OLIVEIRA, Marilise et al. Musicoterapia como ferramenta terapêutica no setor da saúde: uma revisão sistemática. Revista da Universidade do Vale do Rio Verde, v. 12, n. 2, Três Corações, p. 871-878, ago. / dez. 2014.
PASCHOAL, Jaqueline D.; MACHADO, Maria C.G. A história da Educação infantil no Brasil: avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. Revista Histedbr On Line, Campinas, n. 33, mar. 2009.
PASSOS, Marco A.N.; PORTUGAL NETA, Eva R.C. Música no auxílio terapêutico para a saúde mental de pessoas com necessidades especiais: a visão da equipe multidisciplinar. Revista Somare, v. 7, n. 13, 2018.
SOARES, Magda. Alfabetização e letramento na educação infantil. Revista Pátio, ano VII, n. 20, jul. / out. 2009.
TEZANI, Thaís C. R. Os caminhos para a construção da escola inclusiva: a relação entre a gestão escolar e o processo de inclusão. Dissertação – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2004.
VIANNA FILHO, Hermeto M. A trajetória da educação musical no Brasil e o aumento da oferta dos cursos de Licenciatura em Música no RS a partir da aprovação da Lei 11769/2008. Educação, Batatais, v. 6, n. 2, p. 33-50, dez. 2016.
WEIDGSDING, Jéssica A.; BARBOSA, Carmem P. A influência da música no comportamento humano. Arquivos do Mudi, v. 2, n. 2, p. 47-62, 2018.

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO

JAQUELINE ALMEIDA LIMA DA CONCEIÇÃO

RESUMO
Este artigo tem o objetivo de analisar a prática educativa lúdica como ferramenta facilitadora a aprendizagem na educação infantil. Propõe ainda estudar as concepções de teóricos sobre a importância da ludicidade no cotidiano escolar; verificar de que maneira as brincadeiras podem ser inseridas ao planejamento escolar e a utilização desses recursos pelos educadores e investigar a integração e execução das brincadeiras às práticas metodológicas de ensino. A atividade lúdica na educação, representada por jogos e brincadeiras, pode desenvolver o aprendizado da criança na sala de aula. O lúdico se apresenta como ferramenta de ensino para o desempenho e o desenvolvimento integral das crianças, proporcionando momentos de alegria, aprendizado e comprometimento com o aprender.
PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Desenvolvimento; Jogos; Brincadeiras.

1. INTRODUÇÃO

A criança por si só já nasce com uma riqueza de imaginação, em que ela cria um mundo só dela. Através de seu pensamento consegue transmitir isso para as pessoas que estão presentes na sua vida. Brincando ela se transforma, desenvolve e fortalece suas habilidades, descobrindo o mundo e resolvendo situações de conflito sozinhas. O jogo educativo é fundamental no aprendizado das crianças, contribuindo com o desenvolvimento do mesmo. Com a existência de brincadeiras e dos brinquedos as crianças conseguem se tornar autônomas, momento em que há uma comparação entre a realidade e o modo que é desenvolvido o brincarem, o mesmo favorece a interação e a criatividade das crianças.
O lúdico é uma das formas mais criativas de se transmitir o conhecimento, são através dos fundamentos de seu significado que existirá uma melhor compreensão acerca dos mais variados conceitos ensinados dentro do ambiente escolar. É interessante observar que a ludicidade tem papel primordial no desenvolvimento psicomotor, intelectual e social de cada indivíduo e, são abrangendo todos esses aspectos, sobretudo aspectos advindos dos estudos dos grandes pensadores que existirá uma compreensão plena da proposta da ludicidade como meio fundamental no processo educativo.
O engano e a falta de informação sobre o poder do lúdico e a influência que ele exerce na educação da criança são comuns, em instituições que não estão preparadas para esse tipo de ensino.
Grandes intelectuais que convergem para educação como Freinet, Wallon, Freud, Vygotsky, Piaget, Freire e tantos outros afirmam que a educação requer de todas as formas, mecanismos que promovam a aprendizagem, ou seja, é importante criar, fantasiar, colorir, divertir-se e, sobretudo, encontrar na motricidade um caminho para o desenvolvimento do corpo, do espírito, da mente e de se reinventar como sujeito ativo.
A brincadeira é a passagem para um mundo fantástico, um mundo de diversão, mas também é um caminho para atenção, para o companheirismo, para a dúvida, para felicidade, para tristeza, pois no jogo também se perde. Piaget afirma que é através do lúdico que a criança começa ter a primeira relação de companheirismo com o outro (relação interpessoal), e que o jogo desenvolve noções de lógica.
Vygotsky atenta para a ludicidade, ele expõe os elementos fundamentais das brincadeiras que são formados principalmente pela situação imaginária, pela imitação e pelas regras, ele afirma, que o brincar da criança representa as vivências do cotidia-

no e que elas se divertem imitando as ações dos adultos e representam as regras seguidas por eles. Vygotsky afirma também que numa fase mais avançada o brincar assume uma função cultural, em que a criança agrega novas ideias, regras e combinações, ou seja, o lúdico tem papel fundamental no desenvolvimento das ações intelectuais.

O lúdico também proporciona um mundo irreal, porém de possibilidades infinitas, é o mundo do "faz de conta". Freud afirma que os limites entre realidade e fantasia estão sobrepostos, pois a criança enxerga no brincar seu cotidiano, com ênfase em situações difíceis que ela mesma nega.

É importante observar também que o lúdico não está ligado apenas a atividades corporais ou esportivas, o conceito vai, além disso, podemos enxergar o jogo de xadrez como uma atividade lúdica, de raciocínio lógico que auxilia o pensar. As atividades de memorização e leituras de histórias com personagens e lugares interessantes são importantes nesse processo, ou seja, todas essas outras formas de ludicidade proporciona às crianças um novo modo de pensar, agir e ver o mundo. Por essas e outras razões é extremamente conveniente criar situações que envolvam as crianças, situações dinâmicas e prazerosas.

A criança é livre para sonhar, modificar, brincar e soltar a imaginação. O brincar se torna algo prazeroso, principalmente quando nas brincadeiras são inseridas atividades pedagógicas, atividades que favorecem o desenvolvimento intelectual da criança. A ludicidade combina companheirismo, raciocínio lógico, diversão e agilidade, são fatores importantíssimos na evolução da criança.

Vale ressaltar que o lúdico, como canal fundamental no processo educativo, está praticamente em toda parte. É possível encontrarmos, nas cantigas de roda, nos ritmos folclóricos, em jogos esportivos como futebol, voleibol, basquete, entre outros.

"É fundamental que se assegure à criança o tempo e os
espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda..." (MARCELINO, NELSON. C. 1996.p.38).

2 - CONCEITOS DE LUDICIDADE

Ludicidade é um termo utilizado na educação infantil e que tem origem na palavra latina "ludus", que significa jogo. O conceito de ludicidade compreende os jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas.

Atividades lúdicas são aquelas que permitem que as crianças aprendam e desenvolvam suas capacidades por meio de brincadeiras, do uso da sua imaginação e da fantasia, próprias do mundo infantil.

A ludicidade permite que os exercícios de aprendizagem na educação infantil sejam adaptados à maneira como as crianças interpretam o mundo. Dessa forma, o conhecimento será absorvido de maneira leve e natural.

O processo lúdico de aprendizagem deve ser prazeroso e deve respeitar a individualidade de cada criança, de maneira que possam expressar seus sentimentos e emoções e desenvolver suas habilidades de socialização.

Considerando-se os vários significados em torno da palavra ludicidade, hoje no Brasil, as acepções mais comuns e utilizadas no contexto educacional são: jogo, brincadeira, brinquedo, lazer e recreação. Esses termos têm sido utilizados, ao mesmo tempo, como sinônimos, sem diferenciação no emprego, ocorrendo contradições conceituais e metodológicas.

Cipriano Luckesi (2005, s/d) define:

"a atividade lúdica como aquela que propicia a "plenitude da experiência", ressaltando com esta afirmação que a vivência lúdica exige do sujeito uma entrega total física e mental". (Luckesi,2005, s/d).

2.1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As práticas lúdicas na educação infantil buscam romper com o modelo tradicional da escola, em que o professor é o transmissor dos conteúdos e os alunos, os receptores desse conhecimento.

A ludicidade na educação compreende a interação entre professores e alunos, a cooperação entre os educandos e o estímulo à criatividade das crianças. Mais do que transmitir conteúdos, uma educação baseada na ludicidade permite que o aluno desenvolva a sua capacidade cognitiva e seu senso crítico.

O aprendizado deve sempre levar em conta a individualidade de cada
criança e suas experiências anteriores, que são responsáveis pelo desenvolvimento e que servem como base para todo o conteúdo que será absorvido por ela.

As atividades lúdicas são pensadas para desenvolver os indivíduos enquanto seres sociais. Assim, a cooperação nas atividades em grupo, a empatia e o diálogo, são elementos que devem ser considerados pelos educadores.

A ludicidade está presente nos jogos e brincadeiras, mas também pode ser aplicada em atividades musicais, artísticas e na contação de histórias: tudo depende da imaginação e criatividade do professor.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional

e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 2003, p. 140).

O próprio ambiente da sala de aula pode estimular a ludicidade. Uma sala com paredes brancas e carteiras enfileiradas: ela provavelmente não estimulará a criatividade e a fantasia das crianças. Além de não instigar a imaginação, pode até mesmo ser um desestímulo aos pequenos.
Agora uma sala colorida, com diversos desenhos, brinquedos e materiais recicláveis prontos para se tornarem novas criações nas mãos das crianças. Esse é um ambiente que estimula a fantasia e que dá condições para que a criança aprenda brincando.

2.2 LUDICIDADE NOS JOGOS E NAS BRINCADEIRAS

Os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que, ao mesmo tempo em que divertem, promovem o desenvolvimento intelectual, físico e moral de uma criança.
Como são realizados em grupos, os jogos ensinam a cooperação, o trabalho em equipe e a sociabilidade. Para as crianças, os jogos são uma experimentação da vida real.
As crianças aprendem a seguir regras, a respeitar o seu momento e o dos colegas, desenvolvem sua habilidade de comunicação e a expressão dos sentimentos e emoções.
Os jogos e brincadeiras são laboratórios, nos quais as crianças são estimuladas a arriscar, a criar e a inovar. Aprendem a lidar com perdas e frustrações e a desenvolver seu raciocínio lógico.
“Para brincar de modo efetivo, as crianças precisam de companheiros de brincadeiras, materiais, áreas, oportunidade, espaço, tempo, entre outros” (MOYLES, 2002, p. 106).
Através das brincadeiras a criança pode expressar seus sentimentos, dúvidas e alegria, descobrir as regras do jogo, entender e controlar as emoções, sentimentos e novos conhecimentos.
É importante o contato com outras crianças, pois esse encontro faz com que a própria criança possa viver melhor socialmente, ou seja, a brincadeira possibilita situações imaginárias e faz com que a criança siga regras, um exemplo é o faz de conta, momentos que supõem comportamentos próprios da situação. Ao brincar com um tijolo de madeira fingindo ser um carro, por exemplo, a criança se esquece do objeto e só lembra o seu significado.
Os jogos também permitem os erros e ajudam as crianças a compreenderem as consequências de suas ações.

2.3 O PAPEL DOS EDUCADORES NOS JOGOS E NAS BRINCADEIRAS

Para que as atividades lúdicas promovam o efetivo desenvolvimento das crianças, o papel dos educadores é imprescindível.
Nós professores somos responsáveis por orientar as atividades, estabelecer as regras e explicá-las para os alunos. As atividades devem ser pensadas com um objetivo e com metodologias definidas, visando o desenvolvimento de determinadas habilidades.
A ludicidade pode ser aplicada em infinitas práticas, nós educadores podemos usar a criatividade para criarmos as mais variadas experiências e proporcionarmos às crianças ambientes alegres e divertidos, que estimulam seu completo potencial enquanto seres humanos.
Na escola, as crianças só integram as atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas. Indagando as crianças e resgatando suas brincadeiras, possibilita-se a participação das crianças, o professor coloca-se em condição de igualdade e abre caminho para a partilha, a troca, a cooperação, o diálogo, o aprendizado recíproco e a busca de convergências, ou seja, desenvolve os princípios dos jogos cooperativos. (CORREIA, 2006, p.58).
Segundo o Referencial Curricular Nacional Educação Infantil (RCNEI):
As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente 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. (BRASIL, 1998, p. 28. v.3).

2.4 APRENDER ATRAVÉS DO LÚDICO

Aprendizagem significativa é o processo que se dá entre a composição antecipada de conteúdos estudados ou absorvidos anteriormente e que influenciam na maneira de recebimento dos conteúdos novos. Estes, por sua vez, passam a influenciar as antigas informações, tornando a aprendizagem cognitiva, ou seja, a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada. Há, no processo, uma interação cujo resultado modifica tanto a nova informação, que passa então a ter significado, como o conhecimento específico já existente, relevante, na estrutura cognitiva do indivíduo sujeito da aprendizagem (Moreira, 2001).

Para que a aprendizagem ocorra deve haver a apreensão dos conteúdos expressados relacionando-os às experiências anteriores vivenciadas pelos alunos, permitindo a formulação de problemas que incentivem o aprender mais, o estabelecimento de relações entre fatos, objetos, acontecimentos, noções e conceitos, desencadeando mudanças e contribuindo para a utilização do que é aprendido em diferentes situações. Assim, sendo a aprendizagem significativa, critérios avaliativos decorrerão de objetivos claros acerca de conteúdos que são efetivamente relevantes dentro de cada disciplina, “a partir dos mínimos necessários para que cada um possa participar democraticamente da vida social” (Luckesi, 2005).

O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente escolar; caracteriza-se por ser espontâneo ativo e satisfatório. O lúdico acontece a partir do brinquedo, brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança entra no seu mundo da imaginação brincando.

A palavra lúdico quer dizer jogo, e evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. Na extensão lúdica, a aprendizagem dá-se através do exercício de jogos, brinquedos e brincadeiras tendendo promover o desenvolvimento absoluto do estudante.

A atividade lúdica tem o objetivo de produzir prazer, diversão e ao mesmo tempo em que se pratica esta atividade percebe-se que ela vem acompanhada de inúmeras brincadeiras para enriquecer nossos conhecimentos de forma prazerosa na educação. Na educação infantil o lúdico propicia às crianças uma série de desenvolvimentos favoráveis, que vai desencadeando seu aprendizado.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerarmos a questão dos jogos, brinquedos e brincadeiras enfatizando o seu valor educativo significa construir a valorização do lúdico no espaço escolar como uma forma de acolhimento a criança que está, a princípio, descobrindo o mundo do conhecimento. Ao ingressar nesse tal mundo das letras, ela é recepcionada pelos brinquedos e brincadeiras, e a mesma por sua vez, se familiarizara rapidamente em um novo ambiente.

Há professores que afirmam que as crianças aprendem melhor brincando do que através de atividades escritas.

Para alguns pais a escola deve propor atividades lúdicas aos seus filhos, porém outros creem que a criança deve ir a escola estudar, brincadeira é para casa. Isso se deve a concepções errôneas acerca do tema ludicidade e aprendizagem escolar.

O lúdico desempenha um importante papel na aprendizagem, pois através
desta prática o sujeito busca conhecimentos do corpo, do ambiente, dos colegas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante na constituição de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa.

As atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para todas
as crianças, inclusive as que apresentam dificuldades de aprendizagem. Garante também o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade.

Trabalhar com o lúdico propicia a criança aprender no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas próprias regras.

Podemos dizer, ainda, sobre a relevância da ludicidade na formação do profissional, que dará suporte para transitar por todas as áreas do conhecimento que fazem parte do universo infantil, permitindo aos educadores em formação, condições de criar um ambiente estimulador favorecendo a aprendizagem, Cabe, portanto, aos cursos de formação de professores se engajarem nessas novas práticas educacionais, considerando que os jogos, brinquedos, brincadeiras, fantasias fazem parte da constituição de todo indivíduo, independentemente de condições sociais, a ludicidade faz parte da vida de qualquer criança.

As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

REFERÊNCIAS

BRASIL/MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1997.

BRASIL. Referencial Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

CARDOSO, M. C. Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação