



O LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Gisele Pereira Martins¹

RESUMO

Quando a criança inicia na educação infantil existe um conjunto que às vezes pode vim atrapalhar a sua vida escolar. Às vezes a escola não tem educadores preparados para poder trabalhar a ludicidade correta, pois usa a hora da brincadeira para fazer outros afazeres isso a criança toma àquela hora como a hora de brincar sem ter noção nenhuma de aprendizado. Poucas vezes a criança se nega ir à escola mais a mãe com dó de deixar seu filho chorando prefere levar para casa e não deixar a criança se adaptar no âmbito escolar. E as atividades lúdicas que são aplicadas dentro da sala de aula e onde a criança pode ir se adaptando a escola, pois ele vai vendo que a escola e um local de aprendizagem mais também de brincar, mais o brincar e com métodos de aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Infantil. Atividades lúdicas. Aprendizado. Jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

When the child starts in kindergarten there is a set that can sometimes come to disrupt his school life. Sometimes the school does not have educators prepared to be able to work the correct playfulness, because it uses the hour of the joke to do other things that the child takes at that hour like the hour to play without having no notion of learning. Only a few times the child refuses to go to school, but the mother who has to leave her child crying prefers to take her home and not allow the child to adapt in the school environment. And the playful activities that are applied within the classroom and where the child can go adapting to school, as he will see that the school is a place of learning but also play, more play and learning methods.

Keywords: Early Childhood Education. Play activities. Learning. Games and games.

Introdução

Os jogos e brincadeiras que são feitas através das atividades lúdicas são formadas no decorrer da fase de crescimento da criança.

O texto aborda a importância das atividades lúdicas dentro da sala de aula e em uma brinquedoteca, demonstrando que as atividades lúdicas fazem com que a criança tenha uma evolução na sua coordenação motora e na sua parte cognitiva.

A mãe quando decide colocar seu filho na escola já pode ir conversando com ele para que ele possa ir se adaptando em um local que vai passar algumas horas sem a companhia da mãe ou outros familiares, sempre mostrando a criança que a mãe sempre irá

¹ Pós Graduação em Psicopedagogia Institucional – Faculdade Fael. Graduada em Pedagogia - Faculdade Unopar – E-mail: giselemartins19942008@gmail.com

voltar e confortar a criança na hora da saída. O educador tem que estar preparado para conquistar a confiança do aluno fazendo com que ela se sinta a vontade na sala de aula, mas sempre aplicando regras para elas. As atividades lúdicas elas fazem com que o aluno aprenda brincando de forma agradável como ela estivesse em casa o educador tem um papel muito importante ao brincar com o aluno, no entanto temos muitas atividades que as vezes uma criança não pode se desenvolver. Existem muitas técnicas de aplicação de jogos e brincadeiras fazendo que o aluno compreenda o que o educador deseja no seu objetivo final que é o aprendizado dos alunos.

O lúdico na parte dos conteúdos faz com que o aluno desenvolva sua parte cognitiva e sua coordenação motora e tenha participação na vida cotidiana, e traz ensinamentos aos alunos com o respeito e regras com os outros colegas dentro da sala de aula e também o aluno poderá levar as mesmas para dentro de sua casa o que aprendeu na sala de aula.

As atividades lúdicas têm trazidos para a sala de aula muitas oportunidades de aprendizagem para o aluno, no entanto as atividades lúdicas são jogos e brincadeiras que fazem com que aluno brinque e tenha evolução na sua parte de aprendizagem, os métodos de aplicar atividades lúdicas faz com que a criança desperte vários sentimentos, desejos e prazer que também ajudam na interdisciplinaridade.

A importância do lúdico

O lúdico origina-se da palavra latina “ludus” que significa “jogo”. Se apenas olharmos para o termo de lúdico estamos referindo apenas em jogar ou brincar de modo que a criança não tenha aprendizado algum assim, como ela brinca em casa.

Para Nunes, as atividades lúdicas está tendo um valor educacional peculiar, as atividades têm sido muito utilizadas como recurso pedagógico que ajudam vários educadores no processo de aprendizagem.

O lúdico tem apresentado dois elementos que os definem: o prazer e o esforço espontâneo da criança. Ele é apontado como prazeroso, pois faz com que o indivíduo absorva de forma intensa e total, tendo um clima de entusiasmo. As atividades lúdicas são



estimulantes, e também requerem o esforço voluntário.

O nascimento das reflexões ao redor da importância do lúdico surgiu na antiguidade greco-romana, vem ligada a ideia de descansar que era necessário nas atividades que tinham esforço físico e intelectual.

A importância de brincar e aprender em objeção à violência e a opressão. Aristóteles indicava que se aprendia brincando para as crianças que as faziam imitar as atividades adultas de forma que a criança tinha um preparo para a vida futura. Porém nessa época não usava os jogos como ensino de aprendizagem.

Os jogos e as brincadeiras sempre estarão presentes em todas as fases de nossas vidas fazendo que sua existência seja especial. O lúdico se faz presente e trazem motivos que se tornam indispensável na comunicação entre as pessoas fazendo que uma pessoa tímida solte a sua criatividade.

A metodologia de brincar é a ludicidade do aprender a criança descobri vários mundos enquanto brinca. Existem dois momentos que estão que ajudam na interdisciplinaridade das pessoas envolvidas.

- Faz-de-conta; onde é o momento que a criança solta a sua imaginação vivenciando ideias através dos livros de literatura. Faz com que elas dramatizam histórias, fazem que elas vivam, contem e elaborem criando o seu espaço lúdico.

- Brinquedos; quando fala em brinquedo não é brincar só e sim com outras pessoas o brincar em grupo. Nesse momento onde a criança vai aprender socialmente a conviver, e respeitando as regras que são impostas, e sempre esperando a sua vez, interagindo de forma organizada. E ter a noção do compartilhamento para a socialização e o diálogo.

O brincar e jogar a criança tem a capacidade de desenvolver a sua futura atuação profissional, tais como nas brincadeiras a criança demonstra como a atenção, o afeto e habilidades que contem a psicomotricidade.

Nas brincadeiras as crianças consegue manifestar seus sentimentos, a atividade lúdica e muito importante para desenvolvimento sensorio motor e cognitivo, dessa forma torna-se uma maneira espontânea de interagimos com o universo do aluno.

A importância do educador nas atividades lúdicas



O professor tem um papel muito importante na educação infantil, pois é onde a criança está em formação de sua identidade como pessoa e modo de agir. Se o educador quer que suas crianças desenvolvam e tornem pessoas com decisões, e sejam criativos e crítico existe o requisito que é a inserção de jogos brincadeiras do cotidiano dos seus alunos.

Os jogos e brincadeiras propiciam que o professor observe como e atuação da criança de como agem quando estão as sós e quando se interagem com outras pessoas ao seu redor. Nas atividades que o educador propicia pode ser explorado o brincar e jogar sendo que trabalhe seu ritmo, e o educador tem o controle dos alunos que estão obedecendo às regras que lhe são propostas e se estão de braços abertos para receber.

O professor da educação infantil é que ajuda a criança no seu desenvolvimento e de como construir sua identidade sua ética. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

E o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (VOLUME 1, 1998, p. 28).

O educador tem um papel fundamental nessa etapa quanto for rica o seu conhecimento o desenvolvimento dos seus alunos será bem mais agradável, pois o papel do professor poderá abrir vários caminhos que para ele seja o mais correto e que o aluno compreenda o que o educador deseja passar com os jogos e brincadeiras.

A parte efetiva do educador estimula os seus alunos, pois estabelece um vínculo com aluno fazendo que a criança confie nele. A criança as vezes precisa de afeto do educador sendo que as vezes a criança pode ter problemas em casa e no educador que a criança inspira. E o afeto entre educador e aluno é grande aliado nessa etapa onde é aplicam



as atividades como jogos e brincadeiras, pois aproxima o aluno e ludicidade fazendo que o aluno venha enriquecendo o processo da sua aprendizagem.

Quando o educador toma ênfase de realizar as atividades lúdicas, pode perceber-se que o aluno tem maior encantamento. Pois quando a criança brinca ela sente prazer e felicidade, e quando junta o aprendizado com a parte lúdica o aluno fica bem mais encantando.

As atividades lúdicas às vezes acabam sendo atividades que o professor usa para trata de outros afazeres como diário, agenda e entre outros, as atividades lúdicas já fazem parte de planos de aula, pois e nessas mesmas que a criança desenvolve a sua parte cognitiva, pois a criança transfere conhecimentos brincados para o sue mundo imaginário fazendo que com a brincadeira que o educador ensinou e a criança aprendeu ela possa demonstrar o seu aprendizado através do seu mundo de faz de conta.

Mais cabe ao educador recriar um ambiente onde existem elementos que a criança tem motivações e que tenham muitas possibilidades de criar vários jogos e brincadeiras sendo salas com brinquedos apropriadas para que o aluno tenha o seu aprendizado, não adianta o educador tem mil e uma e ideias mais sem material e lugar apropriado.

Assim sendo as atividades lúdicas trazem dimensões aos educadores fazendo questionamentos sobre a sua postura e conduta em relação ao desenvolvimento dos alunos propondo que eles tenham um aprendizado bem mais interessante. Uma vez que na época que o educador estudava não tinha muito conhecimento sobre a ludicidade e isso motiva o educador fazendo estímulos aos seus alunos.

Dificuldades na aprendizagem na educação infantil

Repetidamente tem verificação se existe uma porcentagem significativa de crianças quem tenha encontrado certas dificuldades em acompanhar as exigências escolares. Tendo essas dificuldades criam certas decepções e quando criada levam as crianças a deixarem a sala de aula. Fazendo que a criança sintam incapazes de realizar ou assimilar qualquer item que o educador proponha. As crianças com dificuldade elas possuem um obstáculo invisível, onde apresentam vários aspectos exceto pelas suas limitações no desempenho da escola.



Existem fatores escolares que acabam atrapalhando os programas de aprendizagem do aluno como relacionamento professor e alunos, método de ensino inadequado para educação infantil. A escola tem como objetivo a integração da criança no cotidiano mediando o aluno entre seu mundo imaginário com o mundo real.

Repetidamente, os professores reclamam de seus alunos que não tem estimulação necessária para o aprendizado. Em certas reuniões os professores reclamam de seus alunos, ao invés de falar dos alunos os educadores deve procurar desenvolver a capacidade de cada aluno levando a eles o interesse e a valorização das atividades.

A convivência professor e aluno é outro fator que influencia no processo de desenvolvimento do aluno. O professor tem que estar de braços abertos às perguntas e indagações dos alunos sendo quais for não importa a idade.

Uma observação quanto à responsabilidade da escola diante das dificuldades do aluno a escola tem a sua parcela de culpa, mas não pode responsabiliza-se sozinha. Algumas crianças vêm para a escola com diversas dificuldades com níveis de maturidade desiguais ou inferiores ao que se espera em sua idade cronológica.

A avaliação na educação infantil

A avaliação tem sido tema de enormes discussões na área educacional. Debatem a intenção de mudanças que e fazem realmente necessárias: mudanças de atitude do professor em relação à avaliação e de critérios e recursos.

Podemos perceber que o papel do educador na avaliação dos alunos mudou de conceitos para a busca de compreensão das carências e necessidades do aluno e a intervenção mediadora no processo de aprendizagem. Temos a avaliação diária e diferenciada o educador atinge informações seguras sobre o desenvolvimento de cada aluno, o que lhe permite planejar a preparar atividades de acordo com as necessidades de um cada um, possibilitando o desenvolvimento dos alunos.

E comum que na educação infantil os alunos sejam novatos na escola, nunca foram em uma escola não tem noção alguma, o que os torna tímidos, impedindo-os de se expressarem. O desenvolvimento e aprendizagem dos alunos acontecem de forma gradativa e



diferenciada de cada um. Fazendo com que o educador tenha muita atenção e a realização de registros por parte do professor, de forma que a avaliação seja adequada.

Existe um aspecto muito importante no processo de avaliação do ensino-aprendizagem que diz respeito da posição do educador. De acordo com Vasconcelos (1998, p.38). Comprometer-se efetivamente com a aprendizagem de todos os alunos, com a afetiva democratização do ensino. Romper com a ideologia e práticas de exclusão.

O educador assume o compromisso de reverter a não aprendizagem e jamais vê seu aluno como incapaz de aprender. Ele sempre deve buscar meios diferenciados quem levem o aluno á superação das dificuldades.

Por tanto e necessário que o educador sempre esteja preparado para atuar em diferentes estágios de desenvolvimentos dos seus alunos, a todo tempo tentando buscar novos conhecimentos para ajudar na sua aprendizagem.

Jogos e brincadeiras

O jogo para ser trabalhado na escola e muito importante e o educador tenha uma visão bem definida da palavra. A palavra jogo vem da definição de competição entre participantes. Tem vários exemplos de jogos como: xadrez, futebol, vôlei e entre outros mais.

[...] um verdadeiro educador não entende as regras apenas sendo os elementos que tornam o jogo passível de ser executado, mas como uma lição ética e moral, e assim sendo, cumprir seu objetivo educacional. O jogo pode ensinar e aprimorar as relações interpessoais e promover a alegria, prazer e motivação, no entanto o único que pode convertê-lo em tal é o professor lembrando-se dos ganhos cognitivos e sociais sem perder de vista seu caráter de prazer e alegria. (ANTUNES. 2005. p. 33.).

O jogo está ligado a imaginação, sonho e pensamento da criança. Os jogos têm certos aspectos que não podem se separa dos jogos da aprendizagem, as brincadeiras e jogos elas se caracterizam por si só como um desenvolvimento na aprendizagem do aluno. Quando

a criança começa a aprender as instruções do jogo e o comportamento durante ela já esta em desenvolvimento, sendo tudo esse desenvolvimento ensinado pelo educador.

O jogo não pode ser considerado como sinônimo de prazer existe ponto importante do jogo que e a construção da moral e ética do aluno fazendo que o aluno possa vivenciar atitudes do cotidiano. Para que o aluno possa ter evolução o jogo tem que estar bem claro em projeto com regras esclarecidas isso fará com que o aluno compreenda e o educador terá om resultados

O jogo apresenta várias fases de evolução do aluno tais como: bebês com até um ano e mais solitária não gostam de envolvimento, sempre precisa de estímulos de um adulto como ater palma, sorrir, pega objetos; já às crianças com dois a três anos eles já têm características individualistas e se sentem mais solitárias, e já começam a observar atitudes que eles possam imitar sendo dos colegas ou até mesmo atitudes de casa; as crianças com quatro cinco anos já começam a cooperação e em grupo podem acabar inventando histórias que acabem aumentando seu egocentrismo e é nessa fase que o educador deve aplicar mais jogos para poder ter progresso nos seus alunos.

Vários autores estudaram classificações dos jogos para as crianças mais o prevalecido foi de (ANTUNES. 2005. P. 55.).

- Jogos funcionais; faz com que a criança tenha movimentos sendo coordenados como bater palma, conhecer os brinquedos pela parte sensorial esses jogos são classificados para bebês.
- Jogos ficcionais; nessa etapa de jogo as crianças se envolvem com as histórias e fantasias ela cria o seu mundo imaginário e etapa ocorre por volta dois anos.
- Jogos construtivos; a criança começa com três a quatro anos a ter a curiosidade de brincar com blocos, desenhos e massa de modelar onde começa a criatividade de cada um, aumenta a sensibilidade que pode ser explorada pelo educador.

Os jogos podem ser bastante utilizados pelos educadores sendo ministrando com forma consciente e que faça com que o aluno compreenda o que ele está jogando mais também está aprendendo e ativando a sua coordenação motora e área cognitiva.



Às vezes muitos pais brincam com os filhos fazendo gestos, palavras e movimentos, mais as eles não se dão conta o quando a brincar com a criança incentiva no seu desenvolvimento. Para eles a criança tem que estar bem aparente e cuidada isso ocorre na fase quando e bebê ainda. Quanto mais os pais brincam e estimula o bebê ele mais cedo vai ter um estímulo melhor do que uma criança que apenas anda bem arrumadinha mais não aparenta estímulo algum.

Quando a criança tem a brincadeira estimulada de forma privilegiada que por trás tem alguma forma de aprendizagem não importa a idade da criança. Ela traz para escola muita bagagem que pode ser aproveitada pelo educador que podem ser conciliadas com a intenção do educador de ensinar mais profundo de forma que o aluno aprenda bem mais profundo.

KISHIMOTO diz:

A brincadeira é a ação que a criança desempenha a concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (KISHIMOTO. 2005. P. 21.).

Quando KISHIMOTO citou quis dizer que quando a criança entra no seu mundo imaginário ou com brinca de outras formas sendo quais for ate mesmo com papeis, o que a criança representa no jogo e considerado a brincadeira. Pois a brincadeira e á manifestação da atividade lúdica que é aplicada no aluno. Exemplo de brincadeira quando um bebê sacode o chocalho e o mesmo tempo ele bate palma neste caso houve uma brincadeira, pois houve uma imitação.

A parte do brincar em muitas escolas está deixando a desejar, pois alguns educadores tornam-se esses momentos como descanso ou intervalo do educador. A brincadeira está muito longe ser uma atividade de passatempo tanto para o aluno quanto ao professor, ela e uma atividade onde a criança vai carregar uma aprendizagem muito social. Quando ela brinca ela aprende a controlar seu faz de conta que ela e automaticamente inserida na sociedade.

Brinquedoteca lugar para atividades lúdicas?

A primeira brinquedoteca surgiu em Los Angeles no ano 1934, surgiu, pois na época tinha muitos roubos de brinquedos em lojas nos estados Unidos.

[...] ainda hoje existe em Los Angeles (EUA), a brinquedoteca chamada de “Toy Loan” ou ‘Toy Libraries, tendo como propósito emprestar brinquedos caracterizando como recurso comunitário utilizado atualmente. (FRIEDMANN. 1998 p. 174)

A brinquedoteca seu reconhecimento pelo mundo todo na década de 60, que ficou conhecido pela Europa por vários países, a brinquedoteca passou a emprestar o brinquedos as família mais humildes pois não tinham condição alguma de poder compra pois pensava no desenvolvimento da criança. No Brasil a primeira brinquedoteca foi criada na década de 70, quando APAE fazia a primeira galeria de exposição de brinquedos pedagógicos.

Recentemente a área da brinquedoteca tem um papel muito importante de acordo com RAMALHO (2000, P. 76) “a brinquedoteca é considerada como um local de estímulos para brincar livremente da criança, por algumas horas do dia”. A brinquedoteca e estímulo ao aluno e ao educador, pois é um local onde tem várias possibilidades de se trabalhar com a ludicidade.

De acordo com Almeida e Casarin:

[...] a Brinquedoteca escolar é um espaço que permite o brincar livremente, com todo estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas, com a presença de muitos jogos variados e diversos materiais, permitem a expressão da criatividade infantil. (ALMEIDA E CASARIN. 2002 p.1.).

Para inserir uma brinquedoteca, tem que ter objetivos e quais atividades podem ser trabalhados dentro da mesma. Ter educadores que possam orientar os alunos sendo uma brinquedoteca fora da área escolar.

HYPOLITTO (2001, p. 34), nos revela exemplos que brinquedoteca que podem existir.

- Escolar;
- Comunitária;
- Em instituições que atendam pessoas especiais e na área da saúde;
- Faculdade e universidades;
- E circulantes que rodam por cidades.

Quando implantam uma brinquedoteca vale ressaltar que deve ter uma preocupação com a organização do espaço e dos brinquedos para que a criança se sinta com acesso livre para poder brincar sem ter muitas frustrações.

Cunha enfatiza o encanto que as crianças têm sobre a brinquedoteca; “os brinquedos alimentam a inteligência, e o brincar tonifica a alma” (CUNHA. 2011 p. 106.).

Brinquedos indicados por faixa etária.

Quando se pensa em brinquedoteca imagina uma sala cheia de brinquedos, mais esses brinquedos qualquer criança dá pra desenvolver por sua faixa etária. Não adianta ter bonecas, carrinhos e jogos pedagógicos se não se adequa a faixa etária correta um bebê não brinca com um carrinho de plástico ou até mesmo brincar com jogo pedagógico. A seguir demonstrando tópicos sobre cada brinquedo e por faixa etária.

- 0 a 5 meses; e nessa fase a criança gosta de barulho então qualquer brinquedo musical faz com que a criança desperta e também cores, como chocalhos, brinquedos musicais, livros bem coloridos;

- 6 meses a 1 ano; as crianças já sentem o prazer de encaixe e empilhamento e de se olhar no reflexo do espelho, brinquedos que podem apertar ter entres outros que podem auxiliar na coordenação da criança, pois e nessa fase que algumas crianças começam andar;

- 1 ano a 2 anos; a criança está em uma fase que precisa conhecer texturas que trabalham seus sentidos também aprofunda um pouco mais a sua coordenação motora com brinquedos de montar e desmontar como quebra cabeça e entre outros;

- 2 anos a 3 anos; desta idade a criança já deve ser orientada na organização dos brinquedos, adoram bolas e muitos brinquedos que encaixam um em cima do outro já tem interesse em boneca e carrinho;

- 3 anos a 4 anos; nesta etapa a criança já está apaixonada pelos brinquedos como carrinho, aviões, bonecas e casinhas, jogos pedagógicos como quebra cabeça um pouco mais complicado, livros em mais alegre e com mais história pra eles ouvirem, massa de modelar para desenvolver a coordenação motora mais profunda;

- 4 anos a 6 anos; nesta idade a criança já começa a usa trabalha a sua imaginação com a criação de histórias envolvendo algumas situações do cotidiano em que ela vive, também já começam a interessar por brinquedos eletrônicos e brincadeiras que envolvam móveis como casinha e corrida.

Existe uma preocupação aos cuidados que o educador deve tomar quando está escolhendo jogos, brinquedos e brincadeiras para sua sala de aula. O lúdico não e um passatempo pra o educador e sim uma forma de aprendizagem para o aluno que ele possa vim desenvolver sua capacidade motora e sua parte cognitiva

Processos de desenvolvimento

Quando falamos do desenvolvimento infantil, não referimos apenas aos desenvolvimentos mentais e o crescimento da criança. Tem que ter outros aspectos como os psicossociais.

O autocontrole interno sobre o conflito, entre seu próprio desejo e a regra da brincadeira, é uma aquisição básica para o nível da ação real da criança e de sua moralidade. (Segundo Leite, 1994, p.153)

Os conceitos de jogos e brincadeiras são formados ao longo da nossa vivência. As palavras jogos e brincadeiras elas são vistas como sinônimas de diversão. O educador pode ensinar jogos e brincadeiras de quando brincava quando eram pequenos contando a história e incentivando os seus alunos a pesquisar jogos e brincadeiras antigas que envolvam seus familiares, unindo a escola com a comunidade.

As atividades lúdicas são essência da infância, o brincar é uma necessidade que a



criança tem que é onde morar, ter educação e saúde. O jogo já simboliza que a criança vive entre dois mundos o mundo real e o seu mundo imaginário, que existe uma transição entre ambos.

Justificativa

Quando a criança inicia a primeira fase da vida a mãe e a criança se torna um conjunto único em sintonia, que é formado pela criança e a disponibilidade da mãe. Essa sintonia se encaminha para uma relação de separação. A mãe deverá ser muito boa, para que ajude seu filho a formar a sua personalidade de defesa contra o vazio deixado pela mãe quando a criança se encaminha para escola.

O processo educacional inicia-se antes da criança entrar na escola, quando as crianças vão para as classes de educação infantil, os pais ficam inquietos com o desempenho de seus filhos sem a presença dos mesmos. Mas às vezes esta criança poderá responder docilmente a estas atividades escolares ou pode iniciar uma antipatia com a aprendizagem escolar.

A professora tem está preparada para esse tipo de acontecimento, pois é na escola que a criança pode fazer a sua segunda casa. E é com as atividades lúdicas que a professora pode trabalhar com a criança para que ela passe a gostar da escola e para ter uma aprendizagem brincando.

Mas o uso do lúdico não é muito usado adequadamente, pois é nessas horas de jogos brincadeiras a professora deixa os alunos brincarem com brinquedo e vão arrumar outras coisas como agenda, diário entre outras. E nessa hora que a criança brinca sem ter noção alguma de aprendizagem, está brincando como se estivesse em casa.

E isso que às vezes atrapalha na aplicação do lúdico na sala de aula, pois é nessa hora que a criança brinca que a professora pode despertar muitas atitudes dos alunos que farão que eles aprendam.

Problematização



O trabalho educativo deve visar ao desenvolvimento global do aluno, auxiliá-lo a posicionar-se criticamente no mundo, porém de forma prazerosa.

Propõe-se na Educação lúdica como um caminho para a transformação e a libertação do ser humano.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial (...). Educar ludicamente tem uma significação muito profunda e está presente em todos os segmentos da nossa vida. Por exemplo: uma criança que joga bolinha ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções. Da mesma forma, uma mãe que acaricia e se entretém com a criança, um professor que se relaciona bem com seus alunos ou mesmo com cientista que prepara prazerosamente sua tese das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade, manifestada pela sua interação com os seus semelhantes. (ALMEIDA. 2001. p. 43)

As crianças sentem necessidades de estar com algo criativo e mais dinâmico com que façam que elas aprendam brincando, pois elas sempre gostam de aprender coisas novas. Quando se brinca com uma criança e às vezes não corresponde o esperado pelo educador, ressalta-se a importância das atividades lúdicas com estratégias diferentes para que o aluno solte a sua imaginação, existem várias estratégias de atividades para que o aluno desenvolva, pode ocorrer que com a primeira aplicação da atividade lúdica o aluno não desenvolva mais se educador procurar outros métodos de aplicar o seu conteúdo os alunos pode pega com qual ele mais se identifica.

O que a atividade lúdica ajuda na criança?

As atividades lúdicas aproximam os alunos pelo clima de descontração quando é realizada em todas as atividades aplicadas ela mobiliza a elaboração de certas aprendizagens. A imaginação do aluno e os materiais pedagógicos são grandes aliados e deve ser incentivados pelo educador.

Como um educador pode intervir de forma lúdica da dificuldade de aprendizagem da criança?



Considerações finais

As atividades lúdicas faz com que as crianças sintam uma necessidade de aprendizado, pois a ludicidade não pode ser vista apenas como diversão para os alunos e para escola. Pra o educador que inclui a ludicidade em seu plano está fazendo um bem para sua turma, pois e com as atividades que o aluno desenvolve algumas capacidades como a parte cognitiva, emocional e afetivo.

Existem muitos benefícios para os alunos como evolução da coordenação motora, assimilação de valores e conhecimentos de diversas áreas e conhecimento do comportamento. A ludicidade traz jogos e brincadeiras que apresenta muitos benefícios, de que o aluno brinque e ao mesmo tempo tenha um aprendizado muito importante que o aluno cresce e evolua muito bem tanto dentro de sala e quanto fora.

Os educadores precisam ter muito cuidado ao planejar uma atividade lúdica aos seus alunos, pois os objetivos às vezes podem sair diferentes. O foco do educador tem estar no conhecimento do aluno, deve conhecer a criança saber quais são suas dificuldades e vontades, mais e através do lúdico que reconhecem as dificuldades de cada um.

Dificuldades na aplicação da ludicidade existem muito, no entanto muitos educadores de esforçam para podem aplicar, pois tem muita escola que não existem matérias ou o espaço não está adequado para aplicação. Mais quando a escola exige do educador, ele deixa as atividades lúdicas como um passatempo para o aluno poder brincar livremente sem conhecimento algum, porque às vezes tem que fazer agenda, diário e entre outras coisas que a escola exige.

Pudemos observar que a aplicação da ludicidade não é apenas uma diversão e prazer para um aluno, mais traz uma bagagem de conhecimento para o educador e o aluno. Faz com que desenvolva potencialidades e habilidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Damiana Machado CASARIN, Melânia de melo. A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil. **Cadernos**, n.19, 2002.



ALMEIDA, Paulo. Linha Viva. In: **Revista Nova Escola**, nº 195, setembro de 2001, p. 43.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 69 páginas, s/a.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 13. Ed. Petrópolis: Cortez. 2005.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.(VOLUME 1, 1998, p. 28).

CUNHA, Nylce helena Silva. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. São Paulo: Aquariana, 2011.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003(DOHME, 2.003, p, 113).

FRIEDMMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª edição. São Paulo: Abrinq, 1998.

HYPOLITTO, D. O brincar e a criança. **Revista Integração**, ano 7, n.26, ago. 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et.al. **Jogos e brincar, brincadeira e a educação**. 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LEITE, S. A. da S. (org.). **Alfabetização e Letramento: Contribuição para as práticas pedagógicas**

LEITE, S. A. da S. (org)- Alfabetização e Letramento: **Contribuição para as práticas pedagógicas**. Campinas. SP. Komedi: Arte Escrita, 2001.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. O lúdico na aquisição da segunda língua. http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso no dia 16 de fevereiro de 2006.

RAMALHO, M.T. de B. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil**. 2000. Monografia (pós- graduação em engenharia de produção- gestão do design e do produto) – Universidade Federal de Florianópolis, Florianópolis. 2000.



VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Disciplina: uma construção da disciplina consciente e interativa em sala de aula e na escola.** São Paulo: Libertad, 1998 o. 38.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem.** Rio de Janeiro: Martins fontes, 1988.

WALLON, Henri. **Psicologia da Educação e da Infância.** Lisboa, Portugal: Editorial Estampa 1975.