

# **A ludicidade como motivação na aprendizagem**

**JOANA NÉLY MARQUES BISPO**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação da Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro como requisito para obtenção de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Mestre Tânia Marta Costa Nhary

São Gonçalo

2009

**JOANA NÉLY MARQUES BISPO**

**A ludicidade como motivação na aprendizagem**

Aprovada em: \_\_\_\_\_

Banca examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup> Mestre Tânia Marta Costa Nhary- Orientadora

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Mairce da Silva Araújo – Parecerista

## **Dedicatória**

**Ao meu Deus,  
pai todo poderoso que me sustentou e que me  
sustenta a cada dia da minha vida. Obrigado,  
meu pai por meu sonho ter se tornado  
realidade. E ao meu Senhor Jesus Cristo que é  
meu eterno intercessor e salvador.**

**À memória de meu pai, João,  
o qual me proporcionou momentos de  
ludicidade na infância.**

**A Zenir,  
minha amada mãe e amiga que me acompanha  
em todos os momentos.**

**A Juliana,  
minha querida irmã pelo seu apoio.**

**Aos meus amigos e familiares,  
pelo estímulo.**

**Aos meus professores,  
pelos diálogos que resultaram em muitos  
aprendizados.**

## **Agradecimentos**

Agradeço a todas as pessoas que passaram pela minha vida durante todo o meu período de formação que, de alguma maneira, me incentivaram, sejam amigas/colegas da faculdade, amigas (os) de muito tempo ou até de instantes, funcionários da faculdade de diversos setores (biblioteca, limpeza, áudio visual, secretaria, departamento e direção).

À minha orientadora a qual tivemos caminhos semelhantes na pesquisa e que me auxiliou na produção da monografia.

O apoio da minha amiga Heloisa que me ajudou na realização do meu objetivo profissional.

Aos meus educandos, colegas e diretoras do Centro Educacional Ana's Antunes o qual lecionei em 2006, mas, em especial, ao meu aluno Matheus Coelho que me impulsionou a motivar mais minhas aulas e cativá-lo aos estudos.

À minha turma, colegas, orientadora pedagógica Stella e diretora Irani da escola mais distante que trabalhei no ano de 2007, levando todos os dias mais de duas horas para chegar e, mesmo assim, estudando na faculdade.

Às minhas classes que me proporcionaram muitas reflexões com suas alegrias ao brincar e aprender e às diretoras que compreenderam minha ausência em alguns dias por conta de estudos das escolas que lecionei durante o ano de 2008: Escola Municipal Pastor Ricardo Parise em São Gonçalo e da Escola Municipal Professor Darcy Ribeiro em Maricá.

Às minhas companheiras de trabalho da Escola Municipal Professor Darcy Ribeiro do município de Maricá, Rio de Janeiro pelas entrevistas concedidas: Prof<sup>a</sup> Maria de Fátima Magalhães Mano, Prof<sup>a</sup> Andréia dos Santos Teixeira, Prof<sup>a</sup> Geórgia Barreto P. Legentil, Prof<sup>a</sup> Suéllin A. C. de Azevedo, Prof<sup>a</sup> Ana Paula dos Santos, Prof<sup>a</sup> Rachel Guimarães de Oliveira, Prof<sup>a</sup> Laurinda Joana Anastácio, Prof<sup>a</sup> Patrícia de Oliveira Batista, Prof<sup>a</sup> Gisele Sampaio de Andrade.

A todos que me auxiliaram nessa jornada. Obrigada.

**“Se a criança é levada a buscar seu material, a fazer sua elaboração, a se expressar argumentando, a buscar fundamentar o que diz, a fazer uma crítica ao que vê e lê, ela vai amanhecendo como sujeito capaz de uma proposta própria”.**

**Pedro Demo**

**BISPO, Joana Nély Marques. *A ludicidade como motivação na aprendizagem*. 2009. Monografia (Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia) Universidade do Estado do Rio de Janeiro- Faculdade de Formação de Professores, São Gonçalo, 2009, 33.**

## **RESUMO**

Esta pesquisa teve o intuito de compreender o uso da ludicidade: brincadeiras, brinquedos e jogos infantis para a aprendizagem de educandos do primeiro segmento do Ensino Fundamental (1ºano ao 5º ano).

Como base teórica sobre a historicidade das práticas lúdicas na infância utilizou-se os autores Philippe Ariès e Marcos Cezar de Freitas. Além destes, procurei diálogos sobre o desenvolvimento, o aprendizado e a ludicidade com Vygotsky, Kishimoto e Santos, dentre outros.

O motivo da pesquisa surgiu através de um educando que tive no ano de 2006, na cidade de São Gonçalo. A idéia era tornar as minhas aulas mais motivadas, já que Matheus Inventor me impulsionava para área lúdica com tamanha intensidade. Além disso, a temática é discutida na Educação Infantil e a abordagem desta pesquisa é levada para o Ensino Fundamental, área que atuo há nove anos.

Percorri muitos pensadores e pude perceber que as atividades lúdicas são extremamente válidas ao se tratar de crianças, pois, segundo Nhary (2006), “a criança nasce lúdica, sem noção do que seja trabalho. Toda sua atmosfera é de ludicidade, na qual o prazer acompanha suas atividades espontâneas, fazendo parte da etologia humana.(p:57). Devo esclarecer que descobri que as atividades lúdicas são longínquas, mais do que isso, fazem parte da natureza humana. Ainda, segundo a autora, “desde o homem primitivo até o advento das instituições educativas, as atividades lúdicas perpassaram o contexto social e familiar de forma natural e espontânea” (p: idem, ibdem). Registros do século XVI já demonstravam atitudes lúdicas praticadas pela sociedade independentemente das faixas etárias e classes sociais.

O lúdico é caracterizado de várias formas sempre fazendo menção ao prazer, ao divertimento, a animação, enfim, a alegria.

Buscando focar uma *pedagogia da animação*, com base no pensamento de Marcellino (1989), tentamos explicitar a característica marcante que tem o uso de jogos, brincadeiras e brinquedos no processo ensino-aprendizagem. Marcas estas que são apontadas na análise das entrevistas com os educadores de uma escola no município de Marica, campo de pesquisa deste trabalho monográfico.

Contudo, a pretensão desta pesquisa é demonstrar o valor que possui os jogos e brincadeiras no contexto educacional.

**Palavras-chave:** Ensino Fundamental, motivação de aprendizagem e ludicidade.

## Sumário

Introdução .....	8
Capítulo I : Falando de jogo .....	11
Capítulo II : Motivação: peça chave na educação .....	17
Capítulo III : Por uma pedagogia da animação .....	20
Capítulo IV: Entrevistando educadores sobre jogo e motivação.....	24
Considerações finais .....	30
Bibliografia .....	31
Anexo .....	33

## INTRODUÇÃO

---

O presente trabalho de pesquisa tem como objetivo compreender como são tratadas as atividades lúdicas: brincadeiras, brinquedos e jogos infantis como metodologia de aprendizagens dos educandos do primeiro segmento do Ensino Fundamental, ou seja, atualmente do 1º ano ao 5º ano da educação básica, investigando a ação pedagógica de educadores de uma escola pública do município de Maricá, no estado do Rio de Janeiro.

Esta vertente de pesquisa em educação é pouco discutida no âmbito da atuação docente no Ensino Fundamental, inclusive, na produção da ANPEd (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação) há apenas um trabalho da 26ª reunião ocorrida em 2003, que trata de investigar o ponto de vista das crianças sobre o brincar na escola Maria Raquel Barreto Pinto. Nesta pesquisa, ouviremos o educador para compreender suas propostas pedagógicas lúdicas. No entanto, essas publicações da ANPEd apenas abordam a perspectiva da Educação Infantil considerando a ludicidade como tarefa pedagógica. Este tema costuma ser muito debatido por diversos autores do campo da Psicologia e da Educação Física apontando que o jogo e a brincadeira são considerados ferramentas metodológicas no processo ensino-aprendizagem, revelando, assim, que o brincar no Ensino Fundamental se restringe somente às aulas de Educação Física ou ao horário de recreio com caráter compensatório. Os debates pouco contribuíram para o avanço de pesquisas, daí minha intenção de investigar esta temática.

A idéia deste tema surgiu a partir da minha necessidade em dinamizar minhas aulas, tornando meus educandos motivados a aprenderem. O meu aluno Matheus Inventor da escola chamada Centro Educacional Ana's Antunes no município de São Gonçalo, que fazia parte da minha turma de 1ª série no ano de 2006, foi minha fonte de inspiração para a temática a qual pesquiso, então, declaro que pelas mãos de Matheus Inventor escrevi esta pesquisa. Para a realização da pesquisa sobre o lúdico em relação ao ensino de crianças que cursam o Ensino Fundamental, se torna importante na medida em que as práticas em educação necessitam ser pensadas e repensadas para que possam ser utilizadas de maneira a estimular a construção de conhecimento dos educandos. Por isso, pretendi abordar a importância da valorização de brincadeiras, brinquedos e jogos infantis, enfim, de atividades lúdicas que propiciam aos educadores instrumentos de trabalho que auxiliam no processo ensino - aprendizagem dos educandos com efetivo significado, interagindo com várias áreas do conhecimento, de modo integrado e prazeroso.



Neste trabalho, busquei trazer reflexões e diálogos sobre o desenvolvimento, o aprendizado e a ludicidade utilizando os teóricos Vygotsky (1987), Kishimoto (1997) e Santos (2001), dentre outros.

Um olhar histórico nas práticas lúdicas é válido para esclarecer as suas trajetórias e proporcionar uma visão ampla sobre a ludicidade, assim, recorri à Ariès (1981) e Freitas (2001).

Sabendo que o jogo e a brincadeira proporcionam um melhor desenvolvimento cognitivo, motor, social, cultural, afetivo e físico e, busquei reverberar essa compreensão com o aporte teórico, principalmente, de Chatêau (1987), Huizinga (2004) e Freire (1996).

Com o intuito de relacionar a motivação com a aprendizagem escolar, estabelecendo-a como ferramenta pedagógica com o uso de brincadeiras e jogos infantis, esta pesquisa pretendeu compreender as atividades lúdicas ministradas nas aulas do 1º segmento do Ensino Fundamental, elegendo como método a pesquisa qualitativa e fez uso de entrevistas com educadores para se analisar o trabalho pedagógico com o propósito de se constatar os mecanismos usados para motivar os educandos.

A pesquisa foi realizada numa escola pública do município de Maricá denominada Escola Municipal Professor Darcy Ribeiro, e contou com a participação de nove educadores entrevistados por meio de um questionário que possuía seis perguntas a respeito do que os educadores utilizavam para motivar as aulas, se havia o uso de brincadeiras, brinquedos ou jogos infantis, o que eles consideravam como positivo ou negativo no emprego de jogos e brincadeiras em aula, que resultados observavam no desenvolvimento dos educandos e como foi abordada a temática ludicidade em seu processo de formação docente.

Este trabalho está organizado em quatro capítulos organizados da seguinte forma. O capítulo I, intitulado *Falando de jogo* traz uma abordagem filosófica e sócio-histórica do jogo, apresentando reflexões em busca da compreensão sobre o brincar na infância.

O capítulo II denominado *Motivação: peça chave na educação* procura entender a motivação como elemento fundamental para se proporcionar uma aprendizagem atribuindo um ambiente escolar motivador. A motivação sob o viés das atividades lúdicas é proeminente por permitir entre o educador e o educando no processo ensino-aprendizagem um ambiente propício à construção do conhecimento de maneira dinâmica. Assim, tornou-se importante a apresentação deste capítulo.

O capítulo III chamado de *Por uma pedagogia da animação* explora a relação do jogo com a motivação da aprendizagem.

O capítulo IV, com o título *Entrevistando educadores sobre jogo e motivação* pretende observar os pontos de vistas dos entrevistados em relação à ludicidade, o uso de jogos infantis, brinquedos e brincadeiras em aulas.

E temos as *Considerações finais* que trata de esclarecer as conclusões a respeito da pesquisa. É um espaço de diálogo entre o que vi, li e ouvi no decorrer da pesquisa.

## CAPÍTULO I: FALANDO DE JOGO

---

Retomando os pensadores clássicos, percebemos que Platão preconizava a importância de se manter a criança em constante movimento por meio do brincar. Portanto, há muitos anos atrás o brincar já tinha o seu valor na sociedade para com a infância. Rousseau foi outro pensador que valorizou muito a brincadeira espontânea da criança romantizando a concepção de infância. Na modernidade (período que corresponde aos séculos XVII e XVIII) as atividades infantis passaram a ser compreendidas como instrumentos pedagógicos, pois o entendimento de infância à época era de incompletude, ou seja, a criança como um ser puro e naturalmente bom, precisava ser preparada para a vida. Assim, as atividades lúdicas, prazerosas e descomprometidas passavam a ser controladas e reguladas com um fim educativo. O século XIX carrega a marca desta intencionalidade.

Assim, como Ariès (1981), historiador francês, pesquisador da vida social da criança e da família européia do século XVI a XVIII, em sua obra *História social da criança e da família* tem o capítulo intitulado “*Pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras*” que aponta como a ludicidade envolvia o cotidiano da família e da sociedade.

“Parece, portanto, que no início do século XVII não existia uma separação tão rigorosa como hoje entre as brincadeiras e os jogos dos adultos. Os mesmos jogos eram comuns a ambos.” (Áries, 1981, p. 88)

O jogo aparece como facilitador das relações na história da sociedade européia. Os jogos eram praticados naturalmente por todos da sociedade, não importando faixa etária ou classe social, inclusive não havia nenhuma repugnância em permitir as crianças jogarem o jogo de cartas, de azar e de dinheiro, a gravura de pintores da época representam tal conceito. Assim, não existia uma divisão entre criança e adulto, ambos brincavam juntos, sendo o momento do brincar uma transmissão de valores, hábitos culturais e normas de convivência em sociedade. Deste modo, o jogo é caracterizado como uma expressão humana, “fazendo parte do impulso humano”. Nhary (2006).

Nas escolas deste período praticavam-se esses jogos, “mesmo nos colégios, centro da moralização mais eficaz, os jogos a dinheiro persistiram, apesar da repugnância dos educadores”.(Idem, p. 107)

Os padres educadores propuseram a assimilação dos jogos e introduziram oficialmente em seus programas e regulamentos, no entanto, cabiam-lhes e controlá-los. Desta forma, os jogos eram reconhecidos como bons, sendo admitidos e recomendados como meios

de educação estimáveis, tanto quanto os estudos. Almeida (2000) declara que ao analisar este período histórico surge um sentimento novo: a educação adotou os jogos. “Os jesuítas editaram em latim tratados de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas...” (p. 21)

Porém, no final do século XVII os jogos de azar passavam a ser considerados perigosos, imorais e viciosos, de risco de delitos e excluídos das escolas. Os alunos poderiam apenas participar em raros momentos de jogos honestos ou recreativos, o jogo de salão, sem barulho. Talvez venha daí à idéia das escolas atuais serem tão resistentes aos jogos, alegando que o barulho é um incômodo e fazendo opção por atividades organizadas em meio a um ambiente silencioso.

A oposição jogo-trabalho que estrutura nossa representação do jogo, não era apreciada desta maneira no início do século XVII, segundo Leite (2000), “o jogo era visto como algo tão sério quanto o trabalho, tendo o caráter de seriedade”. Trazemos nosso parecer a respeito da temática ‘brincadeira é coisa séria’ que nos faz pensar sobre os benefícios que traz a ludicidade. A criança com a brincadeira tem desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo, social e cultural que é fundamental para a sua formação, ela como um ser social, compõe valores e (re)constrói referenciais culturais.

O grupo de pesquisa do Projeto de extensão da Universidade Federal Fluminense: *Jogos e brinquedos: a sucata refletindo o universo infantil* entende que “... as crianças estão se constituindo como seres sociais, compondo valores e acionando referenciais culturais que passam a habitar o imaginário e a subjetividade.”(2001)<sup>1</sup>

De acordo com Freitas (2001), “a criança [que] se torna sujeito de um processo” (p: 13), processo este que acredito que seja de socialização com o mundo. Na infância, o ser humano passa por um período de formação da personalidade em que na dinâmica dos jogos e das brincadeiras possibilita socialização e (re)criação de conhecimento. Logo, o jogo é um processo educativo.

A partir do pensamento romântico do século XIX, o jogo toma um valor educativo, o jogo como atividade, o que Brougère (1998) define como “ruptura romântica”, rompimento com o paradigma de divertimento, frivolidade, futilidade que existia. Jogo em oposição ao trabalho originava-se de um pensamento racionalista, este oriundo do avanço das ciências.

---

<sup>1</sup> Texto do projeto em questão, elaborado em 2001 por sua coordenadora Mônica Silvestri.

Nos tempos modernos o jogo está associado ao antagonismo entre trabalho e utilidade, contudo, atualmente, esta concepção vem sendo repensada, pois estudos pelo lúdico demonstraram a sua importância no processo de formação humana.

Mas, o que entendemos por lúdico? O lúdico, enquanto categoria tem sua origem na palavra latina "ludus", que, do ponto de vista etimológico, quer dizer "jogo", mas vale ressaltar que para Feijó (1992), o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. Portanto, isto quer dizer que faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Tânia Nhary, em palestra proferida na Universidade Federal Rural para o Curso de Educação Física, em setembro de 2008, nos fez entender que ludicidade não é mera diversão. É uma atividade que possibilita diferentes fruições e momentos significativos em que se mesclam fantasia e realidade, possibilitando aquisição de conhecimentos e experiências; aprendizagens; interferência e transformação do meio; desenvolvimento da criatividade; pensamento crítico; aprendizado de limites; desenvolvimento da comunicação (verbal e não-verbal); enriquecimento do mundo psíquico, afetivo e social; desenvolvimento da cognição, enfim, uma gama de vivências/experiências que formam e também educam os sujeitos.<sup>2</sup>

Nessa pesquisa, compreendemos 'lúdico' como atividades prazerosas ligadas a jogos e brincadeiras no contexto escolar e que só se realizam a partir do desejo do brincante, que deve ser estimulado e motivado pelo professor ao propor atividades lúdicas como recurso metodológico, afinal, "o jogo é uma ação ou uma atividade voluntária, realizada dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana". (Huizinga, 2004, p.33). Ainda, segundo o autor,

“...é uma 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 o qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.”(Idem, 2004, p.16)

Sendo assim, Huizinga faz referência às características do jogo, apontando os comportamentos humanos que são descritos por Marcellino (2003, p. 87): “o prazer – inclinação vital do jogador - motivação ao jogar; o caráter não sério da ação” que defino como a liberdade que é atribuída ao jogo, porém para a criança o jogo é tomado como algo sério,

---

<sup>2</sup> Esta concepção da autora foi extraída de sua apresentação na referida palestra.

tendo atitudes de compromisso, demonstrando envolvimento com o jogo; a separação dos fenômenos do cotidiano; a existência de regras a serem cumpridas pelo jogador - regras de comportamento; o caráter fictício ou representativo como na brincadeira de boneca, a menina brincando de ser mãe; a limitação do jogo no tempo e no espaço definidos pelas próprias regras do jogo e a possibilidade de promover a formação dos grupos sociais, a criança tem contato com outras e, sendo assim, forma um grupo social, o de crianças, por exemplo, brincando com algum jogo.

Segundo Kishimoto (1997), o jogo permite potencializar a exploração e a construção de conhecimento por contar com a motivação interna, típica do lúdico. Esta afirmação confirma a seriedade do uso dos jogos na escola, idéia reforçada pelo pensamento de Vygotsky (1988) em que a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar construindo, como forma de “reorganizar experiências”. Ou seja, ambos declaram que é possível se construir conhecimento no ato da brincadeira remetendo-se às soluções das situações - problemas.

Para Santos (2001), a educação pela via da ludicidade é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução formal. Desta forma, demonstra este projeto para educadores que é possível ensinar sem entediar, tendo o jogo como possibilidade de construção do conhecimento independente da idade cronológica do educando.

Em palestra sobre a temática Educação Física na Faculdade da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, em 17 de abril de 2002, se pronunciou um texto de João Batista Freire que dizia que “é necessário a ludicidade, momentos lúdicos para o ensinamento”, ou seja, é vital ao processo ensino-aprendizagem a ludicidade, se apropriando do lúdico na ato de ensinar.

A palavra *jogo* provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa *gracejo*, expressando um divertimento, brincadeira, sujeito à regras que necessitam ser observadas quando se joga. Logo, jogo remete à idéia de ludicidade e “... quando desenvolvido livremente pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral” (Kishimoto, 1993, p.102), já que possibilita o desenvolvimento intelectual do sujeito em meio à interação social submetido à regras a serem respeitadas.

Em um comentário feito por Gonzaga Júnior (1929) na conferência realizada na Escola Normal de Montes Claros, podemos verificar que o jogo faz parte da vida das crianças porque estas apresentam suas habilidades, seu caráter, sua personalidade no ato do jogo: “A

criança procura o jogo com necessidade e não como distração (...). É pelo jogo que a criança se revela.” (Gonzaga Júnior apud Kishimoto, 1993, p. 106).

Com o intuito de entender mais o que seja jogo, podemos refletir sobre o conceito que é apresentado por Nhary (2006) do qual compartilhamos a idéia de que devemos “compreender o jogo como um sistema, uma unidade que faz parte da complexidade da realidade escolar”, sabendo que na constituição da unidade, do sistema - as relações sociais estabelecidas em atitudes lúdicas demonstram as características de cada indivíduo com suas vivências, convicções e crenças se colocando em choque, portanto, vindo à tona a diversidade que compõe a unidade.

Ainda para esta autora,

“No ato de jogar está envolvido a ordem (obediência às regras estabelecidas pelos participantes), a desordem (tática e adaptações técnicas dependentes de uma situação do próprio jogo), a interação entre os participantes (quanto maior, melhor o resultado do jogo) e a reorganização (jogo nunca é igual ao outro, ele tem tempo e espaços próprios exigindo a cada instante um novo modo de agir)” (NHARY, 2006, p.34).

Ou seja, no ato de jogar seus participantes passam por um processo de estratégias suscetíveis à organização, desorganização, interação e reorganização que o próprio jogo os permite. É a relação todo-partes, o jogo em si e seus participantes, originando interações e organizações.

Relacionando o aspecto da reorganização em que o participante é levado no jogo nesta discussão, nos faz pensar sobre o jogo como algo imprevisível por certas ocasiões, pois mesmo com todas as regras do jogo existem as incertezas como formas de (re)organização, isto quer dizer que, a todo momento os participantes precisam se estruturar para prosseguir no jogo. Daí, a necessidade dos jogadores utilizarem “*estratégias mais ou menos refinadas*”. (Idem, p. 35).

“As atividades lúdicas, a brincadeira e os jogos são movimentos de associação entre o todo (o jogo em si) e as partes (os jogadores), sendo impossível conhecer os jogadores (partes) sem conhecer o jogo (todo), como conhecer o jogo (todo) sem conhecer particularmente os jogadores (partes)”. (Idem, p. 36).

O jogo é, portanto um ‘*circuito ativo*’ já que possui movimentos feitos entre o jogo e os jogadores. “As brincadeiras e os jogos são fundamentais para as crianças, pois envolvem um trabalho de elaboração e de ação” (Idem, p. 36). As crianças transformam tudo o que vêem, um pedaço de pau vira um cavalo de brinquedo, uma garrafa de plástico vazia vira uma bola, uma mangara da bananeira vira boi e uma espiga de milho vira uma boneca em alguns

lugares da região do nordeste brasileiro<sup>3</sup>, enfim, na mão das crianças tudo vira brinquedo, elas criam formas de brincar.

Vale ressaltar que o jogo nasce da vontade, como nos alerta Chateau (1987), estando bem longe o desânimo, a preguiça de se participar de um jogo que por sai só já é um convite ao divertimento, ao prazer, enfim a alegria. Alegria que é necessário à prática educativa e que envolve tanto o educador como o educando. “A prática educativa é tudo isso: afetividade, alegria, capacidade científica, domínio técnico a serviço da mudança...” (Freire, 1996, p. 143). Associo alegria à motivação que defino como peça chave da aprendizagem, ela é que dá gosto ao aprendizado, é o tempero que atribui sabor ao ato de ensinar e aprender.

O lúdico é componente cultural e, reconhecendo-o, é reconhecer a especificidade da infância, esquecendo o discurso de que a criança é um ser que não fala.

“As palavras infante, infância e demais cognatos, em sua origem latina e nas línguas derivadas, recobrem um campo semântico estreitamente ligado á idéia de ausência de fala. Esta noção de infância como qualidade ou estado do infante, isto é, d’aquela que não fala, constrói-se a partir dos prefixos e radicais lingüísticos que compõem a palavra: in= prefixo que indica negação; fante= participio presente do verbo latino fari, que significa falar, dizer.”  
(Freitas, 2001, p.229)

Fenômeno cultural que transcorre na história da humanidade é o jogo, que Marcellino (2003) e Nhary (2006) afirmam: o jogo faz parte da natureza humana.

---

<sup>3</sup> Fala de um pesquisador sobre brinquedos e brincadeiras chamado Gandhi em reportagem ao programa Good News da emissora Rede TV em 21 de fevereiro de 2009.



## CAPÍTULO II: MOTIVAÇÃO: PEÇA CHAVE NA EDUCAÇÃO

---

É relevante refletir sobre a motivação como instrumento de aprendizagem através da ludicidade pelo fato de existir falta de interesse escolar dos educandos, alto nível de repetência, abandono escolar, indisciplina e outros. Enfim, a falta de estímulos no ambiente escolar faz com que muitos educandos desvalorizem a escola, dentre tantos outros fatores de natureza sócio-histórica. As atitudes, as decisões e as ações dos educadores nas aulas são essenciais para criar um ambiente motivador.

A motivação é peça chave da aprendizagem, pois desenvolvida pelo educador nas aulas, possibilita impulsionar o educando a alcançar os objetivos propostos pela escola de maneira significativa, principalmente com atividades lúdicas. As práticas lúdicas possuem relevâncias plausíveis, pois possibilitam discussões importantes à docência no que tange o aprender com sentido para o educando e o educador.

Do ponto de vista pedagógico, percebemos que as brincadeiras auxiliam aos educandos a formar conceitos, relacionar idéias, estabelecer relações lógicas, desenvolver a expressão oral, reforçar as habilidades sociais e construir seu próprio conhecimento, confirmando ser esse o papel dos jogos: facilitador do desenvolvimento da criança.

Segundo o dicionário Silveira Bueno (1999), motivação quer dizer exposição de motivos ou causas; animação; entusiasmo. Através dessas definições, pode-se constatar que estar motivado é estar animado, entusiasmado. Para isso, é necessário ter motivos para se chegar a esse estado. Portanto, o educador precisa buscar recursos didáticos que possibilitem motivar suas aulas, pois entendemos que a motivação parte do educador já que necessita de estratégias em sua prática pedagógica. Motivação é assim comentada por Miranda (2001) no estudo feito a respeito de aulas. Para ele, motivação é agregar as seguintes ações observadas nas aulas: estímulo, alegria, ânimo e entusiasmo.(p. 67)

A motivação é energia para a aprendizagem, ou seja, o convívio entre educando e educadores na instituição escolar pode trazer a animação, a alegria em meio a construção de conhecimento “... o jogo é o método de aprendizado mais eficaz para a construção do conhecimento, independente da idade cronológica do aluno.” (Santos, 2001, p. 15). Motivar, então, passa a ser ‘seduzir’ o aluno à desfrutar o prazer de jogar e brincar de forma a levá-lo à um aprendizado desejado.

Consideramos os jogos pedagógicos como elementos de desenvolvimento e formação da criança, instrumentos fundamentais para estimulação da criatividade, da socialização e, sobretudo, da aprendizagem. Assim, o objetivo do trabalho pedagógico com a utilização de jogos é incitar a aprendizagem com motivação, logo, deveremos ter como proposta de trabalho docente a utilização de jogos infantis e, porque não chamá-los, também, de pedagógicos, pois tornar as aulas dinâmicas é imprescindível para se alcançar resultados positivos na escola com o intuito de desconstruir uma imagem desprazerosa da escola a qual tem se perpetuado em nossa sociedade.

Esclareceremos aqui que estamos empregando a palavra “jogo” como estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento humano em sua amplitude referente às crianças, perpassando pelo desenvolvimento intelectual, psico-motor, inter e intrapessoal.

Contudo, através das brincadeiras infantis é possível expressar o que afirma Garcia (2000, p.12) “(...) musicalizar a vida, poetizar a vida, sentir o cheiro da vida, saborear a vida, cantar e dançar a vida”, sob o foco dos impulsos criadores, do prazer e, sobretudo do aprender, em qualquer faixa etária.

Vygotsky usa o termo ‘função mental’ para referir-se aos processos de pensamento, memória, percepção e atenção. Coloca que o pensamento tem origem na motivação, no interesse, necessitando, então, de impulso, afeto e emoção.

Pensando na concepção sócio-histórica de Vygotsky, percebo claramente em minha prática docente que o ensino na base da interação, motivação, perpassa o aspecto da afetividade, estreitando os laços de relacionamento entre educador-educando, proporcionando conquistas na aprendizagem. Sendo assim, a relação educador-educando está muito além da troca de conhecimentos e experiências, pois existe a possibilidade do educando reconhecer suas potencialidades.

Daí, a intervenção do educador de maneira positiva a fim de estimular seu educando a buscar a significação da aprendizagem, estabelecendo ligação entre o processo de desenvolvimento do educando com o ambiente sócio-cultural que está inserido, proporcionando superar os desafios que estão no processo ensino-aprendizagem. Dessa relação depende uma interação que está relacionada, segundo Vygotsky( 1994), à zona de desenvolvimento proximal, que , para o autor:

“... é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de

problemas sob a orientação do adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.” (p. 112)

A ‘zona de desenvolvimento proximal’ é a ponte entre o nível de desenvolvimento real da criança, o que ela realiza sozinha, e o nível de desenvolvimento potencial, o que a criança irá alcançar através de estímulos na interação com o(s) outro(s), que interfere com outros indivíduos com papel transformador, aquilo que a criança não fazia sozinha passa a fazer com intermédio de outro, seja outra criança, um jovem ou um adulto.

Portanto, a intervenção do educador é essencial para a promoção do desenvolvimento do indivíduo, pois age como um motor de novas conquistas para o indivíduo que está no processo de mediação.

“Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente”.(Oliveira,1997,p. 62).

Sendo assim, o papel do educador é fundamental no processo ensino-aprendizagem cumprindo a função de mediador, favorecendo o educando a construir o seu próprio conhecimento. “Mediação, em termos genéricos, é o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação” (Idem, p. 26).

Sob a concepção de mediação de Vygotsky, podemos comentar que o processo estímulo-resposta é substituído por um ato complexo, mediado, que introduz um elo a mais nas relações organismo/meio.

Pensando na relação que a motivação tem neste processo de mediação de Vygotsky, citaremos Néri que afirma “a motivação é processo, na medida em que depende da interação indivíduo-ambiente”. (Néri, 1982, p. 205).

Ou seja, refletindo sobre o ambiente escolar, a motivação é considerada um processo que necessita ser tomado como peça fundamental com o intuito de promover educandos motivados dentro das escolas, dispostos a aprender sob a perspectiva da mediação.

### CAPÍTULO III: POR UMA PEDAGOGIA DA ANIMAÇÃO

---

Parafrazeando Marcellino (1989), com sua *'Pedagogia da animação'*<sup>4</sup>, busquei levar a alegria, e não ao furto do prazer na escola durante as minhas aulas, possibilitando aos meus educandos a prática do universo infantil com atividades lúdicas. Lembro aqui que essa animação que é expressada pela alegria e é composta por um comprometimento com o processo ensino-aprendizagem.

A escola prega a negação da cultura infantil que fica abafada pela inserção de conteúdos. Posso relatar aqui uma experiência que confirma este paradigma apresentado. Certa vez eu estava com minha turma de 4º ano (3ª série) e solicitei bolas para fazer atividades lúdicas com a turma, mas encontrei resistência por parte da escola alegando que as bolas eram do professor de Educação Física que ministrava aulas para turmas do 6º ao 9º ano, antiga 5ª a 8ª série, ora, a classe em que eu trabalhava já não tinha aula de Educação Física por falta de professor, denunciando assim o furto do prazer às crianças.

“... é preciso levar em conta que, apesar da parcela de contribuição que a Escola vem dando no sentido do furto do lúdico da infância, ela também acaba se constituindo, pelas condições sociais gerais ainda mais adversas, principalmente para a criança, em tempo e espaços efetivos...” (Marcellino, 1989, p. 96-97)

Esta escola, a qual declaro tal experiência dispensável, não possui professor de Educação Física como já citado acima, e, além disso, era desprovida de uma quadra esportiva, nos remetendo assim a uma condição estrutural, educacional, cultural e social em que a escola era submetida.

Enquanto a escola furta da criança a brincadeira, a criança furta da escola o brincar em meio ao enrijecido tempo somente de estudos, levados à assimilação de conteúdos. O pulverizar a alegria é fundamental, pois a criança, por essência, busca o prazer, a alegria, o riso, o divertimento. O abrir espaço para o lúdico é necessário, vendo-o como texto ao invés de considerá-lo um pré-texto para a escola.

O antilazer em nossa sociedade ocorre por causa da produtividade, sendo o lúdico não produtivo nem “utilidade social”, como mencionam muitos sujeitos ligados à educação ou não.

---

<sup>4</sup> Título da obra do referido autor: *Pedagogia da Animação*, de 1989.

A pedagogia da animação sugere uma redescoberta da educação. Considerando o significado do termo animação, Rubem Alves, no prefácio da obra de Marcellino, explora a seguinte idéia *Alma, anima – Animar: fazer vibrar a alma*, recuperando uma linha de pensamento em que atribui à alma sair do abismo da alienação em que se depara o ser humano e vai ao encontro do prazer, no exercício desse direito, o prazer. A proposta da pedagogia da animação é de uma pedagogia da desilusão porque manifesta aversão a realidade estabelecida na sociedade aos sujeitos que nela estão inseridos, demonstrando que há possibilidade de se construir uma nova realidade, com caráter prazeroso.

O vivenciar o lúdico consiste no ato de valorizar a cultura da criança que está constantemente em movimento, vibração, imersa em uma alegria, em um prazer que faz parte do universo infantil.

Por isso, a necessidade de se resgatar o lúdico na escola, sendo de fundamental importância no processo de escolarização de crianças, implementando o *saber com sabor* declarado por Marcellino (1989, p. 108), dispendo de uma prática pedagógica que, para o autor, necessita de trabalho para a mudança do futuro, por meio da ação no presente e a necessidade de vivenciar todo o processo de mudança, sem abrir mão do prazer. Buscar o lúdico requer o resgate da linguagem lúdica com características próprias, a verdadeira linguagem lúdica é a poesia, por vencer limites da linguagem e podendo ser explorada como instrumento exploratório de mundos possíveis e, só assim, pode-se vislumbrar horizontes utópicos para a ação política, como afirma Rubem Alves ao prefaciar a obra de Marcellino (1989). Ou seja, o lúdico é um campo de descobertas que possibilita ao sujeito percorrer e construir caminhos.

Relacionar o lúdico ao processo educativo nos remete ao conflito existente entre a utilidade e o prazer versus o prazer e o esforço que, em prol do primeiro conflito, por conta da exclusividade da utilidade, se exclui o segundo embate, mas é importante dizer que para se ter o prazer, o esforço deve ser feito alavancando o prazer, isto quer dizer, um depende do outro.

O lúdico na escola é compromisso de todos, pais; educadores; educandos e funcionários, pois a escola é considerada um espaço de cultura e sala de aula um ponto de encontro, como nos diz Moraes (apud Marcellino, 1989, p.108). Acredito que a escola foi conceituada dessa forma pelo autor por ser um lugar onde se desenvolvem atividades que tem objetivo cultural, ao ministrar ensino coletivo os aspectos culturais dos grupos inseridos neste contexto educacional se complementam na diversidade cultural com características próprias que são (re)criadoras e referentes ao conhecimento humano. Sendo assim, a sala de aula representa o ponto de encontro, e encontro humano, porque as pessoas neste espaço realizam

trocas de saberes. O resgatar o lúdico é um ato político, uma vez que atende a um projeto de construção de uma nova sociedade.

“Na vida cotidiana, a criança é esmagada pelo poder do adulto. O jogo, pelo contrário, lhe dá o ensejo de desabrochar, porque nele os pais ou educadores não são mais os mestres onipotentes diante dos quais não se ousa, ou não se pode fazer nada: jogo, o adulto obedece às mesmas regras que a criança.” (Idem, p. 116)

Isto quer dizer que, não deve existir grande distinção entre o adulto e a criança porque todos necessitam respeitar as regras do jogo. O adulto neste aspecto se localiza em sentido horizontal para com a criança, perdendo o sentido vertical que sempre está atribuído pela hierarquia e o poder sobre a criança.

O uso do lúdico na escola promove a inserção da alegria, da criatividade, da descoberta, rompendo com a reprodução, a rotina e a domesticação dos corpos. Ao se prover do universo criativo da criança parte-se a caminho de uma educação com sentido, enriquecendo o processo ensino-aprendizagem, manifestando novos valores.

Portanto, a escola é um agente facilitador para que o lúdico se manifeste com intensidade, lugar este em que o educador, com perfil de animador, não cansa de viver a alegria do educando, como alerta Paulo Freire (apud Marcellino, 1989, p.113), pois essa alegria o auxilia a combater o burocratizar da mente humana, sujeito a rotina e regulamentos inflexíveis disposto à mente, ou seja, um ato que “engessa”, “cristaliza” a criatividade humana já que se limita apenas a reprodução. Acreditando na possibilidade de tornar a escola um espaço alegre, é que acredito no encontro do adulto com a criança nesses espaços e que possa ser feito de momentos de criação e prazer<sup>5</sup>.

Na proposta da *pedagogia da animação* o educador tem o papel de mediador de esperança. Esperança de aplicar uma nova imagem à escola, em que o prazer tem vez, compondo um quadro de atividades com sentido para os educandos trazendo, então, os sentidos de vida, de movimento e de alegria em meio a estímulos e ânimos no ato de educar e aprender. É possível vincular atividades de lazer no meio escolar sem função de complementação, mas com caráter de “suavizadoras” do processo de aprendizagem, até mesmo “abrandamento” do controle que moraliza e normatiza o tempo e o espaço do educando, como nos aponta Marcellino (1989).

---

<sup>5</sup> Esta idéia foi proposta por Um grupo de pesquisa do projeto de extensão da Universidade Federal Fluminense (UFF) coordenado pela professora Mônica Silvestre no ano de 2006 sob o tema: Jogos e brinquedos: a sucata refletindo o universo infantil.

Como diz Freire (1996), “A esperança de que professor e alunos juntos podemos aprender, ensinar, inquietar-nos, produzir e juntos igualmente resistir aos obstáculos a nossa alegria.” ( p.72)

Isto quer dizer que a esperança exerce a função de condicionar os sujeitos da prática educativa à prosseguirem em meio às contradições que são impostos no cotidiano.

## CAPÍTULO IV: ENTREVISTANDO EDUCADORES SOBRE JOGO E MOTIVAÇÃO

---

Para ampliar as reflexões a respeito do tema ludicidade utilizei como metodologia de trabalho entrevistas com educadores, aqui identificados por letras iniciais de seus nomes, analisando os dados da pesquisa por meio de uma abordagem qualitativa, pois procurei interpretá-los com o intuito de (re)conhecer o espaço escolar e as práticas lúdicas e de prazer para os educandos. A abordagem qualitativa não se apreende as quantidades, pois ao invés de se apreender em estatísticas e regras, tem o caráter investigativo trabalhando com descrições, comparações e interpretações, pressupondo o compromisso investigativo ao expressar os fenômenos sociais. As entrevistas envolviam uma pergunta norteadora de uma conversa sobre o assunto.

Em minha prática docente, percebi que o lúdico no contexto escolar é facilitador de aprendizagem, porque além dos educandos ficarem mais interessados a aprender, eles se socializam com os colegas e o educador, superam desafios, divertem-se, enfim, desenvolvem os aspectos físicos, intelectuais e sociais. E esta visão proporcionada por minha atuação profissional instigou-me a pesquisar sobre o assunto, dando voz à educadores para saber qual a relação que eles fazem entre jogo e aprendizagem.

Apresentarei algumas respostas dadas pelas educadoras do primeiro segmento do Ensino Fundamental da Escola Municipal Professor Darcy Ribeiro, localizada no bairro Inoã, em Maricá, Rio de Janeiro. As perguntas do questionário que serviu de base para as entrevistas tinham como objetivo compreender o sentido do uso de brincadeiras, brinquedos ou jogos infantis em aulas.

O grupo com nove educadores entrevistados é composto apenas por mulheres, educadoras que possuem faixa etária entre 23 anos e 48 anos de idade, tendo a maior parte mais de 5 anos de docência, formação em nível superior na área de educação: graduação em História, Geografia, Pedagogia, Normal Superior, Pós graduação em Psicopedagogia. Além destas formações têm educadoras que cursaram o Curso Normal.

A maioria das entrevistadas expressou que em seu processo de formação a temática ludicidade não foi bem trabalhada, com exceção de duas educadoras. Mas, apesar de haver esta falta que tiveram em relação à temática em sua formação docente, isto não as impediu de desenvolverem suas práticas pedagógicas com o uso de jogos, brincadeiras e brinquedos, pois,



acreditam na importância que há na ludicidade para a aprendizagem. Neste sentido, a autora Nhary expressa a seguinte opinião:

“Na intenção de motivar o aluno, e julgando não estar desperdiçando os tempos de aula destinados aos conteúdos, o professor leva o aluno a aprender brincando, não levando em conta que a recíproca é verdadeira, ou seja, brincando e jogando também se aprende”. (Nhary, 2006, p. 133).

Agora, observemos as respostas sobre a pergunta: No seu processo de formação docente como foi abordada a temática ludicidade?

“**Não foi dada à devida importância**, coisa que descobri no dia-a-dia da sala de aula”.(M F).

“**Bastante abstrata!!** Falava-se a respeito, mas, pouco praticávamos”. (A).

“**Muito superficialmente**”. (G).

“**De forma vaga.**” (S).

“Foi teoria, **muito cru**. Falavam em ludicidade, muita decoreba.” (A P).

“De forma **bastante teórica**”. (R).

“No período que me formei no ensino superior **a ludicidade não era levada em consideração**. Posteriormente, com outros cursos é que comecei a refletir sobre o assunto e fui colocando em prática e percebendo o seu valor para o aprendizado do aluno”. (L J).

As respostas das educadoras a seguir demonstram um outro ponto de vista em relação a sua formação no que tange a temática ludicidade.

“**Foi abordada de forma lúdica**, o docente nos levou a praticar o que estávamos estudando”. (G S).

“**No Curso Normal foi bem trabalhado**, uso de fantoches, teatros, lembranças enfeitadas pelos alunos, trabalhos manuais. A professora de estágio exigia uso de jogos, brincadeiras no final da aula ao abordar o assunto novo”. (P).

Analisando as perguntas: Costuma usar brincadeiras, brinquedos ou jogos infantis? No caso de resposta afirmativa, essa proposta faz parte do planejamento? Todas as educadoras disseram que sim. Podemos, então, observar que fazendo parte do programa escolar do professor a brincadeira possibilita ao educando descobrir, criar, expressar, decidir, interagir, refletir, construir conhecimento, enfim aprender, afinal, “o brincar é considerado importante, serve para aprender, para extravasar, para refletir sobre o mundo, estimulando a criatividade e auxiliando no desenvolvimento”. (Harres, Paim e Einloft. 2001 p. 80 apud Santos). As professoras, com esta intencionalidade descrita pelos autores citados, disseram usar jogos no cotidiano de suas aulas.

Além disso, o lúdico possibilita a troca de saberes e a criação de espaços - tempos de conhecimento, permitindo que os educadores busquem alternativas criativas de ações metodológicas em suas *práxis* escolares, assim comenta Nhary (2006). Outros autores também reconhecem a importância da característica lúdica dos jogos e brincadeiras.

“... lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo.” (Miranda, 2001, p.30)

Portanto, as educadoras não abrem mão do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras acreditando nas possibilidades de ensino que a ludicidade propõe.

E em relação à pergunta: Quais os resultados que você tem no que diz respeito ao desenvolvimento dos educandos? As educadoras mencionaram que melhora a aprendizagem dos educandos, a participação, o interesse as aulas. Além disso, os alunos gostam quando durante as aulas tem jogos, brincadeiras ou brinquedos. As palavras de uma delas demonstra essa relação jogo e educação

**“Interesse, participação e afinação nos conteúdos, além da socialização”.** (M F)

Partilhamos, então, com Nhary (2006) a idéia de que as atividades lúdicas, para além da socialização, promovem a formação humana em sua complexidade, pois “a criança em contato com experimentações lúdicas cria possibilidade de construir seus modos de pensar, agir, sentir o mundo”. (Nhary, 2006, p. 37).

Para algumas das entrevistadas o jogo e a brincadeira são chaves de motivação da aula, como podemos observar nos depoimentos abaixo.

“**Maior interesse, mais participação**, embora necessite de manejo, paciência de nossa parte, o resultado é satisfatório”. (A)

“Durante o ano de 2008, a maioria da turma **melhorou na disciplina onde havia mais dificuldade - Matemática**”. (G)

“Estimula o **interesse dos alunos e os resultados são ótimos**. Eles mostram-se mais dispostos a aprender”. (S)

“Vejo que eles **aprendem facilmente, se interessam mais.**” (A P)

Percebe-se que ainda há insegurança dos docentes ao usar atividades lúdicas como parte das aulas, como veremos a seguir, mas há, também, um reconhecimento do valor pedagógico de tais atividades:

“**Eles gostam muito de jogar**, mas ainda não criei estratégias para usá-los constantemente em aula”. (R)

“**Satisfatórios** para uns, **muito bom** para outros”. (G S)

“**Interesse, o rendimento** vem sendo melhor também”. (P)

“**Bons resultados** porque são jogos voltados para os meus objetivos pedagógicos”. (L J)

A fala desta educadora nos remete ao que Brougère (2004) afirma em sua obra Brinquedo e cultura: “O educador pode, portanto, construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados”. (p. 105). Ou seja, o ato de brincar é um facilitador de desenvolvimento escolar dos educandos.

O educador quando dá espaço ao jogo em sua aula propicia a socialização do grupo e “poderá obter ganhos por meio do investimento no caráter afetivo do lúdico que conduz na sua prática pedagógica cotidiana”. (Miranda, 2001, p.66).

Acredito que existam mais aspectos positivos que aspectos negativos ao desenvolver atividades lúdicas em práticas educativas, o estudo aqui decorrente já demonstrou em vários pontos resultados criativos e compromissados com o ensino.

Considerando o comentário da entrevistada L J a pergunta: Quais os aspectos positivos e negativos do uso de jogos e brincadeiras em aula? Disse ela que só via aspectos positivos. “... *reforçar conhecimento de forma “leve” e “gostosa”*. Isto quer dizer que o conhecimento, o conteúdo a ser trabalhado, é algo “pesado” aos educandos, fazendo ela menção à rigidez que há nos conteúdos, mas em contrapartida, os jogos são “... **a forma gostosa**”- fazendo menção ao que já citamos nesta pesquisa sobre o *saber com sabor* (Marcellino, 1989).

As demais educadoras também vêem aspectos positivos no uso de jogos e brincadeiras em aula, inclusive, das nove entrevistadas, cinco delas citaram a interação como aspecto positivo, o que reforça a idéia de Haydt e Rizz. (1987),

“Jogo supõe relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal”. (Haydt e Rizz, 1987, p. 15).

Voltando as falas dos entrevistados, percebemos que o conceito de socialização que perpassa o jogo tem o caráter de participação para um convívio com o outro, assim, o interesse do professor pela atividade não se limita à atividade em si como ferramenta pedagógica, mas como possibilidade de estabelecer relações entre os alunos promovendo uma participação mais efetiva nas aulas.

“Motiva os alunos a “estarem em dia” com os conteúdos e a se **socializarem**, desenvolvendo a oralidade e a interpretação”. (M F)

“Aprendizagem mais fácil, respeito, concentração, **interação social** e responsabilidade”.(A P)

“**Socialização**, maior interesse e participação, assimilação do conteúdo”. (A)

“Só vejo aspectos positivos porque são de acordo com meus objetivos para a evolução do processo de aprendizagem dos alunos. Um dos pontos positivos é mudança na disciplina em sala, **interação...**” (L J)

“Desenvolve o raciocínio e a oralidade, além da **socialização**”. (G S)

Há necessidade de o educador oferecer condições para que os educandos brinquem promovendo espaço e tempo para que a brincadeira aconteça, atendendo as demandas educativas, construção de conhecimento.

Ainda refletindo sobre a pergunta sobre os aspectos positivos e negativos do uso de jogos e brincadeiras em aula, houve educadoras que demonstram preocupação com a prática pedagógica.

“**Precisa estar agregado aos conteúdos.** Não dados aleatoriamente”. (S)

“Maior participação dos alunos na atividade. **Melhor fixação do conteúdo**”. (G)

“Interesse e **aprendizado melhor**”. (P)

Percebe-se que esse é um dos riscos do uso do jogo quando o professor não tem clareza de sua importância na formação e educação do aluno: colocar o jogo à serviço do conteúdo da disciplina. Para Brougère (2004), isso é colocar tarefa sobre tarefa, ou seja, é mascarar o jogo para o ensino de um conteúdo, somente. Esse é o caráter reducionista, para grande parte de educadores, quando se associa jogo e educação.

Vamos nos deter agora na posição dos educandos expressa na fala de uma educadora, “**Os alunos gostam**”. (R). Acreditando que este gostar seja por conta do sabor que tenha as aulas com jogos e brincadeiras, o saber associado ao sabor é uma das propostas apresentada por Marcellino (1989) e também por Miranda. Assim, entendo que *Pedagogia da animação* é aquela que não se limita a promover prazer, mas faz das atividades educativas um momento de alegria, de desejo, de envolvimento, de sabor no ato de apreender um saber.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

As atividades lúdicas vêm de muito tempo na história da humanidade como foi apresentado na pesquisa, exercendo função no desenvolvimento cognitivo, motor, social, afetivo, físico e cultural. Sendo, portanto, o jogo um fator básico no desenvolvimento humano, como evidenciado por Santos (1997, p.51). E até nossos dias tem desempenhado seu papel na sociedade.

A ludicidade pode ser vista como ciência para Santos (1997), é esta noção de oposição ao pensamento fútil que atribuíram e atribuem ao jogo, brincadeira e brinquedo que acaba por remeter as atividades lúdicas a um plano secundário no processo de escolarização. Vem sendo pauta de reunião de pais, revistas, jornais e artigos o tema: Brincar é coisa séria. A seriedade da brincadeira deve ser reconhecida, debatida e trazida à tona pela importância, aqui sucintamente descrita, do ato de brincar. Inclusive os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de iniciativa do Ministério da Educação brasileira aponta a necessidade de se utilizar os jogos e brincadeiras nas escolas. “A brincadeira é o alto grau do desenvolvimento infantil... porque ela é a manifestação livre e espontânea do interior...” Fröebel traz esta reflexões resgatadas por Brougère (2004, p. 92)

O processo de construção do conhecimento passa pela vertente da ludicidade já que no jogo ou na brincadeira, a criança cria e recria conhecimento.

Passamos, na história da formação das sociedades, por um período em que a criança não tinha direito de falar e nem tinha reconhecido a sua especificidade infantil, mas ao longo de anos de estudos, o tema criança tomou novo *corpus*. Há, reconhecidamente, um lugar social da infância.

A instituição oficial do ensino vem, também, passando por novos patamares de conceitos sobre ludicidade, dando espaço aos jogos e brincadeiras como apresentado nas entrevistas, cabe, agora, a nós educadores, continuarmos dando os passos que nos levem aos jogos e brincadeiras na dinâmica escolar como parte do processo educativo, sabendo que teremos a presença do prazer na educação.

## BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos, SP: Loyola, 2000.
- ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família, 2ª ed., Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BENJAMIM, Walter. História cultural do brinquedo. In: BENJAMIM, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura, São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BRASIL. Secretaria do Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física. Brasília: MEC, 1996.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura, 5ª ed., São Paulo: Cortez, 2004.
- BUENO, Silveira. Dicionário escolar da língua portuguesa, SP: Didática paulista, 1999.
- CUNHA, Maria Isabel da. O bom professor e sua prática, 6ª ed., São Paulo: Papyrus, 1996.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio século XIX. RJ: Nova Fronteira, 2001.
- FREIRE, Paulo, Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa, São Paulo: Paz e terra, 1996.
- FREITAS, Marcos Cezar de ( Org.), História social da infância no Brasil, São Paulo: Cortez, 2001.
- GARCIA, Regina Leite, Múltiplas Linguagens na Escola. In: GARCIA, Regina Leite (org), Múltiplas Linguagens na Escola, RJ: DP&A, 2000.
- HAYDT, Regina Célia & RIZZI Leonor, 2ª ed., SP: Ática, 1987.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura, SP: Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação. 7ª ed., Campinas, SP: Papyrus, 1989
- \_\_\_\_\_, Lúdico, educação e educação física. 2ª ed., Ijuí: Unijuí, 2003.
- MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais, Campinas, SP: Papyrus, 2001.
- NÉRI, Anita Liberalesso. A motivação do estudante? In: PUENTE, Miguel de La. (Org). Tendências contemporâneas em psicologia da motivação. São Paulo: Autores associados: Cortez, 1982.

NHARY, Tânia Marta Costa. O que está em jogo no jogo: cultura, imagens e simbolismo na formação de professores. Dissertação (Mestrado em Educação). RJ, Universidade Federal Fluminense, 2006.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico, São Paulo: Scipione, 1997.

ROCHA, Marisa Lopes da. Educação e saúde: coletivização das ações e gestão participativa. In: Maciel, I. M. Psicologia e educação: novos caminhos para a formação. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos, Petrópolis, RJ: Vozes, 1997

\_\_\_\_\_ A ludicidade como ciência, Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SILVESTRI, Mônica. Programa de formação continuada para professores de Nova Iguaçu-ano II, conversas de aprendizagem: brinquedoteca na escola. RJ, Universidade Federal Fluminense, 2006.

VYGOTSKY, A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores, São Paulo: Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_, Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

As manifestações de poder nas relações de escolarização disponível em: [www.psicopedagogiaonline.com.br](http://www.psicopedagogiaonline.com.br) acesso em : 10 de fevereiro de 2004

Motivação infantil: sua importância para vida adulta, disponível em:

<http://www.psicologia.com.pt/> acesso em: 06 de setembro de 2006.

[www.scielo.br](http://www.scielo.br) acessado em: 06 de setembro de 2006.

A motivação é a chave para ensinar a importância do estudo na vida de cada um de nós disponível em <http://novaescola.abril.com.br/> acesso em: 17 de setembro de 2006.

A motivação na aprendizagem disponível em: <http://www.nota10.com.br/> acesso em: 30 de setembro de 2006.

A criança é um grande pesquisador disponível em: <http://www.educacional.com.br/> acesso em: 30 de setembro de 2006.

[www.portal.mec.gov.br](http://www.portal.mec.gov.br) acesso em: 24 de fevereiro de 2009.

Pesquisa qualitativa-características, usos e possibilidades disponível em: <http://www.ead.fea.usp.br/> acesso em: 24 de fevereiro de 2009.



## ANEXO

Roteiro da entrevista a ser feita com docentes

Nome:

Formação/ano:

Instituição:

Idade:

- 1) Há quanto tempo leciona?
- 2) O que você utiliza para motivar as suas aulas?
- 3) Costuma usar brincadeiras, brinquedos ou jogos infantis? No caso de resposta afirmativa, essa proposta faz parte do planejamento?
- 4) Quais os resultados que você tem no que diz respeito ao desenvolvimento dos educandos?
- 5) Quais os aspectos positivos e negativos do uso de jogos e brincadeiras em aula?
- 6) No seu processo de formação docente como foi abordada a temática ludicidade?