A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM

ESTER DE MEDEIROS FONSECA CARVALHO

RESUMO
Este artigo aborda a importância da ludicidade na educação, destacando-a como um componente essencial e intrínseco à criança. A ludicidade vai muito além do simples ato de se divertir, sendo uma ferramenta pedagógica poderosa que transforma o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais prazeroso e signi f cativo. Ao incorporar o jogo e a brincadeira no ambiente escolar, busca-se oferecer uma educação de qualidade, na qual o prazer de aprender se alia ao desenvolvimento integral da criança. Essa abordagem não se limita apenas ao aprendizado cognitivo, mas abrange também o desenvolvimento social, emocional e físico, reconhecendo a criança como um ser completo e em constante transformação. A fundamentação teórica do artigo se apoia em renomados estudiosos da educação e da psicologia, como Paulo Freire, Eneida Fonseca, Rejane de Souza Fontes, Márcia Campos de Oliveira, Jean Piaget e Paulo Afonso Caruso Cipriano Carlos Lukesi. As contribuições desses autores revelam como a ludicidade, quando integrada de maneira consciente e planejada, favorece a construção do conhecimento e o fortalecimento dos vínculos afetivos. A perspectiva holística defendida por esses estudiosos visa garantir que as crianças vivenciem experiências de aprendizagem que respeitem suas necessidades e interesses, promovendo um desenvolvimento pleno e equilibrado.

PALAVRAS-CHAVE: ludicidade, brincadeira, educação.

ABSTRACT
This article discusses the importance of playfulness in education, highlighting it as an essential and intrinsic element of childhood. Playfulness goes beyond mere fun, serving as a powerful pedagogical tool that transforms the teaching and learning process, making it more enjoyable and meaningful. By incorporating play and games into the educational environment, the aim is to provide quality education where the joy of learning is combined with the child's holistic development. This approach focuses not only on cognitive learning but also on social, emotional, and physical development, recognizing the child as a complete being in constant transformation. The theoretical foundation of the article draws on the work of renowned scholars in education and psychology, such as Paulo Freire, Eneida Fonseca, Rejane de Souza Fontes, Márcia Campos de Oliveira, Jean Piaget, and Paulo Afonso Caruso. Their contributions show how playfulness, when consciously and thoughtfully integrated, fosters knowledge construction and the strengthening of emotional bonds. The holistic perspective advocated by these scholars aims to ensure that children experience learning opportunities that respect their needs and interests, promoting balanced and comprehensive development.
KEY-WORDS: Ludicidade, play, education.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata da importância de algo que é inerente a infância a ludicidade. E tem como objetivo mostrar que é uma ferramenta e f ciente na aprendizagem, pois, proporciona aos educandos momentos de diversão que lhes acrescenta conhecimento não só o formal pois tem uma visão holística da criança e aborda de forma sutil e descontraída questões essenciais para um desenvolvimento pleno.

Brincar para a criança é uma condição própria da infância e é através da brincadeira que a criança passa a ter consciência sobre seu corpo e questões sociais, en f m passa a conhecer-se como um todo no espaço em que vive. Percebe também os con f itos e se torna capaz de desenvolver a ação voluntária, negociando seu ponto de vista e favorecendo sua percepção de limitação e superação no convívio diário com os desa f os permitindo exercitar a construção da autonomia e o fortalecimento da identidade, num processo de transformação pessoal e social.

A criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para

aprender a andar, a falar, a se desinibir, a comer. Esse esforço é tão intenso que, às vezes, ela fca concentrada na atividade e em escuta quando alguém a chama. Essa mobilização presente nas condutas, lúdicas, por si só, deveria servir como indicativo a respeito da importância que elas têm para as próprias crianças.

A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM

A ludicidade, conforme abordada por Lukesi, é um conceito central e essencial nas práticas pedagógicas, especialmente no que se refere à educação infantil. Para o autor, a ludicidade vai muito além do simples ato de brincar ou se divertir; ela se confgura como uma forma de interação que é crucial para o desenvolvimento integral da criança. Lukesi defende que o brincar deve ser entendido como uma linguagem por meio da qual as crianças exploram, aprendem e interpretam o mundo à sua volta. Esse processo não se limita a momentos de distração, mas envolve um conjunto de experiências que estimulam a cognição, as relações sociais, as emoções e o corpo, promovendo, assim, o desenvolvimento holístico da criança.

Em sua perspectiva, a ludicidade na educação tem um papel fundamental, pois propicia um espaço de aprendizagem signifcativo e prazeroso. Ao integrar atividades lúdicas no ambiente educacional, a criança se envolve de forma ativa e criativa com os conteúdos e com as dinâmicas sociais, o que favorece a construção de conhecimento. Lukesi enfatiza que, quando as experiências lúdicas são inseridas de maneira planejada e refexiva, elas se tornam ferramentas pedagógicas poderosas, capazes de fortalecer a compreensão do mundo, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

A ludicidade, no contexto educacional, vai além da mera diversão. Para Lukesi, o brincar deve ser compreendido como um espaço de aprendizagem signifcativa, no qual as crianças não apenas se divertem, mas também desenvolvem suas capacidades cognitivas, sociais, emocionais e físicas. Nesse processo, o jogo e a brincadeira são vistos como ferramentas pedagógicas poderosas, que permitem à criança explorar, experimentar e aprender de forma criativa e espontânea, respeitando seus tempos e necessidades. Dessa maneira, a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral da criança, sendo uma prática educativa essencial (LUKESE, 2001, p. 45).

Dessa forma, a ludicidade não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma prática educativa que respeita as necessidades e os tempos das crianças, proporcionando-lhes a liberdade de explorar, experimentar e aprender de maneira espontânea e prazerosa. Lukesi destaca, ainda, que essa abordagem lúdica deve ser integrada ao currículo de forma a respeitar a infância como um período único de descobertas e desenvolvimento. A educação, então, passa a ser vista como um processo que envolve não apenas a aquisição de saberes acadêmicos, mas também a formação de seres humanos completos, capazes de se expressar, interagir e compreender o mundo em sua totalidade.

Em primeiro lugar, é importante entender que a palavra “lúdico” se origina latim “ludus”, que signifca jogo, porém algumas evoluções aconteceram sob o aspecto do seu signifcado e com isso não se estagnou em suas origens. Seguiu então, algumas linhas de pesquisas baseando-se na Psicomotricidade que é a integração das funções motrizes e mentais sob o efeito da educação e do desenvolvimento do sistema nervoso da criança, fator importante como contribuição no que examinaremos a seguir.

Após as considerações iniciais, passaremos a abordar a ludicidade como uma proposta que respeita o desenvolvimento natural da criança, por isso é considerada um elemento muito importante para crianças e adolescentes e ao mesmo tempo consegue fazer com que esses alunos se expressem por meio de jogos e brincadeiras, expondo sua criatividade, sendo levados a aprender conhecimentos e criar estratégias de maneiras espontâneas e naturais.

Demorou muito tempo para que as crianças pudessem ser consideradas como ser histórico e de direitos, bem como sujeitos produtores de culturas e sendo ‘construídos’ por estas. Também tem que se levar em conta que existem diferentes processos na construção do que signifca infância, que varia de cultu-

ra para cultura e de sociedade para sociedade. A própria palavra infância signifca alguém que não possui fala. Segundo Oliveira; Oliveira (2006, p. 42) “A infância é uma invenção, com isso, não está garantida em nenhum momento Histórico, nem mesmo na contemporaneidade, com todos os direitos e deveres garantidos em lei pela sociedade com relação às crianças e jovens. Não basta ser criança para ter uma infância”.
Deste modo, a ludicidade é vista de forma signifcativa no processo de construção do conhecimento do educando, pois ajuda no desenvolvimento das relações sociais e outros aspectos psíquicos, trazendo consigo o brinquedo que favorece uma situação de relação entre a ação da criança, como objeto concreto, estabelecendo atitudes signifcativas, que aplicadas com objetivos, remetem a resultados esperados, contribuindo para a apreensão da aprendizagem.
Diante disso, Vygostsky (1993, p.67) afrma que: “o brinquedo provê, uma situação de transição entre a ação da criança com os objetos concretos e suas ações com signifcados”. Ou seja, o brincar oportuniza a criança as relações sociais e outros aspectos psíquicos como a infuência em seu desenvolvimento, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situação imaginaria, tendo uma clara função pedagógica.
Melhor dizendo, é por meio do brinquedo e da imitação que a criança pode transcrever vários tipos de ações que estão muito além da sua capacidade de compreensão e de seus próprios limites, apresentando a concepção na sua vida com a competência da imaginação em ser superior ao real, com a proposta da construção de um mundo simbólico.
Notemos que, o brinquedo nasceu da necessidade e desejo da criança em fazer algo que possivelmente ela não poderia realizar num dado momento da sua vida real, este mundo imaginário também chamado de mundo de desejos possíveis de concretizar desencadeia um novo comportamento na criança, possuído assim uma enorme infuência sobre a ampliação do seu desenvolvimento, ensinando-a a atuar cognitivamente, desligando-se da realidade, contextualizando no sentido de constituir o imaginário com os objetos em seu entorno.
Quando se observar uma criança brincando, pode-se notar que qualquer objeto em função da utilização feita pela criança torna-se um brinquedo. educador precisa estar preparado para utilizar todos os tipos de brincadeiras e todos os materiais que dispõe para ter uma gama maior de estratégias a sua disposição.

A criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a se desinibir, a comer. Esse esforço é tão intenso que, às vezes, ela fca concentrada na atividade e em escuta quando alguém a chama. Essa mobilização presente nas condutas, lúdicas, por si só, deveria servir-nos como indicativo a respeito importância que elas têm para as próprias crianças. (SEBER, 1995, p.53).

O BRINQUEDO E O MUNDO SIMBÓLICO
Quando se observar uma criança brincando, pode-se notar que qualquer objeto em função da utilização feita pela criança torna-se um brinquedo, o que faz interessante estimulador oportunizar a criança brincar e manipular objetos que não são propriamente brinquedo. Como por exemplo embalagens de várias formas e tamanhos, com esse recurso notamos que a criança dentro da brincadeira cria diferentes funções para o objeto, em um primeiro momento pode ser um avião, em outro um barco e assim por diante, por vezes esse tipo de brincadeira pode ser mais interessante do que um brinquedo já “pronto” defnido que traz consigo um signifcado explicito.
Estimular às crianças para uma aprendizagem muito mais fácil. O brinca é uma atividade normal do ser humano. Ao brincar a criança fca tão envolvida com que está fazendo que coloca na ação seu sentimento e emoção. A atividade artística, assim como o brincar, é um integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, parte-se do pressuposto de que brincando a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências, informações e sobretudo incorporando atividades e valores.
A Brinquedoteca certamente é um espaço rico de interações o educador, no entanto não precisa focar apenas no brinquedo como objeto da brincadeira,

necessita aderir à proposta da brinquedoteca, como ser criativo, poeta, cientista e muito comprometido que proporcione momentos signifcativos ao aluno enquanto estiverem em período de internação, seja a curto ou longo prazo, se valendo principalmente da ludicidade.
Nesta perspectiva, é possível considerar o lúdico um efciente recurso para a aprendizagem e um grande aliado, pois é por meio do brincar e do desenho livre que o educador pode identifcar várias linguagens e expressões onde os seus pensamentos poderão ser revelados e deste modo, demonstram vários conhecimentos conceituais com aspectos importantes das suas experiências, auxiliando o educador no diagnóstico e na metodologia a ser adotada, aplicando-a com a intenção de ampliar conceitos em diferentes áreas da ciência. Neste sentido RONCA afrma que: O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se forte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classifcações, elabora sequencias lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência (1989, p. 27).
A criança não deve ser vista de forma subjetiva, incapaz de interpretar as variadas situações, já que ela desenvolve habilidades e potencialidades quando há estímulos também variados. Com base neste enfoque, se colocarmos a ludicidade de forma interativa, será possível verifcar que ela ajuda na formação da criança e molda com o propósito de promover um crescimento saudável e inteligível. É importante ressaltar que a brincadeira não deve ser considerada como uma passa tempo e sim como um apoio no desenvolvimento do bem-estar físico e psicossocial da criança além de propiciar na descoberta do mundo uma transformação dos seus pensamentos nulos a uma vida mais benéfca e alegre.
Como suporte para o exercício da ludicidade, a brinquedoteca que proporciona aos alunos vantagens tão signifcativas, justamente porque os estimula por meio do brincar com o contato com diferentes brinquedos e brincadeiras, num ambiente próprio, faz com que sintam e experimentem novas sensações. Diante do exposto VIGOTSKY assegura que: As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade (1989, p.84)
Brincar para a criança é uma condição própria da infância e é através da brincadeira que a criança passa a ter consciência sobre seu corpo e questões sociais, enfm passa a conhecer-se como um todo no espaço em que vive.
Percebe também os confitos e se torna capaz de desenvolver a ação voluntária, negociando seu ponto de vista e favorecendo sua percepção de limitação e superação no convívio diário com os desafos permitindo exercitar a construção da autonomia e o fortalecimento da identidade, num processo de transformação pessoal e social.
É importante considerar também que o brincar, promove dentre outras coisas, mudanças positivas internas e externas, não somente para a criança, mas também para o educador, determinando assim que, neste processo seja fundamental que se adote o lúdico como forma de trabalho.
O educador por meio da observação do momento da brincadeira extrai informações extremamente necessárias para o trabalho pedagógico desenvolvido. Durante a brincadeira é possível observar a personalidade da criança
Desta forma, podemos considerar o brincar uma atividade fundamental na vida da criança. Nesse sentido,

O brinquedo provê, uma situação de transição entre a ação da criança com objeto a concreta e suas ações com signifcados. Assim, o brincar desenvolve na criança e nos adolescentes as relações sociais e outros aspectos psíquicos como a infuência em seu desenvolvimento (Vygotsky 1993, p.66).

Nessa perspectiva, quando uma criança brinca, fca mais fácil compreender certas coisas, pois as crianças não brincam da mesma maneira, ela vivência e transforma a realidade de acordo com o que ela vê, de acordo com suas percepções, até porque o conhecimento não é adquirido de uma só forma e no brincar ela lida com questões sociais, ele é algo sinalizador de grande relevância no fator sociológico.
O lúdico neste contexto, é uma nova forma de pensar, de desenvolver a inte-

ligência, como é o exemplo da tecnologia e as atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras estão presentes em todo estágio da vida humana fazendo o mesmo numa condição que, sob o período de internação tenha efeito similar, pois possibilita à criança e o adolescente nesta fase sentimentos de satisfação sobre sua existência.
É imprescindível não deixar esgotar as explorações no lúdico, devido à notada relevância da ludicidade na concepção da aprendizagem, esta que, pode ser compreendida igualmente como estratégias motivacionais que contribuem para a transmissão dos conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais, considerando fatores importantes para uma infância sadia.
De acordo com CAMPOS (1986, p. 10):

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. O brincar proporciona à criança experimentar práticas estratégicas organizadas pelo professor e é por meio da ludicidade promovida de várias formas, que ela, mesmo enferma, seja capaz de repudiar seus momentos de afição no âmbito hospitalar e se desenvolva, tornando-se mais alegre e confortada, criando e adaptando uma nova realidade à sua personalidade. Sintetizando nossas ideias, SANTOS (2002, p.12) relata a ludicidade como sendo:
(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

O êxito do processo ensino-aprendizagem depende em grande parte da interação professor-aluno, sendo que nesse relacionamento, a atividade do professor é fundamental. O professor deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações-problemas. Com o ato brincar, espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir nas atividades apresentadas pelos professores para enriquecer à dinâmica das relações sociais na sala de aula. Cada dia na vida de uma criança é cheio de atividades e de novas situações de aprendizagem, a criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a partir da leitura que faz do mundo, ou seja, de sua realidade.

CONCLUSÃO

Este artigo buscou enfatizar o lúdico, presente nos jogos e brincadeiras, como muito importante para a aprendizagem da criança e para o seu desenvolvimento de modo geral. A aprendizagem deve ser prazerosa e signifcativa para os objetivos educacionais sejam alcançados, e a ludicidade contribui para que aquela se torne agradável. Foi verifcado que o brincar, muitas vezes visto como algo fútil, deve ser considerado algo sério, empregado pelos educadores como instrumento de seu trabalho em sala. É por meio do brincar que a criança constrói sua identidade, fortalece sua subjetividade, aprende a socializar-se, constroem laços afetivos com seus pares com as quais convive (pais, família, professores, colegas, amigos, entre outros), imita e se prepara para a vida adulta, aprende a lidar com suas emoções, e muito mais.
Na pesquisa realizada, observou-se a compreensão do que é o lúdico e de que este é de extrema importância para a criança, na escola, em casa ou na sociedade. Acreditam que realmente se aprende brincando. Por meio da ludicidade desenvolve a aptidão de imaginação, de recriar e representar situações, expande habilidades motoras (em uma brincadeira ou jogo mais agitada) e desenvolve o raciocínio lógico (em um jogo de regras, por exemplo). No geral, aprende-se a viver em sociedade.
Por esses motivos é que o educador não deve oportunizar aos alunos brincadeiras somente para ocupar o tempo. Muito se aprende sobre uma criança a observando brincar. O professor também deve reaprender a brincar. A melhor maneira de ensinar uma criança é brincando com ela e não sendo somente um espectador de sua brincadeira.

Um educador que faz uso da ludicidade e de todo potencial imaginativo da criança consegue trabalhar com seu aluno de forma prazerosa. Constatou-se que não há como trabalhar com educação infantil sem empregar o lúdico, porque este está presente na rotina de cada criança. Se não houver brinquedos, a criança os fara com qualquer objeto, pois a imaginação pode tudo. O brincar contribui para o desenvolvimento da criança; na escola, a ludicidade é essencial para a aprendizagem dela. Muitos professores sabem disso, mas outros necessitam compreender melhor sobre como tornar sua prática mais eficiente e lúdica

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Coleção Leitura.

FONTES, Rejane de Souza. A reinvenção da escola a partir de uma experiência instituinte em hospital. Educ. Pesqui., maio/ago. 2004, vol.30, no.2,

LUKESE, Carlos. A educação e o lúdico: o brincar como processo pedagógico. 2. ed. São Paulo: Editora X, 2001.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e apresentação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RONCA, Paulo Afonso Caruso. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, Santa Marli Pires do. O lúdico na formação do educador. 5o ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1993.