# A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

**Cleusa Benites de Paula**

**Solange dos Santos Melo**

**Resumo:**

É notória a importância que a ludicidade exerce nas ações pedagógica, porque o jogo e a brincadeira, sem dúvida, são as atividades mais atraentes e, portanto, mais importantes na educação. O artigo a seguir firma-se em discutir os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam, não só ao processo de ensino-aprendizagem, mas também, no desenvolvimento biológico, psicológico e social do educando. A metodologia utilização para realização deste trabalho foi bibliográfica. Quanto aos resultados obtidos, podemos afirmar que oferecendo a oportunidade da criança aprender através de brincadeiras e a manipulação de brinquedos, a escola vai garantir a harmonia das potencialidades, da afetividade e da criatividade, fatores importantes para o bem estar do aluno e conseqüentemente para o seu desenvolvimento cognitivo.

**Palavras-chave:** Jogo. Brincadeira Ludicidade.

 A palavra lúdico vem do latim “ludus” que quer dizer jogo, portanto a essência da ludicidade é sempre o jogo, a brincadeira, as atividades espontâneas que causam satisfação espontânea nos participantes envolvidos.

 No entanto, com o desenvolvimento de pesquisas, o lúdico passou a ter um campo bem mais amplo de significação. Hoje, a ludicidade é considerada elemento básico da psicofisiologia do comportamento humano, deixou de ser simplesmente uma ação despretensiosa e opcional, para se tornar elementos até vital da vida do ser humano “é necessidades básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (ALMEIDA: 2006, p. 01).

 Muito embora o lúdico tenha sua significação ampliada para além do jogo e da brincadeira, ele ainda mantém na sua essência a espontaneidade e a satisfação dos envolvidos, sendo essa característica que faz das atividades lúdicas, um recurso eficaz para o processo de ensino-aprendizagem.

 É muito importante que se entenda que a atividade lúdica não pode ter um caráter repetitivo, padronizado e cíclico, as atividades lúdicas como já dito devem promover a satisfação, por isso necessariamente precisam ser espontâneas e não monótonas, o que distorceria em muito a funcionalidade da essência lúdica da atividade.

Para Luckesi as atividades lúdicas são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, são flexíveis e saudáveis. Para Santin, são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias unidas com materiais simples. (citado por ALMEIDA: 2006).

 Por essas definições, pode-se concluir que atividades lúdicas não podem ser impostas e condicionadas, para que sejam consideradas lúdicas, as atividades precisam ser essencialmente flexíveis, soltas, envolventes, é como Luckesi diz, não se pode nem definir em palavras os elementos que constituem a ludicidade.

 Nesse sentido, a atividade em si e os resultantes dessa atividade não é a parte mais importante, o que de fato faz a diferença é a ação em si, é o instante, o momento vivido naquele momento, é a satisfação do participar, do fazer.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a, quem a vivência, momentos de encontro consigo, e com o outro, momentos de fantasia e de realização, de ressignificação e percepção, momentos de auto-conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, como nos melhores momentos da vida. (ALMEIDA: 2006).

 Assim sendo mesmo confirmando a valiosidade do lúdico como instrumento pedagógico, é preciso que o professor ao optar por essa metodologia, tenha claro sua conceituação e seus elementos constitutivos. É preciso saber que não é simplesmente o jogo que faz com que haja ludicidade, mesmo que todos os dias, um professor de um jogo, ou faça uma brincadeira, não quer dizer que ele esteja usando corretamente o lúdico, ou despertando a ludicidade dos seus alunos.

 O que é preciso fazer é promover situações que aflore a ludicidade das crianças, e nem sempre isso é possível, porque “esse” afloramento é espontâneo, não é imposto.

 Nem sempre o jogo desperta a ludicidade da criança, às vezes se consegue isso em um momento de suposta distração, muitas vezes o aluno está visivelmente disperso, mas está rabiscando até mesmo de maneira inconsciente um papel qualquer, nesse momento esta presente mais do que nunca a essência da ludicidade. Verificando depois o que ele estava rabiscando, é possível perceber que nem sempre a figura tem uma forma muito definida, mas é possível ver que ela fora bem demarcada, é comum perceber até, que o lápis foi passado várias vezes pelo mesmo lugar. Naquele singular momento, havia satisfação espontânea na ação vivida, o que talvez não ocorresse se fosse pedido que se faca a mesma figura.

 Até aqui é possível se chegar a duas conclusões, a primeira é que o jogo nem sempre é condição para que haja ludicidade, e a segunda é que a mesma ação pode ou não ser considerada lúdica, dependendo de como foi realizada.

“Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que trás a ludicidade para a sala de aula é na verdade, a promoção de momentos agradáveis, harmoniosos e saudáveis, a ludicidade é mais uma “atitude” lúdica do educador e dos educandos” (ALMEIDA: 2006).

 Certamente que a ludicidade é um dos mais eficientes recursos pedagógicos, porque promove momentos agradáveis para o aluno, e isso favorece e muito seu envolvimentos com as atividades escolares, fazendo com que o aprendizado seja efetivado, com o mesmo prazer que a ludicidade promove.

 É oportuno sublinhar que a padronização e a imposição, são extremamente desfavoráveis a ludicidade, na verdade estão em campos semânticos diferentes, e até contrários. É até mais viável falar de atitudes lúdicas, ao invés de atividades lúdicas, porque como, já dito, uma mesma atividade pode assumir característica lúdica ou não, dependendo da atitude dos envolvidos, e essa atitude consiste em ações empregnadas de sensibilidade, de envolvimento, o que resulta em uma reação interna, o indivíduo “se sente” envolvido pela ação que vivência, a ludicidade se constitui muito mais numa ação, uma mudança interna, do que externa, implicando 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” (ALMEIDA: 2006).

**Considerações finais**

Quando o professor adota uma metodologia baseada no lúdico, até o clima em sala muda o próprio professor deixa de se impor, torna-se menos sistematizado e mais ponderável, torna-se um facilitador da aprendizagem, valoriza o aluno e dá abertura para sua criatividade.

 Segundo Tânia Fortuna (2006), em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua própria aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

**Referências**

ALMEIDA, Paulo Nunes de**. Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

BEAUDOT, Alain. **A criatividade na escola**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

BRAZ, Greicy Rose de Carvalho. **Brincando e Aprendendo com Jogos Sensoriais** – Rio de Janeiro – SPRINT – 1998.

BRINQUEDOTECA: A **criança o adulto e o lúdico**. Santa Marli Pires dos Santos (org) – Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos.(org) **Educação e Ludicidade.** Salvador UFBA/FACED, 2000.