



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA
LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS
BACHARELADO EM HUMANIDADES**

THAINARA SANTOS DE ASSIS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2022

THAINARA SANTOS DE ASSIS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Bacharelado em Humanidades, como exigência para a obtenção de diploma em Bacharelado em Humanidades.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Jucélia Bispo dos Santos.

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2021

THAINARA SANTOS DE ASSIS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Bacharelado em Humanidades, como exigência para a obtenção de diploma em Bacharelado em Humanidades.

Data de aprovação: 25/02/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Jucélia Bispo dos Santos (Orientadora)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

Prof. Dr. Paulo Donizéti Siepierski

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

Prof. Dr. Pedro Acosta Leyva

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	JUSTIFICATIVA	5
3	OBJETIVO GERAL	6
3.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
4	REFERENCIAL TEÓRICO	6
5	JOGOS E BRINCADEIRAS	8
6	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	9
7	PESQUISA DE CAMPO	9
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
	Referências	13

1 INTRODUÇÃO

Segundo o dicionário brasileiro da língua portuguesa a palavra "lúdico" significa "qualquer atividade que distrai ou diverte", "relativo a jogos brinquedos ou divertimento".

O estudo apresentado, tem como base, o lúdico na educação infantil, como objeto de estudo a importância do desenvolvimento e aprendizado dos educandos na educação infantil, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras desenvolvidas em sala de aula sendo de extrema importância, levar em consideração a seguinte pergunta: qual a importância dos jogos e brincadeiras para aprendizagem das crianças. Pois as atividades lúdicas não devem ser aplicadas sem um objetivo, mas sim, como um veículo para adquirir conhecimentos. É importante ressaltar que a criança necessita brincar, ser livre para desenvolver a imaginação e curiosidade. Através dos jogos e brincadeiras desenvolvidas em sala de aula consegue-se despertar atenção, memorização e curiosidade; entre outros aspectos que estão em andamento no momento que a criança está na pré-escola.

Segundo Piaget, a ludicidade vai muito além do que uma simples brincadeira ou entretenimento, pois apesar de gastar energia, é um meio que contribui e enriquece bastante o desenvolvimento, intelectual, linguístico, social e físico motor. "O lúdico influencia muito no desenvolvimento, da criança, pois é com jogos e brincadeiras, que ela estimula a curiosidade, adquire autoconfiança, aprende a agir, e proporcionam o desenvolvimento da linguagem e do pensamento". (VIGOTSKY, 1991).

2 JUSTIFICATIVA

Os jogos e brincadeiras desenvolvidos em sala de aula, despertou-me interesse, pois existe um amplo campo de conteúdos que podem ser utilizados para promover o processo de aprendizagem de modo dinâmico e divertido.

Esses tudo, tem por finalidade, a importância do brincar no processo de aprendizagem da educação infantil os jogos e brincadeiras são recursos metodológicos de extrema importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil, pois ensinam os conteúdos por meio de regras,

permitindo assim, a exploração do ambiente ao redor, proporcionando um aprendizado agradável e bastante significativo, aumentando assim, o conhecimento.

Toda criança tem direito de brincar, pois é através das brincadeiras que a mesma equilibra a tensão gerada no mundo cultural e estabelece sua marca pessoal e sua personalidade, pois o lúdico faz parte do cotidiano das crianças e essa prática quando utilizada na sala de aula de modo adequado, produz significado pedagógico, se tornando uma ferramenta indispensável, promovendo assim, o desenvolvimento de inúmeras habilidades.

3 OBJETIVO GERAL

Abordar e analisar, qual a importância do lúdico em sala de aula, para o desenvolvimento das crianças no processo ensino aprendizagem, nas séries iniciais.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar e analisar o desenvolvimento motor, que o lúdico proporciona para cada criança.
- Fazer um levantamento das diferentes atividades realizadas em escolas, através de pesquisa de campo
- Entender a importância dos jogos e brincadeiras realizados em sala de aula

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Jean Piaget, nasceu em 1896. e faleceu em 1980, com 84 anos, desenvolveu em suas pesquisas a teoria da construção do conhecimento, foi um pesquisador suíço que se interessou em analisar, como surge e evolui o conhecimento sua formação inicial em biologia, o levou a considerar impossível, separar o crescimento orgânico do processo de desenvolvimento psicológico da criança, isso se refletiria no seu interesse pela epistemologia genética do desenvolvimento, em que Piaget estabeleceu uma divisão em estágios cognitivos, pelo qual todos os seres humanos passam e evoluem em sequência, sensorial motor, que inicia os dois 2 anos de idade,

o estágio pré-operatório, que vai dos 3 anos até 7 anos de idade, o estágio operatório-concreto, que começa dos 7 anos até 11 anos de idade e operatório formal, a partir dos 12 anos de idade, sendo esse o estágio final, que é quando se atinge o domínio do pensamento abstrato. As indicações das idades para cada fase, é apenas um parâmetro, pois nem sempre o desenvolvimento acontece no mesmo ritmo, podendo variar de criança para criança.

Entende-se que não podemos exigir, que uma pessoa resolva problemas, que ainda não entenda, ou que não desenvolveu a estrutura necessária.

Piaget enfatiza que o desenvolvimento da criança, ocorre por meio da brincadeira, e ela precisa brincar para crescer com essa ideia, as crianças entendem a importância do mundo infantil, pois por meio dele a criança ficará satisfeita, realizará seus desejos explorando o mundo ao seu redor.

Piaget, foi um dos defensores da escola ativa, segundo o qual, cada pessoa constrói ativamente o conhecimento, ou seja, o aluno não é visto apenas como um sujeito passivo, pronto para receber o conhecimento, sendo que a interação com outras pessoas é bastante importante, pois facilita o processo por meio de atividades adequadas, considerando o estágio em que o aluno se encontra, através da observação; desta maneira, a criança consegue fazer suas próprias tentativas, elaborando um pensamento próprio e sendo ela mesma o sujeito ativo e fundamental para o processo de aprendizagem. Segundo Piaget, a educação deve ser orientada para a autonomia.

L&V semenovitch Vygotsky morreu aos 38 anos de idade, deixando significativas contribuições para a educação, sendo considerado um autor interacionista, vendo o desenvolvimento em dois processos diferentes: a maturação e o aprendizado, o processo de maturação, é o que cria certas capacidades que irá tornar possível, a aprendizagem, sendo que a linguagem pensada ou falada, tem um papel de destaque e se desenvolve em uma sequência: primeiro a formação indicativa, que é o pensamento sincrético; segundo: a função significativa, que é o pensamento por complexo; terceiro: a função formal, que envolve a criança a conceitos simbólicos e na escola a criança desenvolve o pensamento formal.

Para Vygotsky, nem toda criança aprende da mesma forma, o nível de desenvolvimento real, se refere a capacidade de resolver problemas de forma independente, por meio de funções já amadurecidas.

A comparação com o nível de desenvolvimento potencial, que é a capacidade de soluções de problemas sob orientação, ou em conjunto com alguém com maior capacidade, identificando as zonas de desenvolvimento das funções que ainda não estão amadurecidas, podendo ser estimuladas pelo educador, é justamente nesse ponto, que o educador deve focar seus esforços. A intervenção pedagógica é muito importante, pois direciona o desenvolvimento, sendo a escola, o lugar ideal para dá essa orientação.

5 JOGOS E BRINCADEIRAS

Vygotsky afirma que os jogos e brincadeiras tem efeito efetivo no desenvolvimento infantil, segundo seu pensamento, os jogos desempenham um papel importante no aprendizado das crianças, de acordo com o conceito de aprendizagem, através da interação, uma simples brincadeira como brincar de mãe e filha, permite que ações sejam realizadas na zona de desenvolvimento mais próximo ao indivíduo, ou seja, por determinado conhecimento ou pelo exercício da imaginação, a capacidade de desempenhar um papel, obedecer as regras do comportamento cultural, para assim, consolidar valores.

Através de algumas brincadeiras, as crianças entram no mundo adulto, ensaiando atividades e comportamentos que ainda não estão preparadas para exercer, sendo que, essas atividades podem criar processos de desenvolvimento e internalizar a realidade do jogo, promovendo o desenvolvimento cognitivo.

No espaço escolar, os jogos e brincadeiras se tornam um grande veículo para o desenvolvimento emocional, social e intelectual dos alunos; os docentes da educação infantil podem e devem utilizar a ludicidade como um instrumento de trabalho, definindo o que deseja alcançar, para que este momento seja realmente significativo, desse modo, promover o crescimento dos alunos, tornando a aprendizagem significativa, prazerosa e com qualidade.

Segundo Vygotsky, " o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para formação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responde as exigências e inclina ações dela mesma".

Segundo Jean Piaget, os jogos e brincadeiras estão relacionados no processo de assimilação, pois é através da ludicidade que a criança assimila seu mundo real, representando algo que ela vê em sua realidade, através da brincadeira. Desse modo, quando uma criança brinca de fazer comidinha ou de casinha, a mesma está fazendo uma assimilação do que realmente ela vê, sendo de fato, sua realidade, pois ela mora em uma casa e presencia seu pai ou sua mãe cozinhando.

No entanto, ela passa a fazer, assimilações que representam fatos do seu cotidiano, incorporando novas cenas.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a presente pesquisa, utilizei métodos qualitativos com levantamentos bibliográficos, que dialogam com o tema; realizando pesquisas através de sites e livros tendo como referência Piaget e Vygotsky, através da pesquisa de campo foi realizada uma investigação através da observação e questionários realizados com a coordenadora e as professoras do maternal e do grupo dois.

Essa pesquisa foi realizada na creche Escola Silvina Antunes, localizada na cidade de Santo Amaro BA; desse modo, relatar o que as professoras pensam e entendem sobre a prática lúdica na educação infantil, e a importância dessa prática no desenvolvimento das crianças.

7 PESQUISA DE CAMPO

Para aprimorar esta pesquisa, será realizada uma pesquisa de campo, na creche Escola Silvina Antunes, a mesma fica localizada na cidade de Santo Amaro BA, Avenida Ferreira Bandeira n. 155 – centro tem vínculo com a prefeitura da cidade, foi inaugurada em 15 de fevereiro 2005.

Neste ano (2019), a creche atende os alunos do maternal ao grupo quatro; sendo que os alunos do maternal tem entre 2 anos á 2 anos e 6 meses, os alunos do grupo quatro, tem entre 4 anos e 5 anos de idade.

A creche Escola tem como diretora; Regina Pitanga, licenciada em pedagogia; coordenadora Vera dos Santos, licenciada em letras; seis professoras, todas

licenciadas em pedagogia e seis auxiliares de classe (todas com nível médio e algumas cursando pedagogia).

A creche funciona em período integral, das 08h00min horas até às 16:30, tem 120 alunos matriculados, contem seis turmas, cada turma com 20 crianças.

Atualmente, está funcionando em casa pois a sede está em construção, apesar de ter o modelo de uma casa, é bem ampla e bem dividida, cada turma tem sua sala separada.

A pesquisa foi realizada através de uma entrevista com duas professoras: Vanessa Alves, Katia dos Santos e a coordenadora Vera dos Santos.

QUESTIONÁRIO

- 1) O que você entende por lúdico?
- 2) Enquanto educador você utiliza o lúdico na sala de aula? Por que?
- 3) Como o lúdico pode contribuir no desenvolvimento das crianças na sala de aula
- 4) Quais as dificuldades de trabalhar com os jogos e brincadeiras na sala de aula??
- 5) No decorrer do processo ensino aprendizagem, é notado alguma melhora no desenvolvimento motor, através da ludicidade??

Respostas por Kátia dos Santos (Professora do grupo dois)

- 1) O lúdico é uma maneira dinâmica e divertida de passar os conteúdos através de jogos e algumas brincadeiras, tendo como base algum objetivo
- 2) Sim, pois acredito que o lúdico, transformam as aulas em um momento muito divertido, eu vejo a alegria das crianças quando utilizo brincadeiras nas minhas aulas, elas se soltam bastante, ficando a vontade, me esforço bastante para tentar trazer algo do cotidiano delas para dentro da sala de aula, sempre começamos as aulas com a rodinha, iniciamos orando e em seguida cantamos, acredito que a música também faz parte da ludicidade, depois contamos uma história, vejo o lúdico como uma metodologia renovadora e essencial para trabalhar com a crianças.

- 3) A prática lúdica em sala de aula prende a atenção dos alunos, facilitando o nosso trabalho, pois sem essa prática seria quase impossível fazer com que uma criança de dois anos de idade fique quieta por alguns minutos, fora os benefícios que traz para eles, desenvolvem várias habilidades, motoras, emocional, cognitiva entre outras.
- 4) A maior dificuldade que tenho, é a falta de material, pois utilizo materiais recicláveis e é bastante difícil para conseguir, utilizo rolos de papel higiênico, potes de iogurte, caixa de leite, com esses materiais confecciono alguns jogos para trabalhar as cores, contar histórias através de fantoches, palitos de picolé para trabalhar matemática, fitas isolantes, colo no chão e trabalho o equilíbrio e a coordenação; se não fosse a falta de materiais, seria tranquilo, pois a escola não disponibiliza muitos materiais, eu sempre dou um jeitinho de conseguir lá fora.
- 5) Sim, vejo melhora na coordenação motora, um simples ato de rasgar e amassar um pedaço de papel eles tinham bastante dificuldade, melhora a atenção, o equilíbrio, até para segurar um copo de água vejo melhora, vejo as brincadeiras como um ótimo aliado para melhorar o desenvolvimento infantil.

Essa pesquisa de campo foi realizada em março de 2019, frequente a creche em turno integral durante 3 semanas na última semana realizei a entrevista através de perguntas abertas, sendo de bastante valia para a construção deste projeto de pesquisa.

Atualmente a creche silvina Antunes, encontra-se desativada, mudou o nome e endereço, chama-se: creche Municipal Jair Oliveira De Santana, em homenagem ao vereador Jair Santana que faleceu de covid – 19; atualmente encontra-se localizada no Bairro do DERBA na cidade de Santo Amaro BA.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste projeto de pesquisa, pôde-se notar a importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizado das crianças na educação infantil, sendo possível

reunir na mesma situação, o lúdico e o educador. Os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças, e essa prática não deve ser vista apenas como uma passa tempo ou apenas como distração, mas sim, ser utilizada como uma ferramenta de trabalho, pois quando tem um objetivo, são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e psicológico das mesmas, permitindo assim, a liberdade emocional.

As escolas tem o dever de esclarecer para a comunidade o papel do lúdico, evidenciando que é utilizado como um importante instrumento de trabalho, e não apenas para distração, sendo possível sim, aprender brincando, gerando interesse, atenção e fazer com que as aulas se tornem mais agradáveis, prazerosas e divertidas, gerando prazer em ir à escola e participar as aulas.

Por meio da pesquisa de campo, foi constatado que os educadores nem sempre utilizam as brincadeiras com um objetivo, pois acreditam que as mesmas já oferecem a capacidade de aprender de forma independente. Os docentes acreditam que os jogos são educativos e utilizam como metodologia em suas aulas, juntando jogos e brincadeiras com conteúdo, utilizam materiais recicláveis pois a falta de recurso se torna um problema para essa prática.

Referências

Bernadete r Santos a importância do ato de brincar. Disponível em https://www.faced.ufba..br/ludus/2002_1htm. Acesso em

LURIA, A. R. Desenvolvimento cognitivo: seus fundamentos culturais e sociais. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2013. 223 p.

Psicopedagogia online brincar na escola. 2006 disponível em https://www.psicopedagogiaonline.com.br/2002_1htm. Acesso em:

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONT'EV, Aleksei Nikolaevich. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 13. ed. São Paulo: Ícone, 2014. 228 p.