

FACULDADE UNINA
Simone Regina de Souza

PROJETO DE APLICAÇÃO
Jogos e brincadeiras: A importância do lúdico no desenvolvimento das crianças na
educação infantil.

Orientação: Sandra Mara de Lara

ESPIRITO SANTO DO TURVO
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Simone Regina de Souza

Cidade: Espírito Santo do Turvo

Estado: São Paulo

Curso: Licenciatura em Pedagogia

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO SEU PAP

Jogos e brincadeiras: A importância do lúdico no desenvolvimento das crianças na educação infantil.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

É muito importante o momento dos jogos e das brincadeiras no âmbito escolar, essa forma lúdica deve estimular, instigar as crianças a realizar ações e regras, o perder ou ganhar, a brincadeira é a oportunidade de desenvolvimento, pois através das brincadeiras a criança se desenvolve de uma forma mais leve, é com os jogos e brincadeiras que elas exploram suas relações pessoais e criam sua autonomia.

Nota-se que quando colocados na prática tem crianças que não se identificam ou não conseguem realizar alguns jogos e brincadeiras, por vergonha, medo, falta de atenção, contato, falta de concentração, não entender a forma de algum jogo, algo importante a ser mencionado são os materiais que precisam ser de acordo com a faixa etária das crianças.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: O principal foco é garantir que os jogos e as brincadeiras sejam prazerosos além de estimular a parte lúdica das crianças, regrinhas de um jogo por exemplo devem ser cumpridas e deve adquirir nas crianças os conhecimentos, buscar através dos jogos quais dificuldades a criança está tendo em relação a matéria apresentada como jogos de

encaixe, propor materiais divertidos e que chamem a atenção deles para desenvolver a atividade proposta, brincadeiras vivenciadas em casa pode ser uma maneira de trabalhar para que se perca o medo e a vergonha. Proporcionar materiais que não machuquem e nem quebrem, através desse tema escolhido podemos buscar a criatividade.

Teórica: Os autores, Friedmann (2012) e Kishimoto (2002 e 2010) apontam que, de acordo com as atividades lúdicas a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas. Por meio desse mecanismo ela desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. A escolha do tema está vinculada à atividade profissional na área de Educação Infantil onde o professor é o mediador, conduzindo o aluno e as atividades a serem realizadas. Esse universo lúdico possibilita novas maneiras de ensinar, onde pode-se obter uma educação de qualidade por meio de jogos e brincadeiras.

Prática: Deste modo, as brincadeiras e os jogos não devem passar a visão apenas como um divertimento ou passa tempo para as crianças, propor uma intervenção de forma mais lúdica vai auxiliar no desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo, raciocínio lógico, o ato motor, na linguagem oral e escrita das crianças ajudando também a terem respeito e a afetividade com os demais colegas.

6 OBJETIVOS

Geral: Proporcionar as crianças as oportunidades de ampliar seus conhecimentos através das atividades lúdicas participativa e de suas vivências.

Específicos:

- I. Compreender a importância da utilização dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento das crianças;
- II. Desenvolver jogos que estimulem o raciocínio e atenção;
- III. Explorar práticas lúdicas e estratégias para a faixa etária da educação infantil.

7 REVISÃO DE LITERATURA

Segundo (TAVARES, 2019) As brincadeiras e jogos no âmbito escolar contribuem de forma efetiva no desenvolvimento da criança nos seus primeiros anos de vida, desde

que sejam realizadas de maneira apropriada e adequada ao nível da criança e de acordo com os seus interesses. O que pode proporcionar a elas o encantamento pelas brincadeiras que vão interferir diretamente no seu aspecto cognitivo. Deste modo, percebe-se a importância do ensinar lúdico para as crianças na educação infantil, os jogos, as brincadeiras, e os variados tipos de brinquedos podem auxiliar de forma prazerosa e divertida o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. É necessário compreender o universo lúdico para que as crianças possam se comunicar com o mundo sem medo e respeitando o espaço do outro e construir suas relações sociais, trabalhar a ludicidade na educação infantil trás diversos benefícios como: o brincar é uma grande ferramenta para a comunicação, autonomia e criatividade, a brincadeira infantil ressalta a forma física, cultural, social e também emocional das crianças.

Para AGUIAR (2020) [...] o lúdico se configura numa situação privilegiada de aprendizagem e num importante instrumento pedagógico, constituindo uma potente ferramenta de desenvolvimento da expressão, socialização e comunicação. Associado ao educar, o brincar proporciona grande eficácia para a assimilação de conteúdo, dados e informações porque, desde muito cedo, a criança comunica-se por intermédio de sons e gestos, desenvolvendo, posteriormente, a imaginação por meio da brincadeira. Nas brincadeiras, os pequenos desenvolvem ainda capacidades importantes, como a memória, a atenção e a imitação, amadurecendo ainda a socialização, por meio da interação, experimentação e uso de papéis sociais e regras. (AGUIAR, 2020, s/p). Assim sendo, vale ressaltar a conscientização que os pais devem ter em relação a ludicidade vivenciada em suas casas, é possível que a partir de como tudo é ensinado em casa a criança na escola se desenvolva e reviva momentos que não fiquem inseguros perante algumas atividades propostas nas aulas.

Já Pereira e Sousa (2015), que diz: o professor deve utilizar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico e planejar a sua aplicação, para que possa desafiar seu aluno e abrir sua mente para descoberta, além de sistematizar o conhecimento que foi construído, permitindo que o jogo não seja visto apenas como diversão ou para motivar sua aula expositiva, mas como algo que estimule o aprendizado (PEREIRA e SOUSA, 2015, p.7). Dessa forma, utilizar as brincadeiras com jogos como meio de contribuição para o desenvolvimento intelectual torna a utilização desse recurso favorável aos fins pedagógicos no processo de construção de conhecimento das crianças.

Por fim, Piaget (1998) confirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa. Deste modo, ressaltamos a importância do lúdico, os jogos e brincadeiras vão surgindo aos poucos na vida da criança aprendendo desde os mais práticos até aos que possuem regras pois é brincando que eles aprendem a respeitar as regras, é por meio da ludicidade que a criança expressa sentimentos. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Compreender a importância da utilização dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento das crianças;

Roda de Conversa: Segundo Piaget (1978), as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psico-motora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, se formam os valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e tantos outros.

Para este momento, vamos reunir as crianças em uma roda de conversa e resgatar com eles memórias de jogos e brincadeiras com os demais colegas para um estreitamento de laço afetivo, será passado através de um vídeo a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

Estratégia de ação 2: Desenvolver jogos que estimulem o raciocínio e atenção;

Confeccionando o jogo: De acordo com Kishimoto (2002) o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, e através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Após o primeiro momento, vamos confeccionar um jogo chamado “Jogo do encaixe geométrico”, esse jogo vai auxiliar no desenvolvimento da coordenação motora fina das crianças, identificar formas geométricas, raciocínio lógico e concentração.

Estratégia de ação 3: Explorar práticas lúdicas e estratégias para a faixa etária da educação infantil.

Jogos como formas de aprender: Para Kishimoto (2003, p.105) os jogos, “embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças”. É neste sentido, que está apresentada o simbolismo e as regras nas atividades. De acordo com a citação acima, o jogo tem suas especificidades, diante disso, é preciso que as professoras tenham esse entendimento para que possa utilizá-los de maneira adequada, com objetivo de proporcionar a real função do que o jogo vem trazendo para a aprendizagem.

Nesta última etapa, vamos utilizar mais um jogo para despertar ainda mais o interesse nas crianças o jogo “pega flor” como uma brincadeira pedagógica e tornar o processo de construção do conhecimento mais prazeroso e divertido lembrando que antes de qualquer atividade lúdica é importante observar atentamente aos critérios dos materiais utilizados: tamanho, espessuras, cor, peso, pois os materiais precisam estar de acordo com as habilidades motoras e sensoriais de que cada aluno dispõe.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Roda de Conversa	X			
Confeccionando o jogo		X	X	
Jogos como formas de aprender: “Pega flor”				X

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Roda de Conversa	Notebook ou TV (caso a opção for uma TV, será necessário uma vídeo cassete e um CD contendo o vídeo a ser apresentado).
Confeccionando o jogo	Cartolina, canetinhas coloridas, peças de blocos de montar ou brinquedo similar.
Jogos como formas de aprender: “Pega flor”	Palitos de sorvete, palavras impressas, desenhos correspondentes as palavras, cartolina, fita adesiva.

11 RESULTADOS ESPERADOS



Na elaboração desse projeto o objetivo geral era proporcionar as crianças as oportunidades de ampliar seus conhecimentos através das atividades lúdicas participativa e de suas vivências, com isso as aulas na educação infantil pode propor mais ludicidade nas atividades, pois o lúdico é muito importante no desenvolvimento da criança. Então, por que não se pode desenvolver o estudo e a brincadeira, ambos necessários ao desenvolvimento da criança a partir de uma atividade única ou também comum, onde seja possível aprender brincando. Segundo Rousseau (1968), as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural. Foquei na observação e percepção do real interesse das crianças para com a brincadeira e o jogo, foi utilizado todo um cronograma para estes momentos onde foi possível perceber como foi o enfrentamento durante cada etapa, após o momento de interação na roda de conversa. No primeiro momento houve a roda de conversa que possibilitou as crianças a falarem dos jogos e brincadeiras que já conheciam ou que já foram ensinadas a elas dando abertura para o laço afetivo e o convívio social, após esse momento de interação entre eles houve a descoberta dos materiais utilizados que foi nosso segundo momento, a atenção foi voltada na maneira em que cada jogo foi confeccionado e como cada criança identificou as formas geométricas, raciocínio e concentração que foi realizada de forma positiva que estimulou as crianças a quererem jogar, Para Froebel apud Zacarias (2007,p.5) "o jogo é o espelho da vida e o suporte da aprendizagem", tendo sido um dos primeiros educadores a utilizá-lo na educação de crianças, criou materiais diversos, que conferiram ao jogo uma dimensão educativa. Para ele é pelo meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo. Na última etapa foi apresentado as crianças um jogo onde pude perceber nela como as crianças processaram e adivinharam cada palavrinha, foi utilizado materiais de acordo com a faixa etária e de acordo com cada proposta, também pode ser feito para se trabalhar com soma, cores, alfabeto, vogais, construção de frases. Ao final do meu projeto sinto-me satisfeita e muito feliz com o desempenho e a espontaneidade das crianças ao realizar as brincadeiras, É preciso termos consciência que, brincando as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento.



Fonte: Aatoria Simone Regina de Souza (2021)



Fonte: Aatoria Simone Regina de Souza (2021)



Fonte: Aatoria Simone Regina de Souza (2021)



Fonte: Autoria Simone Regina de Souza (2021)

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Karla; MORAES, Emyslane; VALADARES, Caroline. **“A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil”**. 2017. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/1363?fbclid=IwAR230LOs3UMFKqslcdfr4ulZ2EvLL4QfUmAsTc35n7o6Jffg1T5ez4EK27U>.

BANDEIRA, Priscilla. SOUZA, Priscilla. **O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. (2015). Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2431/1/POB19012016.pdf>

DA SILVA ARAÚJO, Luzeni et al. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Humanidades & Inovação, v. 8, n. 34, p. 155-165, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/5258>.

DE LIMA, Ana Paula Gomes et al. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA CRIANÇA**. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD4_SA9_ID3476_21092020212848.pdf

Educação NT. **Brincar é aprender!**. YOUTUBE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PCNvAFhx4H4>.

Marinho, Patricia. **Como fazer um jogo de encaixe para as crianças.** (2016). Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2016/04/12/como-fazer-um-jogo-de-encaixe-para-as-criancas/>.

MARTINS, Maria das Dores Garcia; DE FÁTIMA SILVA, Irondina. **A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** In: Anais Colóquio Estadual de Pesquisa Multidisciplinar (ISSN-2527-2500) & Congresso Nacional de Pesquisa Multidisciplinar. 2021. Disponível em: <https://publicacoes.unifimes.edu.br/index.php/coloquio/article/view/997>.

PELLEGRINE, Marina. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil.** (2007). Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18593/2/Marina%20Joaquim%20Pellegrine.pdf>.

SANTOS, Valdirene. Silva, Rejane. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem no infantil v em uma escola da rede pública municipal em sobral – ce.** Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem-no-infantil-v-em-uma-escola-da-rede-publica-municipal-em-sobral-ce/110251/>.

SILVA, Sandra. **Jogo pega flor com a família da letra B.** YOUTUBE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pVy5k0qJz0o>.

SILVA. Dcilene. **A ludicidade como uma forma de educar na educação infantil.** (2020). Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/19565/1/DSS22022021.pdf>.

SOBRINHO, Maria. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Disponível em: <http://www.isciweb.com.br/revista/356-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil>.

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://anchor.fm/simone-souza38?fbclid=IwAR3xIYE6D8Bur5eXQP-OfDgJcFMEWB6wTE4Q0mrcP5MZDFml0lrAND7HtbE>