



faz-se necessário que o educador busque resgatar os momentos lúdicos que com certeza permearam e ainda permeiam sua vida.

Assim, compreendendo que a ludicidade contribui e oportuniza aos educandos momentos de expressão, criação e de troca de informações, cabe ao educador valorizá-lo como uma prática legítima em sua docência, objetivando alcançar aprendizagens significativas.

## 2. METODOLOGIA

Esta produção fundamentou-se em uma pesquisa bibliográfica, onde Fachin (2001, p. 125) afirma ser “a base para as demais pesquisas e pode-se dizer que é uma constante na vida de quem se propõe a estudar”.

Assim, coube a todo material recolhido referente ao tema abordado uma análise criteriosa, bem como uma leitura sistematizada, a fim de fundamentar teoricamente a construção do trabalho.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A escola trate-se de uma instituição social, logo de direito de todos, a qual possui um objetivo explícito: o desenvolvimento das potencialidades físicas, cognitivas e afetivas dos seus alunos, por meio da aprendizagem dos conteúdos: conhecimentos, atitudes, ética e valores.

Ou seja, a função da escola cabe em se transformar num lugar atraente, um espaço e um tempo estimuladores de aprendizagens. Para tornar mais comprometida e benéfica a experiência escolar importa valorizar a educação no referido contexto, não apenas como meio de preparação para o futuro, mas como experiência atual de vida, aumentando a satisfação e o gosto pelas atividades disponibilizadas neste espaço.

Surgem, assim, a partir da primeira metade do século XX, as contribuições de autores como Piaget, Vygotsky, Chateau, Brougère, Huizinga e outros apontaram a relevância e o

valor dos jogos e brincadeiras e, conseqüentemente, da ação lúdica, no desenvolvimento infantil, bem como na aquisição de conhecimentos. Além disso, as pesquisas realizadas por esses vultos influenciaram diretamente no campo educacional.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo são instrumentos importantes no processo evolutivo da aprendizagem. Quanto a isso, Benjamim (1987) retrata a capacidade própria da criança em tornar coisas possíveis e reais através da dimensão lúdica, quando afirma que

[...] nada é mais próprio da criança que combinar imparcialmente em suas construções as substâncias mais heterogêneas [...] ninguém é mais sóbrio com relação aos materiais que a criança: um simples fragmento de madeira, uma pinha ou uma pedra reúnem na solidez e na simplicidade de sua matéria toda uma plenitude das figuras mais diversas (BENJAMIM, 1987, p. 246).

Ao nos referirmos às dimensões da ludicidade podemos compreender que as mesmas estão diretamente ligadas ao campo da imaginação, da criatividade e do faz de conta, os quais se tornam possíveis a partir do jogo e da brincadeira. Portanto, fica evasivo não apresentarmos aqui definições próprias do que representam tais perspectivas lúdicas.

Na concepção de Brougère (1998), a brincadeira é visualizada como atividade aprendida. Atribuiu, assim, à mesma o resultado de relações interindividuais, pressupondo uma aprendizagem social, contemplando que “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. (BROUGÈRE, 1998, p. 20).

Para esse mesmo autor, a brincadeira assimila e destrói qualquer distância de cultural. Ela aparece como fator de assimilação de elementos culturais cuja heterogeneidade desaparece em proveito de uma homogeneidade constituída pela criança no ato lúdico. Nessa perspectiva, parafraseando Brougère (1998), a brincadeira, pelo seu poder de manipular e apropriar-se de códigos sociais de maneira intrínseca, acaba por determinar valores, mexendo com o maniqueísmo ulterior da criança.

Já Huizinga (1971) define que o jogo constitui um mundo a parte e é uma antecipação do mundo das ocupações sérias. Nessa perspectiva, a função do jogo pode ser definida como uma luta por alguma coisa ou a representação de algo. O jogo também representa um



Para Feijó (1992, p. 61) “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Desta forma, salientamos as práticas lúdicas no espaço escolar, a fim de quebrar a linearidade da rotina escolar, conseguindo envolver os alunos por completo na dimensão dos quatro pilares da educação do século XXI, proposto por Delors (1998): aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser; visando além da produção do conhecimento, o exercício da cidadania.

O professor compete com muitos atrativos externos e, para que possa tornar sua aula envolvente, são necessárias algumas mudanças, dentre elas a sua postura. Pensemos então, em um professor que seja atento, pesquisador, sensível e criativo, esse profissional certamente possibilitará a seus alunos aulas diferentes, as quais dizem respeito a uma aula não convencional, não tradicional.

O tempo é outro, as crianças são outras, o pensamento e as teorias educacionais evoluíram, se modificando. Portanto, fazem-se necessárias algumas mudanças e nós estamos sugerindo um aliado forte para o educador, que é inserir o lúdico em todo o ambiente escolar e não somente na sala de aula como um mero auxiliar na transmissão dos conteúdos curriculares.

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 (CAMPOS, 1986, p.111).

Vale salientarmos aqui a postura de a ludicidade não ser encarada somente na sala de aula como uma mera auxiliar na transmissão dos conteúdos curriculares. Segundo Santo Agostinho (apud NEVES 2011) “O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”.

Para tanto, não há a necessidade de uma organização do fazer lúdico pelas crianças no espaço escolar, visto que a espontaneidade em praticá-lo das diferentes formas que o concebem com os seus pares, não precisando de uma estruturação para acontecer, tão pouco de uma sistematização objetivando alcançar a apreensão de conteúdos predefinidos.

Através da atividade lúdica experimentam-se sensações de plenitude, que não se consegue exprimir por palavras, mas que se sente seu gozo pela fantasia, pelo faz de conta, pela imaginação, pelos sonhos. Sendo essa uma vivência subjetiva não será encontrada no que está pronto, pois este não permite a singularidade do sujeito em questão. O que importa na atividade lúdica, para a criança, é o momento vivido, pois este lhe proporciona momentos de encontro consigo mesmo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, momentos de significação, ressignificação e aprendizagem. É neste momento que a criança vive sua inteireza e sua autonomia num tempo e espaço só seu tomando maior consciência de si mesmo (SAMPAIO; DUARTE & SILVA, 2011).

Contudo, não estamos descartando a sua relevância como uma estratégia metodológica. Haja vista com a ludicidade se aprender a lidar com o mundo concreto, bem como equilibrar as emoções e criar um ambiente prazeroso de construção de conhecimento, a nossa pretensão é validar a imprescindibilidade relacional entre o lúdico e o espaço escolar numa (re)configuração do ensino-aprendizagem, além da liberdade ao incentivo dos momentos lúdicos despreziosos.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Numa nova perspectiva para que a escola possa cumprir seu papel social e educativo, o educador deve contextualizar a prática pedagógica de forma a ensinar a seu aluno a entender o significado do seu aprender, através de experiências inovadoras, entendendo assim, como tirar das tantas informações o seu saber. Transgredir e mudar a visão da escola, dentro de realidades socialmente determinadas, busca despertar um novo fazer pedagógico, sem desvirtuar ou simplificar os intercâmbios simbólicos que a sala de aula representa.

Lamentavelmente, as instituições educacionais ainda estão pautadas em práticas educativas descontextualizadas, que consideram a transmissão do conhecimento sob a forma de repetição, num reduto cristalizado de um saber historicamente construído. Assim, o educador não problematizador, que é produto de uma educação dominadora e que acredita que o conhecimento transmitido está pronto e acabado não permite ao educando a promoção de relacionamentos interpessoais, além de não incentivar o potencial criativo, tornando-o coadjuvante no seu processo de construção do conhecimento.

O espaço escolar tem como finalidade mediar o conhecimento erudito, para formar cidadãos éticos e políticos à sociedade. Muitas vezes é necessário que o docente utilize algumas ferramentas metodológicas para seduzir os educandos a se interessarem pelo

conteúdo, buscando a sua assimilação. Podemos citar como exemplo de recurso metodológico os jogos e as brincadeiras, que estão presentes no lúdico, promovendo ao educando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, a motivação e a criatividade, sem deixar de citar a internalização do conhecimento.

É nesta perspectiva que a ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível à necessidade do ser humano que fomenta os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Para tanto, o professor deve – se – permitir viver o lúdico e buscar o conhecimento fundamental para através de experiências lúdicas obter informações sobre o brincar espontâneo e orientado.

Cabe a nós enquanto educadores, diante da analogia feita pela criança entre a realidade e o lúdico, posicionarmos momentos nos quais a imaginação e a criatividade aflorem. Isso proporciona vivências cotidianas prazerosas, entendendo o lúdico de extrema relevância para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e estético dos alunos.

Destarte, as atividades lúdicas dentro do espaço escolar tornam-se um diálogo possível por fomentarem no infante o conhecimento de regras, o desenvolvimento da criatividade, originalidade e habilidades que envolvem identificação, análise, síntese e comparação, ajudando-os a conhecerem suas próprias possibilidades.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIM, W. *Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998. p. 19-32.

CAMPOS, D. M. S. *Psicologia da Aprendizagem*. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

DELORS, J. *Educação: Um tesouro a descobrir*. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. UNESCO. MEC. Cortez Editora: São Paulo, 1998.

FACHIN, O. *Fundamentos de metodologia*. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2001.

FEIJÓ, O. G. *Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte*. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) *Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, C. C. *O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem*. Revista Pátio, ano 3, n. 12. fev/abr 2000.

NEVES, L. O. R. *O lúdico nas interfaces das...* Disponível em:  
<<http://www.legadoludico.com/Artigos/LIRE.htm>>. Acesso em: 20 set. 2011.

ROSAMILHA, N. *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.

SAMPAIO, I. C. de M.; DUARTE, L. F. L.; SILVA, V. Â. da. *O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental*. Disponível em: <<http://knol.google.com/k/o-1%C3%BAAdico-nas-s%C3%A9ries-iniciais-do-ensino-fundamental#>>. Acesso em: 20 set. 2011.