AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR PARA O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS

Autor(res)

Eliza Adriana Sheuer Nantes
Diones Da Silva Vale

Categoria do Trabalho

Pesquisa

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

Introdução

A ludicidade faz parte da história como manifestação cultural que se modifica continuamente, como aponta Huizinga (2008, p.3), ao destacar que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Para Lima (2018), o jogo é uma atividade lúdica que dá ênfase no papel protagonista da criança em diversificados aspectos: participação ativa e reflexiva, encoraja a expressão de ideias, desenvolve habilidades de pensamentos; estimula a memória, a autonomia, o respeito mútuo e a interação. O jogo tem como características sensações, movimentações, competição, desafios, descoberta, aprendizagem, cooperação, realizações, interação, entre outros (ALVARENGA, 2020). O estudo de Velasco (1996) ressalta que quando a criança não brinca ela deixa de estimular e desenvolver suas capacidades inatas, as quais podem vir a causar insegurança, medo e agressividade na fase adulta. Diante de tais fatos os autores citados defendem a importância de incentivar o uso do jogo em sala de aula.

Objetivo

O objetivo deste presente trabalho é discutir as contribuições da ludicidade através de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de crianças nas aulas de educação física.

Material e Métodos

A princípio realizou-se uma coleta de informações em múltiplas fontes: em repositórios de publicações de artigos, dissertações e livros, desta forma a metodologia utilizada foi bibliográfica (MARCONI; LAKATOS, 2011), na perspectiva de esclarecer a temática abordada. Em seguida, realizou-se um levantamento bibliométrico, no qual os registros de dados foram anotados em uma planilha, de acordo com as orientações de Hayashi e Hayashi (2011). O banco de dados utilizado foi a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, e o período de coleta deu-se nos anos de 2018 a 2021, apresentando cada variável relatada pelos autores que contemplaram o tema. Na consulta utilizaram-se os termos: “educação física” AND “jogos” AND “educação infantil”. Ao todo foram localizados 11 trabalhos. Após analisá-los conclui-se que 3 não tinha relação com o tema, 1 estavam repetidos, portanto foram eliminados, restando 7 estudos.

Resultados e Discussão

Diante dos estudos realizados por meio das leituras das dissertações selecionadas, constatou-se que todos correspondiam ao objetivo proposto. As sete dissertações analisadas são estudos provenientes de um levantamento bibliométrico, sendo em sua totalidade da área de educação física. A aquisição dos dados dessa pesquisa bibliométrica trata-se das variáveis séries iniciais da educação infantil e envolve incluir a interação lúdica no ambiente escolar. Logo, serão utilizados como alicerce as leituras sobre os teóricos analisando as ideias para fundamentar uma prática pedagógica cotidiana, especificamente, para turma do 2º do Ensino Fundamental I, que contém 1 professor da área de educação física e 26 alunos com idades em torno de 7 anos. Destacou-se a importância do significado e a relevância do uso de jogos para o ensino infantil escolar, pois Huizinga (2000, p.9) já dizia que “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”.

Conclusão

A partir das pesquisas empreendidas, foi observado que o lúdico, enquanto ferramenta de ensino, impacta de forma dinâmica e significativamente para as crianças pequenas, bem como, os benefícios que esta ludicidade pode proporcionar para aquisição de habilidades numa dimensão física, motora, psicológica e social. Verificou-se que através dos jogos e brincadeiras a criança revela o seu mundo interior, pois é uma atividade espontânea e necessária, inerente ao universo infantil.

Referências

ALVARENGA, Thais Caroline de Pinho. Os jogos e as brincadeiras nas aulas de Educação Física: concepções de professores sobre suas implicações lúdicas. 2020.

HAYASHI, M. C. P. I.; HAYASHI, C. RM. Protocolo para coleta de dados bibliométricos em bases de dados. 2011. Mimeografado.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, J. Homo ludens. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LIMA, Claube Camile Soares. Jogo, Infância E Educação Física: Conhecimento E Especificidade. 2018.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar: O Despertar Psicomotor. RJ: Sprit. 1996.

Apoio - Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular – FUNADESP.