O LÚDICO COMO EIXO ESTRUTURANTE NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TAINA KATHARIN CANDIDO SILVA DOS SANTOS

RESUMO
O presente artigo aborda a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica essencial na Educação Infantil. O objetivo principal é analisar como os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, motores e sociais. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica, fundamentada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e em teóricos como Vygotsky, Piaget e Kishimoto. O estudo demonstra que o brincar não deve ser encarado apenas como recreação, mas sim como uma linguagem fundamental pela qual a criança interpreta o mundo. Conclui-se que o papel do professor é atuar como mediador, planejando atividades lúdicas com intencionalidade educativa.
PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Ludicidade. Desenvolvimento. Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, é o momento crucial onde se formam as bases da personalidade e do intelecto humano. No entanto, a compreensão dessa etapa escolar sofreu grandes transformações ao longo da história. Durante décadas, a escola foi vista apenas como um local de transmissão passiva de conhecimento, ou pior, como um local meramente assistencialista (creches) onde a função era apenas cuidar da higiene e alimentação enquanto os pais trabalhavam. Nesse contexto antigo, o brincar era reservado apenas para o momento do recreio, sendo visto como "tempo livre" ou "gasto de energia", sem valor pedagógico.

Contudo, a pedagogia contemporânea refuta essa visão segmentada. Com o avanço das neurociências e da psicologia do desenvolvimento, compreende-se hoje que o cérebro infantil se desenvolve através de experiências ricas e significativas. Atualmente, compreende-se que para a criança pequena, não há separação rígida entre brincar e aprender.

O lúdico é a forma natural de a criança interagir com o meio. É a linguagem universal da infância. Ao brincar, ela explora, questiona, resolve problemas e internaliza regras sociais. Portanto, a escola que almeja uma formação integral não pode ignorar o brincar; deve, ao contrário, torná-lo o eixo central de seu currículo.

Este artigo justifica-se pela necessidade de instrumentalizar o educador moderno, demonstrando que a brincadeira não é inimiga da disciplina ou do aprendizado "sério", mas sim sua maior aliada.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

- Analisar a contribuição das atividades lúdicas para o processo de ensino- aprendizagem na Educação Infantil, focando na transição do brincar espontâneo para o brincar com intencionalidade pedagógica.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar a evolução histórica do conceito de infância e como isso impactou a valorização do lúdico na escola;
- Identificar como o brincar influencia o desenvolvimento da linguagem e da socialização;
- Compreender a função do professor como mediador das brincadeiras pedagógicas, diferenciando "vigiar" de "mediar";
- Relacionar o uso de jogos com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

3. A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO

Para compreender a importância do lúdico hoje, é necessário olhar para o passado. Durante a Idade Média e até o início da Modernidade, a criança era vista como um "mini-adulto". Não havia brinquedos específicos, roupas adequadas ou uma pedagogia voltada para elas. A infância não era valorizada como uma etapa distinta da vida.

Foi apenas com o surgimento da Psicologia e da Pedagogia moderna que se começou

a entender que a criança possui modos de pensar e sentir qualitativamente diferentes dos adultos. No Brasil, essa mudança de paradigma demorou a chegar às escolas públicas. Por muito tempo, as instituições de educação infantil tinham caráter higienista/ assistencialista.
A virada de chave ocorre com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96) e, mais recentemente, com a BNCC, que colocam a criança no centro do processo e reconhecem o lúdico não como passatempo, mas como Direito de Aprendizagem. Hoje, entende-se que negar o brincar à criança é negar-lhe o direito ao desenvolvimento pleno.

4. O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E AS TEORIAS DE APRENDIZAGEM

O desenvolvimento da inteligência na infância passa necessariamente pela ação concreta sobre os objetos. A abstração (pensar sobre coisas que não estão presentes) é uma conquista tardia. Antes dela, a criança precisa tocar, sentir, empilhar e derrubar para compreender conceitos de física, matemática e espaço

4.1 A Visão de Vygotsky: O Brinquedo e a Zona de Desenvolvimento Proximal

Para Lev Vygotsky, um dos teóricos mais influentes da educação, a interação social e a linguagem são a base do intelecto. Nesse cenário, o brinquedo é fundamental para a criação da "Zona de Desenvolvimento Proximal" (ZDP). A ZDP é a distância entre o que a criança sabe fazer sozinha e o que ela pode fazer com ajuda. O brinquedo atua exatamente nessa zona, impulsionando a criança para novos aprendizados.
Quando a criança brinca de "faz de conta" (jogo simbólico), ela opera com significados. Por exemplo, ao usar um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, ela separa o objeto (vassoura) de seu significado real (varrer) e atribui um novo significado (cavalo). Esse processo de descolar o significado do objeto é a base do pensamento abstrato.
Vygotsky é enfático ao descrever esse fenômeno em sua obra "A Formação Social da Mente":

"No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento." (VYGOTSKY, 1998, p. 117) .
Essa citação demonstra que o lúdico puxa o desenvolvimento da criança para cima. Na brincadeira, a criança se esforça para seguir regras, para manter o personagem e para imaginar cenários, exigindo dela um esforço mental muito superior ao de atividades passivas.

4.2 A Contribuição de Piaget: A Construção da Inteligência

Jean Piaget, outro pilar da educação, também defende que o jogo é essencial para a construção da inteligência. Diferente de Vygotsky, que foca no social, Piaget foca na interação da criança com o objeto físico e na maturação biológica.
Segundo ele, o jogo é um exercício de assimilação da realidade. Nos primeiros anos de vida, que Piaget classifica como estágio sensório-motor (0 a 2 anos) e pré-operatório (2 a 7 anos), a criança usa o jogo para adaptar a realidade ao seu "eu".
Piaget argumenta que o jogo simbólico é a forma como a criança "digere" o mundo. Se ela vai ao médico e toma uma injeção (experiência dolorosa), ela chega em casa e brinca de médico com a boneca, repetindo a cena. Ao fazer isso, ela sai da posição passiva (vítima da injeção) para a ativa (médica), assimilando e superando o trauma. Sem essa etapa, a criança pode apresentar dificuldades futuras em operações lógicas e matemáticas, pois o brincar é o alicerce do raciocínio lógico

5. A SOCIALIZAÇÃO E O APRENDIZADO DE REGRAS

A escola é, muitas vezes, o primeiro espaço

social que a criança frequenta fora do núcleo familiar. Além do aspecto intelectual, o lúdico é a principal via de socialização na infância.
O egocentrismo é uma característica natural da criança pequena (a fase do "é meu"). Ela acredita que o mundo gira ao seu redor. É na brincadeira em grupo que a criança supera o egocentrismo e aprende a negociar. Para brincar de "pega-pega" ou "esconde-esconde", ela precisa concordar com regras coletivas. Se ela não segue as regras, a brincadeira acaba ou ela é excluída pelos colegas. Esse feedback imediato é muito mais poderoso do que qualquer sermão de um adulto. Jogos com regras simples ensinam conceitos valiosos de cidadania e ética, tais como:

- Esperar a sua vez: O controle da impulsividade e a paciência. Em um mundo imediatista, aprender a esperar a vez de jogar o dado é um exercício vital de autocontrole.
- Lidar com a frustração: Aprender a perder e a ganhar sem hostilidade. A vida adulta exige resiliência, e o jogo é o simulado seguro onde a criança aprende que perder não é o fim do mundo.
- Cooperação: Entender que, em muitas brincadeiras, é preciso do outro para atingir um objetivo comum.

Portanto, o lúdico na escola funciona como um "laboratório social", um espaço seguro para experimentar a vida em sociedade.

6. A LEGISLAÇÃO: O BRINCAR NA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) não deixa dúvidas sobre a obrigatoriedade do lúdico. O documento estrutura a Educação Infantil em torno de dois eixos estruturantes: Interações e Brincadeira.
Isso significa que todo o currículo deve ser pensado através dessas lentes. A BNCC estabelece seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

1. Conviver
2. Brincar
3. Participar
4. Explorar
5. Expressar
6. Conhecer-se

Note que "Brincar" é um direito constitucional da criança na escola. Além disso, nos Campos de Experiência, especialmente em "Corpo, Gestos e Movimentos", a BNCC detalha que a criança deve ter oportunidades de se movimentar, dançar, correr e encenar. O professor que mantém alunos de 4 anos sentados por horas copiando do quadro não está apenas usando uma metodologia ultrapassada, está descumprindo a lei.

7. O PAPEL DO PROFESSOR E A ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO

Não basta deixar as crianças soltas no pátio para que a aprendizagem aconteça. A ludicidade na escola exige intencionalidade pedagógica. Aqui reside a diferença entre "recreação" e "educação lúdica".
O professor deixa de ser apenas um transmissor de conteúdo para se tornar um organizador e mediador. Ele é o arquiteto da aprendizagem. Ele planeja o cenário, seleciona os materiais provocativos e lança perguntas desafiadoras durante a brincadeira.

7.1 A Organização dos Espaços (Cantinhos Pedagógicos)

O ambiente educa. As paredes, os móveis e a disposição da sala comunicam o que se espera da criança. Uma sala de aula com carteiras enfileiradas comunica silêncio e passividade. Uma sala organizada em ilhas ou cantos comunica interação.
O ideal é a organização em "cantinhos pedagógicos" ou "ateliês":

- Cantinho da Leitura: Com almofadas, tapetes e livros ao alcance das mãos da criança (capa virada para frente).
- Cantinho dos Jogos: Com quebra-cabeças, blocos de montar e dominós.
- Cantinho da Fantasia: Com espelhos, roupas velhas, chapéus e tecidos para o jogo simbólico.

Essa disposição permite que a criança exerça sua autonomia, escolhendo onde quer atuar. Kishimoto (1994) ressalta que o brinquedo só tem função educativa se estiver acessível. Brinquedo trancado em armário é apenas objeto de decoração.

7.2 A Avaliação através do Brincar

Como avaliar na Educação Infantil se não há provas? A resposta está na observação do lúdico. O momento da brincadeira é o momento mais rico para a avaliação diagnóstica.
O professor avalia a criança observando como ela brinca:

- Ela interage com os colegas ou brinca isolada?
- Ela respeita regras ou tenta burlá-las constantemente?
- Ela consegue manipular objetos pequenos (coordenação motora fina)?
- Ela tem vocabulário e imaginação para criar enredos?

O registro dessas observações compõe o relatório de desenvolvimento do aluno, fornecendo um quadro muito mais real da criança do que qualquer atividade em folha de papel.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, conclui-se que o lúdico não é um acessório ou um prêmio para quando a criança termina a lição, mas sim a própria essência do trabalho pedagógico na Educação Infantil.

Uma escola que silencia o brincar em favor de atividades puramente mecânicas e de prontidão para a alfabetização precoce vai na contramão do desenvolvimento infantil e das descobertas da neurociência. O tempo de brincar é o tempo de estruturar o cérebro, de fortalecer vínculos afetivos e de construir a autoimagem.Ao unir a teoria de autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto com a prática diária, percebe-se que brincar é coisa séria. Cabe ao educador garantir tempos, espaços e materiais que desafiem a criança, promovendo uma educação que seja, ao mesmo tempo, prazerosa e eficiente na formação integral do ser humano. A infância é curta, e a escola deve ser o lugar onde ela é vivida em sua plenitude.

Referências Bibliográficas

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC).
Brasília, 2017.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 1995.