



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**

JULIANA FLAUSINO MARQUES

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

JUIZ DE FORA  
2017

JULIANA FLAUSINO MARQUES

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para obtenção de título de graduação, sob orientação do Professor Díleno Dustan.

JUIZ DE FORA  
2017

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus, por nunca ter me deixado desistir diante dos muitos obstáculos. A minha família e namorado por sempre me apoiar nas decisões que tomei para chegar até aqui. Ao meu orientador Dileno Dustan, por todo apoio necessário dado a conclusão do trabalho.

A Deus, por ter me iluminado a cada obstáculo, me protegendo todos os dias e não me deixando desistir das coisas mais importantes.

## **RESUMO**

Este estudo se justifica, por acreditar que é possível o aprendizado através do brincar. Pois brincando a criança faz descobertas, desenvolve aptidões, se organiza, supera obstáculos, resolve problemas, sendo assim desenvolve seu ser social, pessoal e cultural, facilitando assim seu processo de socialização. No trabalho demonstro a importância das atividades lúdicas, ressaltando a participação das mesmas no desenvolvimento cognitivo, psicológico e psicomotor, mas para isso é de suma importância que o professor incentive, faça a mediação e facilite o meio de convívio do educando, para que este sinta seguro para desenvolver sua forma de expressar, contribuindo para seu crescimento em todos os âmbitos.

Palavras-chave: descobertas, desenvolvimento, crescimento, lúdico, educando.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>07</b>
<b>1. ATIVIDADES LÚDICAS: PRINCÍPIOS TEÓRICOS BÁSICOS .....</b>	<b>09</b>
<b>1.1.Aspectos conceituais .....</b>	<b>09</b>
<b>1.2.Aspectos práticos .....</b>	<b>11</b>
<b>2. AS ATIVIDADES LÚDICAS E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.Aspecto cognitivo .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2.Aspecto psicológico .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3.Aspecto psicomotor.....</b>	<b>16</b>
<b>3. O PAPEL DO EDUCADOR E SUAS IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS .</b>	<b>19</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>24</b>
<b>5. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>26</b>

## INTRODUÇÃO

Atualmente, e de grande preocupação de pais e educadores com a formação da criança voltada não somente a conteúdos escolares como português e matemática, mas sim a criatividade, cidadania e autonomia da mesma.

Esse estudo assim, se justifica por acreditar que o educador criando um espaço lúdico para que o educando possa aprender brincando, este também aprende a pensar solucionar problemas, fazer descobertas, desenvolvendo assim seu lado pessoal, social e cultural, facilitando a vida em sociedade e preparando para ser um cidadão.

Estudos demonstram que, através das atividades lúdicas, o educando pode explorar ainda mais sua criatividade, fortalecer seu lado emocional e sua conduta no processo de ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas por sua vez, proporcionam um resultado significativo e inovador na educação infantil.

Nesse sentido, através de pesquisas bibliográficas propõe compreender como o processo de ludicidade influi no meio educativo, reafirmando as atividades lúdicas dentro do contexto escolar, almejando sempre o desenvolvimento do educando.

É preciso especializar educadores em outras formas de educar, criando estratégias diferentes e inovadoras nos processos de ensino-aprendizagem para que criem uma aprendizagem prazerosa saindo do habitual, do massivo. Assim proporciona a criança um aprendizado mais rico e contribui para o processo de socialização do mesmo.

Sem dúvidas, para a criança um jogo é importante demais, sendo assim o educador tem um importante aliado no processo do ensinar. O “aprender brincando” se torna uma forma de chamar a atenção da criança, que através do jogo desenvolve seus esquemas mentais, reproduz seu cotidiano e o que o cerca, suas experiências, seus desejos e interesses, assimilando-os a sua realidade.

Assim este trabalho está organizado em três capítulos. Sendo esses: princípios teóricos e básicos das atividades lúdicas; as atividades lúdicas e o desenvolvimento infantil; o papel do educador e suas implicações pedagógicas.

Encerrando o trabalho com as considerações finais na expectativa de apresentar o resultado como um alerta para a necessidade de um novo olhar sobre o processo de ensino-aprendizagem.



## 1. ATIVIDADES LÚDICAS

### 1.1. Aspectos Conceituais

Atividades lúdicas são atividades que despertam a imaginação da criança de forma significativa, sendo uma ferramenta pedagógica, promotora do desenvolvimento cognitivo que estimula as relações interpessoais. “Segundo Guy Jacquim (1980, p. 43)”, “O jogo não é usado para distrair crianças, mas para ajudá-las a se desenvolver”.

Apesar de jogo ser mais restrito que brincadeiras em geral por ter regras, ambos são muito divertidos e contribuem para despertar a ludicidade.

A ludicidade é um instrumento prático de estimulação, utilizado em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. Ao direcionar atividades lúdicas em sala de aula, o professor proporciona aos alunos desafios, que podem ser fundamentais para o desenvolvimento físico e mental, vencendo suas dificuldades e medos, desenvolvendo a motricidade e também a cognição da criança.

Essas atividades podem ser utilizadas na interdisciplinaridade, sendo os jogos direcionados de acordo com a idade e capacidade da criança. Atividades lúdicas são importantes de forma que, a criança desenvolva também o raciocínio lógico, evoluindo mentalmente, intelectualmente e favorecendo o amadurecimento social.

Dessa maneira, estas atividades tem por objetivo aprofundar e desenvolver os conhecimentos do aluno, de forma divertida e não tradicional.

Pretende-se então, oportunizar ao educando se descobrir, estando sempre bem disposto e interessado. A troca e a transmissão de conhecimentos se farão por meio de brincadeiras, jogos e brinquedos, proporcionando um verdadeiro processo educativo, em que a soma de esforços, força e coragem, das diferentes capacidades, se dirijam à busca de um ser equilibrado e tranqüilo.

Em outras palavras, podemos dizer que, as capacidades da criança podem ser maiores, devido ao incentivo do professor que compreende os fatores básicos do desenvolvimento, utilizando, jogos, brincadeiras, como uma ocasião da criança aprender a conviver com outras pessoas, praticando cooperação, iniciativa e cortesia, evoluindo o espírito desportivo, aprendendo a reagir em meio a decisões dos líderes, habituando-se a organização das regras e, ainda, contribuindo para o domínio da emoção.

De acordo com Rute Gouvêa (1990, p. 14):

*Em todos os jogos, atividades e experiências a criança se educa, aumenta a sua capacidade de ação, facilita e controla os movimentos, enquanto o espírito de observação, de atenção, os sentidos, o raciocínio, são conjuntamente solicitados pelo próprio indivíduo que pratica as atividades. O professor terá que satisfazer a este conjunto sempre, mas acompanhando a criança, que se envolve, deverá favorecer-lhe momentos diversos que possam influir o ambiente, a fim de que o jogador encontre ocasião para ativar essas capacidades.*

Assim, torna-se fundamental que o educador encontre a melhor forma de elaboração das atividades lúdicas, que devem ser apropriadas ao nível e às condições sociais das crianças. Para aplicar qualquer brincadeira ou jogo educativo, o professor precisa analisar a possibilidade de aquisição dos materiais necessários, de acordo com a situação da escola e de sua clientela. Somente dessa maneira, essas atividades atingirão o objetivo de incentivar a criança, e não esnoabar, expor ou desmotivar.

Alguns escritores como Freinet, Piaget, Gardner, Montessori, Freire, dentre outros, comprovaram a possibilidade de aulas inovadoras e criativas para serem aplicadas no cotidiano escolar. Porém, revelam também a necessidade de adaptação às regras da escola e conhecimento das dificuldades dos alunos que, de certo modo, podem reprimir e atrapalhar o desempenho da criança.

Para Vygotsky (1982, p. 61) há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. A criança imita ações das pessoas, ela se prende a limites, como um jogo de futebol, mas pode variar de situação conforme as estratégias adotadas pelos jogadores.

Portanto, entendemos que Vygotsky acreditava nas atividades sociais e culturais capazes de contribuir para o desenvolvimento do educando. De certa forma, estes aspectos poderiam motivá-lo a refletir sobre concepções de mundo e de sua vida escolar. Para o referido autor, o brinquedo é aquilo que preenche as necessidades da criança e o motiva para a ação.

Assim, se bem elaboradas e apresentadas às crianças de forma significativa, as atividades lúdicas poderão produzir entusiasmo, alegria e mais confiança para vencer obstáculos e desafiar limites propiciando o desenvolvimento da coordenação motora e do raciocínio lógico.

Para Kyrillos, (2004, p.52):

*Através da ludicidade, a criança vai estruturando e construindo seu mundo interior e exterior. As atividades lúdicas podem ser consideradas como meio pelo qual a criança efetua suas primeiras grandes realizações, que através do prazer, ela expressa a si própria e também sua fantasia.*

Analisando esta idéia, reafirmamos que a partir da atividade lúdica, a criança pode desenvolver muitas funções que, de certa forma, poderão facilitar a socialização, a movimentação e a cognição, além da interação dos educados de forma incentivadora, moderna e interessante.

## **1.2. Aspectos práticos**

Falar da infância é lembrar-se da brincadeira como principal atividade, fator quase “obrigatório” na vida das crianças

Podemos confirmar que os jogos, brinquedos e brincadeiras, utilizados corretamente, integram várias dimensões da personalidade, afetiva, motora, cognitiva, que mobiliza funções e operações. Verificamos que é através deles que a criança adquire a primeira representação de mundo e, é por meio deles, também, que desenvolve um senso de iniciativa e auxílio mútuo.

Fritzen (1990, p. 75) ressalta Froebel, que viveu de 1782 a 1852, pregava uma pedagogia da ação, e mais particularmente do jogo, dizendo que “a criança, para se desenvolver, não devia apenas olhar e escutar, mas agir e reproduzir”.

É fundamental que o educador conheça alguns jogos para enriquecer sua prática. Apresentaremos alguns a seguir:

Jogos de exercício sensório-motor: fazendo movimentos de jogar beijos com a mão, movimentando os pulsos para os lados, fazendo gestos de adeus, e movimentar os pulsos como um limpador de pára-brisas. Jogos simbólicos (exploram a discriminação auditiva, a coordenação motora e a orientação temporal): manipulando objetos que provocam ruídos, batendo, sacudindo, amassando, apertando, utilizando latinhas contendo pedras, dançando sucessivamente seguindo o estímulo sonoro, músicas e cantos, ritmos lentos ou rápidos. Jogos de regras (coordenação motora ampla, orientação espacial, discriminação auditiva e atenção): queimada, amarelinha, vôlei, dentre outros.

Cabe ressaltar que estes tipos de jogos são, portanto, atividades evidentemente sociais, pois pressupõem de parceiros e a observância a alguns regulamentos definidos. O jogo organizado e cooperativo constitui o melhor método para isso, apesar de a liberdade ser restrita, é a fonte de socialização e respeito mútuo, ou seja, respeito de ambas as partes.

Dessa maneira, percebemos que, os jogos, as brincadeiras e alguns tipos de brinquedos, são situações em que as crianças revelam maneiras próprias de ver e pensar o mundo. Através deles as crianças aprendem a se relacionar com os companheiros, a trocar seu ponto de vista com as outras metas possíveis, a construir conceitos, a raciocinar sobre o seu dia-a-dia, a aprimorar as coordenações de movimentos variados. Assim, estas atividades lúdicas realizadas na escola tornaram-se atividades pedagógicas indispensáveis à aprendizagem.

Segundo Kishimoto (2003, p. 36):

*O uso de brinquedos e jogos com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento para situações de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos, que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha o papel de grande relevância para desenvolvê-la.*

Podemos perceber que, ao brincar a criança constrói conhecimentos de forma interessante e prazerosa, propiciando uma motivação não forçada, ou seja, natural, necessária para uma boa aprendizagem. O brincar é fundamental para o desenvolvimento do corpo e da mente, porém é necessário que o professor tenha um objetivo pedagógico e construtivo ao passar as brincadeiras e os jogos, do contrário, a aula não será produtiva e não fará nenhum sentido para a criança.

Ao manipular os brinquedos a criança tem a oportunidade de construir e representar tudo aquilo que observa, compreendendo melhor os problemas e situações do mundo em que vive. Algumas vezes, a criança utiliza um determinado brinquedo imaginando ser outro objeto ao qual se tem vontade de ter naquele momento. Os brinquedos são de vital importância no desenvolvimento e na educação da criança. Muitas vezes permitem que as crianças se divirtam e, ao mesmo tempo, aprendam.

Cabe ressaltar que, se passarmos a observar melhor os brinquedos e as brincadeiras das crianças, conseqüentemente, poderemos também, conhecê-las melhor. Portanto, essa é uma prática possível de ser realizada nas escolas, tanto de educação infantil quanto de ensino fundamental, com o objetivo principal de proporcionar uma aprendizagem eficiente e significativa.

## 2. AS ATIVIDADES LÚCIDAS E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

### 2.1. Aspecto Cognitivo

O aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento da inteligência durante as atividades lúdicas. As crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem. Sendo assim, o desenvolvimento cognitivo se caracteriza por ser uma ação mútua, na qual a criança é guiada para atingir o seu nível máximo de sua capacidade intelectual. O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade.

Piaget (1997, p. 45), afirmava que:

*As crianças são aprendizes ativos e inteligentes, sendo assim são capazes de aprender com facilidade, estando sempre prontos para receber novas informações, desenvolvendo de forma natural e espontânea.*

Ao pensar, a criança logo desenvolve despertando a imaginação e o raciocínio, porém, a criança possui poucos esquemas de ação, e no começo da aprendizagem, é capaz de assimilar poucas situações, mas com o tempo progressivamente, vai podendo e conseguindo enfrentar várias situações.

É preciso que o educador crie novos estímulos e proporcione novas experiências e situações relacionadas com aquelas já vividas pela criança, para facilitar o processo de aprendizagem e favorecer o seu desenvolvimento. Podemos dizer que o objetivo do professor é criar desafios para estimular a construção de inteligência lógica, do conhecimento além de considerar valores.

O fator afetivo inclui os relacionamentos intra e interpessoais, ao brincar a criança vai experimentar várias situações, positivas (quando ganha uma brincadeira, atinge um objetivo, entre em acordo com os colegas.) e negativas (perde alguma atividade, não consegue realizar o esperado, gera conflitos com os colegas.), sendo através destas situações que a criança aprende a conviver com o outro contribuindo para a formação da consciência moral.

Segundo Vygotsky (1998, p. 21), “O desenvolvimento se dá por meio da observação dos mais velhos, por repetição e correção de comportamentos através do feedback recebido”.

A citação do autor nos faz entender que o desenvolvimento ocorre por meio do processo no qual a criança avalia as estratégias aprendidas e as utiliza para aprender novas habilidades.

Assim, Antunes (2004, p.47), nos confirma que é através da ludicidade que o educado desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assumem múltiplos papéis, produz competências cognitivas que vão formando seu intelecto.

## 2.2. Aspecto psicológico

Para Piaget (1980), “O próprio pensamento interioriza a atividade motora”. O ser humano, mais precisamente a criança, ao brincar e jogar se envolve de uma forma tão intensa que coloca na ação seus sentimentos e emoções. Psicologicamente a criança demonstra seus sentimentos, procura novas sensações, não tem inibições, descobre que já pode tomar algumas decisões, portanto a disciplina correta, ou seja, a adequação das atividades lúcidas nesta idade vale por toda a vida, o professor conhecendo a criança pode explorar ao ensinar.

Ângela Maluf (2005, p.87) explica que:

*O desenvolvimento da capacidade do raciocínio e atenção depende, em grande parte, de experiências motoras: manusear, pegar, agarrar. Inteligência motora é saber agir corretamente no instante exato. Isto ajuda a criança a investigar seus interesses pessoais e mantém viva a sua disposição para aprender. Aprender para a criança significa auto-capacitação, pensar e agir por si mesma. Este aprendizado deve processar-se por livre iniciativa da criança, por contatos recreativos e desafios individuais.*

À medida que a criança se envolve com a brincadeira, passa a adotar a linguagem apropriada e se engaja em atividades relevantes, como por exemplo, nas situações de fantasia, ou realistas, exercitando sua imaginação.

Para Vygotsky (1978, p.33):

*O jogo cria a zona de desenvolvimento proximal da criança. No jogo a criança sempre se comporta além da sua média de idade, acima de seu comportamento diário. No jogo é como se o pensamento se elevasse uma acima de si mesmo. Como no foco de uma lente, o jogo contém todas as tendências evolutivas de uma forma condensada, e é em si, a fonte principal de desenvolvimento.*

Na verdade, ao jogar, a criança se solta, pensado de forma mais ágil e rápida. Assim, supera a forma com que age normalmente, de forma natural e espontânea indo além de seu comportamento cotidiano.

Normalmente, a criança obedece às regras do jogo e das brincadeiras de forma fiel e realista, explorando os papéis dos adultos nas experiências comuns do dia-a-dia.

Uma atividade interessante seria o baú da fantasia, para o desenvolvimento do pensamento lógico, imaginação atenção e memória, o baú da fantasia, pode ser um baú plástico ou uma caixa grande encapada devidamente. Dentro do baú ou da caixa podemos colocar vários tipos de roupas e alguns objetos. As roupas e os objetos que sugerem determinadas profissões são fundamentais, pois facilitam o processo de busca e identificação.

Um bom baú de fantasias deve ter ainda chapéus femininos e masculinos, de enfermeiras e de cozinheiros, uniformes, máscaras, perucas, bigodes e fantasias de bichos. Peças avulsas como golas, lenços, xales, punhos e colarinhos facilitam também a criação de personagens. Cada dia, semana ou mês, as fantasias seriam exploradas.

Enfim, o desenvolvimento psicológico da criança pode ser sem dúvida, evolutivo, ou seja, vai crescendo à medida que a criança começa a assimilar e, através da criatividade do professor, ao passar jogos e brincadeiras em sala de aula ou na escola, faz com que a criança fique desinibida e sua maturidade mais notável.

### **2.3. Aspecto psicomotor**

A educação psicomotora através das atividades lúcidas deve ser considerada como uma educação de base na educação infantil podendo ser praticada desde a menor idade. Oferecendo condições para a aprendizagem na educação infantil, estas atividades leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a encontrar-se no



espaço, há dominar seu tempo, a adquirir habilidade na coordenação de seus gestos e movimentos.

É de suma importância que a criança já tenha um contato com objetos escolares, antes de iniciara educação infantil, acreditando que futuramente serão direcionados para os rabiscos que constituirão seus primeiros traçados.

Como exemplo, podemos citar a utilização de jogos de encaixe como uma ótima forma de trabalhar com as crianças, seja através de formas geométricas que possibilitam a criança a descobrir pelo tato ou através de peças de encaixe. Tornar-se necessário que o educador tenha criatividade para selecionar o material a ser usado em sala de aula, analisando o fundamento pedagógico das mesmas.

De acordo com a teoria de Piaget (1975, p.62), a “fase sensório-motora (0 a 2 anos) caracteriza-se por mecanismos sensórios motores no contato com a realidade, não havendo manipulações simbólicas. Portanto, os brinquedos devem ser adequados ao interesse, às necessidades às capacidades da etapa de desenvolvimento da criança se encontra. Apesar de todos passarem pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processa pode variar, cada criança tem o seu tempo.

Para Ângela Maluf (2005, p. 53) principalmente na fase de 8 a 12 meses, começa a acontecer o desenvolvimento psicomotor, amplia-se o campo e ação da criança, pois ele já se locomove com mais facilidade, além de gostar dos brinquedos pedagógicos porque oferece oportunidade de manipulação, o educador da educação infantil pode selecionar brinquedos de puxar empurrar.

De acordo com Piaget (1969, p.54), na evolução dos 2 aos 7 anos, constatamos a existência de três etapas sucessivas de pensamentos da criança:

*Pensamento egocêntrico: a criança transforma o real para satisfazer seus próprios desejos; Pensamento verbal: a criança acredita que todas as coisas foram feitas artificialmente pelo homem ou por qualquer fabricante, como uma divindade; Pensamento intuitivo: Ele já se baseia na realidade observada, como esta é percebida, consiste em afirmar simplesmente que os sentidos percebem.*

O professor por sua vez deve contribuir para que a criança continue tendo sua personalidade, por toda a sua vida sendo, natural, honesta, eficaz e coerente nas ações e no pensamento. É finalidade da escola, promover a participação para que o indivíduo

compreenda sua importância na construção de uma sociedade melhor e mais justa, proporcionando, se possível, um bom convívio com as pessoas em busca de uma sociedade mais igualitária e solidária.

O desenvolvimento psicomotor da criança acontece através de atividades variadas, nas suas diferentes etapas, tanto do pensamento quanto do desenvolvimento motor. Cabe então, ao educador, ter criatividade e objetividade, ambos de extrema importância para o aprendizado do educando para que o brincar proporcione a soma de novos conhecimentos e desenvolva habilidades.

Ângela Maluf (2005, p.9) revela ainda:

*Brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, emocional e cognitivo. A busca do saber é possível através, do brincar formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses capazes de aprender rapidamente.*

Para a autora, brincar é fundamental para o bom desenvolvimento intelectual, motor e cognitivo, utilizando uma forma mais motivadora, objetiva e diferente, onde a criança se desenvolve através do que ela vivencia, e de suas capacidades mentais.

### 3. O PAPEL DO EDUCADOR E SUAS IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS

#### 3.1. O papel do educador

Ao elaborar uma atividade para ser passada em sala de aula, o educador precisa acima de tudo, dar oportunidade ao educando de se expressar, de falar o que está pensando. Sendo o professor apenas um mediador e um facilitador de conhecimento, colocando idéias ou pensamentos da criança em evidencia, o lúdico deve ser o parceiro do professor.

Dessa maneira, ressaltamos a citação de Ângela Maluf (2005, p.28):

*Minha aproximação com a realidade do brincar nas escolas levou-me a perceber a inexistência de espaço para o desenvolvimento cultural dos alunos. Esse resultado, apenas de apontar na direção das ações do professor, não deve atribuir-lhe culpabilidade. Ao contrario, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informações nem vivencias a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva cultural, histórica e criativa. É rara a escola que invista neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sua de aula ou é utilizada como um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até no recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições.*

Atualmente, a maioria das escolas possui espaço debilitado, os aspectos físicos precário onde as fazem as crianças conviverem com muitas regras desnecessarias, que inibem o educando. Assim, a autora, ressalta ainda que, muitas instituições de ensino e professores não consideram atividades lúdicas como um instrumento de educação e sim como algo invalido e desnecessário.

Apesar das regras da escola, o educador pode investir no aprendizado através da ludicidade. Alem disso, pode propor que a confecção dos jogos e brincadeiras seja feita por alunos, proporcionando a interação, a comunicação entre os mesmos, sem infringir os limites da escola.

O educador, visto como facilitador, se torna mais adorado pelos alunos. Agindo dessa maneira, o educador deve desenvolver certa afetividade no espaço de sala de aula, como fator para uma boa convivência.

Para Moacir Gadotti (2001, p.39), “A relação entre o afetivo e o cognitivo na escola aponta para o resgate da identidade da criança e também para o seu próprio desenvolvimento intelectual”. Para ele,

*É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo infantil. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. O professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúcidos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando as crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa prazerosa e sempre participava.*

Dessa maneira, o autor foca a importância da afetividade na relação professor-aluno. Acreditando que o aluno aprende melhor quando apresenta maior afinidade com o professor e tem boas relações interpessoais que possibilitam uma oportunidade de melhores resultados no processo ensino-aprendizagem e na qualidade do ensino.

Mais uma vez aparece a participação do professor como facilitador da aprendizagem e, acima de tudo, o professor deve amar a profissão, pois de nada adiantaria, um plano de aula com várias atividades lúdicas e criativas, se o próprio educador não participa, não interage e não dá liberdade do aluno se expressar.

O educador não pode parar no tempo, deve se atualizar e se adequar as novas estratégias educacionais. É imprescindível que o educador perceba, através de um olhar, a presença da efetiva de em suas relações. A atuação do professor ao dar atenção aos seus alunos, desenvolvendo uma relação harmônica e equilibrada, incentivando a participação ativa de seus alunos pode ocasionar resultados positivos.

Para Ângela Maluf (2005, p.89), o educador precisa:

- *Ter conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil, sobre brincadeiras, brinquedos e jogos;*
- *Ser uma pessoa bem humorada, comunicativa e que tenha muita paciência, que goste de brincar e que crie um ambiente lúdico descontraído;*
- *Se solidarizar com as crianças que; por amar a elas, lhe proporcione horas felizes de prazer e aprendizado.*

Para a autora, o educador deve estar ciente da situação da sala de aula e de cada aluno em particular, tendo assim pedagogia para levar aos seus alunos brincadeiras de qualidade.

Para Cunha (1994, p.65-66), é indispensável conhecer como a criança pensa e se desenvolve e quais as suas necessidades nas diferentes etapas do seu desenvolvimento.

Portanto, para exercer o papel de mediador, é necessário ter conhecimento do aluno e do objeto de ensino.

Planejar este processo é uma enorme responsabilidade. Pretender desenvolver atividades pedagógicas sem levar em consideração o nível conceitual do aluno e seu estado de espírito é temerário. Da mesma forma, insistir em ensinar para o aluno aquilo que ele já sabe, é tedioso. Entretanto, espera-se que todo educador tenha a sabedoria do trabalho docente e curricular.

A boa preparação do educador exige uma observação cuidadosa das formas de aprender e pensar de cada criança, bem como seus interesses e sua sociabilidade, objetivando uma intervenção equilibrada e competente durante as brincadeiras realizadas nas instituições escolares.

O bom professor incorpora ao processo muitos recursos sabendo que sem eles a interação aluno-realidade não evolui. Assim, conheceremos algumas brincadeiras para auxiliar no desenvolvimento da criança e ao mesmo tempo contribuir para uma educação significativa:

Bolas ao ar:

1. As crianças fazem duas filas, o primeiro jogador da fila fica com a bola, a bola é passada sobre a cabeça dos participantes
2. Desenvolvimento: a um sinal combinado, o primeiro jogador de cada grupo passa a bola sobre a cabeça entregando ao colega de trás e assim sucessivamente. Quando o último jogador estiver de posse da bola, sai correndo e vai ocupar o lugar a frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo continua vindo sempre para frente o último da fila, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo continua vindo sempre para frente o último jogador da coluna, enquanto os demais recuam.

3. Será considerada vitoriosa a equipe cujo jogador inicial retornar em primeiro lugar à posição primitiva.

Dança das cadeiras:

1. Formação inicial: colocar lado a lado, tantas cadeiras quanto forem os participantes, menos uma, formando duas colunas de cadeiras, uma de costas para a outra. Os participantes ficam enfileirados, em volta das cadeiras.
2. Desenvolvimento: a professora coloca uma música ou bate palmas, e todos andam ao redor das cadeiras, bem perto delas. De repente, a professora para a música ou para de bater palmas, e cada jogador deve sentar-se na cadeira mais próxima. Aquele que ficar de pé será eliminado. Tira-se uma cadeira em cada rodada, e o jogo recomeça com um menor número de elementos e de cadeiras.
3. Vence o jogador que conseguir sentar até a última rodada, quando restar apenas uma cadeira.

Arranje um par:

1. Formação inicial: de mãos dadas, formarem pares, com exceção de um participante, que fica sozinho.
2. Desenvolvimento: correr aos pares a um sinal combinado, largar as mãos e procurar outro. A criança sozinha deve aproveitar para arranjar um par.

O professor deve ser cauteloso e observador a ponto de direcionar atividades para os alunos através de suas capacidades.’ Dessa maneira, entendemos a necessidade do professor observar cada aluno para descobrir as individualidades de seus alunos. Ao trabalhar com lúdico cria-se uma oportunidade de adentrar no mundo infantil e observar que a criança possui uma linguagem própria – a do brincar.

Para Linda Sant'ana (2008 p.3)

*A partir do que vê, ouve e ente, o educador pode planejar estratégias que oportunizem avanços no processo de construção dos saberes, ele focaliza os progressos e as deficiências de cada aluno, a partir deles, faz um diagnóstico das necessidades. Isso significa pensar ações que possam propiciar um crescimento cada vez maior, como selecionar jogos e brincadeiras para maximizar o grau de aprendizagem.*

Entendemos que o autor coloca a existência de uma relação entre o real e o pensamento da criança, mas porém, não deve ser relacionado de forma em que o objetivo e ação são completamente diferentes, resultam de diferentes conseqüências, pois em outras palavras, para a criança separar a ação real da oportunidade de estabelecer conceitos, pois existir pensamento abstrato significa que é de difícil compreensão ou resultante de abstração de distração, sendo assim separar os significados é necessário, e essa distração pode não contribuir para o desenvolvimento do educando e não gerar bons resultados entre professor e aluno em sala de aula.

Em uma entrevista para a revista Atividades Escolar (anexo) Chalita (2008, p.27) destaca aspectos importantes nos quais o professor deve compreender.

Para o autor é de grande importância a ludicidade no ambiente escolar, pois incentiva o aluno a aprender de forma em que o mesmo desenvolva suas habilidades e o professor possa contribuir para isto aprimorando as atividades. O autor destaca também que, a cada etapa escolar do educando a atividade lúdica deve corresponder às características específicas de cada fase, promovendo atividades realmente desafiadoras.

A partir dessas colocações, cabe ao professor-mediador, envolver-se de forma responsável e significativa para atingir seu maior objetivo, o de educar com qualidade, respeito, amor e, acima de tudo dedicação, promovendo estratégias lúdicas que possam dinamizar seu trabalho de forma prazerosa e produtiva.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os limites deste breve estudo, não temos a pretensão de concluir nossas discussões, mas apenas apresentar e refletir sobre alguns aspectos que consideramos relevantes sobre a prática das atividades lúdicas para desenvolvimento infantil.

Para tanto, foi necessário buscar um caminho para tentar esclarecer às pessoas envolvidas no contexto educacional que a educação através das atividades lúdicas para as crianças deve prever a formação de base indispensável em seu desenvolvimento motor, afetivo e psicológico, dando oportunidade para que, por meio de jogos, de atividades lúdicas, se conscientize.

Ainda hoje, vemos grande preocupação de pais e educadores com a formação da criança voltada não apenas para conteúdos escolares, mas também, para a criatividade e autonomia da mesma.

O desenvolvimento global da criança se dá através do movimento, da ação, da experiência e da criatividade, levando-a conseguir plena consciência de si mesma; de sua realidade, o que sente, pensa, movimenta-se no espaço, encontra-se com os objetos e, gradativamente distingue suas formas; e que se conscientiza das relações de si está com o espaço e o tempo.

No decorrer deste estudo, observamos que, para o aluno se desenvolver é preciso da presença não só de um professor e uma sala de aula, e sim, de um amigo, companheiro, criativo e incentivador, capaz de orientar e mostrar a criança que o aprendizado é constante e para o resto da vida.

Sendo assim, na escola, cabe ao professor mediar e facilitar o meio de interação e desenvolvimento do aluno, incentivando a prática do brincar para aprender. É preciso conscientizar os educadores envolvidos no processo ensino-aprendizagem sobre a necessidade de oferecer estratégias diferenciados para uma aprendizagem prazerosa, capaz de atrair a atenção das crianças para aprender brincando.



No entanto, embora findando este estudo, é necessário que pais e educadores, estejam mais conscientes do seu papel na educação, acreditando na importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil.

**REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

CHALITA, Gabriel. *Atividades Escolares*. 2008, p. 27.

FRITZEN, Silvino José. *Jogos Dirigidos para Grupos Recreação e Aulas de Educação Física*. 1990, p 75.

GOUVÊA, Ruth. *Expressão Corporal para Jovens e Crianças*. Ediouro 1990.

JACQUIM, Guy. *A educação e o Jogo*. São Paulo. Flamboyant, p.7.

KISHIMOTO, Tizuco Mochida. *O jogo e a Educação Infantil*. A Pré Escola Brasileira 1962.

MALUF, Ângela Munhoz. *Brincar Prazer e Aprendizado*. 4º Edição 2005.

MOLL, Luís. *Vygotsky e a Educação*. Rocca 1996.

PIAGET, Jean. *O Juízo Moral na criança na criança*. 1975

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

REVISTA “*Atividades Escolares*”. *Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil*. Minuano Cultural 2008, p.27.

SANT’ANA, Linda. *Jogos e Brincadeiras*. Alto Astral 2005.

[www.profissaomestre.com.br](http://www.profissaomestre.com.br)