



A IMPORTÂNCIA DA *Ludicidade* NO CONTEXTO ESCOLAR

Aline Fernanda Camargo Sampaio

Não é de hoje que a ludicidade é vinculada à Educação, estando presente nos discursos da área pedagógica, em que se exalta sua importância e valorização para o desenvolvimento integral da criança.

Apesar do destaque que o tema sempre recebeu, os estudos que defendem sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo podem ser verificados ao longo dos registros de nossa história. Diversos são os autores que desde a Antiguidade ressaltam as qualidades educativas que o jogo, por seus atributos, tem a propriedade de alcançar.

O termo lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse contexto do ato de brincar encontram-se os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, os quais podem ser caracterizados como atividades lúdicas de caráter livre, a serem desenvolvidas de maneira individual ou em conjunto.

De acordo com Kishimoto (1998), a importância do jogo já fora destacada por filósofos como Platão e Aristóteles e, posteriormente,

Quintiliano, Montaigne e Rousseau, que já defendiam, àquela época, o papel do jogo na educação. No entanto, afirma a autora que foi a partir de Froebel, pedagogo alemão, criador do jardim-de-infância (Kindergarten), que o jogo passou a fazer parte do currículo de Educação Infantil.

O jardim-de-infância de Froebel tornou-se conhecido pelo cultivo da vida social livre e cooperativa, que destoava de tendências político-sociais restritivas e autoritárias que persistiam na Alemanha do século XIX, as quais impossibilitavam pensar a continuidade do mundo exterior no interior da instituição infantil (Dewey, 1959).

Na teoria do desenvolvimento infantil froebeliana, o brincar ocupa um espaço essencial. Ao postular o brincar como a fase mais significativa do desenvolvimento da criança, Froebel (1896, p. 55) afirma: Brincar é a atividade mais pura, mais espiritual do homem neste estágio, e ao mesmo tempo, típico da vida humana como um todo – a vida natural interna escondida no homem e em todas



as coisas. Ele dá, assim, alegria, liberdade, contentamento interno e descanso externo, paz com o mundo. Ele assegura a fonte de tudo que é bom. Uma criança que brinca por toda parte, com determinação autoativa, perseverando até esquecer a fadiga física, poderá seguramente ser um homem determinado, capaz de autossacrifício para bem-estar de si e de outros.

Para o educador alemão, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Não são apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo. Por meio do brincar, seria possível aos pequenos exteriorizar seu mundo interno e interiorizar as novidades vindas de fora.

O historiador francês Phillipe Ariès (1981), por sua vez, nos ajuda a conhecer um pouco sobre a história de quando começa a aparecer na iconografia os brinquedos e brincadeiras. O autor nos conta que, por volta do século XV, nas obras artísticas, apareciam, junto às crianças bem pequenas, brinquedos como o cavalinho de pau, cata-vento, passarinhos puxados por cordões (podendo ser vivos ou de madeira). Destaca ainda que raramente apareciam as bonecas. A questão é que jogos e brincadeiras eram comuns a adultos e crianças, assim como as próprias vestimentas, ou seja, não havia indicação de separação de que isso é para criança e aquilo para adulto.

A partir dos estudos de Kishimoto (1998), a palavra jogo pode ser identificada pela presença de um sistema de regras específicas, sendo também compreendido pelo próprio objeto, por exemplo, o tabuleiro de xadrez.

Já o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, não existe um sistema de regras que organize sua utilização. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. O brinquedo, sendo representado por um material, é sempre objeto suporte de uma brincadeira, exercendo a função de estimulante para fazer fluir o imaginário infantil.

Nesse sentido, brinquedo e brincadeira comunicam-se com a criança e não se confundem com jogo. Para a criança, tanto um quanto outro são acompanhados da mesma seriedade que o viver dessas atividades representa em suas vidas.

Advertindo sobre a importância de se respeitar a natureza do ato lúdico, a pesquisadora Tizuko Morchida Kishimoto (1998) defende a aplicação do jogo no sistema educacional, de modo consciente, empregando-o ora como material que possibilite a livre exploração da criança, destituído de qualquer pragmatismo, ora como material que exige ações orientadas pelo professor.

Já o pediatra e psicanalista inglês Donald Winnicott (1975) construiu sua teoria observando crianças em situação lúdica e descobriu que o brincar é uma conduta infantil de comunicação da criança consigo mesma e com os outros.

De acordo com o autor, quando uma criança nasce ela é um potencial em marcha, ou seja, traz consigo aspectos biológicos impor-



O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva.



tantes, que lhe darão condições para o seu desenvolvimento como um todo, inclusive o desenvolvimento psicológico relacionado à conduta de brincar e criar.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Ela possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade.

Dentro desse contexto, Vygotsky (1998) nos lembra que a brincadeira é uma representação que a criança faz das relações sociais que vivencia cotidianamente. Tal atividade é importante, pois possibilita que a criança avance em sua aprendizagem pelo exercício social que a brincadeira promove. Por exemplo, a criança na brincadeira brinca de ser mãe, mas ela ainda não é mãe. Brinca de ser professora quando ainda é aluna. Ou seja, a vivência de um futuro que ainda não está posto no presente possibilita o avançar na aprendizagem e o desenvolvimento.

Nas brincadeiras, os pequenos podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo, no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências.

Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal etc. Pela repetição daquilo

que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova.

Os pequenos tornam-se, também, autores de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

É importante considerar, ainda, que o ato de brincar fornece inúmeras informações sobre a criança, informações que podem ser um auxílio para o educador na hora de elaborar suas atividades. A criança encontra em suas brincadeiras a possibilidade de se comunicar com o mundo que a cerca, e como consequência esse "mundo" que a cerca encontra a possibilidade de se comunicar com ela utilizando atividades lúdicas.

Nessa perspectiva, uma aula com características lúdicas não precisa ter, necessariamente, jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva.

A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos.

É o adulto, na figura do professor, que irá estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Do mesmo modo, conforme alerta Friedmman (1996), o educador deverá definir o espaço que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias, os espaços físicos onde irá ocorrer a atividade, os objetos, brinquedos e demais materiais a serem utilizados.

O educador, ao inserir a atividade lúdica no contexto escolar de sua turma, deve ter claro para quem será destinada, buscando saber os interesses de seus alunos, a realidade deles, o que se quer alcançar, que mensagem se quer passar, enfim devem ser levadas em consideração as necessidades do grupo. E isso é possível quando além de observar atentamente seus alunos, existe espaço para ouvi-los, pois é imprescindível que haja essa troca.

Dentro dessa perspectiva, é fundamental rever a formação dos educadores, de modo que tenham a oportunidade de vivenciar experiências lúdicas durante sua formação. De acordo com Santos (1997), o educador deverá aprender a selecionar, contextualizar e relacionar as informações que adquire, tornando-as mais compreensíveis para seus educandos, isto é, quanto mais o educador vivenciar o lúdico, mais flexível ele se torna para a elaboração e utilização em sua prática pedagógica. Ainda conforme a autora, "quanto mais o adulto vivencia sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa". (SANTOS, 1997, p.14)

Assim, educar ludicamente possui um significado muito mais profundo e está sempre presente em todos os segmentos de nossas vidas. Até mesmo porque a brincadeira não é inata. Mesmo que tenha elementos naturais, ela sempre é o resultado de uma construção social. É algo que se aprende e se estrutura desde muito cedo, muitas vezes, entre mãe e filho. Por exemplo, toda criança descobre que no esconde-esconde o desaparecimento não é real. Afinal, reaparecemos depois. Quando ela é capaz de fazer o mesmo, ainda que seja de maneira desajeitada, aprendeu a brincar.

Sob essa ótica, torna-se imprescindível que o educador, através das atividades lúdicas, prepare as crianças para viver, se relacionar e trabalhar em um mundo complexo como o que temos hoje. A criança não pode apenas decorar conceitos ou receber informações do professor. Precisa desenvolver um pensamento crítico e um raciocínio lógico aguçado, desenvolver sua capacidade de resolver problemas, de inovar, criar, ser flexível.

Por fim, inserir a ludicidade no contexto escolar vai além da prática com as brincadeiras e os jogos. A ludicidade deve possibilitar às crianças momentos de experiência em que elas possam entregar-se, envolvendo-se consigo e com os outros em ações mediadas pela fantasia e pela imaginação, possibilitando novas percepções e novos significados.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. de. *Educação lúdica*. São Paulo: Loyola, 1994.
- ARIËS, P. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- DEWEY, J. *Como pensamos*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.
- FROEBEL, F. *The education for man*. In: HARRIS, W.T. (Ed.). *The international series*. New York/ London: D. Appleton and Company, 1896.
- FRIEDMANN, A. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Abrinq, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- RAU, M. C. T. D. *A ludicidade na educação uma atitude pedagógica*. Curitiba: InterSaberes, 2011.
- SANTOS, M. P. S. *O Lúdico na Formação do Educador*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- YAGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1988.
- WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Arquivo Pessoal



Aline Fernanda Camargo Sampaio é Mestre em Educação e Linguagem pela USP, Especialista em Docência no Ensino Superior, Graduada e Licenciada em Letras/Português pela USP, Pesquisadora do Grupo DiCLiME-USP (Diversidade Cultural, Linguagem, Mídia e Educação) e

Professora Universitária.

E-mail: alinefcsampaio@gmail.com