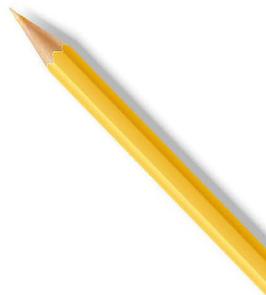
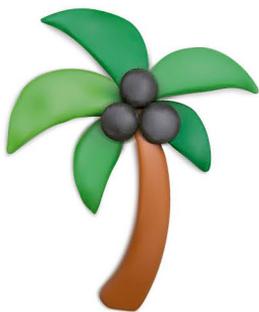


Andrea dos Santos Guimarães  
Marcus Antônio da Costa Nunes



# Atividades Lúdicas



**Andrea dos Santos Guimarães  
Marcus Antônio da Costa Nunes**

# **Atividades Lúdicas**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2022

Atividades Lúdicas © 2022, Andrea dos Santos Guimarães e Marcus Antônio da Costa Nunes.

**Orientador:** Prof. Doutor Marcus Antônio da Costa Nunes

**Curso:** Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

**Instituição:** Faculdade Vale do Cricaré

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira

**Diagramação:** Ilvan Filho

1ª edição

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G963a

Guimarães, Andrea dos Santos. -  
Atividades lúdicas / Andrea dos Santos Guimarães,  
Marcus Antônio da Costa Nunes. -

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2022. -

20 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-85-92647-64-3

DOI 10.29327/562702

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Atividades  
Pedagógicas. I. Nunes, Marcus Antônio da Costa.

CDD – 371.337

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956

# SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO .....	05
2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	06
3. PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS .....	12
3.1. Recorte e Colagem .....	12
3.2. Brincando com massa de modelar .....	14
3.3 Brincando com Música .....	16
3.4 Jogos e brincadeiras .....	18
REFERÊNCIAS .....	20

# 1. APRESENTAÇÃO

**E**sta cartilha é produto final da pesquisa de mestrado sob o título “A importância do lúdico no desenvolvimento integral de crianças da Pré-escola”, com a finalidade de auxiliar os professores pré-escola da Creche Escola Municipal Manoelina de Souza Rodrigues do município de São Francisco de Itabapoana – RJ em compreender o conceito do lúdico além de oferecer atividades que possam ser utilizadas no contexto da prática pedagógica.

Dessa forma, ela abordará a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, bem como, trará atividades lúdicas que os professores poderão utilizar em suas aulas, tornando sua prática pedagógica mais atrativa e dinâmica.

Nessa perspectiva, esta cartilha se apresenta como ferramenta, fornecendo auxílio pedagógico aos professores que desejam diferenciar sua prática pedagógica, promovendo diferentes possibilidades de aprendizagem.

Porém, este material não pretende ser um manual de atividades, que irá solucionar todas as dificuldades dos alunos, mais sim um material de apoio para que o professor possa utilizar o lúdico em suas aulas de forma dinâmica e atrativa.



## 2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**D**estacamos aqui a importância do uso da ludicidade na Educação Infantil, enfatizando o desenvolvimento de aprendizagem das crianças e estabelecendo uma melhora no seu desenvolvimento psicomotor e no seu rendimento escolar, como: atenção, memorização, criatividade, imaginação e socialização. O lúdico é uma ferramenta metodológica de extrema importância para a aprendizagem das crianças na educação infantil. Através do lúdico se ensina o conteúdo por meio de regras, pois permite a exploração do ambiente ao redor, proporcionando um aprendizado agradável e significativo, aumentando assim o conhecimento.



A educação infantil é considerada uma das experiências mais importantes na vida de uma criança, pois é nos primeiros anos de vida escolar que a criança vai aprender a assimilar as cores, letras, brincadeiras, a interagir com mundo e ter seu desenvolvimento intelectual.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB nº 9394/96 (BRASIL, 1996) é considerado como Educação Infantil, o período escolar em que atende pedagogicamente, crianças com idade entre 3 meses e 6 anos, é parte integrante da Educação Básica e possui extrema importância no desenvolvimento infantil.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº 9394/96 no seu Art. 29 e 30, caracteriza a educação infantil como:

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, complementando a ação da família e da comunidade. A educação infantil será oferecida em: creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; pré-escolas, para crianças de quatro a seis anos de idade. (BRASIL, 1996).

Compreende-se que os seis primeiros anos de vida são muito importantes e fundamentais para que a criança tenha um bom desenvolvimento. Durante este período da educação infantil, é onde acontecem às fases de transformações, as descobertas, que para elas se tornam cada vez mais interessante com o passar do tempo, buscam ativamente o conhecimento e o prazer.

Vygotsky (1994, p. 54) relata que,

Como aspectos fundamentais para a aprendizagem e, defendendo que a construção do conhecimento ocorre a partir de um intenso processo de interação entre as pessoas. Portanto, é a partir de sua inserção na cultura que a criança, através da interação social destaca a importância das interações sociais, ressaltando a ideia da mediação e da internalização com as pessoas que a rodeiam, vai se desenvolvendo na constituição do seu eu.

A Educação Infantil é a base inicial no desenvolvimento das crianças e no seu comportamento social, por isso é fundamental os professores trabalharem com o lúdico na primeira educação para auxiliar na formação de valores sócio culturais e formação do caráter das crianças.

A palavra brincar é muito mais atrativa e significativa para uma criança, nela consegue-se despertar sua criatividade e ir além da sua imaginação quando está brincando. Para as crianças o brincar é muito mais que uma diversão ou entretenimento é uma descoberta de conhecimentos e aprendizado que ela adquire a cada dia.

De acordo Oliveira (2000):

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

Deste modo, através da brincadeira a criança desenvolve suas agilidades e habilidades desenvolvendo sua como a atenção, memorização, imaginação proporcionando o desenvolvimento cognitivo e sociabilidade.

Assim sendo, quando o trabalho lúdico educativo acontece em um ambiente alegre, dinâmico e harmonioso, através de ações que valorizem o conhecimento empírico e, considere os aspectos sociais e culturais dos alunos, os resultados na aprendizagem são mais evidentes e aumentam as possibilidades cognitivas, pois eles conseguem expor seus sentimentos, desenvolvem a capacidade crítica e estabelecem novas relações com o conhecimento poderoso.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCN) (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Nesta perspectiva o uso da ludicidade na Educação Infantil proporcionara a criança, uma qualidade melhor de ensino e aprendizagem, desenvolvendo sua agilidade e praticidade no aprender ela consegue relacionar melhor a teoria com a brincadeira, que induz ela a fazer brincando. Assim se faz necessário levar essa essência para as salas de aulas motivando as crianças a aprender

de uma forma mais divertida e alegre. Dessa forma terá uma formação sócia educativa exemplar e um ensino de qualidade, pois à criança terá estímulo suficiente para seu desenvolvimento cognitivo e afetivo.

Desse modo, os trabalhos com jogos brinquedos e brincadeiras desenvolvem a abstração de pensamento e adquire conhecimento proporcionando aos alunos uma socialização entre eles, vale ressaltar que a ludicidade é um instrumento pedagógico utilizado pelo professor no processo de alfabetização, letramento e matemático.

Ao pesquisar essa temática, percebe-se que são vários os autores que definem e buscam desenvolver a criatividade nas brincadeiras pedagógicas, pois o intuito é aprender brincando.

Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) enfatizam algumas contribuições referentes à aprendizagem lúdica, que segue:

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do auto-conceito positivo;
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
- O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade;
- Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação;
- Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo,

intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento;

- O jogo é essencial para a saúde física e mental;

- O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Diante desses conceitos apresentados, percebe-se que a ludicidade é uma atividade de suma importância no desenvolvimento da criança e que sendo bem trabalhada ela causa um desenvolvimento muito importante na vida socioeducativa da criança, por isso destacamos o papel do professor nesse processo de ensino aprendizagem, trabalhando com suas dificuldades e explorando suas emoções através de situações de medo e encorajamento da criança, deixando ela segura e transmitir a confiança para ela alcançar seus objetivos.

## 3. PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS

### 3.1. Recorte e Colagem

#### Atividade 1

**Objetivo:** Expressar-se livremente através de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



Primeiramente devem ser separados vários materiais como (cola, tesoura sem ponta, papéis variados, revista, embalagens, forminha de brigadeiro, cola colorida, glitter, canetinha, giz de cera, lápis de cor, tecido etc). Em seguida faça grupos com 4 alunos de forma que todos tenham acesso aos materiais. Peça que utilizem sua imaginação e aproveitem o máximo da sua criatividade!

#### Atividade 2

**Objetivo:** Identificar as formas geométricas presente no cotidiano.

Primeiramente devem ser disponibilizados vários desenhos de figuras geo-

métricas para que os alunos recortem e cole no lugar correto que estarão nominados em uma folha de sulfite. Em seguida, peça para eles colorirem usando sua criatividade!

Posteriormente acesse o vídeo abaixo como ampliação para conversa sobre as formas disponível no link: [https://www.youtube.com/watch?v=5NjG7gIgf\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=5NjG7gIgf_0).

É importante que após assistirem o vídeo o professor fale os nomes das figuras e quantos lados cada uma têm. Poderá ser proposto também que os alunos desenhem algo utilizando as formas geométricas.

### Atividade 3

**Objetivo:** Trabalhar a coordenação motora fina.

Para essa atividade o professor deve desenhar traçados em linhas retas e curvaturas numa grande faixa de papel. Em seguida, deve colar com fita em um móvel, na altura do rosto da



criança. Orientar que a criança recorte o traçado. Picar o retalho do papel e colar a letra inicial correspondente ao nome da criança.

**Recursos:** papéis coloridos, tesoura, cola e, lápis/canetinha.

**Desafio:** Picar e separar em recipientes – por cores – o retalho que sobrou.

## 3.2. Brincando com massa de modelar

### Atividade 1

**Objetivo:** Desenvolver coordenação motora, criatividade, concentração.

Disponha por mesa cartas com letras e pedacinhos de massinha de modelar de diversas cores.

Deixe que as crianças manipulem a massinha, amassando, “cortando” e preenchem os contornos das letras com a cor preferida.

Posteriormente, pergunte qual a figura na carta e qual é a letra que está sendo preenchida (trabalhando agora o reconhecimento da letra e a associação de figura à letra inicial).

Você pode utilizar uma letra por dia e fazer o trabalho de reconhecimento mesclado a outras atividades.

**Obs:** Essa atividade também poderá ser realizada com números.



## Atividade 2

**Objetivo:** Criar desenhos, modelagens, trabalhando ponto, linha, cor, forma, espaço e textura.

Distribua nas mesas massinhas de diversas cores. Em seguida, peça que os alunos escolham uma cor e comecem a manuseá-las, sentido seu cheiro e textura. Proponha que os mesmos tentem modelar as partes do corpo, cabeça, tronco, braços, pernas, mãos, pés, olhos, nariz, boca, orelha e cabelo.

Nessa atividade o professor irá trabalhar as partes do corpo de maneira divertida!

Finalize a atividade assistindo com os alunos o vídeo disponível no link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=1rvR3Gv5egQ>.



## 3.3 Brincando com Música

### Atividade 1

**Objetivo:** Trabalhar com as cores primárias (azul, vermelho e amarelo), de modo que as crianças percebam e diferenciem os objetos e coisas ao seu redor. Estimular a memória e a diversão.

Com o vídeo “O patinho colorido” disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=ZL9pTiY1RPg&t=3s>, assista com as crianças e dance junto com a música demonstrando suas habilidades motoras.

Posteriormente distribua aos alunos folhas de sulfite para que os alunos usem sua criatividade e criem um desenho utilizando as cores do vídeo.



## Atividade 2

**Objetivo:** Trabalhar percepção, interação, musicalização, artes e movimento para um completo desenvolvimento da criança.

Com o vídeo “Boneca de lata” disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=Lyd9MJak8qA>, dance com os alunos realizando os movimentos. O professor poderá acrescentar pescoço, mãos, ombros. Depois de cantarem a música e realizar todos os movimentos, distribua folhas de sulfite e peça que cada aluno desenhe uma boneca e escolha um nome. Em seguida peça que cada um apresente o seu desenho.



## 3.4 Jogos e brincadeiras

### Atividade 1

**Objetivo:** Trabalhar coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular.

**Material:** Um lençinho de pano (ou um pedaço de pano).

Primeiramente as crianças formam uma roda e sentam no chão, menos uma;

A criança que sobrou corre pelo lado de fora da roda com o lenço na mão, ao ritmo da ciranda;

Ao final da música, as crianças da roda abaixam a cabeça e tapam os olhos com as mãos. A criança que está fora da roda deixa cair o lençinho atrás de alguma outra que esteja sentada. Quando esta perceber, começa o pega-pega entre as duas. Quem está com o lenço é o pegador. Esta pessoa tem que pegar a que estava do lado de fora antes que ela tome seu lugar. Se a criança que estava do lado de fora consegue sentar no lugar vago, a que estava sentada fica do lado de fora. Mas, se ela for pega, irá para o meio da roda e terá que pagar um mico.



### Letra da música

“Corre cutia na casa da tia	“Corre cutia de noite e de dia
Corre cipó, na casa da vó	Corre cipó na casa da avó
Lencinho na mão caiu no chão	Lencinho na mão
Moça bonita do meu coração	Caiu no chão
Quem olhar é um bobão	Moça(o) bonita(o) do meu coração
E vai levar um beliscão	Pode jogar?
Bem na ponta do dedão.”	Pode!
	Ninguém vai olhar?
	Não!”

## Atividade 2

**Objetivo:** Estimular a coordenação motora fina, criatividade e imaginação.

**Materiais Necessários:** Cotonete, folha de papel e tintas guache de diversas cores.

Primeiro escolha um lugar confortável para as crianças sentarem. Pegue folhas de papel, as tintas e utilize o cotonete como um pincel. Feito isso, é só começar a desenhar, deixando a criança usar a sua imaginação.

Pode ser dado sugestões de mistura de cores e de desenhos a serem feitos, como sol, nuvens, animais entre outros.

## REFERÊNCIAS

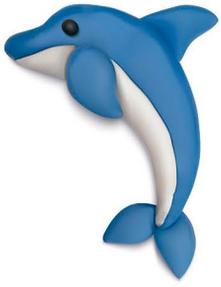
BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF. Senado Federal, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília. MEC/SEF. Vol 2. 1998.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. Os jogos no desenvolvimento da criança. In: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2011.

VYGOTSKY, L. S. (1994). **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes.



ISBN: 978-85-92647-64-3



DIÁLOGO  
EDITORIAL

