



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

A IMPORTÂNCIA DO USO DOS JOGOS PARA A SOCIALIZAÇÃO E PSICOMOTRICIDADE DAS CRIANÇAS DE 2 E 3 ANOS DE IDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino Educação e Diversidade
Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Renata Souza¹
Magali Inês Pessini²

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso é um relato de vivência da prática como componente curricular que tem como objetivo identificar quais benefícios se tem ao introduzir os jogos no aprendizado dos alunos da educação infantil. O presente trabalho teve como base pesquisas bibliográficas. A metodologia deste estudo pautou-se na pesquisa de campo. Com base nos dados coletados, percebe-se que as crianças se sentem motivadas quando estão se divertindo e que o jogo é a ferramenta que desperta esse sentimento de pertencimento.

Palavras-chave: Jogos. Educação Infantil. Socialização. Psicomotricidade.

1 INTRODUÇÃO

Na Lei de Diretrizes 9394 de 1996 (LDB), em seu art. 29: A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Os jogos possuem um papel muito importante na vida das crianças, pois é na primeira infância que eles se descobrem seres sociais, estando presente no dia a dia destes. Dessa maneira entende-se que o jogo tem a função de deixar as aulas mais interessantes e divertidas, despertando a curiosidade e tornando-as mais ativas e criativas.

A Educação Infantil aqui, refere-se às instituições de atendimento às crianças de 0 a 5 anos de idade, e são mais comumente conhecidas como creches e pré-escolas,

¹Renata Souza: Aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas.

²Magali Inês Pessini: Tutora do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

como pode ser encontrado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDB 9394/96,

Art.29.A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade. Art.30. A educação infantil será oferecida em: Creches, ou entidades equivalentes, para a criança de até três anos de idade; Pré - escolas, para as crianças de até três anos de idade; Art.31. Na educação infantil a avaliação far-se-á medida acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objeto de promoção mesmo para o acesso ao ensino fundamental (BRASIL,1996, p.20).

Compreendemos que o jogo pode desenvolver a aprendizagem pois nele a criança aprende sobre valores modo de pensar e agir, o educador tem a função de inovar, e proporcionar o lúdico.

Sendo que:

O brincar se torna importante, pois é o início do processo de aprendizagem: a criança brinca naturalmente, num processo biológico, inato e genético, com a mera finalidade de aprender a apreender. Pela brincadeira ela explora o seu corpo e o seu ambiente, desenvolvendo as sensações exteroceptiva, proprioceptiva e vestibular. Além disso, sua curiosidade é estimulada, ela aprende a agir, adquire iniciativa e autoconfiança, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração, tendo uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade (MOURA e SILVA, p. 12, 2005).

Diante do exposto, de que forma os jogos podem contribuir para a sociabilidade e motricidade das crianças? Assim, o objetivo deste trabalho é identificar quais benefícios se tem ao introduzir os jogos no aprendizado da criança na educação infantil.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho teve como base pesquisas bibliográficas e pesquisa de campo. Como coleta de dados, realizou-se se de uma atividade dirigida com recursos onde foi estimulada a coordenação motora, fazendo colagens e recortes, foi utilizado o livro de história infantil “o gato xadrez” para que as crianças pudessem interagir com a história completando as frases. A atividade proposta foi desenvolvida da seguinte maneira: as crianças foram levadas para o pátio da instituição, os pneus foram despostos de forma que as crianças pudessem visualizar. Em seguida as crianças fizeram colagem sobre as formas geométricas utilizando cola e bolinhas de papel crepom. Cabe ressaltar



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

que durante toda atividade as crianças colaboraram trabalhando em grupos dispostos por mesas da sala de aula.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a observação realizada percebemos que os jogos contribuem de forma positiva no aprendizado, no decorrer do atividade notou-se agitação por parte crianças mostrando dificuldades em se conectar com os colegas e com a professora. Sendo assim,

A criança brinca para conhecer a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura, para conhecer os objetivos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta (KISHIMOTO, 2008, p.19).

O trabalho desenvolvido mostrou que as crianças aprendem muito mais quando estão relaxadas. Em relação ao ambiente que foi aplicado as atividades é preciso melhorias pois faltam materiais para os professores que muitas vezes compram do próprio bolso para que não falte para as atividades em sala, o espaço é ótimo, porém é preciso reformas pois é uma creche muito antiga no município.

Segundo Piaget (1977, p. 31),

Quando o professor consegue, através de uma aula lúdica, desestabilizar um aprendente, estará oportunizando a ele a chance de buscar o equilíbrio, e o equilíbrio é uma condição pela qual lutamos sempre. Há uma troca sempre que são desafiadas as crianças mostram algo novo, o jogo é estimulante que faz com que ofertem o melhor de si em tudo que façam.

A direção e os professores estão sempre dispostos e contribuíram para que a atividade fosse aplicada de forma que surtiu resposta positiva, as crianças aprenderam a fazer as tarefas e a se comunicar quando não entendiam algo, melhorou a coordenação motora nos jogos e nas atividades aplicadas, ouviram histórias aprendendo assim a ter mais atenção ao professor e aos colegas.

CONCLUSÃO

O lúdico é forma de a criança equilibrar o real do imaginário, através dos jogos e brincadeiras a criança incorpora valores e aprende sobre culturas, desenvolve a sociabilidade e a criatividade foi constatado que há benefícios ao introduzir os jogos na



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

educação infantil, pois transformou o modo em que as crianças pensavam e agiam diante das tarefas do dia a dia dentro e fora da sala de aula.

Os jogos proporcionaram a elas autonomia diante das propostas dadas pelo professor fazendo com que vivenciassem uma experiência de troca com os colegas e com o professor reforçando a importância da comunicação nesse processo.

Usar livros, músicas e todas as propostas aplicadas no projeto além de ter ajudado no desenvolvimento do raciocínio as tornou mais espontâneas dando a elas a liberdade de demonstrar o lado criativo usando da imaginação, ao aplicar as atividades de coordenação motora as crianças se conectaram de muitas formas, elas aprenderam a incentivar o colega assim a todo momento ajudavam- se entre si torcendo umas pelas outras, foi observado que professor deve estar sempre atento para como as crianças reagem diante de todo o processo de aplicação das atividades para que saibam como agir e trabalhem outros momentos.

É importante compreender que o ensino lúdico só faz sentido e efeito se o professor estiver para aplicá-lo, sabendo reconhecer que cada criança é única por tanto eles aprendem em tempos e formas diferentes. De acordo com as fontes analisadas o jogo deve ser uma ponte que contribui para a formação integral da criança, no entanto o foco não é o jogo mais o que ele proporciona no desenvolvimento e aprendizado. Sugere-se, por fim, a elaboração de um estudo e planejamento que vise a contratação de um professor específico para área de ludicidade, a fim de que se tenha uma aula mais proveitosa onde cada criança é avaliada com mais detalhes visto que o professor saberá se a criança estará apta ou não a realizar certa atividade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei das Diretrizes e Bases da Educação. Brasília: Diário Oficial da União, 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php>. Acesso em: 21 março 2021.

KISHIMOTO, TizukoMorchida (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2008.

Moura, E. W.; Silva, P. A. C. (2005). Aspectos Clínicos e Práticos da Reabilitação. São Paulo: Artes Médicas.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

PIAGET, Jean. Seis estudos de psicologia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977.
SCALHA,