

LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DA DIDÁTICA: CONSTRUIR E PROMOVER O ENSINO E APRENDIZAGEM

GUSTAVO THAYLLON FRANCA SILVA¹.

¹Pós-graduado em Gestão escolar, Orientação e Supervisão pelo Centro Universitário Barão de Mauá (CBM), Pós Graduado em Educação especial e inclusiva pela Faculdade de Educação São Luís (FESL), Pós-Graduado em Ensino religioso inclusiva pela Faculdade de Educação São Luís (FESL), Graduado em Licenciatura em Computação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Graduado em Marketing pelo Centro Universitário Internacional Uninter, Gestor Educacional do Centro Universitário Internacional Uninter – Caratinga -MG – e-mail: gustavo.thayllon@gmail.com

RESUMO

Neste artigo, foi proposto o estudo do lúdico, os conceitos de brincar, o papel do brinquedo no desenvolvimento da criança e as práticas da ludicidade no processo pedagógico, ainda apresenta-se como a ludicidade trabalha em conjunto com a didática objetivando um resultado de melhoramento no processo educacional, os métodos de pesquisa utilizados foram o de levantamento bibliográfico em diversas fontes da literatura, por exemplo, livros de autores especialistas no assunto, periódicos científicos, revistas, jornais e demais fontes de acesso a informação, resultando assim em uma complexa e robusta pesquisa em que serão apresentadas discussões acerca da importância da didática e da ludicidade na concepção do brincar para o melhoramento dos desdobramentos da educação da criança e ainda mostrar que o brinquedo e a brincadeira têm papel de fundamental importância neste contexto.

Palavras-chave: Ludicidade; Didática; Brinquedos.

LUDICITY AS A TOOL OF DIDACTICS: BUILD AND PROMOTE TEACHING AND LEARNING

ABSTRACT

In this article, it was proposed the study of the play, the concepts of play, the role of the toy in the development of the child, and the practices of playfulness in the pedagogical process, it still presents itself as the playfulness works together with the didactic aiming a result of Improvement in the educational process, the research methods used were the bibliographical survey in several sources of the literature, for example, books by authors of the subject, scientific periodicals, magazines, newspapers and other sources of information access, resulting in a complex And robust research in which will be presented discourses about the importance of didactics and playfulness in the conception of play to improve the unfolding of the education of the child and also show that the toy and play has a role of fundamental importance in this context.

Keywords: Playfulness; Didactic; Toys.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a modalidade de educação infantil vem sofrendo grandes alterações em suas legislações, sua abrangência na questão da iniciação do aluno no processo de ensino e de aprendizagem, além de toda essa esfera que vem mudando e transformando cada vez mais esse cenário; os professores, a cada período que passa, estão enfrentando cada vez mais dificuldades no processo de instrução da criança/educando, pois, a cada ano que vem e que vão, os alunos sofrem grande alteração em suas personalidades, no seu processo cognitivo, o que vem corroborando, principalmente, com essas mudanças é o convívio social e familiar destes alunos.

Assim, torna-se fundamental trabalhar novos paradigmas, novas tendências pedagógicas para o processo de instrução do educando; assim sendo, trabalhou-se, neste artigo, em cima do problema de como se trabalhar uma nova metodologia de ensino, inovadora para diversos alunos com personalidades e graus de dificuldades de aprendizagem diferentes; portanto, buscou-se demonstrar como os jogos, as brincadeiras e os brinquedos têm grande importância nos processos de desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Esta pesquisa justifica-se pelo fato de que a ludicidade, a brincadeira, não acontece de maneira repentina, mas começa através de um vínculo com a criança e sua família e se torna essencial para seu desenvolvimento cognitivo, emocional e afetivo dentro de suas relações interpessoais.

É no brincar que a criança inicia o processo de sociabilização; é muito preocupante quando as famílias ocupam tanto a criança com atividades que julgam mais interessantes e deixam de lado o que realmente é fundamental para a criança que é o brincar, pois é brincando que a criança desenvolve a percepção do tempo e espaço e melhora suas condições motoras.

Nesta pesquisa, será abordado o lúdico, os conceitos de brincar, o papel do brinquedo no desenvolvimento da criança e as práticas da ludicidade no processo pedagógico.

Sendo assim, o presente estudo tem como objetivo primordial analisar de que forma a ludicidade e suas estratégias estão inseridas no processo didático e de ensino e aprendizagem, investigando suas concepções, inserções e aplicabilidades na educação infantil.

Seguindo o objetivo principal, este estudo ainda dispõe de objetos de estudos específicos, como apresentar os saberes pedagógicos e determinantes da educação infantil de acordo com os dispositivos legais, além de entender o conceito de ludicidade aplicada em uma concepção infantil e do desenvolvimento da criança; compreender os saberes didáticos, bem como aplicar conceitos de planejamento e avaliação de atividades lúdicas; demonstrar como o brinquedo e o brincar podem ser utilizados como recursos pedagógicos no processo didático e no processo de ensino e aprendizagem; e, por último, entender como a brincadeira pode auxiliar no processo de socialização e aprendizagem de regras por parte da criança.

Quanto ao procedimento de pesquisa, foi adotada a pesquisa bibliográfica que, segundo Moresi (2003), é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral; este tipo de pesquisa fornece instrumental analítico para qualquer outro tipo de pesquisa, mas também pode esgotar-se em si mesma. O material publicado pode ser fonte primária ou secundária. Foram utilizadas diversas literaturas para

subsidiar a pesquisa e endossar os pressupostos teóricos como, por exemplo, Vigotsky (1998), Luckesi (2007), Libâneo (1992), Cury (1998), Haetinger (2013).

Este trabalho trata-se de uma pesquisa que se caracteriza por uma natureza pedagógica; partindo dessa premissa, usou-se uma pesquisa de abordagem qualitativa; segundo Silveira (2009), a pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e na explicação da dinâmica das relações sociais.

Além do procedimento de pesquisa e sua abordagem de busca, foram feitas análises e separação de material relevante para a construção crítica deste trabalho, após feita essa separação e análise crítica, o autor realizou um fichamento com o objetivo de extrair das obras consultadas o melhor conteúdo. Após feito o fichamento, começou-se então a escrever o trabalho com um olhar crítico da importância da ludicidade para a construção do saber e ainda trabalhando com métodos didáticos e criativos.

2 FUNDAMENTAÇÃO E ARTICULAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO SABER

SABERES PEDAGÓGICOS E CONCEPÇÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil vindo sendo trabalhada no Brasil a cada ano, com uma intensidade e grande seriedade, essa modalidade de ensino, como a primeira etapa do processo de ensino e de aprendizagem da criança, é considerada como a mais importante, visto que é o primeiro momento de contato da criança com o meio social, ou seja, com indivíduos diferentes com personalidades e percepções diferentes, culturas e capacidades diferentes.

Segundo Cury (1998, p.10), anteriormente à Constituição de 1988, a questão da infância no âmbito constitucional restringia-se ao “amparo e à assistência”, contrapondo-se à questão do dever e do direito. As duas primeiras constituições brasileiras, a de 1824, outorgada no período imperial, e a de 1891, a primeira Constituição Republicana, nada mencionam a respeito da infância.

Efetivamente, somente com a Constituição de 1988, foi então dar uma atenção mais específica à infância e aos direitos infantis, bem como uma legislação específica e atenciosa a esse público que, conforme Angotti (2006), com a promulgação da Carta Magna em 1988, emerge e se reconhece o estado de direito do cidadão criança, um novo estatuto social deve e terá que ser desenhado para o cotidiano, exigindo investimentos distintos e integrados na consolidação de uma nova ordem social.

Andrade (2010) afirma:

A Carta Magna estabeleceu a responsabilidade do Estado pela educação infantil em creches e pré-escolas, conforme o artigo 280, inciso IV, e também o direito dos trabalhadores (homens e mulheres) em ter assegurada a assistência gratuita aos seus filhos e dependentes desde o nascimento até 5 anos em creches e pré-escolas, de acordo com o artigo 7º, inciso XXV,4 ampliando significativamente o proposto pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) de 1943. Estabeleceu como competência da União prestar assistência técnica e financeira aos estados, ao Distrito Federal e aos municípios para garantir equalização das oportunidades e padrão mínimo de qualidade (ANDRADE, 2010, p.90).

Ainda segundo Andrade (2010), conforme o artigo 211, § 2o, foi determinado que os municípios atuassem prioritariamente no ensino fundamental e na educação infantil, revelando o princípio da descentralização da educação por meio de uma política de desarticulação entre as esferas do governo e a indefinição de papéis no atendimento aos diferentes níveis de ensino.

Foi a partir do processo e da legislação da constituição federal que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) foi elaborada e nela enfatizada a importância da infância e da educação infantil.

De acordo com a Constituição Federal de 1988, a Lei nº 9.394/96, a LDB, informa que a Educação Infantil passa a ser a primeira etapa da educação básica, devendo ser oferecida em creches e pré-escolas, com a finalidade de promover o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade.

Em seu art. 29, a Lei nº 9.394/96 define a educação infantil sendo primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

E em seu artigo 30, define-se que a educação infantil deverá ser ofertada por creches ou entidade equivalentes para crianças de até três anos de idade e em pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade.

E, ainda em seu artigo 31, apresenta-se uma série de parâmetros que deverão ser seguidos como, por exemplo, carga horária mínima anual de 800 (oitocentas) horas, distribuída por um mínimo de 200 (duzentos) dias de trabalho educacional e ainda controle de frequência pela instituição de educação pré-escolar, exigida a frequência mínima de 60% (sessenta por cento) do total de horas.

Ainda nesse dispositivo legal, contempla-se ainda a diversidade de pensamento, o pluralismo da diversidade e ainda assegura a obrigatoriedade do Estado na oferta de educação infantil por meio das instituições públicas de ensino.

CONCEITOS DE LUDICIDADE

Segundo Silva (2007), lúdico é qualquer atividade que executamos e que nos dá prazer, que temos espontaneidade em executá-la; atividades que são feitas quando queremos, por interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto ao adulto.

Silva (2007) ainda afirma que é na atividade lúdica que se percebe a possibilidade e a facilidade de se aprender brincando, pois tanto na ludicidade quanto na vida real há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, nesse caso, seria o de aprender.

Segundo Oliveira (1985, p. 74), a ludicidade se configura ainda como recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecida como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.

Partindo desse pressuposto, a ludicidade é um recurso metodológico, que está atrelado a didática e a didática deverá desenvolver jogos e brincadeiras, lembrando que o brincar deve fazer prática da prática educativa e que esta é uma ferramenta poderosa para a construção da personalidade e para a evolução da criança.

Luckesi (2007), em sua concepção sobre o lúdico, alerta, no entanto, para o fato de que a ludicidade não deve ser confundida com divertimento. Em sua visão, a atividade lúdica é um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação. Nos primeiros anos de vida, a criança, ao brincar, “desenvolve a inteligência, aprendendo progressivamente” a representar simbolicamente sua realidade. Deixa em parte o egocentrismo que a impede de ver o outro diferente dela, aprende a conviver de forma dinâmica, criativa e prazerosa.

Entende-se que não é apenas o fato de brincar que fará com que a criança se desenvolva, mas sim o planejamento estruturado de acordo com uma metodologia e uma concepção pedagógica atrelada à brincadeira que fará tal desenvolvimento florescer.

CONTEXTOS DA LUDICIDADE: CONCEPÇÃO DA INFÂNCIA

Maia (2012) afirma que a palavra infância (etimologicamente originária do latim, significa ausência de fala e ainda dependência). Trata-se de um termo cujo significado é difícil precisar, pois são muitas as definições, por sua diversidade, por ser de um tempo, passando entrelaçado de geração em geração.

Ribeiro (2011 *apud* Brasil, 1998) esclarece que a criança é um sujeito social e histórico que tem direitos; que faz parte de uma organização familiar que está inserida numa sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. A infância é uma fase em que as crianças aprendem valores que servirão para a vida toda; para que isso ocorra, devemos valorizar suas particularidades.

De acordo com Serviço Social do Comércio (SESC), as crianças, atores que ganham espaço na sociedade contemporânea, pertencem a um campo tenso e fértil – conforme a sociologia da infância apresenta – de discussões e reflexões que aqui são lançadas; pois, quando brincam de forma espontânea, tornam o momento vivido extremamente prazeroso, como é o caso das brincadeiras.

Ainda de acordo com SESC, a Sociologia da Infância entendida como uma construção social reconhece a criança como um sujeito ativo, dá voz a elas, essas que estão inseridas em um universo suscetível a grandes possibilidades e desafios. A criança, ao compreender o meio social em que convive, finca os pés ao chão em um terreno constituído pelo mundo das brincadeiras, da imaginação, enfim, dos acontecimentos belos da infância, como o prodígio do brincar.

Maia (2012) *apud* Lajolo (2006) percebe muitas concepções de infância, desde os primórdios, em que se via a criança como um adulto em miniatura, depois como um ser diferente do adulto, como uma tábula rasa, predeterminada pelo adulto, pela sociedade; enfim, percebemos que tais concepções foram criadas, ou seja, constituídas ao longo do tempo e que continuam presentes em muitos espaços/tempos. Marita Redin (2007) acredita na criança como narradora da sua própria história, das coisas que ela descobre que faz e em que acredita. Para a autora, a criança não chega a ser ouvida nos estudos que investigam “o que é ser criança”, ou “como é ser criança” (p. 15) em um mundo tão complexo em que vivemos atualmente.

CONCEITOS E SABERES DIDÁTICOS.

Segundo Cavali (2012), a prática da ludicidade para ensinar os conteúdos do currículo escolar pode propiciar o sucesso da aprendizagem dos alunos. Lembrando que os benefícios dessas atividades vão além das salas de aula, pois esses recursos promovem uma maior interação entre os alunos. Além disso, muitas vezes uma atividade desenvolvida na escola, na qual o professor tenha participação efetiva ou colaborativa proporciona um relacionamento mais próximo entre ele e o aluno.

Nessa concepção, busca-se então apoio da didática para buscar estratégias de alinhar a ludicidade com o currículo escolar, sendo ainda papel da escola colaborar com todo o processo educacional.

É de fundamental importância a participação de todos os atores envolvidos no processo educacional para o sucesso do aprendizado do aluno através do lúdico, partindo ainda da concepção da infância, tudo que ele aprender, por menor que seja, possui um grande significado para ele e isso deve ser valorizado. A didática é um recurso que busca trabalhar objetos da aprendizagem e a conversão desses objetos em conhecimento e métodos de ensino.

Para Libâneo (1992, p. 25), a didática é o principal ramo de estudo da Pedagogia. Ela investiga os fundamentos, as condições e os modos de realização da instrução e do ensino. A ela cabe converter objetivos sociopolíticos e pedagógicos em objetivos de ensino, selecionar conteúdos e métodos em função desses objetivos.

Santos (2003) complementa ainda que, ao se apresentar a didática tida como responsável pela investigação dos fundamentos, condições e modos de realização da instrução e do ensino, ela passa a ter caráter de “ciência da educação e assume o lugar da própria Pedagogia”.

Portanto, considera-se a ludicidade como ferramenta didática, objetivando a produção do conhecimento partindo da concepção da infância, alinhando técnicas pedagógicas e lúdicas para se trabalhar na educação infantil e se aprender brincando.

DIDÁTICA: CONCEITOS, PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES LUDICAS

Sabe-se que a didática é uma ferramenta que busca interpretar os objetos da aprendizagem resultando no processo de ensino e de aprendizagem; entretanto, o processo didático, as aulas, as atividades lúdicas devem possuir um planejamento, uma avaliação e um controle objetivando um melhor andamento do processo educacional e um melhoramento dos usos das ferramentas disponíveis.

O processo de planejar é um processo sistêmico e organizado das ações do professor, é um instrumento da racionalização do trabalho pedagógico que articula a atividade escolar com os conteúdos do contexto social (LIBÂNEO, 1991).

Planejamento é um processo de busca de equilíbrio entre meios e fins, entre recursos e objetivos, na busca da melhoria do funcionamento do sistema educacional. Como processo, o planejamento não corre em um momento do ano, mas a cada dia. A realidade educacional é dinâmica. Os problemas, as reivindicações não têm hora nem lugar para se manifestarem. Assim, decide-se a cada dia a cada hora (SOBRINHO, 1994, p.3). O planejamento consiste em si no planejamento das atividades a serem realizadas com os educandos, ou seja, o famoso e conhecido plano de aula.

Segundo Silva, (2010), o plano de aula funciona como um instrumento no qual o professor aborda de forma detalhada as atividades que pretende executar dentro da sala de aula, assim como a relação dos meios que ele utilizará para sua realização. De maneira bem sintetizada, pode-se dizer que o plano de aula é uma previsão de tudo o que será feito dentro de classe em um período determinado. É importante lembrar ao professor que a elaboração de um plano de aula não o isenta de preparar as aulas a serem ministradas; pelo contrário, ele deve sempre preparar uma boa aula, apresentando um esquema e uma sequência lógica dos temas trabalhados.

Silva (2010) ainda afirma que um plano de aula tem como principal objetivo fazer a distribuição do conteúdo programático que será trabalhado durante o ano, o semestre, o trimestre, *etc.* e nele ainda deverá constar o número de aula e o tempo necessário para cada assunto abordado dentro da disciplina. É importante ressaltar que o plano de aula deve ser encarado como uma necessidade e não como exigência ou obrigação imposta pela coordenação do colégio.

O planejamento de atividades lúdicas deve ser pensado em um todo, respeitando as diferenças e as inteligências individuais dos alunos; devem ser contempladas nas atividades lúdicas todo o processo de cognição, psicomotor, desenvolvimento da escrita e da leitura.

Haetinger (2013) afirma que:

Outro aspecto observado é uma sensível evolução no uso da recreação escolar. Nas escolas de Educação Infantil, notamos a importância dessas atividades e percebemos também a evolução dos jogos e práticas propostas. Dos ultrapassados “Atirei o pau no gato” e “Escravos de Jó”, estamos mergulhando em jogos e atividades recreativas que vão além desses jogos do passado e possibilitam ao aluno vivências mais amplas para o desenvolvimento de suas competências psicomotoras (HETINGER, 2013, p.19).

.Após todo o planejamento e aplicação de atividades, devem existir métodos avaliativos, segundo Haetinger (2013), sabe-se que, na educação infantil, o método avaliativo deve ser diferenciado, avaliando tanto as atividades lúdicas quanto as recreativas. Como entendemos, o processo avaliativo é importante nestas atividades para que gerem impressões em nossos alunos para toda a vida.

Ainda na visão de Haetinger (2013, p 73), a avaliação é um processo natural do homem; a todo o momento, consciente ou inconscientemente, estamos nos avaliando. Nossas ações, gestos, pensamentos e palavras são mediados por processos internos de avaliação.

Haetinger (2013) afirma ainda que a avaliação das atividades lúdicas deve respeitar diversos parâmetros, como exemplo, avaliar individualmente, respeitando o ritmo de cada aluno, pensar globalmente, valorizando as experiências e a caminhada de cada indivíduo, entender o ser e suas necessidades, qualidades e limitações. Precisamos valorizar a todos, pensando sempre nas competências de nossos aprendentes, sem a preocupação principal de atribuir uma nota 10 ou 100.

A ATIVIDADE LÚDICA COMO PROPOSTA DIDÁTICA

Sabe-se que o lúdico é tudo aquilo que é feito pela criança de maneira natural e que a proporcione prazer na realização.

Cavalli (2012) afirma que os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido naquilo que está aprendendo. Os jogos, por sua vez, desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Dinello (2004) esclarece que, através das atividades lúdicas, as crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

As atividades lúdicas podem se dar de várias formas, como por exemplo, jogos, cantigas, memorização, expressão dramática escolar, ou, até mesmo, abrangendo mais por meio de tecnologias de comunicação e informação.

TIPOS DE JOGOS

Heatinger (2013) afirma que o jogo é, sem dúvida, a atividade mais importante na Educação. Essa palavra sempre causou muita discussão quanto a sua definição e a ação prática e até hoje suscita livros e escritos, buscando-se uma definição que abranja toda a diversidade contida no ato de jogar.

Ainda nessa visão, o autor esclarece que:

Na Educação, estas discussões sempre estiveram ligadas às atividades lúdicas, fundamentais na formação dos jovens e crianças e verdadeiras facilitadoras dos relacionamentos e das vivências dentro da sala de aula. Atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. O caráter de integração e interação contido nas atividades lúdicas fez com que a Educação Infantil e o Ensino Fundamental utilizassem constantemente essas atividades para integrar o conhecimento com uma ação prática dos nossos alunos (HEATINGER, 2013, p 5).

Nessa visão, cabe também efetuar a classificação dos jogos como atividade lúdica, bem como suas aplicabilidades e exemplos, conforme apresentados no Quadro 1.

O professor deve conhecer os tipos de jogos que podem ser aplicados como ferramentas lúdicas, pois esse é um passo fundamental para o desenvolvimento das habilidades específicas dos aprendentes, bem como um grande avanço no processo didático; entretanto, o jogo deve ser vivenciado e todos os tipos de jogos devem ser usados, haja vista que cada um consegue desenvolver uma competência diferente no aluno.

De acordo Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (2000), “é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver” (BRASIL, 2000, p. 43).

Portanto, entende-se que os jogos são uma prática livre e espontânea da criança, fazem parte de seu processo de cognição; de acordo com Piaget (*apud* FREITAS e ASSIS 2006), os aspectos cognitivos e afetivos surgem na fase simbólica da criança, através da assimilação do meio em seu jogo.

Logo, percebe-se que os jogos e a prática de brincar possuem várias etapas e cada uma de suas etapas irá desenvolver uma habilidade diferente na criança: as regras do jogo ensinarão a criança ter disciplina, as estratégias do jogo ensinarão a criança a

desenvolver seu raciocínio lógico; dependendo do jogo, irá contribuir para sua coordenação motora, noção de espaço, lateralidade e, principalmente, inter-relacionamento com as pessoas.

Quadro 1 - Tipos de Jogos.

Tipos de Jogos	Conceito	Aplicabilidades
Jogos artísticos	São jogos que operam com as competências artísticas. Abaixo, os que se destacam.	Atividades de artes plásticas: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móveis, trabalhos com tinta, esculturas, massa de modelar, dobraduras, quadros, mosaicos, máscaras, vitrais etc. Atividades teatrais: jogos dramáticos, peças, dramatizações, improvisações teatrais, fantoches, mímicas, teatro de sombras etc. Atividades musicais: montagem de instrumentos, ritmos, canto, composição, paródias, coral, dicção.
Jogos Expressivos	São aquelas atividades que valorizam a expressão corporal e sensitiva, ou melhor, valorizam o homem e sua expressão de forma mais ampla.	Atividades de expressão corporal, dança em todos os seus gêneros e de todas as épocas, e jogos de ritmo e movimento.
Jogos Sensitivos	Servem de referência para o desenvolvimento da observação e da concentração nas comunidades orientais de todo o mundo. Mais modernamente, o mundo ocidental tem percebido os efeitos positivos das atividades sensitivas para pessoas de todas as idades.	Os jogos sensitivos são as atividades de relaxamento, relaxação, ioga, biodança, massagem.
Jogos Recreativos e brincadeiras	Estes jogos fazem parte de nosso cotidiano desde o nascimento. São todos os jogos e brincadeiras que realizamos, mediados por objetos reais ou imaginários, e feitos em grupo ou individualmente. O nome recreativo deve-se ao caráter lúdico e livre desses jogos que possibilitam às crianças vivências alegres e descontraídas.	São as atividades mais variadas, desde o jogo de damas até os brinquedos de roda.
Jogos desportivos	Às vezes, esses jogos perdem o seu valor como atividade que desenvolve o indivíduo quando a competição passa a ser mais importante do que a vivência. É justamente esse o fator mais relevante para que o jogo seja valorizado pelo educador infantil. Os jogos desportivos entre crianças devem valorizar as atividades físicas, motoras e emocionais, e não a competição, sob pena de serem excludentes e não inclusões.	No Brasil, estes jogos são uma mania nacional. Podemos dizer que o futebol é o mais famoso entre eles. Os jogos desportivos fazem parte do nosso universo cultural (vôlei, futebol, basquete, handebol, caçador, corridas)

Fonte: Adaptado de Haetinger (2013).

EXPRESSÃO CRIATIVA

Podemos compreender que toda a atividade, teatral, musical, dramatização, dança, é uma atividade criativa e muito proveitosa, que, por sua vez, contribui muito

para o desenvolvimento motor e psicomotor da criança, fazendo com que ela descubra seu corpo e descubra o mundo.

Nesse sentido, Heatinger (2013) afirma que as danças escolares, assim como as dramatizações, visam às vivências corporais com o ritmo (não nos referimos às apresentações ou coreografias, embora elas possam acontecer mais adiante).

O autor, seguindo a visão da dança escolar, afirma que:

Sabendo disso, a Educação empírica ou científica sempre usou a música como estímulo para o desenvolvimento de várias habilidades e competências humanas. E quem trabalha com Educação Infantil não pode abrir mão dos jogos musicais, das rodas cantadas – enfim, da música na prática pedagógica diária. Já nas creches, a música é muito utilizada como fator lúdico e expressivo. Com ela, estabelecemos vínculos e aproximamos a escola da vida dos alunos (HEATINGER, 2013, p. 67).

São diversas as ferramentas que a ludicidade oferece aos docentes objetivando ser incorporado em sua prática docente, como exemplo, o desenhar, o dançar, o brincar, desenvolver artesanatos que buscam desenvolver a psicomotricidade, o jogar, que busca construir sentimentos de socialização e desenvolvimento de regras de convívio social e ainda o ler e o uso de *softwares* educacionais, que buscam desenvolver também a parte cognitiva voltado para o letramento e a tecnologia.

ATIVIDADES LÚDICAS BASEADAS EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Com a grande tendência pedagógica do uso da tecnologia da informação e da comunicação, percebe-se uma grande inclinação de tecnologias informatizadas e computacionais no processo lúdico, essa inclinação traz benefícios de grande peso, visto que essa ferramenta pode ser usada para estímulo da criatividade e simulação de várias atividades.

Conforme afirma Falkembach (2006), o uso das ferramentas computacionais, de forma lúdica, propicia flexibilidade e criatividade fazendo o aluno explorar, pesquisar, encorajando o pensamento criativo, ampliando o universo, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição e tudo isso contribui para o aprendizado.

Segundo Stahl (2002), um jogo educativo por computador é uma atividade de aprendizagem inovadora, na qual as características do ensino apoiado em computador e as estratégias de jogo são integradas para alcançar um objetivo educacional específico.

Portanto, percebe-se uma grande variedade de atividades que podem ser trabalhadas de maneira lúdica com o objetivo de motivar e reforçar o processo de aprendizagem da criança de maneira divertida e dinâmica.

A BRINCADEIRA NA FORMAÇÃO DE APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO

Rolim (2008) alega que a brincadeira tem sido fonte de pesquisa na Psicologia, devido a sua influência no desenvolvimento infantil e pela motivação interna para tal atividade. O brincar, tão característico da infância, traz inúmeras vantagens para a

constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o desenvolvimento futuro dela.

Ainda, segundo Bertoldo (2000 p.119), designa a brincadeira como ação metafórica, livre e espontânea da criança e como fato muito importante para o seu desenvolvimento, especialmente nos primeiros anos de vida.

Rolim (2008) reitera ainda que o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

Segundo Guerra (2012), o brincar estimula a criança em várias dimensões, como a intelectual, a social e a física. A brincadeira leva para novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender.

Vygotsky (1998) articula a respeito do processo de brincar.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Quando o autor fala acerca de situações reais alienadas a brincadeira, ele infere que no brincar a criança está simulando situações reais e adquirindo experiências, aprendendo regras de socialização e, sobretudo, aprendendo, adquirindo conhecimento.

Rolim (2012) *apud* Vygotsky fala que o brinquedo e a brincadeira ajudarão a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança, com o seu evoluir, passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia.

Segundo Melo e Valle (2005), é por meio do brinquedo e de sua ação lúdica que a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, construindo e desconstruindo um mundo que lhe seja significativo e que corresponda às necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global.

Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Será também importante indicador do seu desenvolvimento, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Guerra (2012) esclarece que é possível entender que o brincar e o brinquedo auxiliam a criança nesse processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

Diante do exposto anteriormente, percebe-se que a recreação, os brinquedos, as brincadeiras em grupo configuram na educação do aprendente diversas influências, bem como faz com que este sujeito desenvolva capacidade de convívio em grupo,

socialização, respeito ao próximo e ainda saiba viver em uma sociedade, pois através das brincadeiras se pode simular muitas coisas e situações do cotidiano.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma compreensão de como os processos lúdicos, os jogos, brinquedos, brincadeiras e a tecnologia da informação, constituem-se de instrumentos de suma importância para o processo didático e de ensino e aprendizagem no currículo da educação infantil, além disso, verificaram-se as diversas possibilidades de uso e melhoramento das atuais práticas das atividades lúdicas na aprendizagem dos conteúdos.

De um modo geral, as atividades lúdicas se configuram como uma grande possibilidade didática a ser utilizada no processo de ensino e aprendizagem; contudo, faz-se necessário um aprofundamento por parte dos docentes no quesito de que o lúdico, não é simplesmente deixar com que as crianças brinquem e joguem de maneiras aleatórias, mas sim, cada atividade deve ser projetada com objetivo específico e desempenho esperado.

Os educandos da educação infantil, como se configuram como crianças, possuem grandes interesses nestes tipos de atividades; nesse sentido, o professor regente deve explorar ao máximo possível das possibilidades de atividades lúdicas, fazendo uma mescla de atividades que possibilitem a melhoria do desempenho, psicomotor, linguístico, cognitivo e sensorio.

Os objetivos deste estudo se conceberam em analisar de que forma a ludicidade e suas estratégias estão inseridas no processo didático e de ensino e aprendizagem, investigando suas concepções, inserções e aplicabilidades na educação infantil.

Ainda neste sentido, a compreensão dos objetos que se inserem no conceito de ludicidade, como exemplo, planejamento, avaliação de jogos, brinquedos e brincadeiras, constituem-se de um único instrumento didático.

Nesse sentido, pode-se construir os conceitos da ludicidade para a educação infantil, bem como seus benefícios, possibilitando a aprendizagem através do brincar e sua importância para a infância, possibilitando a construção social, cognitiva e familiar da criança.

Possibilitando um paralelo entre didática e ludicidade e compreendendo que esta se configura como um estudo da educação, de modo a dar condições e instrumentalização para que o processo de ensino e aprendizagem ocorra.

Através da didática, pode-se planejar as atividades didáticas, sendo elas jogos de diversos tipos, jogos artísticos, sensoriais, expressivos, recreativos e ou desportivos, lembrando ainda que a didática ainda nos possibilita o uso de outros recursos, como a expressão criativa, que se apresenta no uso de danças escolares, dramatizações e musicalização, que, por sua vez, contribui muito para o desenvolvimento motor e psicomotor da criança, fazendo com que ela descubra seu corpo, descubra o mundo e, sobretudo, os espaços de socialização.

Outro ponto a ser considerado nas atividades lúdicas é o processo de avaliação, não se deve excluir que a avaliação deve se dar de acordo com as possibilidades de desempenho descritas nos objetivos de cada atividade, devendo se considerar as diversas inteligências e capacidades.

É possível sim articular um currículo lúdico, o professor tem que se perguntar a respeito do processo de aprendizagem, tem que se colocar no lugar do educando, se perguntar se suas escolhas trarão um retorno positivo ao aluno, quais as competências que serão adquiridas no transcorrer de cada atividade. Tudo deve ser pensado, trabalhado e, sobretudo, planejado.

4 REFERÊNCIAS

ANDRADE, Lucimary Bernabé Pedrosa. **Educação infantil: discurso, legislação e práticas institucionais**. São Paulo: UNESP, 2010.

BERTOLDO, Janice; RUSCHEL, Maria Andréa de Moura; OLIVEIRA, Maria Ângela Calderari. **Intervenção Psicopedagógica na escola**. Curitiba: IESDE, 2004.

BRASIL. Congresso Nacional. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Seção 1, p. 27839. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>>. Acesso em: 10 de Ago de 2013.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo: Imprensa Oficial, 1988.

BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN+; Matemática**. Brasília: MEC, 1997.

CAVALLI, Edena Carla Dorne. **Ludicidade: uma possibilidade metodológica para processo de ensino e aprendizagem na educação infantil e séries iniciais da educação básica**. Disponível em: <http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE_Cavalli_Edna.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2015.

CURY, C. R. J. **A educação infantil como direito**. Brasília, MEC/SEF, 1998.

EDUCAÇÃO, Ministério da. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 15 jan. 2015.

FALKEMBACH, G.A.M. **O lúdico e os jogos educacionais**. Rio Grande do Sul, CINTED - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – UFRGS, 2006. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em: 15 jan. 2015.

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de; ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de. Os aspectos cognitivo e afetivo da criança avaliados por meio das manifestações da função simbólica. **Revista Eletrônica Ciências & Cognição**. V 10, n.3, 2006.

HAETINGER, Max Günther; HAETINGER, Daniela. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. Curitiba, IESDE, 2013.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1992.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e desenvolvimento humano**. Salvador: UFBFE, 2007.

MAIA, Janaina Nogueira. **Concepções de criança, infância e educação dos professores de Educação Infantil**. 2012. Dissertação (Mestrado) Departamento de Educação. Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2012.

MARIA, Vanessa Moraes; SILVA, Amanda Xavier da; ALMEIDA, Bianca Cristina de. **A ludicidade no proceddo ensino-aprendizagem**. Campo Grande: Centro Universitário Augusto Motta. 2009. Disponível em: <<http://apl.unisum.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/viewFile/159/125>>. Acesso em: 12 jan. 2015.

MORESI, Eduardo. **Metodologia da Pesquisa**. Disponível em: <<http://www.inf.ufes.br/~falbo/files/MetodologiaPesquisa-Moresi2003.pdf>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

OLIVEIRA, V.M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PEDROSO, Crislaine de Andrade; BARRETO, Jaqueline Muniz; MALAQUIAS, Joseli de Souza Santos. **Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**. Jardim das Palmeiras: Faculdades Integradas do Vale do Ribeiras, 2013. Disponível em: <<http://scelisul.com.br/cursos/graduacao/PD/artigo2.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

PEREIRA, Aldeídes Gomes. **A ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem da leitura e da escrita**. Boa Vistas: Universidade Federal de Roraima, 2013. Disponível em: <<file:///C:/Users/GTHAYLLON/Downloads/tcc%20aldeles%20gomes%20pereira.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

RIBEIRO, Rosana de Paula; BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **A criança e o professor no contexto escolar: um estudo realizado com professores do e.i.6 da rede municipal de londrina**. Londrina: Universidade Federal de Londrina, 2011. Disponível em: <[http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/A criança e o brincar no contexto escolar.pdf](http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/A%20crian%C3%A7a%20e%20o%20brincar%20no%20contexto%20escolar.pdf)>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Humanidades**, Fortaleza, v. 2, n. 23, p.176-180, jul. 2008.

SANTOS, A. **Didática sob a ótica do pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SESC-SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO. **Infância e cultura lúdica contemporânea: o lazer e o brincar nas colônias de férias do Sesc**. Disponível em: <http://www.sesc.com.br/wps/wcm/connect/322b2c31-d3c8-4640-9d8b-4a2be9097cee/14A_Infancia+e+cultura+ludica+contemporanea.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=322b2c31-d3c8-4640-9d8b-4a2be9097cee>. Acesso em: 08 jan. 2015.

SILVA, Edlene Maria da. **O Lúdico Como Recurso Didático Na Educação Infantil**. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/o-ludico-como-recurso-didatico-na-educacao-infantil-5360331.html>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

SILVA, Marco Aurélio da. **Plano de aula**. Jardim Goiás: Brasil, 2015. Escola, Disponível em: <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/plano-aula-10.htm>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos para educação infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

STAHL, M. M. **Ambientes de ensino-aprendizagem computadorizados: da sala de aula convencional ao mundo da fantasia**. São Paulo: Cortez, 2002.

VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.