



O ELEMENTO LÚDICO

Karina Trevisan¹; Liana Abrão Romera²

RESUMO

Este artigo apresenta uma reflexão teórica que contribui com o desenvolvimento da pesquisa intitulada “A questão do lúdico: um estudo de caso no Projeto Escola Integral em Andradas-MG”. O objetivo deste estudo foi ressaltar a importância dos elementos lúdicos e suas formas de manifestação por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Primeiramente, procurou-se esclarecer as possibilidades do elemento lúdico no jogo, pois nem todo jogo possui características lúdicas, uma vez que depende da finalidade buscada. Posteriormente, apresentaram-se as formas mais claras de se identificar o lúdico, ou seja, a brincadeira e o brinquedo, porque esses representam um dos principais fundamentos das atividades lúdicas, a diversão. Finalizando, buscou-se salientar a importância do lúdico na escola, bem como os seus benefícios. Diante dos argumentos apresentados, foi possível entender que as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento humano; sendo assim, é grande a importância do trabalho com os elementos lúdicos e a necessidade de compreensão do lúdico como um fenômeno existencial, que pode estar presente em diversos momentos do cotidiano.

Palavras-chave: Lúdico. Criança. Escola.

THE PLAYFUL ELEMENT

ABSTRACT

This article presents a theoretical reflection that contributes with the development of the intitled research “The playful question: a study of case in the Integral School Project in Andradas-MG”. The objective of this study was to stand out the importance of the playful elements and its forms of manifestation by games, toys and tricks. First, it aimed to clarify the possibilities of the playful element in the game, therefore not all games possess playful characteristics, depending on the purpose. Later, it presented the clearest forms of identifying the playful element, the trick and the toy, because they represent one of the main bases of the playful activities, the amusement. Finishing, to point out the importance of the playful element in the school, as well as its benefits. Ahead of the presented arguments, it was possible to understand that the playful activities are basic for human development; the importance of the work with playful elements and the necessity of understanding the playful as an existential phenomenon, that can be present at diverse moments in daily life.

Keywords: Playful. Element Child. School.

¹ Mestranda em Educação Física na Universidade Metodista de Piracicaba.

² Professor Adjunto da Universidade Federal do Espírito Santo.



1 INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma reflexão teórica que contribuiu com o desenvolvimento da pesquisa intitulada “A questão do lúdico: um estudo de caso no Projeto Escola Integral em Andradas-MG”. O objetivo deste estudo foi ressaltar a importância dos elementos lúdicos e suas formas de manifestação por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Primeiramente, serão esclarecidas as possibilidades do elemento lúdico no jogo, pois nem todo jogo possui características lúdicas, uma vez que depende da finalidade buscada. Posteriormente, serão apresentadas as formas mais claras de se identificar o lúdico, ou seja, por meio da brincadeira e do brinquedo, porque esses representam um dos principais fundamentos das atividades lúdicas, a diversão. Finalizando, buscar-se-á salientar a importância do lúdico na escola, bem como os seus benefícios.

Cabe destacar que o lúdico tem se apresentado como uma temática de bastante evidência nos encontros, congressos e eventos na área educacional, e também vem ganhando grande destaque em publicações e estudos científicos. Esse interesse pelo lúdico ocorre em razão das suas várias possibilidades e contribuições no desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e motor da criança, despertando a atenção de estudiosos para o aprimoramento e aprofundamento em termos de pesquisa e aplicação, principalmente na área da educação.

Em vista desse grande interesse pelo lúdico, saber seu significado é essencial para um melhor aprimoramento. Duran (2005) afirma que o termo “lúdico” vem do latim *ludus*, que significa brincadeiras, jogos, divertimentos, festas, brinquedos, enfim, tudo que dá prazer, motivação, alegria, liberdade, diversão. E é por meio do jogo, do brinquedo e da brincadeira que o lúdico se manifesta.

Huizinga conceitua lúdico como:

[...] atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 1980, p. 16).

De acordo com Huizinga (1980), é possível observar como o elemento lúdico é importante para o ser humano, pois ele pode ser vivenciado em qualquer lugar e a qualquer momento; nas horas de lazer, na escola e, em especial, nas aulas de Educação Física, nos jogos e nas brincadeiras. Além disso, o lúdico pode ser denominado como uma vivência prazerosa das atividades; realizadas com alegria, espontaneidade, voltadas para a felicidade do indivíduo, enfim, um momento de encontro com a fantasia, o prazer, a alegria e a não seriedade do mundo. (ARAÚJO, 1996).

Porém, a ludicidade também pode ser essencialmente educativa na medida em que constitui meio para desenvolver a curiosidade e a criatividade. Dessa forma, torna-se importante a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades lúdicas nas quais o aluno desenvolve experiências, habilidades motoras, cognitivas e afetivas, além de valores culturais.

Olivier (1999) também afirma que o lúdico difere de todas as atividades obrigatórias, sendo assim, dever e prazer são totalmente opostos. O lúdico pertence



ao sonho, magia, sensibilidade, baseia-se na atualidade, não na preparação de um futuro inexistente, privilegia a criatividade e abre caminhos novos.

Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças; é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre, é esquecer o discurso que fala da criança e ouvir as crianças falarem por si mesmas. É redescobrir a linguagem dos nossos desejos e conferir-lhe o mesmo lugar que tem a linguagem da razão; é redescobrir a corporeidade ao invés de dicotomizar o homem em corpo e alma [...]. (OLIVIER, 1999, p. 23).

Olivier (1999) reconhece que o lúdico é uma atividade despreocupada com o futuro, na qual a criança deve agir sem receio, sendo impulsionada somente por seus desejos e vontades, redescobrimo assim cada movimento sem, no entanto, se incomodar com o porquê da existência deles.

Para Pinto (2007), muita aprendizagem social também acontece durante as brincadeiras, assim como nas descobertas diárias, na família, no lazer, na escola, no trabalho, na vida em comunidade e no cotidiano. A criança inventa e cria diferentes brincadeiras, jogos, brinquedos com as pessoas com quem convive e nas condições concretas possíveis; “[...] são construções culturais, sociais, históricas, cujos conteúdos são estruturados por meio de certas características que identificam seus fundamentos e finalidades.” (PINTO, 2007, p. 173).

Assim sendo, pode-se dizer que a cultura surge na forma de jogo e em suas fases mais primitivas possui um caráter lúdico, processando-se segundo os aspectos e o ambiente do jogo. Segundo Huizinga (1980), não se brinca a não ser por iniciativa própria ou por livre adesão. Essa entre outras características do jogo serão o tema em evidência a seguir.

2 O LÚDICO E O JOGO

Os jogos sempre fizeram parte da sociedade, mesmo na época em que a Igreja dominava e conferia ordens, pois os padres acreditavam que não era necessária a permissão precária e vergonhosa para que houvesse a prática dos jogos. Ao contrário, eles propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos, e assim os jogos foram reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados, a partir de então, como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos. Um sentimento novo então surgiu: a educação adotou os jogos e eles passaram a ser instrumentos de educação. (HUIZINGA, 1980).

No início do século XIX, os jogos, na forma de desportos, passam a ser entendidos com maior seriedade, e as regras vão tornando-se cada vez mais rigorosas e complexas. Essa evolução, por fim, implicou a perda de partes das características lúdicas mais puras do jogo. (HUIZINGA, 1980).

Em meados do século XIX, as competições foram ganhando maior destaque, pois desde o Renascimento os exercícios físicos visavam à perfeição e sempre por iniciativa de grupos isolados, nunca de grupos ou classes compostas.

Exemplo típico foi quando um jogo com bola se tornou um esporte com um sistema de regras e equipes permanentes, iniciado na Inglaterra no século XIX, tornando-se o centro da moderna vida esportiva. Com essa regulamentação do



esporte, perdeu-se uma grande parte das características lúdicas mais puras. (HUIZINGA, 1980).

Sendo assim, um dos traços apresentados por Huizinga (1980) para que o jogo possua características lúdicas é que ele deve ser uma atividade voluntária, não sendo imposto, tornando-se assim uma necessidade, na medida em que o efeito provocado por ele o transforma numa precisão e num dever quando constitui uma função cultural reconhecida, como o culto e o ritual.

O jogo também é desinteressado, pois, como não pertence à vida comum, situa-se fora do mecanismo de satisfação imediata de necessidades e desejos. O jogo é temporário, ou seja, ele é limitado no tempo. O jogo é ordem, pois nele reina uma ordem específica e absoluta; e a menor desobediência a essa ordem “estraga” o jogo. O jogo é tenso e este elemento de tensão é que confere ao jogo certo valor ético, pois são postas à prova as qualidades do jogador. O jogo é regado e suas regras são absolutas e não permitem discussão. (HUIZINGA, 1980).

Relacionando o jogo com a cultura, pode-se citar Piaget (1977, p. 11), que ficou conhecido pelo seu trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil e passou grande parte de sua carreira profissional interagindo com seus filhos e estudando seu processo de raciocínio. Pode-se afirmar que “[...] os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais [...]”, ou seja, o jogo é apresentado como uma manifestação social da criança, e por meio dele as crianças são levadas a respeitar as regras, auxiliando o desenvolvimento motor e a interação com os companheiros.

Dessa forma, reconhecer o jogo não é reconhecê-lo somente como uma atividade física, uma vez que ele também deve ser compreendido como um fator cultural da vida. Huizinga (1980) vê o jogo em tudo, principalmente nas instituições em que o autor afirma que por meio dos jogos é que se originaram as grandes forças instintivas da vida civilizada. Cita ainda que “[...] o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo” (1980, p. 8). Na visão do autor, é por meio desse jogo de linguagem e sabedoria que se constitui uma das principais bases das civilizações.

O sociólogo e antropólogo francês Roger Caillois desde cedo dedicou-se às áreas da Sociologia, da Antropologia e da Religião. Caillois (1990) discutiu num de seus trabalhos a classificação dos jogos apresentados por Huizinga (1980), e reconheceu como mérito impreterível deste autor o fato de ter analisado magistralmente as características do jogo, assinalando a importância do papel deste na história evolutiva da civilização.

O autor propõe uma classificação baseada em quatro categorias principais, guiando-se pela referência de que nos jogos predominam diferentes possibilidades: *agôn*, que predomina nos jogos de competição; *alea*, que são os jogos baseados na sorte; *mimicry*, os referentes ao simulacro ou mímica; e *ilinx*, os conhecidos jogos de vertigem. (CAILLOIS, 1990).

A categoria *agôn* agrupa todos os jogos que se apresentam em forma de competição, com igualdade de oportunidades, assegurando que os competidores se enfrentem em condições semelhantes. A força que rege essa categoria do jogo é, para todos os competidores, o desejo de se sobressair. Por isso, a prática do *agôn* requer concentração, treinamento adequado, esforços constantes e vontade de triunfar, já que o competidor depende exclusivamente de seus próprios recursos.

A segunda categoria, denominada *alea*, é utilizada para designar todos os jogos baseados numa desigualdade entre os jogadores. Nessa categoria, não basta vencer o adversário, mas, sim, o destino, pois este é o único que determina a vitória



e a derrota, ou seja, inclui os jogos de azar com dados, roletas, cara ou coroa, loteria, entre outros.

A terceira categoria, *mimicry*, compreende os jogos com caráter de ilusão e ficção. Encontra-se nesta categoria uma série das mais variadas formas de expressão, cujo objetivo comum consiste em que o sujeito acredite que é outro e faça com que os outros também acreditem que ele é uma personalidade diferente. Estes jogos são facilmente percebidos na infância, período do faz de conta.

A última categoria apresentada pelo autor que, de acordo com suas palavras, não tem uma ligação efetiva com aquelas anteriormente mencionadas, e que poderia ser considerada a única inovação moderna neste campo, é a dos jogos que acarretam vertigem, sendo eles denominados *ilinx*. São jogos que envolvem muita velocidade, jogo de quedas (como, por exemplo, os brinquedos de parques de diversão), impactos, movimentos circulares com aceleração, subidas e descidas abruptas, entre outros.

Caillois (1990) estabelece essa classificação para facilitar o entendimento e interpretação dos jogos, mas conclui que o jogo, independentemente da categoria, é sem dúvida uma atividade que propicia a liberdade, pois não se pode obrigar um jogador a participar de um jogo deixando de ser imediatamente o que é.

Ao observar a classificação do jogo feita por diversos autores, o doutor em psicologia escolar e livre-docente em Educação Física João Batista Freire (2002) lista as seguintes características referentes ao jogo:

O jogo infantil caracteriza-se pelo barulho que fazem as crianças; o movimento corporal intenso é uma marca típica do jogo; o jogo é um espaço permanente do conflito; o jogo exige concentração; a brincadeira parece não ter começo nem fim. (FREIRE, 2002, p. 52).

Não se pode negar que essas características apontadas por Freire (2002) estão realmente presentes no jogo, entretanto, ao observar outros grupos de crianças brincando, o próprio autor afirma que muitas outras características surgiriam.

Kishimoto (1998) também avalia as ideias de alguns autores. Para ela, ao classificar-se um jogo, é necessário interpretar o objetivo daqueles que estão presentes nessa situação; por meio destes, ela subdividiu o jogo em seis categorias.

A primeira categoria é a não literalidade: nela, o jogo possui o predomínio da realidade interna do jogador sobre a externa, e através de simbolismos a criança modifica a percepção de determinados elementos durante o jogo. O efeito positivo é a segunda categoria apresentada por Kishimoto (1998): segundo a autora, quando se joga, se faz por prazer e com alegria, o que traz satisfação ao jogador, acarretando assim efeitos positivos.

A flexibilidade busca novas combinações de ideias, comportamentos, investigações, explorações, soluções e resoluções de problemas. A criança está estabelecendo suas próprias regras, tornando o jogo mais flexível, adaptando-o a novas alternativas de ação. Outra categoria é a prioridade no processo de brincar, pois o jogo só pode ser caracterizado como tal se a prioridade e a concentração da criança estiverem voltadas primordialmente para o jogo em si, e não para o resultado.

Como última categoria, Kishimoto (1998) cita o controle interno, pois durante o jogo o desenvolvimento dos acontecimentos deve dar-se diretamente pelos próprios jogadores, para que não seja vetada a liberdade deles, prejudicando assim o objetivo do jogo.



Em síntese, Kishimoto (1998) salienta que, para que ocorra o jogo em sua plenitude, se devem ressaltar a ação do jogador, o efeito positivo, a flexibilidade das regras, a relevância do processo de brincar, a incerteza de seus resultados, a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço.

Desta forma, o jogo é praticado por quem se envolve e entrega manifestando seu íntimo e seu mundo interior, cheio de desejos, fantasia, repressões mal resolvidas, ansiedades, medos. Durante o jogo, todos os desejos e vontades são manifestados, traduzindo em ações aquilo que está guardado. Permitindo imaginar e agir, quando o lúdico está presente é possível que haja uma liberdade de expressão, tornando os movimentos espontâneos e verdadeiros.

Finalizando, Piaget (1978) afirma que os jogos fazem parte do cotidiano do ser humano desde o seu nascimento, entretanto são as brincadeiras e os brinquedos, como será citado a seguir, que se difundem com mais intensidade entre as crianças, possivelmente pela facilidade do seu aprendizado.

3 O LÚDICO, AS BRINCADEIRAS E OS BRINQUEDOS

As brincadeiras, outra importante forma de manifestações lúdica, têm as mesmas características dos jogos, no entanto seu diferencial é possuir regras bastante flexíveis, não precisando necessariamente ter tempo e lugar específicos para acontecer, podendo a criança brincar sozinha ou acompanhada.

Observando a integração do lúdico com as brincadeiras e os brinquedos, Marcellino assim os conceitua:

[...] brinquedo como objeto, cuja utilização seria marcada, com maior intensidade, pelo exercício individual e pela gratuidade, enquanto o jogo e a brincadeira seriam distinguidos pela ação coletiva mais próxima do culto à excelência na prática, à destreza, ao desejo de vencer e à disputa. (MARCELLINO, 1989, p. 26).

Marcellino (1989) define o brinquedo como um objeto a ser utilizado durante a brincadeira, e essa utilização pode ocorrer de forma individual ou em grupos. Corroborando as conceituações de Marcellino (1989), Kishimoto (1998) diferencia o brinquedo, a brincadeira e o jogo da seguinte forma:

[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras). (KISHIMOTO, 1998, p. 7).

Kishimoto (1998) entende o brinquedo como um suporte ou um objeto de auxílio para o desenvolvimento da brincadeira, a brincadeira como uma atividade com regras e normas e, por fim, o jogo como a união do brinquedo e da brincadeira.

Por meio dessa caracterização é possível perceber a proximidade entre as classificações de Kishimoto (1998) e Marcellino (1989), pois ambos denominam o brinquedo como um objeto que pode ser utilizado como auxílio durante as brincadeiras. O que difere nas classificações dos autores é a distinção entre brincadeiras e jogos feita por Kishimoto (1998), que cita as brincadeiras como atividades estruturadas que podem fazer uso ou não de brinquedos, e o jogo como a união do brinquedo e da brincadeira, sendo mais complexo que a brincadeira e



fazendo uso de objetos de suporte, ou seja, os brinquedos. Marcellino (1990), por sua vez, abordou os jogos e as brincadeiras de forma geral, sem fazer essa distinção entre eles.

Em seus estudos, Kishimoto (1999) ainda classificou três diferentes tipos de brincadeiras: as tradicionais infantis, as de faz de conta e as de construção.

As brincadeiras tradicionais infantis são oriundas do folclore, da crença popular, expressando-se através da oralidade. Considerada parte da cultura popular, este tipo de brincadeira, por ser transmitida oralmente, está sempre em transformação, incorporando novas criações das gerações que vão se sucedendo. Dentre as brincadeiras tradicionais estão a amarelinha, o pião, as parlendas, as pipas; grande parte delas preservou a sua estrutura inicial, outras passaram por pequenas e graduais modificações, recebendo novos conteúdos.

Já a brincadeira de faz de conta é aquela que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge por volta dos 2 ou 3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos para adequá-los às suas necessidades dentro do brincar, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social.

As brincadeiras de construção, por sua vez, são consideradas de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades motoras. Os tijolinhos de construção, criados por Fröebel, são um ótimo exemplo de brinquedos que estimulam a construção. Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa sua imaginação e desenvolve os aspectos afetivo e intelectual.

Com base nessa classificação de Kishimoto (1999), é possível perceber que no momento da vivência lúdica todas as formas de brincadeiras e brinquedos são válidas: construir brinquedos com material reciclável, teatro com fantoches, brincar com leitura de livros, descobrir curiosidades nas cidades e na natureza.

Oliveira (1986) afirma que a criança não brinca para afugentar problemas diários, por medo do desconhecido ou simplesmente para suprir a falta da mãe. Brincar para uma criança é muito mais do que fuga, representa uma busca contrária a essa ideia, pois através da brincadeira a criança procura relacionar-se de corpo e alma com o real, experimentando a seu modo todas as vivências possíveis. Oliveira (1986, p. 18) ainda ressalta que a criança, ao manipular o “[...] brinquedo, não pretende evadir-se da realidade, mas, ao inverso, procura construir e recriar essa realidade”.

Segundo Arfouilloux (apud OLIVEIRA, 1986, p. 18),

A criança que brinca [...] experimenta-se e constrói-se através do brinquedo. Ela aprende a dominar a angústia, a conhecer seu corpo, a fazer representações do mundo exterior e, mais tarde, a agir sobre ele. O brinquedo é um trabalho de construção e de criação.

De acordo com os autores estudados, o elemento lúdico é tão antigo como a própria cultura, não se restringe a determinadas idades e se expressa de diferentes formas na sociedade.

Como será descrito a seguir, o elemento lúdico não se reduz somente ao divertimento e às brincadeiras, as suas diversas formas de manifestação auxiliam também no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, que, por sua vez, acontecem quando brincamos ou jogamos, quando obedecemos a regras e quando vivenciamos conflitos numa competição.



4 O LÚDICO NA ESCOLA

Ao falar de lúdico e escola, inegavelmente equiparamos essas duas palavras com a antítese “primeiro o dever, depois o prazer”. Além da oposição existente entre dever e prazer, essa frase também instaura uma supremacia do primeiro em relação ao segundo, esperando-se assim que primeiramente sejam atendidas as exigências e somente depois a satisfação. (MARCELLINO, 1999).

De um modo geral, afirmamos que a função da escola é educar as crianças, dando assim continuidade à transmissão de valores e conhecimentos iniciada pela família. Desta forma, questiona-se: qual a finalidade dessa educação promovida pela escola? A resposta obtida, certamente, será a de que a escola prepara as crianças para a vida adulta, ou para um futuro ainda inexistente, ou seja, essa forma de educar paralisa a vida infantil atual em prol de um futuro adulto.

Segundo Marcellino (1999, p. 19), por meio de uma educação que educa para o futuro:

[...] A especificidade da infância que é justamente a possibilidade de vivenciar o lúdico é ignorada em prol da disciplina, do esforço, da aquisição de responsabilidade e de outras funções ditas “socializantes”, como a capacidade de trabalhar em equipe [...] e a importância da competição “saudável” [...].

Dessa forma, é possível afirmar que a escola é marcada pela preparação para o futuro, pela importância das atividades adultas e pela homogeneização dos sujeitos. E nela imperam a racionalidade, a produtividade, a competição, a disciplina, o esforço e a responsabilidade; nesse sentido, o lúdico é definitivamente banido da vida das crianças, ou pelo menos é isso que se tenta fazer nas escolas. (MARCELLINO, 1999).

No entanto, somente com os deveres e disciplinas as escolas não sobreviveriam, e são nesses momentos que as atividades aparentemente lúdicas aparecem. Contudo, como cita Marcellino, “raramente a atividade lúdica é considerada pela escola, e quando isso ocorre, as propostas são tão carregadas pelo adjetivo educativo” (MARCELLINO, 1989, p. 85).

Como já citado anteriormente, o lúdico é um fim em si mesmo, e não um meio pelo qual alcançamos outro objetivo, ou seja, seu objetivo é simplesmente a vivência prazerosa da sua atividade.

Assim, atividades lúdicas como o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual, e é por meio delas que a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Além disso, o jogo, nas suas diversas formas, auxilia o desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como o desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição etc. (CAMPOS, 1998).

Os jogos e as brincadeiras não são simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, correspondem a uma profunda exigência do organismo e ocupam lugar de extraordinária importância na escola, pois estimulam o



crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimulam também a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Por meio da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai socializando-se.

5 TECENDO CONSIDERAÇÕES

Após estabelecermos algumas reflexões sobre discursos e práticas educativas de atividades lúdicas, ressaltamos a compreensão da necessidade de refutarmos uma visão idealizada da ludicidade.

Ressaltamos ainda a relevância de colaborarmos com a construção de discursos e práticas educativas, uma vez que por meio das atividades lúdicas o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Portanto, o jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. E somente sendo criativa é que a criança descobre seu próprio eu.

As atividades lúdicas, além de satisfazerem uma necessidade natural da criança, são também consideradas prazerosas, pois possuem a capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É esse aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude dessa atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, transferindo as energias para a conquista de seu objetivo. Deste modo, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário da criança.

Podemos, assim, compreender o lúdico como fenômeno existencial, que pode estar presente em diversos momentos do cotidiano, seja em situações individuais ou em relações sociais. Esperamos que essas reflexões possam colaborar com estudos que relacionam as temáticas lúdico e educação, já que, como destaca Carvalho (2003), estudos que caminham nessa direção ainda são escassos, apesar de serem considerados temas atuais e relevantes.

Considerando a potencialidade da vivência lúdica na formação da criança e a extensão do assunto, este trabalho buscou apresentar uma pequena contribuição para os professores, ajudando-os a entender melhor o conceito do lúdico e sua aplicabilidade, tornando as aulas mais prazerosas e, conseqüentemente, aumentando o interesse e a participação dos alunos nas aulas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



ARAÚJO, V. **Criança: do reino da necessidade ao reino da liberdade**. Vitória: EDUFES, 1996.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. São Paulo: Cotovia, 1990.

CAMPOS, M.C.R.M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. 1998. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>>. Acesso em: 20 fev. 2009.

DURAN, M. **Aprendendo a nadar em ludicidade**. São Paulo: Phorte, 2005.

FREIRE, J.B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MARCELLINO, N.C. **Lazer e educação**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 1990.

MARCELLINO, N.C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

MARCELLINO, N.C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1989.

OLIVEIRA, P.S. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.

OLIVIER, G.G.F. **Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer**. In: MARCELLINO, N.C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

PIAGET, J. **Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **O julgamento moral na criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

PINTO, L.M.S.M. **humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras**. In: MARCELLINO, N.C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007.

TEZANI, T.C.R. **O Jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso em: 16 fev. 2009.

Recebido: 17/06/2010

Aprovado: 19/11/2010