

## CONCEPÇÕES DE LÚDICO NAS DIVERSAS ÁREAS DO CONHECIMENTO A PARTIR DO MATERIAL DO PNAIC, E SUA UTILIZAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

*Adriana Bastos Barbosa Monteiro*<sup>1</sup>

**Resumo:** Este trabalho é o recorte de uma pesquisa mais ampla, realizada por meio de pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo sobre concepções de lúdico nos cadernos do PNAIC 2013. Tivemos por objetivo investigar as concepções de lúdico apresentadas na unidade quatro dos cadernos de formação do PNAIC de 2013, dos anos 1, 2 e 3, bem como identificar sua abordagem nas diferentes áreas do conhecimento tais como, antropologia, filosofia, psicologia e sociologia realizada por meio de pesquisa bibliográfica (GIL, 2012), e análise de conteúdo (MORAES, 1999). Os autores que fundamentam as análises são Huizinga (2000), Benjamin (2009), Delalande (2009), Ariès (1981), Brougère (1998; 2000; 2010), Kishimoto (2011), Sarmiento (2008), Corsaro (2011) e Marcellino (2013). Também foi analisada como as atividades lúdicas estavam sendo utilizadas no processo de alfabetização.

**Palavras-chaves:** Lúdico, infância, jogos, brinquedos e brincadeiras.

### Introdução

Este trabalho é um recorte de uma pesquisa maior, em que realizei uma busca nos cadernos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, das seguintes palavras-chave: ludicidade, lúdico, brinquedos, brincadeiras, jogos e cultura lúdica. As palavras foram encontradas nos textos das autoras Rosinalda Teles e Tícia Cassiany

---

<sup>1</sup>Mestra em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande - FURG, professora de Educação Básica da rede municipal de Bagé, atualmente diretora da EMEI Dener Assunção Brás. Contato: [drik\\_barbosa@hotmail.com](mailto:drik_barbosa@hotmail.com). Trabalho orientado pela professora doutora Gabriela Medeiros Nogueira.

Ferro Cavalcante; Andrea Tereza Brito Ferreira; Ester Calland de Sousa Rosa; Margareth Brainer; Maria Thereza Didier e Telma Ferraz Leal.

A partir da leitura dos textos da unidade quatro (ano 1, 2, e 3), separei-os em excertos, os quais relacionam-se de alguma forma com o lúdico. Na sequência destaquei dos excertos frases centrais, uma vez que as identifiquei como frases importantes e significativas porque apresentam indícios para as discussões sobre lúdico. Assim, classifiquei as frases em duas categorias: 1 – o uso do lúdico como ferramenta para a aprendizagem e 2 – o uso do o lúdico como espontaneísmo. Após essa etapa, destaquei palavras, as quais denominei de palavras-chave.

Analisando o lúdico por como espontaneísmo, ou o lúdico relacionado ao processo de alfabetização com objetivo de aprendizagem.

## 2 Fundamentação teórica

Conceituar o lúdico é algo deveras complexo uma vez que o mesmo está atrelado a uma diversidade de palavras, como, por exemplo, jogo, brinquedo e brincadeira, as quais tem sido objeto de investigação de teóricos de diversas áreas do conhecimento.

Para Kishimoto (2011, p. 19), “[...] jogo, brinquedos e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um baixo nível de conceituação/ deste campo”. A autora ainda destaca, que o sentido atribuído a estes termos, como, por exemplo, ao jogo “[...] depende da linguagem de cada contexto social” (KISHIMOTO, 2011, p. 18). É importante ressaltar que a autora baseia-se nos estudos e pesquisas desenvolvidas pelos pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Université Paris-Nord, como Brougère e Henriot.

No Brasil, realizar uma busca no Dicionário Brasileiro Houaiss (HOUAISS; VILLAR, 2001), com o objetivo de conhecer e destacar as definições que o mesmo apresenta para cada um destes termos. Para tanto obtive os seguintes resultados:

**Brinquedo** /ê/ s.m. (1836 cf, SC) 1 objeto com que as crianças brincam <ganhou um b. de montar> **2 brincadeira ou jogo; passatempo**, distração <b. de pique> <b. de roda> [...] (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 517);

**Brincadeira** – s.f. (1836 cf, SC) ato ou efeito de brincar **1 jogo, divertimento, esp. de crianças; passatempo, distração 2 ato praticado**

ou dito proferido como gracejo, zombaria ou ludíbrio <pus-lhe um apelido e ele não gostou da [...] (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 513);

**Jogo** designação genérica de certas **atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento**. 1.1 atividade espontânea das crianças; brincadeira <os divertimentos infantis são j. de **aprendizagem**> <o [...] (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 1686);

**Lúdico adj. (a1958 cf. MS <sup>10</sup>) 1 relativo de jogo, a brinquedo 2 qualquer objeto ou atividade que vise mais ao divertimento** que a qualquer outro objetivo **3** que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo. [...] (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 1789).

Nos conceitos encontrados é perceptível que a palavra brinquedo em sua definição esteja atrelada à brincadeira e ao jogo. No entanto o dicionário apresenta uma forma de linguagem embasada numa visão autocêntrica não apresenta nada como sério relacionado a estas palavras, fato que me faz refletir sobre o brinquedo, a brincadeira e o jogo, ou seja palavras do universo infantil, pois afinal são mesmos construídos por adultos.

Em sequência, a palavra brincadeira aparece vinculada ao brincar, mas destaque com maior relevância que tanto o brinquedo como a brincadeira estão definidos como passatempo. Será que realmente estas palavras remetem a um passatempo? Ou as brincadeiras e os brinquedos estão carregados de significados que ainda necessitam de um maior aprofundamento teórico, e de mais pesquisas e estudos do universo infantil? A palavra jogo é apresentada no dicionário vinculada à diversão e ao prazer, mas consta que o mesmo deve ter regras. Pelo fato de sua definição apresentar a palavra regra, será mais considerado do universo escolar do que as brincadeiras? Mesmo assim, o dicionário aborda que o jogo é espontâneo e está vinculado à brincadeira, a partir disto reflito: estará a escola proporcionando um espaço para as crianças criarem e recriarem seus jogos espontâneos? Outro aspecto relevante para esta pesquisa é que o dicionário vincula o jogo à aprendizagem, utilizando de uma visão adultocêntrica. Penso que este ponto pode ser importante, pois seria por mais esta razão que o jogo é tão visado na escola?

Seria por esta razão que os professores elaboram seus planejamentos com foco em atividades lúdicas no processo de alfabetização? Por terem esse visão adultocêntrica.

Por fim o lúdico, o qual é o foco desse, e aparece vinculado ao jogo, brinquedo e qualquer outra atividade que vise ao divertimento, ou seja, o dicionário não

apresenta nenhuma definição sem atrelar uma palavra a outra, como jogo, brinquedo e brincadeira, mas um ponto que evidencio aqui é que o dicionário aborda que o lúdico é aquilo que se faz com gosto, pelo prazer, ponto para reflexão do trabalho em sala de aula. Logo, o dicionário utiliza a palavra *trabalho* com a leitura, para definir o lúdico, estaria o mesmo se referindo às atividades desenvolvidas pela escola?

Entendo que essas definições apresentadas pelo dicionário, também possuem relação com a etimologia de cada palavra, com sua origem na Língua Portuguesa.

A partir destas reflexões mediante à leitura do dicionário, busquei fundamentações teóricas nos autores citados anteriormente, os quais passo a dispor na sequência desta escrita, a fim de entender como o lúdico e como estas palavras a estão atreladas a ele entrelaçam ao mesmo tempo durante suas definições.

Huizinga (2000), refere-se ao lúdico como *jogo*, embora algumas vezes o autor também utilize a palavra brincar referindo-se às crianças. O autor afirma também que “[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2000, p. 3). Huizinga salienta em sua obra um apanhado das formas lúdicas da filosofia, em que apresenta os sofistas como figura central nas concepções de *jogo* e afirma que: “Os próprios sofistas tinham plena consciência do caráter lúdico de sua arte” (HUIZINGA, 2000, p. 107).

Para o autor, o jogo nos enfeitiça e nos faz ir além da nossa vida cotidiana, pois tem a predisposição de nos envolver naquele dado momento, fazendo com que estejamos imersos no seguimento de suas ordens e regras, durante o tempo e no local determinado, sem interesses materiais, ou seja, o jogo nos envolve de maneira profunda em meio aos seus mistérios, fascinações, risos e emoções, deixando-nos extremamente encantados durante aquele período.

Outro autor que se dedica investigar sobre os aspectos lúdicos é Brougère (2010, p. 1), a “cultura lúdica são todos os elementos da vida, todos os recursos à disposição das crianças que permitem construir o segundo grau”, que é considerado por ele como a fantasia, a imaginação, a brincadeira, mantendo a relação com a realidade (primeiro grau), pois usa aspectos da vida cotidiana para estabelecer uma relação entre a brincadeira e a cultura local em um sentido amplo. Segundo o autor, a cultura lúdica se refere ao ato de interação e é isso que permite que uma criança

brinque com outras, ou seja, cultura é “tudo aquilo que compartilhamos” (BROUGÈRE, 2000, p. 1), durante uma brincadeira.

Partindo deste conceito de cultura lúdica, podemos entender que a cultura lúdica como referência Brougère (1998), é tudo aquilo que faz com que a criança brinque, pense, crie e recrie através de sua imaginação, compartilhando experiências e culturas, gerando novas brincadeiras, sem o objetivo da aprendizagem, mesmo que muito se aprenda no ato de brincar.

Benjamin (2009), citado anteriormente apresenta em sua obra um histórico sobre a evolução da sociedade e dos brinquedos, abarcando discussões sobre o capitalismo, e relacionando os brinquedos a objetos que correspondem à cultura de uma determinada época ou geração da sociedade. Trago como referencial, Marcellino (2013), que aborda em sua obra, o lúdico na escola, evidenciando o furto do lúdico na infância, apresentando conceitos que abarcam, lazer-escola e processos educativos:

Marcellino (2013), foca suas discussões em questões referentes ao lazer como espaço para a manifestação do componente lúdico da cultura, suas implicações no processo educativo, destacando o *furto* do lúdico, tratando de alternativas educacionais que respeitem a cultura da criança, sobretudo no início do processo de escolarização.

As discussões teóricas, ou seja, entrecruzam-se, encontrando muitas vezes conformidades, abarcando que o lúdico está presente durante a realização de jogos e brincadeiras, desde a mais tenra idade da criança, perpassando por todos os seus processos.

#### **4 Resultados e Discussão**

Considerando o disposto no material, é possível perceber que o mesmo apresenta uma ideia adultocêntrica do lúdico na aprendizagem, contemplando a perspectiva de Bujes (2001), a qual dispõe que a visão do adulto sobre as crianças e a infância sempre busca dar sentido às situações lúdicas inclusive no processo de alfabetização, que serão apresentadas a elas. Neste sentido, o material apresenta o lúdico como um recurso facilitador da aprendizagem, dando sentido à utilização do lúdico com as crianças.

Nesta concepção, o adulto está sempre indicando o quanto a criança ainda precisa se desenvolver, sendo fundamental que o mesmo dê direção para ela, a fim de completar o processo de desenvolvimento ainda inacabado da criança. Esta concepção se difere da ideia de Brougère de cultura lúdica, a qual implica em interações realizadas entre as crianças, as quais vivem diferentes experiências entre elas, o que não anula a aprendizagem, mas onde a mesma acontece durante as trocas de experiências oportunizando que essas criem e recriem culturas.

Além dos excertos do quadro acima, identifiquei no material do PNAIC outro excerto no texto 1, que atribui aos jogos, brincadeiras e situações lúdicas a função de ferramenta potencializadora para a aprendizagem, ou seja, “a oferta de situações lúdicas, em que as crianças brincam, é favorável à aprendizagem de todas as crianças” (BRAINER et al., 2012a, p. 7).

Reforçando essa ideia, o autor ainda coloca:

Destacamos ainda que, ao tratarmos das brincadeiras e jogos, não nos referimos apenas aos que ajudam na aprendizagem do sistema alfabético, mas também aos que auxiliam na aprendizagem de conteúdos de outros componentes curriculares. (BRAINER et al., 2012a, p. 11).

Desta forma é possível fazer a correspondência dos excertos expostos com as ideias de Delalande (2009), e Brougère (1998; 2000; 2010), nos quais os autores discutem sobre a ideia do jogo como instrumento de aprendizagem pertencente ao adulto. A partir dos excertos, entendo que as situações como as brincadeiras realizadas em sala de aula servem como instrumento pedagógico para o professor, pois o mesmo tem o objetivo de alcançar a aprendizagem escolar das crianças e/ou completar seu processo de alfabetização. Assim, a brincadeira deixa de ser realizada de forma espontânea através da interação dos educandos e passa a ter outro sentido, o qual se diferencia do conceito abarcado por Brougère de cultura lúdica. Esta cultura lúdica implica interações entre as crianças, as quais pensam em diferentes formas de agir nas diversas experiências, que serão decisivas para criarem e recriarem culturas.

Não esquecendo que o papel da escola é visar à aprendizagem dos alunos, e que no espaço escolar professores, gestores e demais adultos pensam, refletem e discutem formas que contemplem a aprendizagem dos seus alunos a fim de alcançar os objetivos escolares. Assim sendo, entendo que a visão do adulto em dar uma função ao jogo, decorre de uma ideia maior da sociedade e da escola, onde se compreende o espaço escolar até hoje como um lugar destinado a ensinar e aprender.

## 5 Considerações Finais

O contexto do material exposto até o momento destaca que o lúdico, refere-se a algo divertido para as crianças, mas que deve ter uma finalidade educativa, visando que as crianças aprendam algo quando estão envolvidas por atividades lúdicas, mas ao mesmo tempo dispõe que esse tempo, destinado ao jogo, deve ser precisamente calculado, para que os educandos não fiquem ociosos, para que não fique espaço vago, e não haja intervalo sem atividades no decorrer da atividade lúdica e que auxilie no processo de alfabetização dos educandos, tendo em vista que todo o material foi elaborado para o Pacto Nacional pela alfabetização na idade Certa, o próprio nome já referência todo o planejamento de sua proposta de alfabetização.

A proposta de compreender nesta pesquisa o lúdico e palavras afins, tais como jogo, brinquedos e brincadeiras, se fizeram necessária pela percepção de ainda serem utilizadas de maneira equivocadas, como sinônimos, sendo preciso maior aprofundamento teórico nesta área para indicar os diferentes termos e suas concepções.

Desta forma o foco deste trabalho também proporcionou compreender melhor o que vem a ser lúdico e que não há uma única definição quanto ao conceito de lúdico.

## REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.

BALL, Stephen J. Reforma educacional como barbárie social: economismo e o fim da autenticidade. **Práxis Educativa**, v. 7, n. 1, p. 33-52, jan./jun., 2012.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução, apresentação e notas de Marcus Vinicius Mazzari. 2 ed. São Paulo: Duas idades; Editora 34, 2009.

BOMTEMPO, Edda; HUSSEIN, Carmen Lucia. O brinquedo: conceituação e importância. In: BOMTEMPO, Edda; HUSSEIN, Carmen Lucia; ZAMBERLAN,

BRAINER, Margareth et al. Ser cuidado, brincar e aprender: direitos de todas as crianças. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão

Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa:** ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04. Brasília: MEC/SEB, 2012a.

\_\_\_\_\_. Que brincadeira é essa? E a alfabetização? In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa:** ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04. Brasília: MEC/SEB, 2012b.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

\_\_\_\_\_. **Jogo e educação.** Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CORSARO, William A. **Sociologia da infância.** 2 ed. Tradução de Lia Gabriele Regius Reis. Consultoria, supervisão e revisão técnica de Maria Letícia B. P. Nascimento. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DELALANDE, Julie. ¡El juego no es solo educativo! Los análisis socio-antropológicos sobre las practicas infantiles. In: RIPALDA, Luiz Tejada (Comp.). **A jugar se ha dicho.** Lima: Fondo Editorial Del Congreso de la Republica, dec. 2009.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas técnicas para o trabalho científico.** Explicitação das Normas da ABNT. 17 ed. Revista e atualizada. Porto Alegre: Dáctilo Plus, 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

LEIF, Joseph; BRUNELLE, Lucien. **O jogo pelo jogo:** A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. Ciências da educação. Tradução de Júlio César Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação.** 10 ed. Campinas: Papyrus, 2013.

\_\_\_\_\_. **Lazer e educação.** Campinas: Papyrus, 1987.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 8 ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

NASSER, Ana Cristina. **A pesquisa qualitativa:** enfoques epistemológicos e metodológicos. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Denize Cristina de. Análise de Conteúdo Temático-Categorial: Uma proposta de sistematização. **Rev. Enferm.**, v. 16, n. 4, p. 569-576, out./dez. 2008.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e indústria cultural.** Petrópolis: Vozes, 1986.

SARMENTO, Manuel. Sociologia da infância: correntes e confluências. In: SARMENTO, Manuel; GOUVEA, Maria Cristina Soares de (Orgs.). **Estudos da infância:** educação e práticas sociais. Petrópolis: Vozes, 2008.