por início todo um levantamento de informações pela internet, através de vídeo aulas referente ao meu tema, leituras em revistas e livros, houve todo um levantamento bibliográfico, para o desenvolvimento do mesmo. Com o

objetivo de entender e compreender a importância da ludicidade e para o desenvolvimento e embasamento do meu trabalho de Pós Graduação. Também tive o suporte de informações coletadas na prática pedagógica como: A vivência escolar, o desenvolvimento dos alunos através da recreação e da vivência com os demais colegas no dia a dia, a exploração de diversos materiais, e a observações da interação das crianças com os brinquedos.

4.RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado que obtive na minha pesquisa foi de grande valia para o meu aprendizado e aperfeiçoamento, pude compreender melhor a importância e a influência que o lúdico exerce sobre nossos alunos tanto da educação infantil quanto series final. A ludicidade por sua vez influência, auxilia e contribui grandemente no desenvolvimento das crianças, tanto físico, mental e coordenação motora. Através das atividades desenvolvidas é notório os avanços que as crianças obteve, no entanto houve participação e desempenho por parte dos alunos para o desenvolvimento e o grande avanço na comunicação, interação e concentração, adquirindo grande avanços de aprendizagem.

5.CONCLUSÃO

O resultado do meu estudo e aprofundamento acerca da importância e a influência do lúdico na educação infantil puderam obter mais conhecimento e me aperfeiçoar melhor. Com o estudo focado na ludicidade pude observar a importância do mesmo para o desenvolvimento da aprendizagem, da coordenação motora, afetividade, do convívio, e do respeito e da valorização das diversidade de culturas e costumes.

O lúdico auxilia no desenvolvimento da aprendizagem, a criança aprende melhor e com mais facilidade e através dos jogos e brincadeiras as atividades se tornam prazerosas e os alunos aprendem brincando. Mas para que tudo ocorra bem, as escolas devem ter condições físicas adequadas e espaços voltados para o desenvolvimento destas atividades.

No entanto ao planejar as aulas o educador deve ter sempre o olhar voltado para as necessidades dos alunos. Preparando atividades para que os alunos interajam com os demais na troca de saberes, compartilhando seus conhecimentos e identidade. Entretanto o lúdico faz parte de nossas vidas de modo geral desde os nossos primeiros dias de vida. Não somente em ambiente escolar, mas em todos os ambientes, que são favoráveis para a aprendizagem.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABNT, **NBR 6023**; informação e documentação-referências-elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

MELO, Fabiana Carbonera Malinverni. **Lúdico e musicalização em educação infantil**/Fabiana Carbonera Malinverni. Indaial: Uniasselvi, 2011. 272 p. il.

Metodologia científica/ André Bazzanella; Elizabeth Penzlien Tafner; Everalda da Silva; Antonio José Muller (Org). Indaial: Uniasselvi, 2013.

Pedagogia da educação infantil / Cristina Danna Steuck; Lúcia Cristiana Moratelli Pianezze. Indaial : Uniasselvi, 2013. 279 p. : il