

## A atividade lúdica como processo educativo

---

No final dos anos 1970 no Brasil, a importância do uso de jogos no processo ensino-aprendizagem nas escolas, sobretudo de educação infantil (crianças de 2 a 6 anos, na época), era considerada, debatida e entendida como a mais "progressista" das posturas educativas. Inspiradas no trabalho de Jean Piaget a respeito dos processos de desenvolvimento da inteligência, inúmeras publicações tratavam do assunto. Foi a época da proliferação desenfreada dos brinquedos e jogos com finalidade pedagógica e de escolas que desenvolviam suas ações pedagógicas com essa inspiração.

Passados quase trinta anos, e com o advento e valorização de outras tendências pedagógicas, o assunto perdeu sua centralidade no debate pedagógico. Atualmente, poucos são os autores que se dedicam ao tema, mas a grande questão que subjazia a discussão da época permanece em aberto e merece permanecer no debate educacional, creio. De que modo podemos perceber a importância das atividades lúdicas para o processo educativo, dentro e fora da escola? Para além dos modismos pedagógicos de antes e de agora, como podemos, hoje, compreender a relação entre essas atividades e os processos de formação e de aprendizagem dos sujeitos sociais?

Acreditamos que as atividades lúdicas possuem um grande potencial como fator de aprendizagem, na medida em que, ao desenvolvê-las, estamos exercitando nossa plenitude, conforme afirma Luckesi em texto recente<sup>[1]</sup>.

Segundo o autor, *o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos* (1998). E argumenta: *Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis* (2000). A preocupação do autor é evidenciar a importância que tem para o sujeito, sua formação e desenvolvimento integrais a realização de atividades lúdicas, não importa a sua idade, meio social ou outras variáveis.

Podemos juntar a isso aquilo que já sabemos a respeito da função socializadora da prática de jogos coletivos, do bem-estar produzido nos diferentes sujeitos quando são bem-sucedidos no enfrentamento de desafios. Podemos, ainda, referir o argumento pedagógico de que muitos jogos, ao exigir dos alunos que tragam para a prática concreta alguns dos conhecimentos escolares, cumprem função de reforço e fixação dos referidos conteúdos, para afirmar que as atividades lúdicas na educação de jovens e adultos são, não só desejáveis, como necessárias ao bom desenvolvimento do trabalho.

Mas, ao final da discussão, o que se destaca como mais importante é o reconhecimento da indissociabilidade entre as diferentes formas de inserção no mundo e o enredamento permanente das atividades cotidianas, lúdicas ou não, com os processos escolares de ensino-aprendizagem: aprendemos *dentrofora* da escola, de modo permanente e articulado.

[1] [http://www.luckesi.com.br/textos/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.doc](http://www.luckesi.com.br/textos/ludicidade_e_atividades_ludicas.doc)