



190

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA-UNEB**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS-DCH**  
**CAMPUS IV - JACOBINA**  
**PROGRAMA REDE UNEB 2000**

**A Ludicidade na Prática Pedagógica:  
uma experiência na Escola Municipal Manoel  
Martiniano de Almeida**

**Carla Jean Cruz**  
**Eliana Almeida**  
**José Cunha**  
**Vanúzia Souza**

**Várzea da Roça, Ba**  
**2008**



**Carla Jean Cruz  
Eliana Almeida  
José Cunha  
Vanúzia Souza**

**A Ludicidade na Prática Pedagógica:  
uma experiência na Escola Municipal Manoel  
Martiniano de Almeida**

**Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da  
Universidade do Estado da Bahia, REDE UNEB – Várzea da Roça, como  
requisito para obtenção do grau de licenciado em Pedagogia, sob orientação  
da professora Mestre Lourdisnete Silva Benevides**

**Várzea da Roça, Ba  
2008**

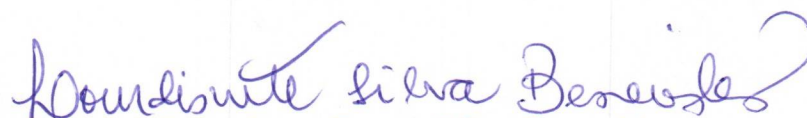
## TERMO DE APROVAÇÃO

Carla Jean Cruz  
Eliana Almeida  
José Cunha  
Vanúzia Souza

A Ludicidade na Prática Pedagógica:  
uma experiência na Escola Municipal Manoel  
Martiniano de Almeida

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de  
Licenciatura Plena em Pedagogia, Universidade do Estado da Bahia pela  
seguinte banca examinadora.

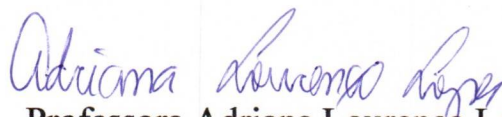
Data da Aprovação: 21 / 01 / 2008



Professora Mestra Lourdisnete Silva Benevides

Orientadora

Faculdade de Educação da Bahia



Professora Adriana Lourenço Lopes

Doutora em Psicologia da Educação

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Várzea da Roça, BA  
2008

Dedicamos esta dissertação aos  
nossos pais, cônjuges, amigos,  
filhos, colegas de graduação e  
professores. De alguma forma,  
foram e são pessoas  
imprescindíveis ao nosso existir e  
contribuíram para o nosso êxito.

Agradecemos inicialmente ao  
nosso Pai Celestial, razão  
primeira de todas as coisas, aos  
nossos familiares, a professora-  
orientadora, professores, colegas  
e amigos pela atenção e apoio na  
realização deste estudo.

Sem coração, não  
há caminho e, por  
isso mesmo, não há  
ludicidade.

Cipriano Luckesi

## Resumo

A presente monografia enfoca a importância da ludicidade na prática pedagógica dos professores da Educação Infantil e Ensino Fundamental (1ª a 4ª séries) da Escola Municipal Manoel Martiniano de Almeida, distrito de Campo de São João, município de Várzea da Roça, Bahia. A pesquisa teve como propósito identificar e descrever as metodologias utilizadas pelos professores dessa instituição de ensino com ênfase na presença da ludicidade como ferramenta metodológica para a formação de sujeitos sensíveis, críticos e reflexivos. Para tanto, além da vivência dos professores nos apropriamos também de pesquisas bibliográficas, experiências de vivências dos docentes da rede pública no lúdico e sua eficácia na sala de aula, bem como nossa formação na área da educação, sobretudo a formação lúdica.

**Palavras-chave:** Ludicidade; formação Lúdica; Prática Pedagógica; Professor.

## Abstract

This monograph focuses on the importance of playfulness in pedagogical practice of the teachers of Education Children and Education Foundation (1 st to 4 th series) of the Municipal School Manoel Martiniano de Almeida, district of Campo de São João, the municipality of Várzea da Roça, Bahia. The research purpose was to identify and describe the methodologies used by teachers of this institution of education with emphasis on the presence of playfulness as methodological tool for the training of subjects sensitive, critical and reflective. Thus, in addition to the experience of teachers we take care also of bibliographic searches, experiences, experiences of teachers in the public network playful and its effectiveness in the classroom, as well as our training in the field of education, especially the training leisure.

**Word-key:** Playfulness; Playful formation; Pedagogic Practice; Teacher.

## SUMÁRIO

<b>Introdução .....</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo I</b>	
<b>Fundamentação Teórica</b>	
<b>Ludicidade: o que vem a ser? .....</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo II</b>	
<b>Fundamentação Metodológica</b>	
<b>Ludicidade na formação do professor .....</b>	<b>29</b>
<b>Capítulo III</b>	
<b>Análise de Dados</b>	
<b>Refletindo Olhares sobre Ludicidade na Prática</b>	
<b>Pedagógica .....</b>	<b>40</b>
<b>Considerações Finais.....</b>	<b>50</b>
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>52</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>54</b>

## 1. Introdução

A escolha do tema **A Ludicidade na Prática Pedagógica: Uma Experiência na Escola Manoel Martiniano de Almeida**, discutido no distrito Campo de São João, município de Várzea da Roça, Bahia, tem como eixo problematizador focalizar a importância da Ludicidade na prática pedagógica. Por isso, a necessidade de se pesquisar esse tema, uma vez que entendemos que a mesma contribuirá como viés pedagógico para auxiliar os educadores na sua prática escolar, ressignificando seus olhares acerca do Lúdico, de uma visão clara sobre a importância do brincar para a vida da criança e da relevância que esse ato tem para a aprendizagem do educando, bem como sua construção enquanto sujeito social.

Constatamos que na Educação Infantil e no Ensino Fundamental (1ª a 4ª séries) da Escola Municipal Manoel Martiniano de Almeida a maioria dos professores utilizam a ludicidade em sala de aula, como pudemos verificar em atividades de jogos, brincadeiras, músicas, danças e encenações, práticas bastante relevantes e de grande contribuição no ato de educar. Percebemos também que, nessa mesma escola, outros professores não se utilizam da prática lúdica e enfrentam dificuldades tais como: resistência, rebeldia, falta de interesse e prazer, o que impede a realização de um trabalho satisfatório.

Nessa perspectiva essa pesquisa propõe como objetivo central observar, descrever e verificar as metodologias utilizadas com ênfase da ludicidade na prática pedagógica dos professores, esclarecendo a percepção e a metodologia lúdica compreendida e utilizada pelos docentes. Através desse trabalho, iremos investigar como os professores utilizam as brincadeiras na sua prática procurando compreender como os professores trabalham sua prática pedagógica lúdica e em que se baseiam.

O ser humano brinca desde a mais tenra idade. De maneira geral, a criança pequena traz consigo o impulso da descoberta, da curiosidade, de querer aprender as coisas. No contexto escolar de nossos dias, felizmente, vêm-se observando maior aplicabilidade das brincadeiras na prática pedagógica dos professores. Em nossa comunidade não é diferente; a ludicidade vem ganhando espaço e importância na

prática pedagógica dos professores, que tem muito contribuído no processo ensino-aprendizagem. Sabemos que através da brincadeira a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social e que as atividades lúdicas são a essência da infância.

As brincadeiras proporcionam nova relação entre situações do pensamento e situações reais, criando uma zona de desenvolvimento proximal. A criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, sendo como ela fosse maior que ela realmente é, contendo todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, possuindo a função de uma grande fonte de desenvolvimento, promovendo mudanças nas necessidades e na consciência. A criança se desenvolve através da atividade de brincar. Neste sentido, a brincadeira pode ser vista como uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. Como podemos verificar no pensamento de Lev Vygotsky<sup>1</sup>:

O brinquedo cria um desenvolvimento proximal da criança. A criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Os brinquedos contêm todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.<sup>2</sup>

Ludicidade tem origem na palavra lúdico, que se origina do latim “ludus”, que significa brincadeiras. Consiste no mundo de fantasias, de criações que pode ser conduzidas para um processo de aprendizagem. Ludicidade é aprender através da brincadeira, do ato de brincar, de agir de forma lúdica e criativamente. As brincadeiras alimentam o espírito imaginativo, exploratório, inventivo do faz-de-conta, e a isso chamamos de lúdico.

No ato de brincar, a criança adquire aprendizagem para sua vida e, mesmo em ambientes extraclasse, a brincadeira é um ato que pode ser visto de duas formas: livre e orientada, em que ambos podem obter resultado de aprendizagem para a criança. Portanto, ao valorizar as atividades lúdicas, ainda percebemos como atividade natural,

---

<sup>1</sup> Pensador bielo-russo. Nasceu em 1897, faleceu em 1934, aos 37 anos. Formou-se em Direito, fez curso de Medicina, História e Filosofia.

<sup>2</sup> VYGOTSKY, Lev, 2000, p.134.

espontânea e necessária a todas as crianças, pois o ato de BRINCAR é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis a nível mundial, como podemos observar abaixo:

Estatuto da Criança e do Adolescente - lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Capítulo IV-DO DIREITO À EDUCAÇÃO À CULTURA, AO ESPORTE E AO LAZER. Art.59. os municípios, com apoio dos Estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de Recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a Infância e a Juventude. TÍTULO III-DA PREVENÇÃO. CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS. Art.71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.<sup>3</sup>

A criança nas suas atividades diárias brinca espontaneamente, sendo que dessa forma ela realiza tarefas com prazer e que, ao longo do seu desenvolvimento, essas atividades vão sendo preparadas e direcionadas para sua formação social. Na educação, o lúdico também tem o seu papel fundamental para o desenvolvimento da criança. A ludicidade deve ser incluída desde o início do processo educativo, de forma livre, antes de se trabalhar utilizando recursos concretos. Portanto, é interessante introduzir o lúdico a cada nova atividade, ou seja, a primeira etapa da atividade deve ser em forma de brincadeira, brincar livremente, manusear para depois dar um caráter instrumental. De acordo com a Teoria Walloniana<sup>4</sup>:

Valorizando a atividade da criança em sua espontaneidade, acabavam por anular a necessidade do ensino sistematizado e da intervenção do professor. (...) Buscando uma prática que atenda as necessidades da criança dos planos afetivos, cognitivo e motor e que promova o desenvolvimento em todos esses níveis.<sup>5</sup>

A relevância que a ludicidade tem para a aprendizagem do educando permite ainda que ele aprenda a lidar com as emoções, colaborando na construção de sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Compreendemos que a atividade lúdica tem um poder de fascinar aqueles que se apropriam dela, de forma espontânea, dentro de limites espaciais e temporais próprios. É caracterizada pela alegria, pelo prazer de sua vivência.

<sup>3</sup> Estatuto da Criança e do Adolescente: 2005, p.20-22.

<sup>4</sup> Henri Wallon, médico, psicólogo e filósofo francês. Nasceu em 1879 e faleceu em 1962, aos 83 anos.

<sup>5</sup> WALLON, Henri, 1995, p.91, 97.

O ato de brincar é um espaço de liberdade na sociedade de hoje. Para brincar não é necessita um amparo tecnológico sofisticado e sim, depende de um ambiente desafiador que proporcione um desenvolvimento psicológico e emocional para a base de um bom desenvolvimento intelectual. As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades quando estão brincando e desenvolvendo o processo psicológico e intelectual, pois elas interagem com experiências diversas. São nas brincadeiras que as crianças expressam a realidade do mundo que a cercam, (re)inventando e se encontrando nele, levando-as a agir e imaginar.

O ato de brincar deve ser desafiador, propositor de alguma dificuldade ou aprendizado, por mais simples que seja a brincadeira, pois é através dela que a criança adquire conhecimento, supera limitações e se desenvolve como indivíduo. Como afirma Tizuko Kishimoto<sup>6</sup>, “o brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”.<sup>7</sup>

Para realizarmos essa pesquisa, utilizaremos a metodologia da entrevista diretiva, na qual os entrevistados se posicionarão sobre a ludicidade e suas experiências quanto ao uso da mesma na prática pedagógica. Será utilizada, nessa perspectiva, a observação em sala de aula como forma de registrar o trabalho dos professores e a aplicação de questionários com a finalidade de obter informações sobre o uso da ludicidade e relatos sobre sua formação lúdica.

A escola precisa levar a sério o uso da ludicidade da prática pedagógica dos professores e a elaboração das propostas pedagógicas, ou seja, transformar o lúdico em recurso pedagógico de concentração, desenvolvimento, descoberta e construção de conhecimento para o educando. Como suporte teórico, apropriar-nos-emos das concepções pensadores como Paulo Freire<sup>8</sup>, Jean Piaget<sup>9</sup>, Henri Wallon e outros, dada a importância e significado que esses teóricos atribuem ao tema. Uma preocupação constante do pesquisador pernambucano Paulo Freire era a formação docente. Ele

---

<sup>6</sup> Tizuko Kishimoto é professora da Faculdade de Educação da USP.

<sup>7</sup> KISHIMOTO, Tizuko, 2006, p.68.

<sup>8</sup> Paulo Freire (1921-1997) foi o mais célebre educador brasileiro, conhecido principalmente pelo método de alfabetização de adultos. Desenvolveu um pensamento pedagógico assumidamente político.

<sup>9</sup> Jean Piaget, cientista suíço, formou-se em Biologia, estudou Filosofia e doutorou-se em Ciências naturais. Nasceu em 1896 e faleceu em 1980, aos 84 anos.

defendia a idéia de que o educador deve ter o papel de provocar situações, um animador cultural num espaço onde todos aprendam juntos e com alegria.

Jean Piaget entende que a educação deve estimular a atividade pedagógica, ou seja, incentivar a procura do saber e o professor não deve basear sua prática no que o educando é, mas no que ele pode se tornar. Nesse sentido, afirma que:

O métodos ativos de educação das crianças, exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.<sup>10</sup>

É importante que o educador em sala de aula proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras que exijam participação ativa da criança. Nas atividades realizadas em sala de aula, o brincar pode ser um recurso enriquecedor, capaz de fazer com que a criança solte sua imaginação, desenvolva sua criatividade, possibilitando ainda exercício de concentração, de atenção e de engajamento. O desenvolvimento é fruto de uma grande influência das experiências do indivíduo e o aprendizado é indispensável para o crescimento humano que se dá a partir da interação social.

A ludicidade permite ao educando conviver com diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo à sua maneira. É brincando que a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais a fim de ganhar condições para desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e aceitar o outro, ao passo que seu conhecimento de mundo se amplia.

Trazendo as idéias de Henri Wallon, vamos refletir sua teoria pedagógica na qual o desenvolvimento intelectual envolve muito mais do que um simples cérebro. Ele foi o primeiro a levar, não só o corpo, mas também suas emoções para dentro da sala de aula. As emoções dependem fundamentalmente da organização dos espaços para se manifestarem. Na brincadeira, cria-se um espaço onde as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

---

<sup>10</sup> PIAGET, Jean, 1976, p. 160.

A emoção é altamente orgânica, altera a respiração, os batimentos cardíacos e até o tônus muscular tem momento de tensão e distensão que ajudam o ser humano a si conhecer.<sup>11</sup>

Portanto, acreditamos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, embora ouvimos falar que a brincadeira é “coisa de criança”, e que no adulto esta atividade o infantiliza e o idiotiza. Mas pensamos que isso não é verdade, pois um adulto que volta a brincar, não se torna criança, e sim, ele convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar e do viver.

Revivida e resgatada essa alegria, o adulto provavelmente tira disposição e interesse em incorporar essa experiência maravilhosa à sua prática profissional e, a partir desse seu importante crescimento, poderá compreender a criança como um ser histórico e capaz de construir a sua historia e seu próprio conhecimento. Essa atitude, inserida à realidade da criança e do professor, poderá contribuir para o processo de conscientização e autonomia dos sujeitos, reescrevendo de forma prazerosa e significativa a historia da nossa escola.

O resultado da nossa pesquisa que aqui se apresenta será contemplado com três capítulos que discutem nuances e percepções acerca da ludicidade. O primeiro capítulo intitulado “Ludicidade: o que vem a ser?”, aborda o sentido da palavra ludicidade e sua importante contribuição na infância e na vida do ser humano pessoal, social e cultural.

O segundo capítulo, nomeado “Ludicidade na formação dos professores”, trata da relevância da formação lúdica dos cursos de formação de professores, na expectativa de um trabalho pedagógico mais significativo e dinâmico para os sujeitos envolvidos nesse processo.

No terceiro capítulo, denominado “Ludicidade na visão dos professores”, descreve a partir da coleta de dados dos conceitos e métodos sobre ludicidade abordados em sala de aula pelos professores, propondo elementos para a compreensão da ludicidade e a contribuição dela no processo educativo.

A Pesquisa A ludicidade na Prática Pedagógica: uma experiência na Escola Manoel Martiniano de Almeida é de grande relevância, uma vez que pode contribuir

---

<sup>11</sup> REVISTA NOVA ESCOLA, 2003, P. 40

para um novo olhar sobre a ludicidade na prática pedagógica dos professores de distrito Campo de São João, município de Várzea da Roça, Bahia.

## Capítulo I – Fundamentação Teórica

### Ludicidade: o que vem a ser?

A palavra lúdico vem do latim “ludus” que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, consiste num mundo de fantasias, criações, imaginações que podem ser conduzidas para um processo de aprendizagem.

A ludicidade é um tema que tem conquistado importância e espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil e no ensino fundamental, por ser a brincadeira a essência da infância e por permitir um trabalho pedagógico prazeroso que possibilita a produção do conhecimento.

O universo infantil está presente desde os tempos passados, os jogos, as brincadeiras e brinquedos vêm abrindo um leque para o mundo de fantasias em que a criança (re)descobre um universo do faz-de-conta, compreendendo o mundo que a cerca. Brincar tem o sabor de descoberta, pois a cada brincadeira ou jogo, o universo é sempre (re)descoberto, (re)vivido, (re)aprendido. Nesse sentido, Santos afirma que:

Independente da época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasias, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, na possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.<sup>12</sup>

No universo pedagógico em questão, o lúdico é um assunto abordado com certa dificuldade, pois o tema é visto por alguns pensadores e educadores como algo que não merece ser levado a sério. Encontra-se muita resistência quando se leva atividades lúdicas para a sala de aula, pois ainda cogita-se o antagonismo entre ludicidade e seriedade. Nelson Marcellino ressalta que:

Já há havia colocado a dificuldade de falar sobre o lúdico, uma vez que esse assunto não é considerado coisa séria. Essa dificuldade é

---

<sup>12</sup> SANTOS, Santa Marli, 1997, p. 9

maior quando se aborda a questão da sala de aula, onde o lúdico e a seriedade são colocados em ponto opostos.<sup>13</sup>

Acerca da ludicidade existe atualmente uma grande referencia bibliográfica sobre o tema. Muitos autores falam em suas obras sobre a importância da ludicidade e atividades lúdicas. Entre eles, destacamos Tizuko Kishimoto, Henri Wallon, Cipriano Lukesi<sup>14</sup>, Lev Vygotsky, Rubem Alves<sup>15</sup>, Jean Piaget, Huizinga<sup>16</sup> (Homo Ludens) entre outros. Alguns desses pensadores definem a criança como um ser que brinca e atribui à brincadeira uma importância tão grande que acreditam que uma criança que não sabe brincar, será um adulto que não saberá pensar

Tendo o lúdico uma característica mais pura do jogo, ele é apontado por estudos e pesquisas das Ciências Humanas como uma forma de desenvolver no homem o cognitivo, o afetivo, o psicomotor, o político, o religioso e outros domínios de sua natureza humana. O lúdico é no homem uma forma global de expressões. Por ser uma atividade livre e descontraída, o lúdico traz através do jogo de regras e componentes que, ao mesmo tempo em que diverte, exige do jogador uma apreensão de conhecimentos, habilidades e normas que se incorporará ao sujeito que a utiliza. O lúdico é uma vivência estimuladora e motivadora na realização do jogo, seja ela individual ou grupal.

No processo ensino-aprendizagem não é diferente. O líder do grupo participa ludicamente das atividades que seleciona ou cria, põe-se em igualdade de condições e relacionamento com os conteúdos culturais, habilidades, atitudes e normas, permitindo uma disciplina autônoma e co-participativa, que favoreça a abertura dos canais de comunicação e das mentes, gera confiança e autenticidade recíproca entre as pessoas envolvidas no processo. Contudo, é importante lembrarmos que não há conhecimento sem sentimento e a mediação de um relacionamento baseia-se na tomada de consciência com o ato de amor, pois:

<sup>13</sup> MARCELLINO, Nelson, 2002, p. 63

<sup>14</sup> Paulista, o Professor Cipriano Luckesi é Doutor em Educação, vice-coordenador do GEPEL, Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação e Ludicidade, do Programa de Pós-Graduação em Educação – FACED/UFBA.

<sup>15</sup> Rubem Alves (Boa Esperança, Minas Gerais, 15 de setembro de 1933) é um psicanalista, educador, teólogo e escritor brasileiro, é autor de livros e artigos abordando temas religiosos, educacionais e existenciais, além de uma série de livros infantis.

<sup>16</sup> Johan Huizinga (Groninga, 7 de dezembro de 1872 — De Steeg, Rheden, 1 de fevereiro de 1945) foi um professor e historiador neerlandês, conhecido por seus trabalhos sobre a baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento.

Só se aprende quando se gosta, quando se ama o que se estuda. (...) aprender tem que ser (...) como saborear uma comida gostosa e não ter que engolir uma comida deteriorada. O educador deve direcionar a afetividade (seduzir) o aluno em relação ao que está sendo estudado.<sup>17</sup>

Sendo o lúdico uma característica natural ao homem e aos animais, o desenvolvimento das faces vitais passa por processos lúdicos desde os primeiros anos de vida, tornando especial sua existência, dando continuidade a formação social, moral e intelectual do indivíduo. Há no desenvolvimento da humanidade a presença do jogo em todas as formas de organização humana e social, a educação procede como processo contínuo dessa organização.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (...). Os animais brincam tal como os homens.<sup>18</sup>

As atividades lúdicas são livres e espontâneas, tanto aos homens quanto aos animais e não devemos ignorar que sua prática torna o aprendizado algo mais descontraído, prazeroso e satisfatório a qualquer idade.

Sabemos que a discussão ou a presença da ludicidade na educação não é tão recente. Muitos autores de diferentes correntes pedagógicas já refletiram sobre esse assunto. Há muito se tem falado e defendido que o brincar deva estar presente no contexto educativo. É preciso, então, afirmar que quando chamamos a atenção para a importância da ludicidade na educação do educador de crianças, estamos desejando que essa visão da ludicidade como adorno ao processo de ensino-aprendizagem e ao direito da criança por si seja revista. Oliveira (1994) reflete que:

Para o profissional de educação infantil, a necessidade de oferecer condições que viabilizem as interações lúdicas tem como suporte o reconhecimento do especial valor destas interações para as crianças, em termos de elaboração de conhecimentos advindos do exercício ativo de papéis sociais, conhecimento estes imprescindíveis ao desenvolvimento da consciência de si e do outro.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> GADOTTI, Moacir (apud Rubem Alves), 1995, p. 51

<sup>18</sup> HUIZINGA, Johan, 2002, p. 3.

<sup>19</sup> OLIVEIRA, Zilma, 1994, p.43.

O lúdico vem ganhando aos poucos espaço na educação por idéias de se ter uma nova escola, um novo aluno, um novo aprendizado e um novo professor. Essa idéia de escola surge com os novos princípios de educação, promulgada na nova Lei das Diretrizes e Bases – LDB – de 1996, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando e, para isso, conta-se com o advento dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN’s -, direcionados a uma educação renovada, de acordo com o plano pedagógico de cada escola. A propósito, tem-se em vista também “Os Quatro Pilares da Educação” para a determinação do papel da escola no desenvolvimento humano. A UNESCO reuniu na Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI - São Paulo - SP, 13 de junho de 2003 - alguns dos maiores pensadores mundiais sobre educação. A Comissão destacou quatro pilares que são as bases da educação que se quer para o século que já começou, cujo papel, que se inicia na educação infantil, tem o objetivo de capacitar o aluno a: “aprender a aprender; aprender a fazer; aprender a conviver; aprender a ser.”<sup>20</sup>

Com essas novas mudanças na educação, o conhecimento e o aprendizado passam a considerar o sentimento como recurso pedagógico. A afetividade é estimulada por meio da vivência, a qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. O ato de criar maneiras lúdicas de ensino-aprendizagem permite uma “Pedagogia do Afeto” na escola, conforme as considerações de Paulo Freire, uma vez que:

É preciso reinsistir em que não se pense que a prática educativa vivida com afetividade, alegria prescindida da formação científica séria e da clareza política dos educadores ou educadoras. A prática educativa é tudo isso: afetividade, alegria, capacidade científica.<sup>21</sup>

As atividades lúdicas oportunizam o aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Essas atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilitem uma maior integração, tendo ainda outras possíveis tarefas lúdicas: colagens, jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, cirandas, movimentos expressivos, atividades rítmicas, músicas entre outras tantas possibilidades. Mais importante que o tipo de atividades é a forma como

<sup>20</sup> Disponível em: [www.unesco.org.br/noticias/opiniao/index/index\\_2003/pilares\\_educacao/mostra\\_documento](http://www.unesco.org.br/noticias/opiniao/index/index_2003/pilares_educacao/mostra_documento)  
Aceso em 05/11/2007

<sup>21</sup> FREIRE, Paulo, 2006, p.161.

ela é orientada e como é vivenciada e o porquê de estar sendo realizada. O que seria, então, atividade lúdica? Nesse caso, seria o jogo, o brinquedo, a brincadeira, o que provoca prazer, sem ter, necessariamente, um caráter produtivo.

Valorizar o lúdico na sala de aula é um ponto relevante. Não se trata de algo apenas romântico, sem valor algum; pelo contrário: transforma a sala de aula e todo o espaço escolar em um ambiente onde se possa aprender com amor, solidariedade, alegria e prazer de se constituir como ser humano e onde o educador possa renovar sua vida com alegria de estar junto numa ação educativa.

O uso do brinquedo / jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos com relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas coordenações, afetividade, corpo e interações sociais. O brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.<sup>22</sup>

Uma sala de aula para ser lúdica não precisa necessariamente de um jogo ou brinquedo. Ela se caracteriza ludicamente pela ação dinâmica do educador e dos educandos. Assumir essa postura não é um papel fácil, pois implica sensibilidade, envolvimento, mudança interna, externa e afetiva.

Atuar como educador não envolve apenas a parte técnica, é somada a um compromisso político e através desse compromisso surge a preocupação de recuperar o lúdico pelo caminho da sua linguagem, recuperando a fala em conjunto com seus alunos, tentando recuperar a si o sentido original da palavra *ludus*.

Nesse sentido é importante valorizar o processo de aprendizagem e não apenas o “produto final”. No processo pedagógico não há mais danos exclusivos do saber: o professor tanto ensina quanto aprende. É preciso que ele entenda como Paulo Freire afirma, que sem a coragem de correr o risco, não existe educador. E jogar significa correr riscos.

O jogo é uma atividade que tem um valor educacional intrínseco, pois jogar educa, e por isso ele é utilizado como recurso pedagógico. Inúmeras são as raízes que

---

<sup>22</sup> KISHIMOTO, 2006, p. 36.

levam os educadores a recorrerem ao jogo como recurso no processo ensino-aprendizagem. Assim afirma Kishimoto:

(...) a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria”, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir.<sup>23</sup>

O ser humano apresenta uma tendência lúdica, por isso o jogo é um impulso natural da criança, satisfazendo uma necessidade interior dela. Os jogos tradicionais apresentam características de cultura não única, mas passada de geração a geração. São jogos livres, de grande validade, que ficam guardados na memória de cada sujeito que o vivencia, tendo relevância da prática dos jogos na sua oralidade e criando maneiras de convívio social.

(...) a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolve formas de convivência social e permite o prazer de brincar. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente, conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.<sup>24</sup>

O jogo sendo livre, a criança se sente contente em executá-la, pois há uma motivação interna e natural que faz com que cada criança vivencie a ludicidade da vida social descobrindo, criando e ampliando o universo de novos jogos. Com a diversidade cultural, há várias denominações sobre “jogos”, de acordo com cada manifestação, tornando-as diferenciadas pelo seu modo de ser e seus valores. Contudo, definir “jogo” na sua essência não é fácil, pois há uma complexidade em defini-lo devido a variedade de existência desse fenômeno, a dificuldade é de se distinguir o jogo do não-jogo, pois cada povo interpreta a sua maneira. A variedade de fenômeno considerada como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo, pois:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronunciar a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinhas, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinhos, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades, por

---

<sup>23</sup> Op. Cit. 2006, p. 167.

<sup>24</sup> Op. Cit. 2006, p. 38.

exemplo, no faz-de-conta há forte presença de situações imaginárias; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto, já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também habilidade manual para operacionalizá-lo.<sup>25</sup>

O jogo veio ganhando, no contexto histórico, outros olhares, outra visão, pois nos tempos passados não era visto com valor algum; era inútil por se considerar as crianças miniaturas adultas, sem importância. Foi a Escola Nova que inaugurou uma visão de infância que inclui o direito de brincar e de ser criança. Vale registrar que a Escola Nova inaugurou, na teoria e na prática na educação de criança, um tempo diferente fundamentado numa visão de criança enquanto natureza não corrupta, que originou um novo sentimento sobre a infância e sobre o papel da educação. Nas palavras de Santos temos a afirmação de que:

Foi preciso que houvesse uma profunda mudança de imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva as suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência a valorização dos jogos e brinquedos.<sup>26</sup>

Os ideais do Romantismo (século XVIII) na perspectiva de formação humana e social traça um paralelo de equivalência entre a infância e as sociedades primitivas. Sob a influência das idéias de Rousseau, o pensamento romântico em relação à criança e à infância como entidades imaginárias poéticas, aproximando-se dos povos mitológicos. Dessa forma, o jogo passou a ter história e valor real, pois se percebeu sua grande importância na educação das crianças<sup>27</sup>. É dentro dos quadros do Romantismo que o jogo parece como conduta típica e espontânea da criança. A partir da consciência poética do mundo, reconhece-se na criança uma natureza boa, pura, assemelhando-se ao índio, instituído como “tábua de salvação” da nação – Brasil – recém independente, posto que assume também como herói nacional, dada a pureza ingenuidade e pureza vistas nele. A criança é assemelhada também a alma do poeta, que tem no jogo a sua forma de expressão. O romantismo constrói no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo essa atividade como conduta

---

<sup>25</sup> Op. Cit. 1993, p.13.

<sup>26</sup> SANTOS, 1997, p. 20.

<sup>27</sup> KISHIMOTO, 2006, p. 30.

espontânea e livre, por conseguinte, como instrumento de educação da pequena infância. Citando Kishimoto (2006, p.35), refletimos que: “(...) os paradigmas sobre jogo infantil parecem equiparar o jogo ao espontâneo, ‘não-sério’, e associá-lo à utilidade educativa, em sua grande maioria referenciais dos tempos do Romantismo.”<sup>28</sup>

O jogo apresenta dois elementos que o caracteriza: o prazer e o esforço espontâneo. O jogo é prazer porque sua principal função é prender a atenção do jogador, de forma intensa, despertando o entusiasmo, a vibração, a euforia e motivação, criando com esse recurso um clima de envolvimento emocional total. Portanto, o jogo é uma atividade excitante e libertadora.

O jogo é uma estratégia usada pela criança para entender o mundo. Sendo assim, uma forma de representação. Pelo jogo, as crianças representam as atitudes dos adultos sobre um objeto. Para a criança, não basta olhar as relações entre os adultos ou a ação destes sobre um objeto: ela precisa agir como adulto, mas é impedida por uma limitação física. No jogo, ela representa e supera os limites, como assim afirma Kishimoto: “No desenvolvimento das crianças, é evidente a transcrição de uma forma para outra através do jogo, que é a imaginação em ação. A criança precisa de tempo e de espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia.”<sup>29</sup>

É importante ressaltar que para ocorrer um processo de aquisição do conhecimento pelo jogo, é preciso que a criança tenha noções elementares do fenômeno a ser representado, informações obtidas na observação da vida adulta ou complementadas por explicações de adultos ou sujeito mais experientes.

Na representação dos jogos, a criança coloca suas interpretações, seus desejos e sentimentos, noções que tem e informações que o sujeito mais experiente oferece. Todo jogo propõe um desafio, e a criança não confunde realidade ou fantasia. Jogando, ela desenvolve suas capacidades fundamentais para aquisição de conteúdos, como a idéia de representação, a abstração, generalização e entendimento das convenções sociais. Kishimoto lembra que:

---

<sup>28</sup> KISHIMOTO, 2006, p. 35.

<sup>29</sup> Op. Cit. 2006, p. 50.

Representar é dar forma às experiências humanas significativas; é representar, tornar novamente presente, presentificar vivências que, por sua importância, mereçam ser permanentemente lembradas. O imaginário não se confunde com o real, ele é um instrumento para a compreensão e a tomada de consciência do real.<sup>30</sup>

A criança pode compreender que, como num jogo, a escrita, os números, as maquetes, os desenhos são representações da realidade e não a realidade sensível. O jogo carrega em si um significado próprio, uma finalidade psicológica enquanto presente na construção da própria individualidade e uma finalidade antropológica enquanto presente no conhecimento, apropriação e transformação de uma cultura. No jogo está presente a idéia de liberdade, espontaneidade, assim como os resultados são imprevisíveis, ou, pelo menos, incertos. Estamos diante do que pode vir a acontecer.

O jogo permite uma assimilação e apropriação da realidade humana pelas crianças. Elas brincam de maneira independente em casa, com amigos ou parentes. A prática e a história nos têm revelado que elas também brincam bastante na escola. O fato é que, nem sempre, suas brincadeiras são levadas em conta pelos professores e pelo currículo pré-escolar. E quando são, aparecem como recreação ou possibilidade de dissipar energia para que, durante a “aula” propriamente dita, as crianças passam a se concentrar em atividades dirigidas. Conforme Kishimoto, “O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.”<sup>31</sup>

Infelizmente, apesar da importância do lúdico, vemos que, em muitos casos, esse recurso pedagógico ainda é desconsiderado, e isso ocorre em muitas salas de aula, mesmo que seja de educação infantil, as atividades lúdicas acontecem desvinculadas dos conteúdos curriculares ou em dias e horários determinados, como já havíamos colocado. Não podemos esquecer que valorizar o lúdico na sala de aula é um ponto relevante, distante dos ideais Românticos ou infantilistas.

Viver o lúdico é viver o momento, o presente, o agora. Segundo Huizinga (Homo Ludens), a atividade lúdica, entre outras características, tem um poder muito grande de fascinar aqueles que com ela se envolvem. Limitada, a criança até mesmo no mundo infantil, o lúdico começa a ser negado de maneira sutil na sociedade

---

<sup>30</sup> Op. Cit. 2006, p. 52.

<sup>31</sup> Op. Cit. 2006, p. 95.

moderna em prol da preparação da criança para o futuro. Retirar o lúdico cada vez mais precocemente da vida da criança é contribuir para uma possível repressão no futuro. Muitas das nossas escolas e as relações estabelecidas por elas vêm contribuindo nesse sentido.

Analisando nossa realidade educacional na Escola Municipal Manoel Martiniano de Almeida, na comunidade de Campo do São João, Várzea da Roça, Bahia, percebemos que a ludicidade é ainda pouco explorada em sua totalidade e, mesmo quando utilizada, não lhe é dado o valor que merece. Chegamos a nos questionar porque a brincadeira na sala de aula não é vista como coisa séria. Por que alguns educadores têm ainda na sua prática a hora de “ensinar” e a hora do “brincar”?

No Brasil, as expressões jogo, brinquedo e brincadeiras são colocadas de maneiras indistintas. O conceito de brincar que percorre nosso dia-a-dia é muito moralista. Em algumas das expressões cotidianas – “Aqui não é lugar de brincar!” ou “Isso não é brincadeira!” – acabam desqualificando o ato e a importância do brincar na vida da criança. Para Kishimoto:

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modos de vida, que se expressa por meio da linguagem.<sup>32</sup>

Brincar significa agir lúdica e criativamente e podemos considerar que em qualquer faixa de idade, todos brincam: a criança, o adolescente, o adulto, conforme sua idade e sua criatividade. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. O fato de ela, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinados papéis na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação, como cita Lev Vygotsky:

A criança começa com uma situação imaginária que é a reprodução de uma situação real, sendo a brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve,

---

<sup>32</sup> Op. Cit. 2006, p. 17.

observamos o movimento em direção a realização consciente do seu propósito.<sup>33</sup>

Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes como atenção, imitação e a memória. A criança também amadurece algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis proporcionados pelas brincadeiras existentes na sociedade. Quando pensamos no brincar surge imediatamente a nossa mente duas idéias indissociáveis. Criança e a atividade do brincar, sendo a segunda idéia rotulada como algo “nada sério”. Não devemos desconsiderar que o ato de brincar é a própria criança. Ao visualizar uma criança ou ao escutar seu pensamento ou ainda o seu modo de se comportar concluímos que a sua vida é inspirada pelo lúdico, uma vez que uma criança que não brinca apresenta alguma anormalidade. O brincar permite socializar-se com o outro tendo como instrumento de aproximação os brinquedos.

Todas as crianças, não importando o tipo de brinquedo ou brincadeira, sempre se divertem muito enquanto aprendem, sendo essa atividade lúdica importante para aprender muitas coisas e desenvolver bem o seu crescimento. Então, se os adultos estiverem em sintonia, sensibilizados, olhando a criança como uma pessoa em crescimento, seu afeto e respeito prevalecerão, e esse clima sentindo por ela também prevalecerá. E esse olhar será um bom começo. Brincar significa agir lúdica e criativamente e podemos considerar que em qualquer faixa de idade todos brincam, a criança, o adolescente e o adulto conforme sua idade e sua criatividade.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, o fato da mesma desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes como, atenção, a imitação e a memória. A criança também amadurece algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis proporcionados pelas brincadeiras existentes na sociedade.

---

<sup>33</sup> VYGOTSKY, 1994, p. 118.

Os brinquedos e brincadeiras existem há muito tempo, sendo diferentes dos de hoje. Ao longo do tempo eles foram mudando. Com o processo histórico, foram inventados novos brinquedos pela atividade industrial, surgindo, assim, o comércio dos brinquedos. Ao lado dos brinquedos modernos, as crianças permanecem brincando com os brinquedos históricos, conciliando aqueles antigos aos do mundo modernizado, uma vez que:

É através da busca da descoberta e da apropriação do mundo que os seres humanos inventam e reinventam palavras, atos, ações, objetos, leis e normas. Os brinquedos, historicamente, são criados e recriados pelo homem. E a criança que é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, precisa participar deles de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, críticas, confiantes e participativas, na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para se apropriar do mundo da cultura civilizatória.<sup>34</sup>

Enquanto educadores, podemos observar que a ludicidade deve estar presente no espaço escolar a fim de transformá-lo em um ambiente de descoberta, de imaginação, de criatividade; enfim, num espaço onde as crianças sintam prazer pelo ato de conhecer e aprender. O educador deve estar atento a necessidade de ampliar cada vez mais as vivências da criança com ambientes físicos utilizando as atividades lúdicas, brinquedos, brincadeiras com outras crianças dando liberdade para que elas aprendam com seu corpo e movimento despertando na criança o prazer de conhecer e descobrir o mundo para viver neste novo milênio. Alves (1994: 26) diz: “O jogo tem a visão do futuro em primeiro lugar porque seu espírito criativo está nas origens da humanização. Em segundo lugar porque ele está vinculado à criança e ao espírito infantil.”<sup>35</sup>

Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças, e para que elas brinquem é necessário que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação, que é um instrumento importante, pois permitem às crianças relacionar seus interesses, suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem e é ainda um meio que possui para interagir com o universo dos adultos.

---

<sup>34</sup> SANTOS, 1998, p. 58.

<sup>35</sup> ALVES, Rubem, 1994, p. 26.

No campo das atividades lúdicas como o jogo, os brinquedos e as brincadeiras, podemos destacar ainda diversas especificidades artísticas, tais como: a dança, a música, as artes plásticas, o cinema, entre outras, uma vez que as atividades lúdicas da criança ajudam-na a vencer seu medo dos perigos interiores e exteriores, fazendo a imaginação se comunicar com a realidade, permitindo que ela aprenda com seu corpo em movimento. Acreditamos que a arte tem como papel fundamental desenvolver nos educando, educadores e comunidade a possibilidade de se verem como construtores de cultura, valorizando a ação criadora.

No processo de aprendizagem, a arte, no seu sentido amplo, é vista de várias maneiras e formas. É tão importante quanto qualquer outra atividade lúdica. Através dela, o aluno produz ou aprecia várias modalidades de arte, desenvolvendo sua percepção e imaginação indispensável para compreender outras áreas do conhecimento humano. Trabalhar com artes indica como as manifestações artísticas estão presentes no nosso cotidiano. É um tipo de linguagem para conhecer, compreender e se comunicar com as coisas do mundo, com o outro e consigo mesmo. Assim, para refletirmos essa ação pedagógica, nos apropriamos do pensamento de Ana Mae Barbosa, sobretudo por entendermos que “precisamos levar à arte que hoje está restrita a um mundo socialmente limitado a se expandir, tornando-se patrimônio da maioria e elevando o nível de qualidade de vida da população.”<sup>36</sup>

Assim, podemos concluir que as atividades lúdicas, especialmente nas séries do ensino fundamental, fazem parte do universo das artes, por serem elementos culturais que permitem a (trans)formação do indivíduo, tanto no campo social, quanto no educacional, através da expressividade da imaginação e do prazer.

---

<sup>36</sup> BARBOSA, Ana Mae, 1991, p. 6.

## **Capítulo II – Fundamentação Metodológica Ludicidade na formação do professor**

Este trabalho refere-se a uma pesquisa monográfica desenvolvida durante o curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Rede UNEB 2000, tendo como ênfase metodológica de análise a teoria reflexiva, estabelecendo uma articulação entre teoria e prática.

O trabalho de campo foi desenvolvido na Escola Manoel Martiniano de Almeida, no distrito de Campo do São João, neste município. Os participantes desta pesquisa são sete professores que demonstraram interesse em fazer parte de tal estudo ao conhecerem os objetivos e as questões que nos propusemos tratar.

Como levantamentos de dados foram utilizados: questionários, observações diretas e indiretas, entrevistas, acervos bibliográficos de diferentes fontes sobre o tema e dados estatísticos para coletar informações sobre os conhecimentos e experiências prévias, bem como as concepções desses professores acerca do brincar das crianças e de que forma a ludicidade se fez/faz presente em sua vida e na sua prática pedagógica.

Os encontros para desenvolvimento deste trabalho foram organizados em três momentos complementares e completamente interligados: estudos teórico-práticos, vivências de atividades lúdicas e avaliação. Durante as discussões buscava-se compreender especificamente as contribuições teóricas, articulando à prática nos momentos de resgate de experiências pessoais do grupo com o seu próprio brincar. Bem como nas vivências das atividades lúdicas no âmbito escolar.

No desenvolvimento deste capítulo, abordaremos de forma breve algumas mudanças ocorridas na história da educação, além de buscar o envolvimento dos pesquisadores e do grupo pesquisado na dinâmica do processo de mudança social.

A formação de professores no Brasil passou por algumas mudanças pedagógicas significativas nas quais a história da educação se fundamenta. Aqui trataremos de algumas questões que se referem à formação de um dos principais

responsáveis do processo de ensino-aprendizagem, o professor, buscando destacar a importância da ludicidade na sua formação. Para compreendermos melhor as mudanças que ocorreram ao longo da história da educação, desde a década de 1960 até nossos dias é necessário citar algumas tendências pedagógicas que tiveram destaque: a escola tradicional, a escola nova, a tecnicista e a crítica, com seus métodos e posições.

O ensino tradicional no Brasil, no início do século passado, preocupava-se puramente com a exposição verbal dos conteúdos e a memorização mecânica. Possuía uma posição autoritária e fazia questão de ter o professor como senhor e transmissor do conhecimento. A escola preocupava-se apenas em preparar os alunos para seguir papéis na sociedade, tornando o professor uma figura incontestável, muitas vezes até insensível, criando assim uma distância afetiva entre professor e aluno, em que eles eram simplesmente recipientes a serem “enchidos” pelo educador. Quem mais depositava conteúdo nos “recipientes” (alunos), melhor educador era, quem mais facilmente se deixava ser preenchido com conteúdos, melhor aluno era. Sobre essa questão, Paulo Freire lembra que:

Desta maneira, a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador os depositantes.(...) Eis aí a concepção bancária da educação, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receber os depósitos, guarda-los e arquivá-los. (...) Nesta distorcida visão da educação não há criatividade, não há transformação, não há saber.<sup>37</sup>

Por volta dos anos 1920-30, o pensamento liberal-democrático chega ao Brasil, e traz consigo a Escola Nova cuja oferta de vagas na rede pública de ensino se estende a todas as classes sociais. Seus métodos eram baseados em atividades centradas no aluno, valorizando suas experiências e vivências. A escola passou a ser democrática e o professor um facilitador de aprendizagem. Eis a idealização tão desejada de que o aluno deveria aprender fazendo e experimentando. Em algum momento dessa época, a prática pedagógica dos professores se chocava com a prática tradicional ainda vigente, e o professor mostrava-se com autoridade disfarçada.

O tecnicismo nas décadas de 1970 e 80 surgiu juntamente com as inovações tecnológicas industriais. Tal tendência se fundamentava sobre a metodologia de ensino

---

<sup>37</sup> FREIRE, 1968, p. 58.

em maquina de ensinar, com instruções programadas, a escola não era oferecida a todos e o professor era visto como técnico da educação. O modelo de educação era empresarial e o conhecimento científico era fragmentado em áreas específicas, pela entrada de especialistas, como eram chamados os professores com licenciatura.

A escola tecnicista marcou a organização educacional e sua prática, tornando-se tendência pedagógica predominante. As atividades didáticas eram realizadas em momentos e locais determinados; os espaços e o tempo foram divididos. Já a escola crítica é a tendência predominante – ou pelo menos desejamos que fosse nos nossos dias - , baseada numa prática que defende a articulação entre o professor, aluno e recurso. A escola se apresenta como espaço acessível e de boa qualidade para a população, e o professor se apresenta simplesmente como mediador de aprendizagem. Essa tendência defende a idéia de que os conteúdos são indissociáveis da realidade, culturais e universais, e necessitam serem re-significados, discutidos e assimilados pelos alunos, e não decorados. O professor atua como agente mediador entre o educando e o conhecimento. Paulo Freire afirma que:

(...) Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. (...) Não há docência sem discência, as duas se explicam em seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.<sup>38</sup>

Certamente, essas tendências predominaram em certos períodos da história da educação, o que não significa que deixaram de existir ou refletir num momento em que outra tendência prorrogava-se. Não é nossa intenção discutir profundamente os problemas de educação atualmente ou tais tendências, mas situá-las para que possamos relacionar o tipo de formação de professores em cada contexto e os reflexos delas para entendermos melhor a ação docente, tão distinta em nossas escolas. Diante de tanta mudança, traremos a problemática da formação dos educadores.

A formação do professor passou e vem passando por momentos de reflexão em nosso país com o intuito de contemplar as demandas da formação dos indivíduos na sociedade atual. Muitos são as propostas, reformuladas por novas leis. Em 1988, com a

---

<sup>38</sup> Op.Cit. 1996, p. 25.

promulgação da nova constituição, iniciaram-se as discussões sobre a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB-1996) principal lei que podemos destacar na história da educação por garantir direitos e dar sustentação maior a educação a nível nacional.

Após o movimento Arte-Educação em 1988 com a promulgação da constituição inicia-se aí a nova LDB acima citada garantindo a obrigatoriedade do ensino da Arte na educação básica.

Com a lei n 9394/96, revogam-se as disposições anteriores e Arte é considerada obrigatoriedade na educação básica: “o ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. (art.26 2 )

Através do movimento Arte-educação que se constituiu a partir dos anos 80, permitiu-se discussões sobre uma ação educativa em Arte propondo novos andamentos, novas metodologias para o ensino e a aprendizagem utilizando as linguagens artísticas. No ensino da arte trabalha-se com elementos como paixão, desejo, criatividade, ludicidade etc.

A ludicidade ganha importância relevante como estratégia para construção do conhecimento, pois ela possibilita a quem vivência um estado de interesse, de estar pleno naquilo que faz com prazer, podendo estar ainda presente em diferentes situações da nossa vida.

Atualmente no processo educativo, em algumas escolas e universidades a ludicidade ganha certo destaque e acreditamos que a interação afetiva ajuda a melhor compreender os conteúdos escolares, em detrimento do raciocínio repassado de forma mecânica, além de otimizar o desenvolvimento do ser humano. Se o professor não aprende com prazer, não poderá ensinar com prazer. É isso que procuramos fazer em nossa prática pedagógica, enfatizando a ludicidade através de atividades dinâmicas e desafiadoras, pois o despertar do gosto e da curiosidade pelo conhecimento.

Vale ressaltar também a importância do conhecimento do lúdico na formação profissional dos professores. Quando pretendemos compreender a ação docente, temos que levar em consideração que o processo de formação do professor é algo contínuo e progressivo, por isso a ludicidade é parte indispensável em todo esse processo amplo, complexo e integral.

A formação lúdica se assenta em proposta que valorize a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utiliza da ação do pensamento e da linguagem. Quanto mais o adulto vivenciar essa ludicidade, maior será a chance desse profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, desenvolvendo uma abertura da mente e do coração às práticas inovadoras, percebendo com isso que se o professor tiver conhecimento e prazer, mais possibilidades existirá de professores aprendizes se utilizarem desse novo modelo de educação.

Ao entendermos a educação como processo histórico e a ludicidade como alternativa para a formação humana, pensamos que os cursos de formação de professor deverão se adaptar para essa nova realidade, introduzindo na sua estrutura um novo pilar: a formação lúdica. Entretanto, algumas experiências e teorias vêm mostrando sua validade, alguns professores e teóricos tem afirmado ser a ludicidade um dos fatores de grande importância para a educação de qualidade, conforme considera Santa Marli Santos:

Considero a ludicidade como a alavanca da formação para o terceiro milênio, além da formação teórico-pedagógica que é repassada nos nossos cursos, o terceiro pilar a ser acrescentado seria a formação lúdica, por ser ela um elemento dinamizado que gera criatividade, sensibilidade e a construção do saber de ambas as partes, tanto para o educador, quanto para o educando.<sup>39</sup>

Ao ingressarmos no curso de pedagogia Rede UNEB 2000, tínhamos uma visão bem diferenciada da qual temos hoje em relação ao lúdico na prática educativa. Antes do curso trabalhávamos a ludicidade totalmente descontextualizada,

---

<sup>39</sup> SANTOS, Santa. Marli (apud Ayrton Negrine), 2002, p.13.

fragmentada e de forma mecânica, o lúdico estava presente em determinados momentos da aula separadamente dos conteúdos. Nesse contexto exercíamos a crença de que a escola é o lugar SÉRIO, escola é escola, ludicidade é divertimento. Ouvíamos muito no percurso de nossa vida escolar e repetíamos em nossa prática docente frases cotidianas que revelava essa crença de que o lúdico não é sério: “Isso aqui não é brincadeira”; “Agora acabou a brincadeira vamos à aula; Aqui não é lugar de brincar e sim de estudar”. Em síntese o processo ensino-aprendizagem não poderia apresentar a educação como um estado de experiência plena de alegria.

Trazendo nossas reflexões, constatamos o vácuo dessa formação pedagógica, pois concluímos o ensino fundamental sob a orientação de professores sem formação lúdica, e o mesmo se repetiu durante nossos estudos no antigo segundo grau, especificamente no curso de Magistério.

Desde a infância, percebemos a ausência irreparável das experiências lúdicas que nos foram negadas em nossa vida escolar e para refletirmos a nossa formação e a nossa prática pedagógica trazemos a narrativa de nossas memórias:

*Lembro-me perfeitamente quando fui à escola pela primeira vez. Eu tinha 6 anos. Minha professora dava aula em uma creche. Era leiga e muito tradicional. Um dos métodos de ensino era reescrever as letras do alfabeto, exatamente como ela fazia na linha do caderno. Tinha que copiar igualzinho. Outro método era a leitura individual do alfabeto que era feito no caderno, com o uso de uma folha com um buraco no meio para que não decorássemos a seqüência das letras. O momento mais marcante do tradicionalismo na minha vida escolar primária foi quando a professora da 1ª série, mesmo sendo formada em magistério, trabalhava de forma tradicional, totalmente autoritária e ditadora. Alunos, em sua sala de aula, não fala, a não ser quando questionado ou no momento de fazer leitura. A leitura era feita exclusivamente à sua mesa, com uma grande régua de madeira à sua mão. Ela ameaçava e batia todas as vezes que gaguejávamos ou não sabíamos algumas palavras, além dos beliscões, puxões de orelha e cascudos na cabeça, sem falar nos xingamentos e apelidos que eram obrigados a receber. Na hora do recreio, não brincávamos, e caso atrasássemos, não aceitava justificativa alguma. Me sentia sufocada, pois sempre fui comunicativa, alegre e descontraída. Na sala de aula, não podíamos sorrir, conversar, muito menos brincar. Lembro-me como se fosse hoje; sempre que sorriamos um para o outro, ela repetia: “Aqui não é lugar de brincar...” Dessa experiência, colhi a raiva da escola e de estudar. Aprendi a ler*

*forçadamente, a falar alto e de forma autoritária, o que carrego comigo até hoje.*<sup>40</sup>

Apesar dos avanços ocorridos no processo educacional, infelizmente até hoje ainda existem professores como os apresentados nos relatos que resistem a uma postura autoritária e tradicional e que acreditam numa concepção de que o desenvolvimento da inteligência já nasce pronto pelo próprio indivíduo e nunca pelo meio. Em outras palavras, o aluno é o que é, e pronto. Professores e educadores como estes que não acreditam na interação como um fator que irá contribuir na colaboração do conhecimento são professores que seguem uma teoria oposta à formação lúdica e que, portanto, a nosso ver, são professores que estão prejudicando diretamente a formação sócio-afetiva dos seus alunos.

Piaget, considerado como um dos mais importantes teóricos do construtivismo, afirma que o professor deve estabelecer um clima de interacionismo em sala de aula, uma vez que a troca de experiência contribuirá no processo de construção do sujeito. Ele reforça sua concepção quando diz que o desenvolvimento cognitivo é um processo social.

Trazendo mais um relato neste contexto, vejamos o depoimento lamentável de uma das professoras pesquisadas, lembrando alguns momentos da sua rotina estudantil.

*Na minha época primária (1986) estudei com uma professora formada (magistério) muito malvada e ignorante, tratava os alunos mal, todos nós tínhamos medo dela. Seu método de ensino era tradicional, rigoroso, aplicava castigos severos, ensinava gritando, com apelidos, beliscões e muitas reguadas nos alunos. Não sofri muitos castigos nas mãos dessa professora, porque sempre ficava quieta, cabisbaixa, mas mesmo assim levei uma reguada na mão por ter feito a lição em voz baixa. Da minha época primária tenho saudade das comemorações e de algumas brincadeiras temporárias na hora do recreio. O fato de ser uma criança tímida e de ter tido uma professora muito rígida no meu período primário contribuiu um pouco para alguns problemas (raciocínio lógico, expressão verbal...) no desenvolvimento escolar dificultando uma melhor aprendizagem.*<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Professora Eliana Almeida. Memorial Minha Vida Escolar – 2004.

<sup>41</sup> Professora Vanúzia Sousa Gomes. Memorial Minha Vida Escolar - 2004.

Partindo desse pressuposto, Cipriano Luckesi concorda com Piaget quando diz que a compreensão piagetiana do jogo nos faz perceber a sua significação para a vida das crianças, para os pré-adolescentes, para os adolescentes e para os adultos, na perspectiva de subsidiar o desenvolvimento interno, que significa a ampliação e a posse das capacidades de cada um. Assim sendo, podemos e devemos nos servir das atividades lúdicas na perspectiva de obtermos resultados, significativos para o desenvolvimento e formação dos nossos educandos. Conhecendo a teoria e as suas possibilidades práticas, temos em nossas mãos instrumentos fundamentais para dirigir a nossa prática, propiciando oportunidades aos nossos educandos de internamente se construírem. Com essa teoria em mãos, podemos saber o que fazemos com as atividades lúdicas em cada fase do desenvolvimento de uma criança, um adolescente ou um adulto.<sup>42</sup>

É notório em nossos relatos como o universo infantil está presente em cada um de nós. As experiências na infância deixam profundas marcas em nossa vida, mesmo sem sabermos disso. E as trazemos nos gestos, nas falas e nos costumes. Tudo fica guardado: “os bens e os males” que vivemos fazem parte de nossa história pessoal, social e profissional, estando escondidos ou não em nossa memória. As atividades lúdicas fazem parte desse leque de experiências vividas.

A formação do professor passa por uma dimensão subdividida, pois nota-se que, no processo pedagógico, ela gira, quase sempre, em torno de questões epistemológicas e metodológicas, não considerando o ponto de vista humano e pessoal que também é parte importante do desenvolvimento. Este lado sensível do ser humano deve ser o ponto principal nesse processo, visto que os sentimentos desse professor vão definir e orientar sua prática pedagógica, pois, segundo Campos:

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Disponível em: [www.luckesi.com.br/bibliografias\\_atividades\\_ludicas.htm](http://www.luckesi.com.br/bibliografias_atividades_ludicas.htm), acessado em 11/11/2007.

<sup>43</sup> CAMPOS, Denise Álvares, 1986, p. 16.

Apesar de reconhecermos o valor da ludicidade na formação dos professores e das atividades lúdicas no processo educacional. Verificamos, a partir de leituras e estudos, que, mesmo nos dias atuais, não se tem dado ênfase a abordagem desse tema por alguns professores, estudiosos e acadêmicos. Na maioria das universidades os professores têm relacionado pouca à formação profissional e a ludicidade. Talvez por não terem fundamentação teórica e prática que possibilite perceber o lúdico como fator de grande importância no desenvolvimento humano. Infelizmente a ludicidade ainda não é tratada como tema de grande importância para o sujeito, tanto na vida social como escolar.

O curso de Pedagogia tem em seus componentes curriculares somente uma disciplina, disponível em um semestre, com carga horária de 60h, que aborda as práticas lúdicas em sala de aula, a partir das quatro linguagens. Mesmo assim, ficou evidente o quanto a adoção das práticas lúdicas é relevante para nossa atuação em sala de aula. Descobrimos que trabalhar com o lúdico torna o processo de aprendizagem mais significativo, prazeroso e mais fácil de acontecer.

Através dos nossos depoimentos a seguir, notamos as mudanças que ocorreram na nossa prática educativa, pois:

*O programa rede UNEB 2000 está sendo uma oportunidade maravilhosa e talvez única em minha vida. Ajudou na mudança da minha metodologia, assim como no relacionamento professor aluno.*<sup>44</sup>

*Estar na UNEB é muito bom, pois adquirir um maior conhecimento para minha vida profissional e pessoal. Cresci enquanto ser humano. Aprendi e passei a refletir melhor a minha prática pedagógica e minha vida pessoal.*<sup>45</sup>

Diante dessa reflexão acreditamos que nos cursos de formação de professores deveriam disponibilizar ao mesmo uma disciplina específica sobre o lúdico em todos os semestres. Em alguns Estados Brasileiros, têm se constatado a ausência de

---

<sup>44</sup> Professora Eliana Almeida

<sup>45</sup> Professora Vanúzia Sousa Gomes

disciplinas que tratem especificamente do lúdico nos currículos que formam educadores.

No entanto, é importante que o professor conheça e trabalhe a dimensão lúdica existente no seu eu, no seu percurso cultural, podendo, assim, aperfeiçoar continuamente sua prática pedagógica. Para que isso aconteça, é preciso que ele busque resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que estiveram, de certa forma, presentes em sua vida, seja ela escolar, infantil, familiar ou busque conhecer os paradigmas da ludicidade no âmbito escolar.

Diante disso entendemos que para se tornar um educador ludicamente ativo é preciso de um amparo por meio de fundamentação teórica para formar novas atitudes, e isso não é fácil, pois implica em romper com o modelo educacional enraizado, internalizado: o tradicionalismo que não estimula nem tão pouco admite brincadeira em sala de aula, dando assim pouco lugar ao sentimento. Em função dessa herança tradicionalista, pegamo-nos às vezes ensinando pelo processo cognitivo e, em função do nosso comprometimento com a produtividade, buscamos ainda mais e mais conteúdos.

Com isso, nossas experiências de sentir, expressar nossos sentimentos permanecem relegadas ao segundo plano. Portanto nosso caminho de formação tanto pessoal como profissional predomina ainda um desequilíbrio psíquico e corporal, ou seja, é preciso desenvolver a mesma abertura do corpo e da mente para evolução do conhecimento. A dimensão lúdica na formação do professor possibilita uma prática mais significativa na educação das crianças, possibilita acesso aos sentimentos mais diferenciados e profundos, o contato com forças criativas e restauradoras. Na educação lúdica o ser humano, a criança, o adolescente, ou o adulto, não pensa, nem age, nem sente. Ele vivencia, ao mesmo tempo, sentir, pensar e agir na vivência de atividades lúdicas como já temos definido. Encontramos em Santos a expressão do que chamamos de educação lúdica, quando ela diz:

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a

importância do jogo e do brinqueado para a vida da criança, do jovem e do adulto.<sup>46</sup>

Ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar sensibilidades que, até então, estiveram adormecidas, o professor aprendiz desperta o ato (re)criador de novas metodologias pedagógicas, substituindo a racionalidade pelo espírito de liberdade, alegria e afetividade que devem estar presentes na prática do professor. Buscar uma formação que venha priorizar a ludicidade e vivenciá-la em sala de aula e em outros espaços onde acontece a educação abre espaço para o prazer dos alunos, reconhecendo a educação como vida presente sendo esta a melhor oportunidade para o educador manifestar sua criatividade. Sendo agente ativo de sua prática, o professor terá mais condições de proporcionar essa busca a seus alunos, ajudando-os a se tornarem sujeitos críticos e conscientes para uma sociedade cada vez mais dinâmica.

---

<sup>46</sup> SANTOS, 1997, p. 14.

### **Capítulo III – Análise de Dados**

## **Refletindo olhares sobre Ludicidade na Prática Pedagógica**

No desenvolvimento dessa pesquisa monográfica, as metodologias juntamente com as técnicas utilizadas nos forneceram subsídios para que pudéssemos alcançar o nosso maior objetivo que era verificar os métodos utilizados com ênfase na ludicidade na prática pedagógica proporcionando dessa forma aos professores do Centro Educacional Manoel Martiniano de Almeida através dos estudos realizados reflexões sobre a prática lúdica vivenciada em sala.

A partir da pesquisa, foi comprovada que as atividades lúdicas exercem influências positivas no desenvolvimento das capacidades criadoras das crianças. É a partir das brincadeiras que a criança se sente mais livre para conhecer a realidade, explorar, modificar, criar e recriar, interpretar e, nesse processo, ela desenvolve suas estruturas mentais, progride socialmente e realiza experiências de conteúdo emocional, além de por em ação as habilidades físicas já desenvolvidas e exercita-las a um desenvolvimento maior. E que maravilha... tudo isso numa atmosfera de brincadeira, de alegria, de prazer.

A partir da análise feita das entrevistas e questionários com 3 professores atuantes na pré-escola e 4 atuantes no Ensino Fundamental – 1ª a 4ª série -, sendo 2 professores com formação de 2º grau para Magistério e 6 recém-formados em Pedagogia, adquirimos dados importantíssimos para desenvolver nossa pesquisa. Foram aplicadas questões sobre o trabalho com ludicidade em sala de aula com crianças de 3 a 12 anos para que pudéssemos analisar como esta vem sendo desenvolvida pelos professores. Decidimos por questões éticas não revelar a identidade dos professores, porém, para nos referirmos aos mesmos, utilizamos de códigos numéricos.

Vejamos nos depoimentos de alguns professores entrevistados a sua concepção sobre o que é ludicidade. Os professores-informantes de nº 1, 2, 3, 4, 5 são recém-formados em Pedagogia. Os informantes de nº 6 e 7 são formados em Magistério.

*Professor nº 1 - É um método de se trabalhar utilizando as brincadeiras, tornando a aprendizagem mais significativa.”*

*Professor nº 2 - É uma prática educativa onde o professor ensina através de brincadeiras, fazendo com que o aluno aprenda com prazer.*

*Professor nº 3 - É tudo aquilo que se trata em termos de brincadeiras, jogos ou manifestações individuais na prática de qualquer exercício físico ou esportivo.*

*Professor nº 4 - É um ato que dá um significado muito importante à brincadeira, ou seja, que ela não acontece de forma aleatória, mas que permita ao indivíduo aprender brincando.*

*Professor nº 5 - São brincadeiras, tudo o que faz parte do mundo fantasioso e encantado da criança. É também tudo aquilo que proporciona divertimento.*

*Professor nº 6 - Fatos abstratos que usamos a imaginação com as histórias. Também pode ser tudo aquilo que traz divertimento.*

*Professor nº 7 - É um método dinâmico de trabalhar os conteúdos utilizando recursos como jogos e recreações.*

A partir destes depoimentos, percebemos que os professores, apesar de não terem uma formação lúdica específica ou embasamento teórico sistematizado, eles relatam certo conhecimento acerca do lúdico. Verificamos com esses relatos que a prática desses professores tem tudo para ser um trabalho mais contextualizado de forma lúdica, pois o lúdico contribui e enriquece a metodologia de ensino e aprendizagem, por trabalhar com a sensibilidade, sendo assim, uma alternativa pedagógica.

Sobre esses aspectos da ludicidade, Nelson Marcelino coloca algumas questões que merecem ser aqui reproduzidas:

Por que então não trilhar, de fato, o caminho das possibilidades abertas pela vivência do lúdico, no lazer, procurando transformar essas possibilidades em alternativas no campo da educação? Por que não buscar a superação do conformismo, e até mesmo da criatividade realista, pela criatividade, através da imaginação,

formulando e vivendo novos valores num processo cultural de caracterização lúdica?<sup>47</sup>

O autor aqui nos faz acreditar nessa nova pedagogia que, ao transformar o lúdico em alternativa metodológica na educação, estaremos encontrando meios para melhorar nossa prática em sala de aula e possibilitando ao aluno uma aprendizagem mais significativa.

Os professores, em sua maioria, reconhecem a importância de trabalhar com a ludicidade e a utilizam de várias maneiras as atividades lúdicas em sua metodologia. Vejamos essa afirmação nos depoimentos dos professores:

*Professor nº 1 - Trabalho a ludicidade na sala de aula como facilitador de conteúdos e aprendizagem, como entretenimento, como diversão e motivação, utilizando jogos, brincadeiras, músicas, artes plásticas.*

*Professor nº 2 - Através de jogos, danças, brincadeiras, teatrinhos, entre outras atividades lúdicas, busco despertar o interesse do aluno para uma boa aprendizagem.*

*Professor nº 4 - Utilizo a ludicidade de forma que desperte no aluno o interesse em aprender através das competições, desafios individuais e coletivos, jogos e brincadeiras.*

*Professor nº 5 - Trabalho a ludicidade como motivação, estratégia para desenvolver conteúdo e atividades práticas com músicas, brinquedos e brincadeiras, histórias infantis etc.*

*Professor nº 6 - Trabalho integrando jogos e brincadeiras aos conteúdos a serem trabalhados de forma bem produtiva.*

Estes relatos mostram, em síntese, que devemos trabalhar o lúdico tanto nas séries iniciais, como nas séries fundamentais, de forma que venha a ajudar tanto o trabalho do professor, quanto a aprendizagem do aluno a terem efeito positivos. Citando Kishimoto, ela enfatiza que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a

---

<sup>47</sup> MARCELINO, Nelson, 1990, p.51.

dimensão educativa. Desde que mantida as condições para a expressão do jogo, ou seja, a intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.<sup>48</sup>

O lúdico possui uma forma própria, o divertimento, pois o brincar livremente em nosso contexto oferece a criança várias oportunidades educativas como o desenvolvimento do corpo e da mente de forma harmoniosa, estimulando a criatividade e a cooperação, contribuindo na sua formação. O ato de brincar é muito comum nas instituições de ensino. Porém, ele nem sempre é visto pelos alunos como uma atividade prazerosa. Por isso, os professores devem ter cuidado na escolha das atividades lúdicas para desenvolver sua metodologia de trabalho, pois ela deve envolver a criança de forma prazerosa, em que ela possa demonstrar alegria, satisfação por meio do sorriso, na realização das atividades. Kishimoto lembra que:

O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral, e social da criança. (...) O jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livremente e espontaneamente pela criança. Caso contrário, é trabalho ou ensino.<sup>49</sup>

A partir de observações, percebemos que alguns professores, embora ressaltassem teoricamente a importância do lúdico na vida da criança, na prática pedagógica expressaram que sentem certa necessidade de aperfeiçoamento sobre o método, uma vez que muitas das atividades lúdicas não são bem sucedidas por não terem uma formação específica sobre o brincar da criança de forma sistemática, estabelecendo uma articulação entre teoria e prática. Dessa forma, os professores

---

<sup>48</sup> KISHIMOTO, p. 2006, p.36/37.

<sup>49</sup> Op. Cit. p. 25/26, 2006

relatam em seus depoimentos em que se baseiam e quais teóricos eles conhecem para trabalharem com a ludicidade.

*Professor nº 2 - Com base nas experiências de alguns colegas e com o curso de Pedagogia da Rede UNEB. Luckesi, Huizinga, Wallon, Freire.*

*Professor nº 4 - Através de seminários, palestras, cursos e da troca de experiências com colegas. Vygotsky e Huizinga.*

*Professor nº 5 - Em alguns autores e metodologias que tive contato com o curso de Pedagogia da Rede UNEB, resultado de algumas experiências que apliquei em sala de aula. Luckesi, Piaget, Huizinga etc.*

*Professor nº 6 - Na Psicologia infantil, aproveitando as fases da criança. Nenhum.*

A todo momento, nossa pesquisa ressalta e enfatiza a importância do lúdico no cotidiano dos alunos. Porém, uma realidade na nossa escola chama a atenção: dois professores que fizeram parte da nossa pesquisa, uma pela observação indireta e outra a partir dos questionamentos escritos, infelizmente utilizam a ludicidade em sala de aula de forma superficial, fragmentada, brincando só por brincar, apenas em momentos específicos, como durante o recreio ou no início da aula. Vejamos o que diz o professor nº 3:

*Professor nº 3 - O ato de brincar fica sempre a critério dos alunos. (...) Trabalho com a ludicidade de acordo com a necessidade das crianças, que sempre, ao começar as aulas, pediam para que algumas brincadeiras fossem realizadas*

Refletindo a respeito dessa realidade, é triste vivenciar de perto classes onde as crianças são precocemente “domesticadas”, “alunizadas”, carregadas de “deveres” e exercícios artificiais, restando muito pouco para as atividades lúdico-criativas. Dessa forma, as crianças ficam com o lado afetivo prejudicado, impossibilitadas de fazerem suas próprias descobertas por meio do brincar, uma vez que a criança aprende brincando e brincando ela é feliz. Fundamentando esse tipo de atividade, temos a teoria de Vygotsky (1988) ao afirmar que:

(...) a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária, revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pais; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisão.<sup>50</sup>

Acreditamos que um professor que não sabe ou não gosta de brincar, dificilmente desenvolverá um “olhar sensível” para a prática lúdica do seu aluno, tampouco reconhecerá o valor das brincadeiras na vida da criança. Esse despreparo dos profissionais da educação infantil e do ensino fundamental (até 4ª série) no que diz respeito a lidar adequadamente com “brincar infantil” no âmbito escolar é um problema a ser revisto pelos cursos de formação, em especial, o de Pedagogia, com a implantação de uma disciplina específica para o Lúdico.

Nas entrevistas, os professores relatam que utilizam como práticas lúdicas algumas linguagens artísticas, as quais destacam: artes plásticas, músicas, jogos, brincadeiras, histórias, danças, entre outras. As práticas lúdicas citadas são vistas pelos professores como uma maneira de expressar os sentimentos e a criatividade dos alunos. Fazem-se presentes no cotidiano da escola. Vejamos o que dizem alguns professores entrevistados sobre as contribuições que as práticas lúdicas trazem para o processo de ensino-aprendizagem. Seguiremos o mesmo critério da exposição dos depoimentos anteriores:

*Professor nº 1 - Torna o processo mais divertido, agradável, significativo e prazeroso, tanto para o professor, quanto para o aluno que aprende brincando.*

*Professor nº 2 - As crianças melhoram a sua aprendizagem e aprendem com prazer.*

---

<sup>50</sup> Disponível em: [www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm](http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm), acessado em 12/11/2007.

*Professor nº 4 - Os educandos aprendem bastante brincando, e isso melhorou tanto o meu relacionamento com eles, como também a leitura, a escrita e cálculos, principalmente se a prática lúdica está relacionada com a sua realidade.*

*Professor nº 5 - De maneira eficiente e produtiva, contribuindo bastante no desenvolvimento e na aprendizagem da turma.*

*Professor nº 6 - Desperta o interesse dos educandos no desenvolvimento das atividades práticas, melhorando a relação com os amigos, contribuindo nos conhecimentos.*

Desse modo, concordamos com Santos quando ela afirma que:

As atividades lúdicas são indispensáveis para a criança e para a apreensão dos conhecimentos do desenvolvimento cognitivo, além de possibilitarem o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das fantasias e de sentimentos onde4 jogos e brincadeiras, podem ser uma maneira prazerosa de experimentar novas situações e ajudá-la a compreender e interagir mais facilmente com o mundo cultural.<sup>51</sup>

Verificamos que o trabalho pedagógico com a ludicidade mostra-nos o quanto é diversificado o universo lúdico, não só como atividade lúdica, mas também como patrimônio cultural ao qual todo cidadão tem direito ao acesso. Mais uma vez confirmamos que a ludicidade está presente no cotidiano das crianças, na televisão, vídeos, músicas infantis, brinquedos cantados, brincadeiras, jogos, entre outros, que esse espaço é rico em aprendizado, embora negligenciado pelos adultos, vez ou outra. A brincadeira, um dos aspectos enfatizado por muitos teóricos (até então estudados) como elemento indispensável na vida da criança, é praticada em nossa escola em ambiente pouco satisfatório, com espaços restritos, sem motivação. Dispor de uma escola bem estruturada em todos os seus aspectos e com espaço onde haja brinquedoteca, sala de música, parquinho, é, sem dúvida, motivante para a aprendizagem das crianças.

---

<sup>51</sup> SANTOS, 2002, p. 55.

Para realizarmos uma aula divertida e bem sucedida não necessita apenas de elementos caros, sofisticados. Com objetos comuns e baratos, aliados ao interesse, disposição e criatividade do professor que queira criar novas situações, aproveitando o que tem, é possível obter uma boa aula. Quando se pretende desenvolver um trabalho de boa qualidade, seja ele qual for, quando feito com prazer, surgem bons resultados.

O professor nº 3 afirma que utiliza poucos recursos para desenvolver as práticas lúdicas. Vejamos o que ele diz: “Professor nº 3: Utilizo poucos recursos lúdicos, o suficiente para o desenrolar das aulas, pois a escola não oferece muitas opções.”

Sabemos que, em sala de aula, usando a criatividade e a imaginação, tudo é possível. As crianças juntamente com o professor podem confeccionar os recursos a serem utilizados nas brincadeiras e nos jogos a partir de sucatas e da reciclagem de materiais e utiliza-los a favor do desenvolvimento psicomotor, sócio-afetivo e cognitivo da criança.

Com base em nossas experiências pedagógicas, acreditamos que, ao se trabalhar com esse tipo de material, podemos alcançar desdobramentos culturais, sociais, históricos, econômicos e ambientais.

Em oposição ao professor nº 3, vejamos o que dizem outros professores a respeito da utilização dos recursos lúdicos:

*Professor nº 4 - Utilizo cartelas de bingo, materiais reciclados como: garrafas pet, caixas de fósforos, tampas de refrigerantes, copos descartáveis, papelão etc.*

*Professor nº 2 - Os recursos lúdicos que eu utilizo são bolas, DVD's, aparelho de som, TV, cartelas, dominós e outros.*

*Professor nº 5 - Utilizo como recursos lúdicos brinquedos, revistas, bonecos, boliche de garrafas pet e latinhas, TV, DVD's, e aparelho de som.*

Com o uso de sucatas nos jogos e nas brincadeiras da escola, independente da faixa etária, pode-se exercer uma ação construtiva de saberes contextualizados e emergidos da realidade de cada escola, cada turma, cada aluno. A partir de atividades

diversificadas com o uso de rótulos, embalagens e sucatas, podemos despertar nos alunos o interesse na realização de atividades com leituras, cálculos, criatividade, expressões, entre outras.

Trabalhar com sucatas pode gerar espaços de releituras de determinados períodos históricos, de obras de arte relevantes na História da Arte mundial pode, com certeza, ser elemento de criatividade e elaboração significativa para o ser que aprende e, claro, para o ser que ensina.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objeto simbólico, dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer objeto empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.<sup>52</sup>

Nesse sentido, façamos o uso de capacidades inventivas apropriando-se de novas técnicas educativas e, principalmente, ousando montar estratégias de trabalho a partir da realidade dos alunos e de suas vivências com o uso de materiais de sucatas, com certeza novas aprendizagens serão vividas e todo o trabalho ganhará alegria e significação afetiva.

Para tanto, é obvio que a prática de jogo e brincadeira deve estar a serviço das propostas contidas no próprio Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, inseridos num contexto e adotados de acordo com os estágios de desenvolvimento de cada turma. Porém, não tivemos acesso ao PPP da Escola Manoel Martiniano de Almeida, apesar de sabermos da relevância deste documento para direcionar os trabalhos dos professores dentro de uma proposta pedagógica lúdica mais elaborada.

Cada escola pode e deve, portanto, elaborar sua própria proposta pedagógica, construída de forma participativa e compromissada, decidindo como utilizar os recursos humanos e materiais disponíveis, de modo a atender as necessidades específicas do seu

---

<sup>52</sup> KISHIMOTO, 1994, p. 22.

aluno. A proposta pedagógica é o momento e o espaço ideal para definir o melhor modo de encaminhar o trabalho pedagógico dos professores, fazendo uso da arte na escola no intuito de trazer autonomia prevista na LDB e atendendo a proposta dos PCN's Artes.

Nesse sentido, sendo analisada e **vivenciada com ética pedagógica**, a ludicidade presente nas linguagens artísticas podem ser utilizadas para respaldar uma atuação mais aprofundada, direcionando com a prática pedagógica de qualidade. Para concluir, é preciso deixar claro que, apesar de todos os questionamentos acerca da ludicidade, reconhecemos a importância de documentos que sinalizem um redirecionamento de um ensino lúdico que possa ajudar a fortalecer a sua presença na escola. Dessa forma, tanto há uma renovação na prática pedagógica, quanto na transformação de uma nova aprendizagem no sistema educacional.

## Considerações Finais

Ao realizarmos essa pesquisa monográfica concluímos que a ludicidade tem um papel fundamental no desenvolvimento humano tanto escolar quanto pessoal. Ela traz subsídios significativos que possam auxiliar os profissionais que trabalham direta ou indiretamente com as crianças, tentando assim solucionar inúmeros problemas de aprendizagem e comportamento com as crianças ou ao menos amenizá-las.

Com base nas leituras de livros, revistas e textos de teóricos da área, verificamos que alguns deles vêm mostrando que a ludicidade possibilita o resgate de um elo que anda perdido no contexto escolar e social trazendo de volta o direito de sonhar, sorrir, cantar e brincar com liberdade e prazer. Entendemos que é possível criar na sala de aula um ambiente favorável ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças, para alcançar resultados positivos. Nesse sentido é grande o desafio para os professores trabalharem com a ludicidade por falta de uma formação lúdica, porém não é impossível. Portanto, para realizamos uma ação criadora e renovadora propomos que antes de iniciar o trabalho pedagógico, façamos uma reflexão sobre o processo da ludicidade e a relação que deve ter entre professor e aluno.

Desse modo, fica em nós uma expectativa de que com essa nova forma, o ensino possa tomar nova direção, tendo em vista uma melhor qualidade de ensino. Temos como proposta informar a todo corpo docente da nossa escola a trabalhar com aulas mais prazerosas, dinâmicas e significativas contribuindo para mudança da prática pedagógica, de alguns professores que desconhece a beleza e a magia que nos proporciona o ensino com a ludicidade, mostrando que não é utopia e que é possível uma forma de ensino, na qual o aluno aprenda “brincando”.

Por isso percebemos a necessidade de estar buscando informações e novos conhecimentos indispensáveis ao crescimento profissional de todos educadores, o que nos faz acreditar que essa ausência de informações estaria prejudicando a capacidade criadora de muitos, sobretudo os conhecimentos voltados à educação lúdica que possivelmente venham desvendar o mistério que envolve o jogo, as brincadeiras, o brinquedo e a criança. Cabe ao professor incorporar a dimensão lúdica da cultura

infantil numa perspectiva antropológica e sócio-cultural onde ele compreenda as brincadeiras e os jogos como uma atividade social e moral, presente na história da humanidade a terna idade recuperando assim, o caráter lúdico em prol de um viver – aprender significativo tão almejado pelos professores.

Durante a realização dessa pesquisa percebemos que já vínhamos trabalhando com ludicidade de maneira inconsciente e notamos mudanças mais significativas na nossa metodologia a medida que fomos adotando as práticas lúdicas no processo ensino-aprendizagem de forma mais sistemática. A criança, sendo um ser humano bem diferente dos animais ficaram para ser educados e não treinados ou amansados. Por isso as propostas educacionais com as crianças devem ser baseadas em atividades lúdicas que oportunizem desenvolver habilidades com liberdade.

Esperamos que essa pesquisa possa colaborar com o corpo docente da escola (C.E.M.M.A.) para que os mesmos venham aplicar de forma mais intensa a ludicidade em seus novos trabalhos, adaptando de acordo a realidade e necessidade específica de cada um e que os dirigentes da nossa comunidade escolar verifiquem melhor os espaços de brincar e de lazer das crianças para que a ludicidade ganhe êxito no contexto escolar.

Enfim, ao adotarmos uma atitude lúdica e criativa, tornar-nos-emos profissionais sensíveis, com um novo olhar para uma prática pedagógica mais valiosa e, assim sendo, teremos melhores chances de formar as crianças de hoje em cidadãos mais sensíveis, críticos e reflexivos, uma vez que elas serão os indivíduos responsáveis pela multiplicação do conhecimento, enquanto profissionais do futuro.

## Referências Bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte: anos 80 e novos tempos.** São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: IOCHIPE, 1991.

BENEVIDES, Lourdesnete. **A Arte e seu ensino: finalidades e objetivos no pensamento artístico.** Salvador – Ba: s/d.

CRUZ, Sílvia H. Vieira & PORTO, Bernadete de Souza. **Ludicidade: o que é mesmo isso?.** Salvador – BA. GEPEL/FACED/UFBA: s/d.

CAMPOS, Denise Álvares. **Oficina de Música: uma caracterização de sua metodologia.** Goiânia, GO: Universidade Federal de Goiás, 1988

Estatuto da Criança e do Adolescente/Secretaria Especial dos Direitos Humanos; Ministério da Educação, Assessoria de Comunicação Social. Brasília: MEC, ACS, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

GADOTTI, Moacir. **Pensamento Pedagógico Brasileiro.** 6ª ed. São Paulo: Ática, 1995.

GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira, educação.** São Paulo: Ed. Cortez, 2006.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB: Lei nº 9.394/1996. Brasília, DF: Subsecretaria de Edições Técnicas, 1997.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação.** Campinas, SP: Papirus, 1990.

MORAIS, Regis de (org.). **Sala de aula: que espaço é esse?** 3ª ed. Campinas, SP: Papirus, 1988.

Nova Escola: Revista do Professor. Ano XVI, nº 139. São Paulo: Abril, 2001.

Nova Escola: Revista do Professor. Ano XVII, nº 154. São Paulo: Abril, 2002.

Nova Escola: Revista do Professor. Edição Especial: Grandes Pensadores. São Paulo: s/d.

OLIVEIRA, Zilma. de M. R. de. **Educação da Espontaneidade**: uma perspectiva na formação de professores. Tese de Mestrado. São Paulo: PUC-SP, 1978.

PCN – Brasil. Parâmetros Curriculares Nacionais: Secretaria da Educação Fundamental Arte, Ed Brasiliense, MEC, SEF, 1999.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Vol. 1, 2, 3/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, SEF, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **O Lúdico na formação do Educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: 1998.

[www.cdof.com.br/recrea22.htm](http://www.cdof.com.br/recrea22.htm)

[www.coralx.ufsm.br/revce/revce/2000/02/a2.htm](http://www.coralx.ufsm.br/revce/revce/2000/02/a2.htm)

[www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm](http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm)

[www.luckesi.com.br/bibliografias\\_atividades\\_ludicas.htm](http://www.luckesi.com.br/bibliografias_atividades_ludicas.htm)

[www.unesco.org.br/noticias/opiniao/index/index\\_2003/pilares\\_educacao/mostra\\_documento](http://www.unesco.org.br/noticias/opiniao/index/index_2003/pilares_educacao/mostra_documento)

# ANEXO

## PESQUISA SOBRE A LUDICIDADE

Nome Completo: \_\_\_\_\_

Data de Nascimento: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Naturalidade: \_\_\_\_\_

Filiação:

Pai: \_\_\_\_\_

Mãe: \_\_\_\_\_

Escola onde trabalha: \_\_\_\_\_

Série que leciona: \_\_\_\_\_

Turno: \_\_\_\_\_

Formação do docente: \_\_\_\_\_

A quanto tempo leciona? \_\_\_\_\_

1 – Quando criança, você brincava? Como?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2 – Seus familiares costumavam brincar de quê?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3 – As brincadeiras estavam presentes na sua vida escolar quando estudante?**

---

---

---

**4 – Que atividades artísticas você participou na sua formação infantil? Como eram?**

---

---

---

**5 – Qual era a formação dos seus professores?**

---

---

---

**6 – Na sua concepção, o que é ludicidade?**

---

---

---

**7 – Em que você se baseia para trabalhar com ludicidade?**

---

---

---

**8 – Como você trabalha a ludicidade na sala de aula?**

---

---

---

**9 – Quais as práticas lúdicas que você utiliza?**

---

---

---

**10 – Quais os recursos lúdicos que você utiliza?**

---

---

---

**11 – Como essas práticas lúdicas têm contribuído para o bom desempenho do ensino-aprendizado?**

---

---

---

**12 – Que teóricos em ludicidade você conhece?**

---

---

**13 – O projeto Político Pedagógico da sua escola aborda a questão da ludicidade? De que forma?**

---

---

---