

FLAVIA REGINA DITTERT

**“CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA
DE 1.^a A 4.^a SÉRIE”**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.^a Ms. Simone Rechia

CURITIBA

1997

FLÁVIA REGINA DITTERT

**“CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO
DA CRIANÇA DE 1^A A 4^A SÉRIE”**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.a Ms. Simone Rechia

CURITIBA
1997

FLÁVIA REGINA DITTERT

**“CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO
DA CRIANÇA DE 1^A A 4^A SÉRIE”**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.a Ms. Simone Rechia

DEDICATÓRIA

Dedico a meus pais e a todos aqueles que me incentivaram a chegar até aqui.

AGRADECIMENTO

- ❖ A Deus, que permitiu que eu fosse capaz de concluir mais esta tarefa.
- ❖ A minha orientadora Simone Rechia e meu professor Iverson Ladwig que souberam me estimular durante todo o percurso deste caminho.
- ❖ Às minhas amigas Maria Cecília Pandory Kuwabara, Miriam Ribeiro Batista, Daniele Richter e Andréa Grebogy que compartilharam comigo todas as horas boas, assim como aquelas que chamamos de difíceis.
- ❖ Ao meu grande amigo Mário Filho, que me incentivou mostrando-me o quanto eu era capaz.
- ❖ Para meus irmãos, Mauro e Marcia, e ao meu cunhado Marcelo Noleto, que estiveram sempre ao meu lado.
- ❖ Aos meus colegas e professores da Universidade, que de alguma maneira me ajudaram para a conclusão deste trabalho.

SUMÁRIO

Dedicatória.....	ii
Agradecimentos.....	iii
Resumo.....	v
1 Introdução.....	01
1.1 Problema.....	01
1.2 Justificativa.....	02
1.3 Objetivo.....	02
2 Revisão de Literatura.....	04
2.1 Conceituações pedagógicas dos jogos sob diferentes dimensões teóricas.....	04
2.2 O jogo e o desenvolvimento lúdico da criança.....	07
2.3 Características da criança em idade escolar.....	09
2.4 A contribuição do lúdico à nível de sociabilização para criança.....	10
3 Conclusão.....	12
4 Referências Bibliográficas.....	14

RESUMO

Neste trabalho procurou-se discorrer sobre a importância do lúdico no desenvolvimento do indivíduo e sua inter-relação significativa com as atividades físicas, destacando-se os jogos no período da infância. O objetivo é fornecer subsídios à uma melhor orientação dos profissionais de educação, por intermédio de atividades recreativas no desenvolvimento integral de um trabalho educacional voltado as atividades formais e não formais e de interesse dos educandos. Conceitua-se sobre os diferentes pontos de vista dos jogos nas diversas etapas do desenvolvimento infantil e sua importância na educação integral do indivíduo. Na caracterização dos jogos, pesquisou-se sobre distintas opiniões de autores com suas classificações de acordo com pontos de vistas. Admitindo ser responsabilidade de um professor a de ajudar o surgimento de novas idéias relacionadas com os jogos, procurou-se mostrar uma fundamentação teórica dinâmica, clara e objetiva permitindo ao educando lembrar características e funções, objetivos, a importância do trabalho em grupo, o espírito de competição e os benefícios do lúdico no desenvolvimento motor e social das crianças na faixa etária de sete a dez, que lhe permitirão elaborar e ensinar com mais propriedade, atividades inerentes aos níveis acima referidos. O sentido de evidenciar os critérios colocados pelos estudiosos para que uma atividade possa ser reconhecida como lúdica para finalmente buscar a contribuição para o desenvolvimento das crianças de 1^a a 4^a série.

1 INTRODUÇÃO

1.1 PROBLEMA

O homem é um ser social que conduz um potencial espírito associativo através do processo de sociabilização. A eficácia ou não deste processo de socialização, vai depender exclusivamente, das experiências positivas e negativas acumuladas pelo indivíduo na sua convivência.

A infância é uma fase marcante e decisiva na vida do indivíduo, as experiências vividas e realizadas, nesta fase vão refletir positiva ou negativamente dependendo do valor das mesmas. Considerando-se que a sociedade é essencial ao pleno desenvolvimento do indivíduo, tornando-se de suma importância iniciar, na infância, esta integração através de atividades físicas como os jogos, por exemplo:

Estudar o jogo, numa primeira instância, pode parecer uma tarefa fácil, talvez porque a maior parte da população que se dedica a pensar um pouco sobre ele encare simplesmente como diversão e entretenimento, ou como uma atividade banal, desprovida de utilidade para produção material dessa sociedade, mas por ser um jogo assunto de permanente desenvolvimento humano, em todas as idades, merece revestir-se de sérias e profundas reflexões. Para que os adultos saibam escolher uma forma de lazer sadio, torna-se importante que seja desenvolvido, nas idades anteriores, habilidade e capacidade de escolha, através dos jogos. (BRUNHS, 1996)

A partir destas premissas, qual seria a “Contribuição lúdica dos jogos para o desenvolvimento da criança de 1ª a 4ª série ?

1.2 JUSTIFICATIVA

A análise de textos de autores que se dedicaram a reflexão educacional, no Brasil, mostra que grande parte deste esforço tem se dirigido à escola. Sua eficácia ou não como agente de reprodução ou de mudança é foco central da discussão. Entretanto, esses estudos, quase sempre relacionam o sistema formal de educação

ao processo educativo global, considerando fundamental esta relação.

“Se o estudo de problemas da educação brasileira não levar em conta o quadro cultural mais amplo, ele terá sido estéril.” (COSTA, 1970)

A educação física mostra-se como área apropriada para tal propósito, uma vez que o jogo, paralelamente à ginástica, à dança e ao esporte, constituem os elementos que a constroem enquanto especificidade acadêmica e pedagógica. Portanto, o jogo, cujo componente mais expressivo e direto é o elemento lúdico, deveria receber uma preocupação maior dos profissionais da área, pela urgência de sua reconquista na contemporaneidade.

“Os jogos constituem a atividade recreativa que os reúne em grupo mais rapidamente”. (MIRANDA, 1979)

Oferecendo assim, meio de estabelecer interação (dando a cada criança oportunidade de expandir-se e de fazer conhecimento recíproco).

Ao contribuir para o desenvolvimento da criança, as atividades efetuadas durante o jogo, podem contribuir conseqüentemente, com a melhoria do rendimento escolar, pois, desenvolvem a base biológica, sensorial e motora de aprendizagem .

1.3 OBJETIVOS

Este estudo tem como objetivo básico verificar qual a contribuição dos jogos na escola e no processo educativo, e de que forma essa relação pode ser considerada tendo em vista um possível formulação de uma alternativa pedagógica. Procurando analisar a importância do papel da escola, quando se considera o jogo, quer como instrumento, quer como objeto de educação, e através deste estudo relacionado ao significado do jogo e sua influência na vida da criança, começamos a estabelecer uma metodologia caracterizada pelo jogo como fator coadjuvante no processo de estimulação de aspectos psicomotores.

Para esse fim, concentrou-se na formação de grupos, nos quais, os elementos componentes, agindo e reagindo, participam do processo de vida em grupo, nele influenciando diretamente e dele recebendo influência. Levando em conta esse dado da situação, o objetivo é, também, analisar as várias formas de

entendimento do jogo e da educação .

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 CONCEITUAÇÕES PEDAGÓGICAS DOS JOGOS SOB DIFERENTES DIMENSÕES TEÓRICAS:

O jogo é uma das atividades mais significativas dentro da Educação Física, sendo que já em séculos passados, assumia grande relevância dentro da Educação. Por ser um grande alvo de interesse, ao longo dos anos, tem sido conceituado por diversos autores, e se observando a sua história, vemos que teve seu valor e sua importância em todos os tempos, principalmente na parte do desenvolvimento do caráter e da personalidade da criança, desde a época anterior Cristo já havia uma preocupação em discutir o valor do jogo na vida das crianças.

As atividades lúdicas, desde muitos séculos, integram-se ao cotidiano das pessoas sob várias formas, sejam elas individuais, sejam coletivas, sempre obedecendo ao espírito e à necessidade cultural de cada época. E assim podemos evidenciar que dentro das atividades de lazer, vivenciadas especialmente na idade infantil, o jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula do seu meio para atingir um fim qualquer.

O jogo é denominado como atividade ou ocupação voluntária, onde a realidade e fantasia se fundem possuindo características competitivas, sempre acontecendo em lugares e tempos determinados por regras aceitas pelo grupo que participa. Neles são desenvolvidas habilidades físicas e desempenho intelectual diante das situações apresentadas. A prática do jogo deixa seus participantes em estado de tensão e expectativa, pois, ninguém sabe o resultado final do jogo, o que traz a sensação de imenso prazer ao competir e saber que poderá ganhar ao final da partida, o que proporciona grande interesse pela prática do jogo (HURTADO, 1997).

O fato do jogo poder ser vencido ou perdido, dá um valor especial e empolgante, despertando o espírito de conquista e fazendo com que a criança viaje por um mundo criativo, onde ela pode ser o rei, herói ou qualquer outro personagem criado por ela.

Houve um tempo que ao observarmos crianças brincando nas ruas, era sinal da mais pura vagabundagem, pois os jogos não eram valorizados como prática educativa. Hoje esta visão se transformou e, os educadores observam que a prática do jogo aperfeiçoa o desenvolvimento infantil. Na faixa etária dos 4 aos 10 anos, o jogo é um dos principais meios da educação física para a realização de atividades e consecução de objetivos; contudo, também atende as necessidades bio-psico-fisiológicas e sociais da criança, num processo gradual de integração, estruturação e classificação, segundo o nível, objetivo, modalidade ou classe do jogo a ser realizado (HURTADO, 1987).

“O jogo é uma necessidade para qual a criança tenha um desenvolvimento aceitável socialmente, é através do jogo que ela aprende como relacionar-se com o mundo, é um meio de canalização do excesso de energia criativa” (CLAPARÉDE, 1956).

Verificamos que as suas teorias tem como objetivo tornar mais significativo o sentido do jogo e sua influência no meio infantil; nela encontramos a “teoria do descanso” que afirma segundo SCHALLER, citado por ARAÚJO (1992, p.16), o jogo é recreio, serve para proporcionar descanso ao organismo ou ao espírito fadigado. A teoria do excesso de energia segundo SPENCER, citado por ARAÚJO (1992, p. 16), as crianças brincam porque tem excesso de energia.

O jogo tem só finalidade de gastar as energias acumuladas. As duas teorias mostram falhas, vendo o jogo de maneira muito limitada.

A teoria do exercício preparatório segundo GROSS, citado por ARAÚJO (1896), sob o ponto de vista biológico que tenha que suprir falhas da teoria do descanso e do excesso de energia, onde tenta provar que sem as atividades lúdicas, os instintos de sobrevivência, na criança, de se exercitarem e de se aperfeiçoarem melhor, ficariam imperfeitos e não serviriam na luta pela vida.

Os jogos infantis despertam uma atração e um interesse na criança, pois, lhe oferecem maior liberdade de movimento nas atividades físicas em que praticam e, em sua iniciativa pessoal; desenvolvendo na criança comportamentos desejáveis da vida social, como: sentimentos altruístas e o espírito de liberdade sendo que, nas necessidades bio-psico-fisiológicas da criança, também são obtidas completando assim o seu valor educativo. (MARCELLINO, 1990)

“O jogo, é a base da educação física, é uma atividade formativa bio-psico-espiritual, imposta pela própria natureza e serve de motivo para atividades absolutamente indispensável na obra educativa” (TEIXEIRA, 1970)

Sendo uma atividade imposta pela natureza, explica em parte, o extremo interesse que as crianças manifestam pelo jogo, a extraordinária alegria com que se entregam às suas mais variadas combinações, devendo assim ser a atividade preferida ministrada para as crianças. Podemos dizer que os jogos são indispensáveis para a criança e o seu valor educativo do ponto de vista físico, intelectual, moral e social, vem justificar o papel importantíssimo que desempenha na infância, assegurando a aquisição de qualidades, de cuja importância a criança já tem o sentimento, e que tende instintivamente a adquirir.

Segundo BERGER, citado por ARAÚJO (1992, p.15), a alegria é a finalidade do jogo. Quando esta finalidade é realmente conseguida, em jogo alegre, a estrutura do tempo do universo do jogo assume uma qualidade muito específica, isto é, se torne realidade.

O que se mostra aqui é que a alegria que a criança sente com o ato de jogar conduz o jogador a perder a noção real do tempo de sua própria vontade e satisfação, assim, podemos entender um pouco mais porque as crianças mostram um estado interminável de participação quando estão envolvidas alegremente numa ação.

Os jogos podem ser classificados em motores, sensoriais, criativos, recreativos, intelectivos e pré - desportivos; sendo que os motores são jogos que exigem a participação ativa do corpo em sua totalidade, dando como exemplo o "pega-pega", que depende de recursos físicos como velocidade, reflexo, agilidade e visão; os sensoriais são jogos que ajudam a desenvolver os órgãos do sentido, sendo a cabra cega um tipo de jogo sensorial que depende do sentido da audição e do tato; os criativos são jogos que visam a desenvolver a criatividade e espontaneidade da criança usando movimentos imitativos, gestuais, interpretativos e corporais em geral, podemos usar como exemplo os jogos cantados; os recreativos são jogos que tem como objetivo apenas recrear ou distrair as crianças, como uma atividade integradora; os intelectivos são jogos que desenvolvem principalmente o raciocínio, a memória, a observação, a atenção e a concentração, entre outras capacidades. Os jogos de mesa como o dominó, o xadrez, a dama e a tria são alguns da área de interesse das crianças; os pré-desportivos são jogos que

além de estimular as capacidades físicas e mentais da criança, preparam-na para a prática formal de esportes individuais e coletivos, esse à partir dos 11 anos da idade, O jogo da “peteca” é um jogo pré-desportivo, pois é uma preparação para o voleibol. Praticando os alunos ficam com os reflexos mais rápidos, aumentam suas habilidades manuais e intensificam o trabalho em grupo. O jogo “pula-carneiro” é pré-desportivo para a ginástica olímpica, através dele os alunos podem saltar um obstáculo que mais tarde corresponderá ao salto sobre o plinto e cavalo com alças. (HURTADO, 1987).

Segundo CLAPARÉDE citado por ARAÚJO (1992), o jogo é um processo de derivação por ficção (...) e tem por função permitir ao indivíduo realizar seu eu, ostentar sua personalidade, seguir momentaneamente a trilha de seu maior interesse nos casos em que não possa conseguí-lo recorrendo as atividades sérias, onde a criança recorre ao faz de conta, criando algo que lhe permita fugir da realidade, atendendo as necessidades mais imediatas do seu eu.

2.2 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO LÚDICO DA CRIANÇA:

O jogo, muitas vezes, parece simples diversão e entretenimento, ou ainda, uma atividade banal, desprovida de utilidade para a produção material dessa sociedade o que não é verdade, a aparência não coincide com a essência e, procurar a essência do jogo é redimensionar o fenômeno muito além do simples fato da diversão e do entretenimento, buscando nas suas raízes históricas e culturais, a explicação para as aparências, adentrando na produção coletiva dos homens que vivem em sociedade. (BRUHNS, 1996)

As atividades lúdicas, desde muitos séculos, integram-se ao cotidiano das pessoas sob várias formas, sejam coletivas, sempre obedecendo ao espírito e as necessidades culturais da época. E assim podemos evidenciar que dentro das atividades de lazer, vivenciadas especialmente na idade infantil, o jogo toma um aspecto muito significativo no momento que ele se desvincula do seu meio para atingir um fim qualquer.

Dos 6 aos 10 anos, a criança possui necessidade de movimento, essa necessidade é suprida em grande parte por jogos livres e dirigidos, constituindo-se para a criança um poderoso instrumento para desenvolver-se, sendo um fator principal e ao mesmo tempo representando um sinal do desenvolvimento infantil.

“O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido que deve ser superado.” (JACQUIN, 1960)

Esta preocupação tem sido questionada especialmente hoje, quando o surgimento de novas formas de lazer moderno e a fabricação de brinquedos eletrônicos e mecânicos fez com que o lúdico se tornasse uma atividade passiva limitada, dando à criança incumbência de espectadora de uma ação, desprovida de qualquer esforço ou criatividade, transformando-o, assim, num momento desvinculado de participação ativa.

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Segundo HUIZINGA citado por ARAÚJO (1992), crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é em tal fato que reside sua liberdade.

Um critério bastante comum refere-se ao aspecto “desinteressado”, que pode ser facilmente refutado, pois nota-se uma preocupação do jogador durante a execução e o desenvolvimento do mesmo, bastante acentuado, sendo portanto, o jogo “altamente interessado”, e, se o jogo é uma atividade que parte da própria vontade do indivíduo, torna-se incoerente ação diretiva do adulto sobre a criança, propondo formas codificadas de brincar, pretendendo alcançar objetivos predeterminados. Esta prática limita e coage a participação da criança, uma vez que ela fica presa agir correspondentemente ao que lhe foi imposto, pois, ao jogar, a criança apresenta características de um ser completamente livre, motivado por uma necessidade intrínseca de realização pessoal, mas toda finalidade que procura no momento em que brinca está além de si mesmo. Não se utiliza do jogo como meio de alcançar uma determinada satisfação, e, sim esta é uma consequência de sua interação com o próprio ato de jogar. (PIAGET, 1978)

Como pudemos perceber a maior parte do tempo na idade infantil é dedicada ao jogo, e esta dedicação e interesse se dão a partir do momento em que são oferecidas à criança objetos ou situações como forma de entretenimento. Esta atitude do adulto só terá características de jogo se for absorvida pela criança pelo sentido de prazer, por isso, essa necessidade inerente deve ser respeitada e entendida como um aspecto importante na vida da criança.

2.3 CARACTERÍSTICAS DA CRIANÇA EM IDADE ESCOLAR:

“O jogo, como qualquer outra atividade, precisa estar à nível da criança, tanto na sua capacidade física como mental, intelectual e social “(DIEM, 1977)

O interesse pelos jogos e brincadeiras variam a faixa etária, e isso deverá ser levado em consideração na hora que for feita a seleção dos mesmos, para isso é necessário que se tenha conhecimento sobre o comportamento e interesse da criança em relação aos jogos. Na idade de 7 a 12 anos as regras começam a se manifestar na criança, é o período de pensamento operacional concreto, onde o jogo de regras se constitui, como uma atividade lúdica do ser socializado que se estenderá por toda a vida, sendo que para isso, é necessário que a criança disponha de um ambiente que lhe dê oportunidade de agir de acordo com seu processo evolutivo de desenvolvimento, interesse e fantasia. Observando as crianças, notamos que elas possuem vontades, sentimentos e necessidades que assumem características próprias, conforme o adulto lhe permite explorar tudo aquilo que a cerca, deixando agir por seus próprios interesses, irá progressivamente adquirindo experiências que servirão de suporte para o seu desenvolvimento psicomotor .

“Nessa idade a criança se encontra na fase do corpo representado, que se caracteriza pela estruturação do esquema corporal onde representa mentalmente seu corpo, apesar de só conseguir ter uma verdadeira imagem e representação mental de seu corpo à partir dos seus 10 à 12 anos “ (ARAÚJO, 1992).

Segundo VAYER citado por ARAÚJO (1992), a noção de esquema corporal que se esforça para englobar o ser inteiro engajado na sua comunicação com o mundo, é, necessariamente, uma noção altamente complexa, pois ela reúne, em todos os dados biológicos, informações relacionais e sociais.

Onde o autor estende o significado de esquema corporal a um aspecto mais dinâmico relacional, sendo que a estimulação relativa ao trabalho de esquema corporal deve ser fundamentada por uma ação educativa que facilite o desenvolvimento da personalidade da criança, a fim de conduzi-la a uma autonomia de atitudes, considerando o conhecimento de si mesmo em relação com o mundo

que o cerca deve estar intimamente ligado ao equilíbrio psico-afetivo da criança, pois sem este seria difícil assegurar a interação e as trocas interpessoais da criança com o meio, necessárias ao desenvolvimento de sua totalidade.

2.4 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO À NÍVEL DE SOCIABILIZAÇÃO PARA CRIANÇA:

A educação física ajuda a educar desenvolvendo padrões de comportamento socialmente aceitáveis aos indivíduos, através de uma forma vagarosa de evolução, direcionada a uma melhor definição de caráter, dando ao indivíduo condições de um melhor ajustamento pessoal a sociedade, aumentando a sua qualidade de vida.

Esses comportamentos sociais desejáveis não são aprendidos casualmente, eles precisam ser ensinados. Temos a Educação Física como sendo o ideal para isso, pois proporciona experiências práticas significativas, onde os educandos participam ativamente, passando por um processo de sociabilização, as implicações desses ensinamentos estão no fato de considerar o processo como um aspecto mental e na aprendizagem da criança, pois é justamente através desse processo de equilibração que o comportamento humano é construído em relação com o meio que o cerca.

A sociedade geralmente é dotada de certa estabilidade, as relações entre seus são explícitas, recíprocas e independentes. Por isso, o ajustamento pessoal é importante, estando relacionado com o social, que irão influenciar para que os indivíduos convivam de maneira feliz e equilibrada, na sociedade em que todos fazemos parte.

“A Educação Física é uma das poucas experiências educacionais na qual, usualmente os alunos participam de forma ativa em situações que requerem sociais”. (SINGER & DICK, 1980)

A criança procura compreender o seu mundo através de um relacionamento ativo com pessoas e objetos. Ao deparar-se com situações e acontecimentos, ela vai se adaptando através da construção sucessiva de estruturas, as quais apresentam formas de progresso com relação as anteriores e garante uma

equilíbrio cada vez mais complexa, que culmina com o alcance do raciocínio abstrato.

O alcance deste raciocínio não pode ser explicado apenas pelo processo de aprendizagem, no sentido usual de aquisição, mas também pelo funcionamento não aprendido que permite ao homem adaptar-se ao meio através de processos fundamentais: a assimilação e a acomodação. Os relacionamentos entre os indivíduos são todos importantes, reagindo uns com os outros de diferentes maneiras, não há razão para acreditar que a maneira como as pessoas reagem entre si em jogos e esportes, tanto jogadores como espectadores, é menos importante que outros aspectos de nossa sociedade, mesmo porque os vários tipos de sociedade se distinguem pelo grau de complexidade das relações sociais e de dependência mútua entre os indivíduos. Essas relações são o resultado de todo um processo de socialização pelo qual o indivíduo passou desde os seus primeiros anos de vida.

“A criança, que é parte de uma cultura, no seu grupo social, cria uma cultura infantil, elegendo jogos e materiais lúdicos dispostos em sua cultura para suas dramatizações de acordo com suas necessidades”. (LEIF & BRUNELLE, 1996)

Nenhuma criança nasce sabendo repartir seus brinquedos com seus amigos, ou tão pouco trabalhar em grupo, até que lhe seja ensinado as diretrizes sociais. Com os jogos, surgem oportunidades insuperáveis para o fortalecimento e o amadurecimento das relações humanas com amizades e companheirismo, enriquecendo a formação do caráter e da personalidade humana, agindo eficientemente, na vida cooperativa do grupo cumprindo uma função, tendo um lugar na equipe, onde a criança tem contato com outras, se habitua a considerar o ponto de vista de outrem; fazendo com que saia do seu egocentrismo original, ajudando a criar uma ordem social, plena de vida e felicidade.

“A alegria e felicidade que derivam deste espírito de cooperação enriquecem a vida e são essenciais para a tranquilidade, a ordem e a segurança social. Os jogos são de forma de comportamento recreativo, que tendem a seguir um padrão, em geral formado e partilhado por vários indivíduos”. (MEDEIROS, 1959).

3 CONCLUSÃO

Quando se inicia uma investigação sobre o jogo, percebe-se que os vários autores que se propuseram a estudá-lo, expressam diferentes pontos de vista, reflexo de uma dificuldade considerável em defini-lo. Pela análise dos conteúdos expostos neste trabalho, podemos chegar à conclusão de que procurara essência do jogo é tentar redimensionar o fenômeno muito além do simples fato de diversão e entretenimento. É tentar descobrir sua dimensão humana sem nunca perder de vista a integração do homem dentro do seu meio. É ir buscar nas suas raízes históricas e culturais, a explicação para as aparências. Enfim, é buscar o seu significado dentro da produção coletiva dos homens vivendo em sociedade.

A Educação Física é um potencial educativo para isso, pois, é dentro dela que encontramos os jogos, que são de real valor educativo, sendo atividades alegres, espontâneas, e necessárias para a criança, devendo fazer do currículo infantil. O jogo pode transformar a prática da Educação Física de uma forma estanque para uma forma que produza prazer e satisfação durante o seu desenvolvimento na ação, e ao mesmo tempo possibilita estabelecer a relação entre o fazer e o compreender, essa transformação deve ser de interesse fundamental tanto para os educadores e professores específicos da área de Educação Física, como os demais que estão também interessados e relacionados com a educação integral de crianças.

Esta conclusão reflete a necessidade de que sejam revistos os enfoques sobre a ludicidade, o jogo e o desenvolvimento da criança dados pelo curso de educação Física, é importante que os jogos sejam ministrados por pessoas capacitadas e cientes dos seus objetivos específicos educacionais e de sua importância, devendo ser planejadas dentro da faixa etária que se está trabalhando, para que seus objetivos sejam alcançados. O educador deverá conhecer os comportamentos característicos de cada idade, para compreender o mundo da

criança, saber de suas necessidades e anseios, para que consiga uma orientação adequada proveitosa e educativa.

Este trabalho torna-se importante pela sua relevância científica porque alerta quanto aos aspectos da “Contribuição da Ludicidade para o Desenvolvimento da Criança de 1ª a 4ª série.”

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 - ARAÚJO, Vania Carvalho de. O jogo no contexto da Educação Psicomotora. São Paulo: Cortez, 1992.
- 2 - JACQUIN, Guy . A educação pelo Jogo. São Paulo: Flamboyant, 1960.
- 3 - MARCELLINO, Nelson C. Pedagogia da animação. São Paulo: Papirus,1990.
- 4 -MEDEIROS, Ethel Bauzer. Jogos para Recreação na Escola Primária. Rio de Janeiro: CBPE, 1959.
- 5 -HURTADO, Johann G. G. M. Educação Física Escolar e Pré - Escolar de 1ª a 4ª Série. Uma abordagem psicomotora. Campo Grande: SEED/MEC, 1982.
- 6 - SINGER, Robert N . & DICK, Walter. Ensinando educação física: uma abordagem sistêmica. Porto Alegre: Globo,1980.
- 7 - TEIXEIRA, Mauro Soares & FIGUEIREDO, Jarbas Sales de. Recreação para todos. 2. ed. São Paulo:Obelisco,1970.
- 8 - UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ . Normas para apresentação de trabalhos. Parte dois. 5.ed. Curitiba: UFPR, 1992.
- 9 - UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ . Normas para apresentação de trabalhos. Parte seis. 2. ed. Curitiba: UFPR, 1992.
- 10- UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ . Normas para apresentação de trabalhos. Parte sete.2. ed. Curitiba: UFPR, 1992.