

A ludicidade como elemento facilitador da aprendizagem na Educação Infantil

PAULO ROBERLANDO DA SILVA RIBEIRO¹

Resumo

A ludicidade, aqui compreendida como ferramenta pedagógica que fomenta o processo de alfabetização na Educação Infantil, comprovadamente, mais do que um recurso didático, promove a interação e estimula a afetividade, condicionando-se em elemento indispensável do fazer pedagógico dos profissionais do magistério que atuam nesse nível de ensino. Por esta premissa, este artigo tem como justificativa o aprofundamento desta temática, buscando constituir-se em um material que auxilie aos interessados na utilização de todos os levantamentos e postulações aqui tomadas, em ponto de partida para outros aprofundamentos e dissertações referentes. A metodologia adotada para esta pesquisa foi de predominância qualitativa, com consulta bibliográfica de artigos, livros e demais publicações referentes à temática, por seu caráter de revisão de literatura. Salienta-se que, através da pesquisa em uma resumida parte da vasta literatura que defende os benefícios de os jogos e brincadeiras serem formas de a criança exercitar todas as suas potencialidades que facilitam o desenvolvimento de seu lado social, motor e cognitivo, o trabalho tem a pretensão de confirmar o entendimento sobre a ludicidade funcionar como poderosa ferramenta pedagógica de fomento ao processo de ensino e aprendizagem, tendo como alicerce científico o pensamento de grandes teóricos, como Ivic (2010), Jaulin (1981), Munari (2010), Negrine (2000) e Santos (1997), entre outros que discorrem sobre a importância para a aprendizagem e a forte influência (que não deve jamais ser desprezada) dos jogos e brincadeiras como motivadores deste processo de construção do conhecimento.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação infantil. Jogos educativos.

Playfulness as a facilitating element for learning in early childhood education

Abstract

Playfulness, understood here as a pedagogical tool that fosters the process of literacy in Early Childhood Education, has proven to be more than a didactic resource, it promotes interaction and stimulates affectivity, conditioning itself, therefore, in an indispensable element of pedagogical practice. teaching professionals who work at this level of education. Based on this premise, this article has as its justification the deepening of this theme and constitutes a material that helps those interested in using all the surveys and postulations taken here, as a starting point for further research and related dissertations. The methodology adopted for this research was of qualitative predominance and related to bibliographic consultation in articles, books and other publications related to the theme. It should be noted that through research in a summarized part of the vast literature that defends the benefits of games and play being ways for the child to exercise all their potentialities that facilitate the development of their social, motor and cognitive side, the work is intended to confirm the understanding of playfulness to function as a powerful pedagogical tool to foster the teaching-learning process, having as a scientific foundation, the thinking of great theorists: Ivic (2010), Jaulin (1981), Munari (2010), Negrine (2000) and Santos (1997), among others who discuss the importance of learning and the strong influence (which should never be neglected) of games and games as motivators of this knowledge-building process.

Keywords: Learning. Child education. Educational games.

El lúdico como elemento facilitador del aprendizaje en educación infantil

Resumen

El juego lúdico, entendido aquí como herramienta pedagógica que favorece el proceso de lectoescritura en Educación Infantil, es manifestamente más que un recurso didáctico, promueve la interacción y estimula la afectividad, convirtiéndose así en un elemento indispensable de la labor pedagógica de los profesionales de la docencia que trabajan en este nivel educativo. Partiendo de esta premisa, el presente artículo se justifica por profundizar en esta temática y constituirse en un material que ayude a los interesados a utilizar todos los estudios y postulados aquí tomados, como punto de partida para otros es-

tudios en profundidad y disertaciones afines. La metodología adoptada para esta investigación fue predominantemente cualitativa y se centró en la consulta bibliográfica en artículos, libros y otras publicaciones relacionadas con el tema, debido a su naturaleza de revisión de literatura. Cabe destacar que a través de la investigación en una parte resumida de la vasta literatura que defiende los beneficios del juego y el jugar como formas para que los niños ejerciten todo su potencial que facilitan el desarrollo de su lado social, motor y cognitivo, el trabajo pretende confirmar la comprensión de que lo lúdico funciona como una poderosa herramienta pedagógica para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo como fundamento científico el pensamiento de grandes teóricos: Ivic (2010), Jaulin (1981), Munari (2010), Negrine (2000) y Santos (1997), entre otros que discuten la importancia para el aprendizaje y la fuerte influencia (que nunca debe ser desestimada) del juego y el jugar como motivadores de este proceso de construcción de conocimiento

Palabras clave: Aprendizaje. Educación infantil. Juegos educativos.

Introdução

O desenvolvimento integral de uma criança é condicionado pela aprendizagem que deve ser prazerosa e atraente. O ensino, que se apodera de elementos do brincar em ambientes de aprendizagem gratificantes, é estimulante da percepção e interação do aluno em constante socialização do saber, oportunizado pelo contato com a ludicidade. Neste ambiente, onde prevalece o brincar como elemento motivacional do processo de ensino e aprendizagem, a alegria e o prazer da atividade, cria-se um clima harmônico propício à intensificação do acerto e da confiança.

O brincar corresponde à melhor maneira de estabelecer uma interatividade entre alunos e com o professor, uma vez que, através de ações lúdicas, há a oportunidade de um contato mais direto entre os sujeitos que necessitam inter-relacionar-se nas ações que as brincadeiras propiciam. Por conseguinte, suplantam-se barreiras de timidez, isolamento, ao mesmo tempo que se estabelece a dialogicidade.

Por esta visão, justifica-se a escolha do tema “A ludicidade como elemento facilitador da aprendizagem na Educação Infantil” para o aprofundamento da temática sobre o uso de jogos e brincadeiras enquanto ferramentas pedagógicas de fomento ao processo de construção do conhecimento, que encontra expressão nas atividades lúdicas, uma área rica de conceituações e instrumento motivacional da aprendizagem infantil,

na intenção de aprofundar a temática para, quem sabe, servir de subsídio e pesquisa que auxiliem na prática pedagógica dos docentes da Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental.

Por este artigo, objetiva-se entender os fatores que contribuem para a aprendizagem das crianças através das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem nas aulas da Educação Infantil. Para esse intento, a metodologia da pesquisa adotada foi a revisão de literatura em viés bibliográfico, e a linha de pensamento teve como base autores como Ivic (2010), Jaulin (1981), Munari (2010), Negrine (2000), Santos (1997) e outros mais que serão referenciados ao final deste texto, percorrendo em artigos acadêmicos e livros, que foram citados ao longo do desenvolvimento deste trabalho, cujo objetivo geral é a análise das contribuições das atividades lúdicas na aprendizagem das crianças no processo de ensino e aprendizagem.

Espera-se, com tudo que aqui está exposto e debatido em sólidas pesquisas científicas na literatura relacionado ao assunto, que a compreensão dos jogos e brincadeiras como apenas meio de distração do aluno seja mudada para a certeza de que estes são, comprovadamente, elementos facilitadores de apoio à aquisição de novas aprendizagens que possibilita ao aluno gostar de aprender de modo prazeroso.

Fundamentação teórica

A forma como o educador propõe as atividades lúdicas às crianças deve levar em consideração as inerências do estágio de desenvolvimento delas, posto que as relações estabelecidas pelas crianças com os elementos e materiais propostos se dão, a princípio, por meio da exploração sensorial e de seu uso atrativo por elas, em que, no desenrolar das brincadeiras, fluirão a imaginação e a necessidade de mais complexidades no encadeamento da cognição em ramificações que nunca são finalizadas.

Por isso, é de fundamental importância o zelo na correta escolha desses elementos e na situação em que eles devem ser motivados. Com efeito, o educador tem papel essencial nessas proposições, já que a ele cabe auxiliar o aluno, atentando-se sempre ao cuidado na indução do estudante no agir, visto que, quando se induz à ação, existe a probabilidade de interferir em ações futuras desse mesmo aluno pelo amparo condicionado e constante que cessou quando deveria.

Indiscutivelmente, o ato de brincar estimula a memória que, ao entrar em ação, amplia-se e organiza o material a ser lembrado. A ludicidade é, por efeito, uma necessidade a ser motivada sem que fundamentalmente seja proposta como diversão, mas em sentido de construção que leve à criança as características da associação que se dá no uso de objetos e jogos lúdicos que faz com que relações sejam criadas e argumentos sejam propostos.

O brinquedo entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização (Santos, 1997, p. 23).

Esta inferência de Santos (1997) referente ao brincar e sua relação associativa aos objetos pontua, com ênfase, o valor da construção da aprendizagem através das características simbólicas dos elementos lúdicos e suas possibilidades reais de relacionar diferentes argumentos e construção de ideias; por conseguinte, uma alfabetização significativa é, efetivamente, promovida, entre outras, pela ludicidade: uma proposta de prática educacional que encarta o conhecimento, a fala, o pensamento, o sentimento e o ganho no rendimento escolar.

Tomar o brincar como opção metodológica no cotidiano do fazer pedagógico na Educação Infantil, quando não estão compreendidas as nuances relacionais entre professor e aluno, não permite alcançar seus benefícios, porquanto a maturação biológica que estabelece as pré-condições para o desenvolvimento cognitivo obedece significativamente às mudanças de gênero da criança, que, invariavelmente, necessita do relacionamento afetivo que a situe como criança que verdadeiramente é. Entender fora desse contexto é condicionar a criança à falta de mediação que ela necessita ter do professor como elo de entendimento, consigo e seu meio.

Jogos educativos e eficácia no ato de alfabetizar

O jogo é tão antigo quanto o próprio homem; na verdade, o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos. O jogo é necessário ao processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo, principal-

mente, como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade enquanto expressão de ideais comunitários.

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas, gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança. No entanto,

O brincar (para a criança) é uma forma de assimilar o real e adaptar-se ao mundo social, dos adultos, permitindo, assim, suprir suas necessidades afetivas e cognitivas. Para Piaget, na brincadeira ‘do faz-de-conta’ a criança cria símbolos lúdicos, desenvolvendo uma linguagem própria, para reviver momentos que julgam interessantes (Munari, 2010, p. 12).

O uso da informática na Educação através de softwares educativos é uma das áreas que ganhou mais terreno ultimamente. Isso se deve, principalmente, à criação de ambientes de ensino e aprendizagem individualizados (ou seja, adaptados às características de cada aluno), somada às vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outras. Os jogos mantêm uma relação estreita com a construção do conhecimento e possuem influência como elemento motivador no processo de ensino e aprendizagem. Existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e que podem ser resumidos assim:

Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidas por um estado de alegria e distensão).

Envolvimento emocional.

Atmosfera de espontaneidade e criatividade.

Limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim; isto é, tem um caráter dinâmico.

Possibilidade de repetição.

Limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico.

Existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que ‘vale’ ou não dentro do

mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças.
Estimulação da imaginação e auto-affirmação e autonomia (Santos, 1997, p. 29).

A utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem e funciona como metodologia diferenciada pela razão de proporcionar, entre tantos benefícios ao processo de construção do conhecimento, a melhor maneira de a criança quebrar a barreira natural da timidez, facilitando, com efeito, a sociabilidade. Entre outros benefícios, podem ser citados ainda:

O jogo é um impulso natural da criança, funcionando assim como um grande motivador;

A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;
O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço;

O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva;

O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc. (Santos, 1997, p. 30).

A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. O jogo é o vínculo que une a vontade ao prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

A expressão da ludicidade através dos jogos na alfabetização

Afirma-se que a criança é um ser em constante construção de seu conhecimento, que aprende mais facilmente quando está brincando, o que acontece naturalmente, sendo que a inserção de elementos lúdicos que favoreçam o desenvolvimento de seu aspecto cognitivo, emocional e psicológico é bem recepcionada por ela, funcionando como instrumentos motivadores e facilitadores de sua aprendizagem.

Assim sendo, a despeito de seu contexto etimológico proveniente do latim – ludus, que significa “jogos” –, a palavra lúdico engloba bem mais do que essa rasa referência; ela se constitui como elemento necessário ao fazer pedagógico de um profissional do magistério.

Expressa, portanto, a importância dessa atividade enquanto instrumento metodológico que deve ser abordado como premissa de um melhor aprendizado dos alunos em relação às diversas áreas do conhecimento, como fomento em cada conteúdo programático e por meio de objetivos a serem alcançados através dessa atividade favorecedora à exploração do potencial e desenvolvimento das habilidades que possam ser proporcionadas no entendimento de ser uma excelente contribuição para a interação que aperta em fortes nós a confiança do alunado em relação ao professor. Assim sendo:

[...] só poderemos falar de um trabalho docente bem feito quando todos alcançarmos um grau de felicidade satisfatório. Portanto, o brincar constitui parte integrante no processo de aprendizagem, contudo, para que ocorra um bom aproveitamento das brincadeiras no contexto escolar, faz-se necessária a criação de um ambiente adequado, com espaço suficiente para o faz de conta (Negrine, 2000, p. 14).

Ludicidade comporta definições das mais subjetivas e variadas pelo apanhado para fundamentar cientificamente sua conceituação. Negrine (2000) é quem a conceitua melhor, ao asseverar como sendo um estado de espírito com saber progressivo que, paulatinamente, condiciona uma conduta de aprendizagem intimamente relacionada ao seu modo de vida.

Pode-se, ainda no entendimento de Negrine (2000), relacionar lúdico à qualidade estimulada da fantasia, da alegria, do divertimento e brincadeira, como conceitual a métodos educacionais em grande uso na Educação Infantil, sobretudo a partir da definição da ideia de “jardim de infância” que sobejamente faz uso de jogos e brinquedos que devem ser dirigidos pelo professor em sala de aula como um recurso atrativo no ensino e aprendizagem. Com efeito, testifica-se que ludicidade é uma forma de a criança encontrar resistência através do descobrimento de manobras motivacionais ao enfrentamento do desafio de ser por si –

andar com as próprias pernas –, firmando o livre pensar que a induz a conceituar responsabilidade em seus atos no aprender brincando.

O uso de jogos e brincadeiras na alfabetização

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) estabelecem o caráter de uma pedagogia diferenciada quando esta possibilita uma rica prática que utilize os elementos da experiência cognitiva. De acordo com esses instrumentos referenciais da Educação Infantil, os jogos e brincadeiras, quando utilizados como fatores de motivação da aprendizagem, mormente na alfabetização, auxiliam o professor na elaboração de métodos diferenciados que motivam o processo de ensino e aprendizagem, no que se torna dinâmico e prazeroso para o alunado deste nível de ensino, condicionando ganho e eficiência em sua prática.

Com efeito, a escola deve apropriar-se deste método, que não é nenhuma inovação por sua contextualização histórica, como fator motivacional da aprendizagem e oportunizar maneiras de sua aplicabilidade na formulação de sua proposta pedagógica que tenciona um ensino qualitativamente mais abrangente e que entenda a criança em suas fases desenvolvimentais. Vygotsky (*apud* Ivic, 2010) teoriza que a criança, desde seus primeiros dias, é condicionada à ambiência social, ao relacionamento, ao contato com o mundo, o que, efetivamente, somente se dá pelas formas que privilegiam o contato com seus pares.

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e, sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas através do prisma do ambiente da criança. O caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social (Vygotsky *apud* Ivic, 2010, p. 10).

Jaulin (1981, p. 5) preconiza que: “o brinquedo é como um objeto cultural, não pode ser isolado da sociedade que o criou, e reveste-se de elementos culturais e tecnológicos no contexto histórico social”. Tanto é fato que os jogos e brincadeiras sempre motivam o agrupamento e a interação.

Pode-se afirmar que os jogos e brinquedos têm sempre uma associação com as crianças, as quais estão inseridas em um contexto social, o que faz com que os jogos e brinquedos também façam parte dessa cultura. Suas especificações e utilidade se darão em função do valor simbólico atribuído a eles.

Presume-se que os jogos e brincadeiras promovam o envolvimento, a solidariedade e a ética social, mesmo que suas potencialidades sejam menores do que as dos participantes, pondo à prova os limites, moldando as emoções, elementos que são cruciais e motivacionais ao processo de ensino e aprendizagem, uma vez que a interação é fator que condiciona a percepção, que, com efeito, viabiliza a cognoscência.

Não é sem propósito afirmar que a aprendizagem da criança se inicia como um sistema de representação do mundo infantil, e as brincadeiras e os jogos auxiliam também nesta construção. Saber valorizar, enquanto responsável pela educação infantil, seja pai, responsável ou professor, é observar suas nuances em todas as dimensões, no entendimento de que estas devem progredir simultaneamente. Se uma delas se sobressair em relação às outras, ocorrerá um desequilíbrio. Piaget (*apud* Munari, 2010) bem define esta temática ao afirmar que:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensorio-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneçam às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar a realidade intelectual, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget *apud* Munari, 2010, p. 33).

Em tempo: é clara a concepção por muitos teóricos de que, através das brincadeiras e jogos, podem acontecer mudanças nos aspectos físicos, intelectuais e morais, que resultarão em benefícios na formação da personalidade do adulto que a criança irá se tornar.

O jogo, mais do que uma forma de interação e sociabilidade, tem a maneira de produzir nas crianças o sentido de ganhar e perder, de condicioná-las a aprender a respeitar as limitações e conhecer as limitações dos companheiros. Nesta inferência, a percepção é constantemente estimulada, potencializando a aprendizagem, no que um professor partidário desse

entendimento sabe utilizar esta forma de ludoeducação como fator de insumo na alfabetização das crianças.

Resultados e discussão

O compromisso de um educador, segundo Jaulin (1981), deve ser pautado na persecução dos fatores motivacionais que fomentem o desenvolvimento e a transmissão de valores que estimulem a interação, a solidariedade, o respeito mútuo, a compaixão e muitos outros que podem ser gerados através da ludicidade que oportuniza o agrupamento em situações livres do formalismo escolar no cotidiano do alunado.

Forest e Weiss (2000, p. 57) sintetizam bem esse posicionamento:

É comum no exercício do magistério grande parte dos professores considerar os seus conhecimentos (determinados pelos currículos ou por suas convicções pessoais) os mais importantes. Dessa forma, desconsideram-se a participação e envolvimento dos alunos em uma relação que se desenvolverá por muito tempo. Aqui, esse procedimento comum é visto como um excesso de autoridade do professor e de exclusão do aluno, o qual não se coaduna com a intenção de estimular a cooperação.

As propostas pedagógicas devem encartar em seu arcabouço contudista o objetivo a ser trabalhado com o abstrato da ludicidade, em que as brincadeiras e os jogos solidificam a vivência do abstrato como pressuposto de um aprendizado mais significativo, que abarque para além da realidade curricular normativa (Forest; Weiss, 2000).

Nesse entendimento, a afetividade é tecida pelas relações construídas nas interações naturais ocorridas nas atividades lúdicas, e essa ideia tem arrimo em muitos pensadores que enfocam a atividade lúdica no processo de desenvolvimento humano. Moura (©2014) afirma que a aprendizagem é deveras facilitada pela ludicidade e fomenta o desenvolvimento pessoal, social e cultural, assim como colabora para a saúde mental, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento.

Destarte, é imprescindível que, na essência do trabalho da atividade lúdica, o professor busque o aperfeiçoamento de sua prática pedagógica a partir das descobertas de seu cotidiano escolar. No dizer de Bassedas

(1999), a ludoeducação fomenta o processo de construção do conhecimento da criança pela possibilidade de a atividade lúdica intensificar e promover a interação professor e aluno, construindo, com efeito, uma relação de confiança e afetividade.

Pode-se afirmar neste conceito como premissa que o uso da ludicidade no processo educativo requer a utilização de metodologias agradáveis, adequadas e propícias às crianças, em que a educação pode ocorrer obedecendo aos parâmetros lógicos destas; suas características e seus interesses não devem ultrapassar as “lógicas fronteiras de seu mundo”. Com efeito, as brincadeiras são necessárias para as crianças expressarem as necessidades de suas fantasias que se revertem em experiências, desejos e emoções que escancaram suas realidades interiores (Moura, ©2014).

Esta assertiva encontra arrimo em Vygotsky (1998, p. 23), quando afirma que a brincadeira é: “Um espaço de aprendizagem onde a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, onde ela age como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizará”.

A construção da identidade das crianças, não obstante ser uma naturalidade, encontra conceito na forma relacional ocorrida em seu mundo social, onde elas se deparam com relações e sentimentos que podem ser trabalhados para uma melhor forma de enfrentamento, conforme assevera Vygotsky (1998), no que define como uma transposição de sua vida usual. Este “cotidiano habitual” deve ser visto na maneira do fazer pedagógico estribado pelo Projeto Político-Pedagógico (PPP) e suas inferências na atividade lúdica na Educação Infantil.

A ludicidade, portanto, nesta mesma linha conceitual que também é corroborada por Forest e Weiss (2000), é um poderoso mecanismo de aprendizagem com o qual a criança adquire conhecimento, desenvolvendo suas capacidades de raciocínio, criando e resolvendo problemas.

Com efeito, torna-se imprescindível, na posição de Forest e Weiss (2000), que a comunidade escolar tome ciência do real benefício de ser conhecedora da maneira pela qual a criança adquire o conhecimento. Porquanto, a centralidade da educação hoje é o aprender a aprender; por conseguinte, o professor deve atuar como aquele que desarranja e direciona o conhecimento a ser adquirido, instigando esta busca sempre.

O ambiente lúdico, ainda na concepção de Forest e Weiss (2000), é a seara desta aprendizagem significativa, pelas provadas razões de que:

quando, previamente, consultam-se os conhecimentos dos alunos, desarranjando (problematizando) a realidade conhecida, fornecendo formas que os auxiliem no arranjo (sistematização) do conhecimento em outra realidade naturalmente por eles buscadas em um ambiente que lhes seja propício, amparado por mecanismos que propiciem a atividade pela simbologia da ludicidade que faz aflorar a criatividade na formulação da fantasia, tem-se, de fato, a ocorrência da aprendizagem.

Wajskop (1997, p. 36) teoriza em concordância de pensamento ao exposto e mais claramente define: “A criança, na atividade lúdica, projeta seu modo de ser e, por meio dela, é auxiliada a expressar com maior facilidade os seus conflitos e dificuldades”. Assim compreendido, é correto afirmar que a escola de Educação Infantil deve oportunizar, através de sua proposta pedagógica, a contemplação de projetos que identifiquem sua postura com o comprometimento da ludicidade como instrumento necessário à práxis educacional do profissional do magistério atuante na Educação Infantil.

Conforme Forest e Weiss (2000), muitas são as oportunidades de relação em um cotidiano da criança, sendo o brincar coletivo a melhor forma de interação dos alunos da Educação Infantil e que, efetivamente, os situa em um ambiente que deve ser despojado da práxis conceitual escolar para a ambiência que lhes permita a expressão da naturalidade de sua condição de seres em formação.

A “experimentação do mundo” dada através da exploração e descobertas pela criança encontra facilidades pela atividade lúdica, assim como uma segurança que pode ser percebida pela forma que meninos e meninas se permitem a conviver uns com os outros em aprendizagem espontânea. Pode-se afirmar-se categoricamente, partindo dessa premissa, que os espaços lúdicos (brinquedotecas) estão para a Educação Infantil tanto quanto o seu currículo está direcionado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs).

Conclusão

De tudo quanto foi pesquisa e aqui discorrido, sobressai-se a certeza que tomou forma mais clara: a aprendizagem acontece de maneira mais significativa quando a criança brinca, e a ludicidade é verdadeiramente um processo que se interliga com as ocorrências das transformações tão cla-

ramente proporcionadas pela maneira que as pessoas interagem com o mundo, seus semelhantes e consigo mesmas.

Os jogos e as brincadeiras têm essa maneira de proporcionar qualidade à estrutura mental dos que aprendem através deles. Entende-se, por tudo o que foi exposto, que modificações de comportamento se dão, verdadeiramente, pela interação e percepção de um indivíduo por sua ambiência, e nenhum fator contribui mais para isso do que a ludicidade por suas expressões dos jogos e brincadeiras.

Ressalta-se que a ludicidade não ocorre somente na educação formal propriamente dita, mas em todos os segmentos da vida da pessoa. Ela não pode ser compreendida como afeita somente às crianças, pois a aprendizagem não se dá somente na escola; ela é natural e constante na vida do ser humano tanto quanto o ato de respirar. Mesmo ela sendo constante, o que se aprende com mais valor é de intencionalidade própria, a qual pode ser despertada pelo prazer de aprender com motivação e estímulo através de recursos atrativos que induzem a pessoa a enriquecer os seus conhecimentos.

No formalismo da educação, o professor que faz uso destes recursos, que, diga-se de passagem, não são inovadores, tem a maneira de tornar a sua prática mais eficiente e o seu aprendizado mais prazeroso ao aluno, motivado pela inserção dos jogos e brincadeiras em seu planejamento diário. Não é sem sentido pontuar que a motivação é condição necessária ao processo de aprendizagem.

O relacionamento pessoal torna isso mais facilmente compreendido, da mesma forma que as brincadeiras oportunizam o estabelecimento de amizades e a quebra de elos que prendem a criança à timidez, que, com efeito, reforçam habilidades sociais e a construção do próprio conhecimento, conceituando o seu próprio senso de formulação de pensamento. Sem dúvida alguma, a criança brincando desenvolve sua atenção e afetividade.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade, por suas expressões de jogos e brincadeiras educativas, é uma necessidade pedagógica na Educação Infantil para que melhor aconteça e se fundamente o processo de ensino e aprendizagem.

Recebido em: 10/04/2025

Revisado em: 28/05/2025

Aprovado em: 25/06/2025

Notas

1 Mestrando em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: pauloroberlando@gmail.com.

Referências

BASSEDAS, Eulália. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FOREST, Nilza Aparecida; WEISS, Silvio Luiz Indrusiak. **Cuidar e educar**: perspectivas para a prática pedagógica na educação infantil. Santa Catarina: ICPG, 2000.

IVIC, Ivan. **Lev Semionovich Vygotsky**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massagana, 2010.

JAULIN, Robert. **Jogos e brincadeiras**: formas de facilitação da aprendizagem. Rio de Janeiro: Ática, 1981.

MOURA, GlauCIA. A relação entre cuidar e educar na Educação Infantil. **NetSaber**, ©2014. Disponível em: http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_17366/artigo_sobre_a_relacao_entre_cuidar_e_educar_na_educacao_infantil. Acesso em: 29 jun. 2025

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massagana, 2010.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pinto dos (org.). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

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

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.