

## ■ DOSSIÊ - ARTIGOS

# ■ Liberdade: a premissa comum entre o jogo e o lúdico

 Antônio Villar Marques de Sá\*  
Virginia Perpétuo Guimarães Pin\*\*

**Resumo:** A ludicidade e os jogos são usualmente associados, portanto há características inerentes a tais conceitos que devem ser observadas. Tanto a ludicidade quanto o jogo devem ser livres e espontâneos e não impostos aos indivíduos, o que pode se configurar como uma dificuldade no trabalho pedagógico. Este artigo busca responder à seguinte questão: “como trabalhar com jogos em sala sem interferir na liberdade de escolha do aluno?”, e tem como objetivo buscar meios de estimular o desejo do aluno pelo jogo, de forma lúdica, para que este faça a opção de jogar, não sendo obrigado a isto. Esta pesquisa foi realizada com alunos do 2º período da educação infantil e sua base foi o desenvolvimento de jogos, observando a relação dos alunos com estes. Para isso, foram utilizados os Jogos: da Velha, da Memória, Cara a Cara, Mancala e Pontinhos. Os conceitos centrais estudados foram o de ludicidade e de jogo.

**Palavras-chave:** Jogos. Ludicidade. Educação infantil. Liberdade.

---

\* Antônio Villar Marques de Sá é doutor em Ciências da Educação pela Université de Paris X - Nanterre (França), graduado em Matemática pela UnB. Realizou pós-doutorado em Edição Científica na Unesco de Paris. Professor Associado 4 da Faculdade de Educação da UnB. Pesquisador Líder do Grupo Aprendizagem Lúdica: Pesquisas e Intervenções em Educação e Desporto (CNPq / UnB). Contato: villar@unb.br.

\*\* Virginia Perpétuo Guimarães Pin é graduada em Pedagogia (2008/2011), especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Universidade de Brasília (2011/2013), e mestre em Educação Lúdica na Universidade de Brasília (2016). Professora da Secretaria de Educação do Distrito Federal, atua na cidade de Sobradinho, DF. É pesquisadora membro do Grupo Aprendizagem Lúdica: Pesquisas e Intervenções em Educação e Desporto (CNPq / UnB). Contato: virginia.perg@gmail.com.

## 1. Introdução

Quando se fala em ludicidade, especialmente no ambiente escolar, logo vem à mente a utilização de jogos com os alunos. Tais atividades são usualmente associadas à ludicidade e o que se imagina é que apenas a inclusão de um jogo no planejamento escolar é suficiente para se tornar a aula lúdica. Porém, o desenvolvimento e manutenção da ludicidade não ocorrem de forma tão simplificada, pois há características inerentes ao lúdico e ao jogo que podem ser desprezadas dependendo da forma como a atividade é conduzida.

Estudando-se profundamente o tema da ludicidade depara-se com a noção de que esta é subjetiva e está ligada ao sentimento de prazer, bem como ao desejo do indivíduo de interagir com uma pessoa, atividade ou objeto. É um conceito subjetivo e que não pode ser imposto, mas deve ser estimulado. Tal noção é fundamentada nos estudos de Macedo (2005), Petty e Passos (2005) e Negrine (2001).

Também ao analisar a definição de jogo proposta por alguns autores, como Huizinga (2007), Caillois (1967), Piaget (1990) e Muniz (2010), percebemos a necessidade de esta atividade ser livre. Desta forma, tanto a ludicidade quanto o jogo devem ser espontâneos e não impostos aos indivíduos.

Assim, nos deparamos com um problema ao inserir estes elementos em sala de aula, visto que muitas vezes os alunos precisam ser obrigados pelo professor a desenvolver alguma atividade proposta. Existe a necessidade de refletir sobre como introduzir o jogo em sala de aula e conduzir a aula de forma que o aluno tenha a liberdade de escolha, estimulando a espontaneidade da atividade e desenvolvendo, assim, um momento realmente lúdico.

Salientando-se que, sem o fator “liberdade”, não é possível afirmar que se está desenvolvendo um jogo ou que a aula ministrada está sendo um momento lúdico, surge, então, a questão que esta pesquisa busca responder: como trabalhar com jogos em sala sem interferir na liberdade de escolha do aluno?

Esta pesquisa tem, desta forma, o objetivo de buscar meios de estimular o desejo do aluno pelo jogo, para que este faça a opção de jogar, não sendo obrigado a isto, promovendo a ludicidade.

## 2. Ludicidade

O conceito de ludicidade é usualmente associado aos jogos e brincadeiras, porém, apesar de serem formas de expressão do lúdico, não se restringe a estes. A ludicidade pode estar presente em qualquer objeto, atividade, momento ou relação, pois não é uma característica inerente ao objeto, sendo que mesmo um jogo ou brincadeira pode deixar de ser lúdico de acordo com o momento em que se insere.

O lúdico é um conceito subjetivo. Não se prende a um objeto, pessoa ou atividade, mas está na relação de cada indivíduo com estes elementos. De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 18):

O espírito lúdico refere-se a uma relação da criança ou do adulto com uma tarefa, atividade ou pessoa pelo prazer funcional que despertam. A motivação é intrínseca; é desafiador fazer ou estar. Vale a pena repetir.

O prazer funcional explica porque as atividades são realizadas não apenas como meio para outros fins (ler para obter informações, por exemplo), mas por si mesmas (ler pelo prazer de ler ou desafio de ler). O interesse que sustenta a relação é repetir algo pelo prazer da repetição.

Desta forma, a ludicidade pode estar presente em qualquer lugar, pois ela se relaciona ao sentimento provocado no indivíduo. A ludicidade desperta o prazer da atividade, e faz com que a pessoa deseje repeti-la. Este sentimento, o espírito lúdico, deve ser desenvolvido com relação ao estudo, à aprendizagem. É necessário despertar no aluno o prazer de aprender.

Negrine (2001) demonstrou concordar com o conceito de ludicidade aqui defendido quando relaciona tal conceito ao lazer, percebendo e destacando sua presença nos tempos livres. Fica claro que o autor também percebe a ludicidade como algo prazeroso, espontâneo e subjetivo. O mesmo autor evidenciou que a ludicidade é indispensável à vida humana, pois promove a melhoria da qualidade de vida e cita que a atividade lúdica “deve ser pensada a partir de aspectos subjetivos, interiores, que retratem emoções, afetos, bem-estar” (p. 35).

Percebendo a ludicidade como algo inerente ao indivíduo e como um momento de lazer e prazer, no qual a atividade é encarada de forma espontânea, bem como sua importância para o desenvolvimento humano em diferentes níveis, fica clara a necessidade de as instituições de ensino incorporarem este conceito a suas rotinas, e de trabalharem buscando desenvolver o espírito lúdico.

Para Negrine (2001), é claro o valor da atividade lúdica para a aprendizagem uma vez que considera que esta é capaz de favorecer a aproximação das pessoas na realização das atividades, de promover uma melhor compreensão entre estas pessoas e de promover o crescimento individual, resultando em um desenvolvimento de todo o grupo.

É importante também considerar que, apesar de a ludicidade ser natural para o indivíduo, em especial na infância, a criança não nasce sabendo brincar. É necessário promover sua interação com o brinquedo, com o jogo e com outras pessoas para que possa desenvolver esta habilidade. A criança deve ter contato com brinquedos e jogos, além de explorá-los. Devem também ter a oportunidade de observar outras crianças jogando e interagir com elas, podendo assim descobrir como brincar, jogar e aprender novos jogos e brincadeiras. A intervenção do professor também é importante neste momento, pois este pode ensinar atividades aos seus alunos e promover tal interação (SOMMERHALDER e ALVES, 2011).

Assim, percebe-se que o comportamento lúdico é um comportamento adquirido a partir das influências do meio, e é produto de uma cultura lúdica. Negrine (2001) cita que o comportamento lúdico sempre se relaciona a alguma atividade, individual ou coletiva, sendo necessário tempo para este desenvolvimento.

Desta forma, para o desenvolvimento de uma cultura lúdica em sala, possibilitando que os alunos apresentem um espírito lúdico, é importante promover momentos de contato com diferentes materiais. A ludicidade pode ser expressa de diversas formas, porém alguns objetos auxiliam este processo. Kishimoto (2000) destaca dois tipos de materiais lúdicos: os jogos e os brinquedos.

O brinquedo se relaciona ao brincar, uma atividade mais livre, com regras flexíveis, mesmo contendo normas pré-estabelecidas. O formato do brincar, da brincadeira e a utilidade do brinquedo são definidos pelo indivíduo e podem ser modificados ao longo da atividade.

O jogo, diferente do brincar, é uma atividade com estrutura fixa, com regras que devem ser seguidas até o final. O jogo necessita desta estrutura para acontecer. As regras são definidas antes da atividade e não há possibilidade de modificá-las, a não ser que seja de comum acordo entre todos os jogadores.

Para a presente pesquisa, os jogos serão utilizados como instrumentos de expressão lúdica, buscando desenvolver, com o auxílio destes, o espírito lúdico dos alunos.

### 3. Jogos: instrumentos de expressão lúdica

O jogo é um instrumento que possibilita o desenvolvimento do espírito lúdico, e é um aliado do professor em sala, pois, além de ter o poder de divertir os alunos, este desenvolve a aprendizagem. Utilizando jogos em sala de aula, o professor poderá tornar lúdica a sua aula e a aprendizagem de seus alunos.

Piaget (*apud* CHIAROTTINO, 2010) coloca que o jogo é um meio poderoso para a aprendizagem, pois favorece o intercâmbio entre pensamento e a realidade, e estimula a troca de ideias, a elaboração de hipóteses, a experimentação e o teste da realidade, contribuindo no desenvolvimento cognitivo do aluno. Para Muniz (2010) o jogo possibilita à criança manifestar os seus sentimentos e seu pensar, explorar seu meio físico, social e cultural, se comunicar e manter uma relação entre o real e o imaginário.

O jogo deve ser livre e voluntário, a pessoa tem que querer jogar, deve gostar de jogar. Ele expressa uma fuga da vida real, não se constituindo como realidade, mas sim fantasia. Esta distinção entre jogo e realidade ocorre pelo tempo espaço que ocupa, sendo que o jogo é limitado temporariamente e fisicamente. Esta atividade é composta também de tensão e regras, o que o torna capaz de absorver totalmente o jogador. O jogo é capaz ainda de formar grupos sociais, havendo, por exemplo, grupos formados por praticantes de determinado jogo (HUIZINGA, 2007).

Caillois (*apud* MUNIZ, 2010) também propõe elementos necessários para que uma atividade seja considerada um jogo. São eles: ser livre, improdutiva, regrada, simuladora da realidade e ter tempo e espaço próprios. Com relação às pesquisas de Caillois e Brougère, Muniz elencou outros elementos necessários ao jogo: regras, jogadores, base simbólica e enfrentamento de riscos.

Piaget (1990) também estabelece critérios para classificar o jogo. Segundo este autor, o jogo apresenta três critérios: 1) encontra sua finalidade em si mesmo; 2) é espontâneo; 3) é uma atividade pelo prazer, não tem um resultado útil.

Assim, o autor aproxima o sentido de jogo do conceito de ludicidade proposto anteriormente, considerando que o jogo é uma atividade espontânea, que desperta o prazer funcional, fazendo com que a finalidade da atividade se encerre em si mesma. É importante destacar que, o fato de o autor considerar que o jogo não tem resultado útil não significa que esta seja uma atividade “inútil” em todos os níveis. Ela não tem

resultado útil prático, não produz recursos. Mas o jogo tem um resultado útil quando se considera o desenvolvimento do indivíduo que joga.

O autor também destaca que, apesar de o jogo ser considerado desinteressado, por muitos, de certa forma, em algum momento, todo jogo é altamente interessado, uma vez que, enquanto o jogador está inserido neste, tem grande empenho no resultado e na finalização da atividade com vitória.

### 4. Descrição da pesquisa

A pesquisa aqui relatada ocorreu no decorrer do primeiro semestre do ano de 2016 em uma escola pública de educação infantil. Foram sujeitos desta uma turma de 2º período composta por 14 alunos com idade aproximada de cinco anos. A turma foi selecionada em uma escola onde a pesquisadora já havia atuado e a proposta foi bem acolhida pela direção, professora e pais dos alunos envolvidos.

A turma selecionada para a pesquisa era composta de 14 alunos regulares, sendo uma turma de inclusão. Continha oito meninas e seis meninos, dentre estes um aluno com necessidades educacionais especiais (ANEE). Os alunos tinham cinco anos de idades completos na data da pesquisa, e a maior parte destes era oriunda da turma do ano anterior, sendo que já conheciam os colegas, a professora e a pesquisadora. Tratava-se de uma turma tranquila e participativa, que apresentava um bom relacionamento entre pares e com a professora.

No decorrer de dois meses letivos, foram trabalhados jogos com os alunos, desenvolvidos duas vezes por semana, em momentos com duração aproximada de uma hora.

Importante salientar que a identidade e a privacidade dos alunos foram asseguradas pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE. Ao descrever as atividades desenvolvidas, durante a pesquisa, foram utilizados nomes fictícios. Os nomes foram selecionados mantendo o gênero do aluno em questão. Os responsáveis de todos os alunos participantes da pesquisa assinaram o TCLE concordando com o desenvolvimento desta.

#### 4.1 Jogos utilizados na pesquisa

A partir das análises e pesquisas realizadas, foram selecionados 5 jogos para serem desenvolvidos nas aulas: Jogo da Velha, Cara a Cara, Jogo da Memória, Mancala e Pontinhos. Tais jogos foram escolhidos com o objetivo de promover o desenvolvimento do raciocínio lógico e a competição entre os alunos, sem focar em conteúdos específicos.

Os materiais disponibilizados para os alunos foram adaptados e confeccionados pela pesquisadora para atender às necessidades e características da faixa etária escolhida. Para cada jogo foi confeccionada uma versão em tamanho grande para desenvolver com a turma toda em conjunto no primeiro momento e versões menores para que os alunos pudessem jogar em grupos. Os jogos foram confeccionados com apelo infantil, estimulando o interesse dos alunos.

O Jogo da Velha (Figura 1) é composto por um tabuleiro com três linhas e três colunas e jogado entre dois competidores. Cada competidor escolhe uma marcação e na sua vez sinaliza uma das casas do tabuleiro com a marcação escolhida. O

objetivo é completar uma linha com três marcações na diagonal, horizontal ou vertical. O jogador que conseguir completar primeiro uma linha é o vencedor. Caso o jogo encerre sem que nenhum dos participantes consiga concluir a linha, o resultado é considerado empate.

O Jogo da Memória (Figura 2) é composto por dez pares de imagem iguais ou que se complementam. As imagens são embaralhadas e dispostas inicialmente com a face para cima para que os jogadores observem a sua localização. Depois, as cartas serão viradas com a face para baixo e cada jogador, na sua vez, deverá escolher um par de cartas. Caso encontre um par correto de cartas, ele as mantém e repete a jogada. Se não formarem um par, ele passa a vez para o jogador seguinte. Quando o último par de cartas for virado o jogo é finalizado. Vence o jogador que tiver conseguido mais pares.

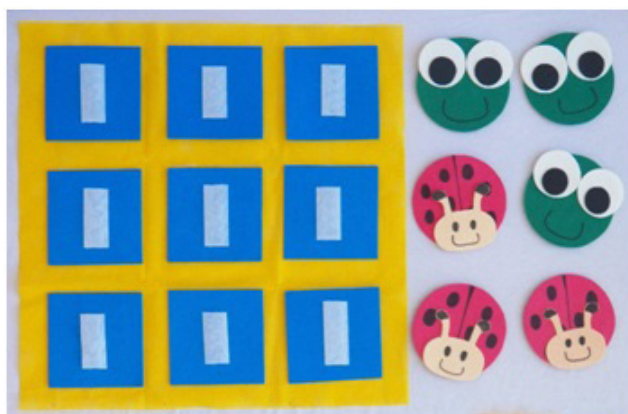
O jogo Cara a Cara<sup>1</sup> (Figura 3) é para dois participantes ou equipes e é composto por dois quadros com diversas imagens de personagens com diferentes características. Cada jogador, na sua vez, deverá selecionar uma das imagens sem que o seu adversário veja. Os participantes deverão, então, tentar descobrir qual é o personagem escolhido

pelo adversário fazendo, alternadamente, questões com respostas SIM e NÃO.

O Mancala é desenvolvido em um tabuleiro com 14 espaços, denominados cavas, e utilizando 48 sementes. Há, para cada jogador, seis cavas pequenas e um grande, sendo que o jogo ocorre nas menores e a maior é utilizada para armazenamento das sementes de cada jogador (Figura 4). Para iniciar o jogo, são colocadas quatro sementes em cada cava e cada jogador escolhe um lado do tabuleiro para jogar, ficando também com a cava maior que está posicionada a sua direita, onde serão guardadas suas sementes. Cada um em sua vez deverá escolher uma das cavas, recolher as sementes que estão nesta e distribuí-las pelos espaços seguintes, colocando uma semente em cada cava seguindo o sentido horário. O objetivo deste jogo é juntar o maior número de sementes.

Para o jogo Pontinhos é necessário um tabuleiro composto por pontos dispostos em linhas e colunas. Pode ser jogado por dois ou mais times ou competidores e tem o objetivo de formar quadrados antes de seu adversário. A cada jogada o competidor traça uma linha ligando dois pontos dispostos, sendo que, ao fechar um quadrado, ele o marca com uma letra ou símbolo

Figura 1: Jogo da Velha.



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2016).

Figura 3: Jogo Cara a Cara.



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2016).

Figura 2: Jogo da Memória.



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2016).

Figura 4: Jogo Mancala.



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2016).



Figura 5: Jogo Pontinhos.



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2016).

e pode jogar novamente, o que possibilita a marcação de muitos pontos em apenas uma jogada. O jogo termina quando todos os pontos são ligados e vence aquele participante que tiver mais quadrados. O tabuleiro deste jogo pode ser confeccionado com qualquer quantidade de pontos. Para esta pesquisa foram utilizados dois tamanhos de tabuleiro: 4x4 e 5x5 (Figura 5).

#### 4.2 Aplicação dos jogos

A proposta era desenvolver os jogos selecionados no decorrer de cinco aulas, sendo que caso um jogo não fosse bem aceito pela turma este seria encerrado, começando o jogo seguinte. Inicialmente seria utilizada uma versão maior do jogo para apresentar as regras para a turma e posteriormente os alunos teriam oportunidade de jogar com seus colegas em versões menores do jogo.

O primeiro jogo desenvolvido foi o da Velha. A pesquisadora solicitou aos alunos que se sentassem em rodinha no centro da sala e explicou o que aconteceria. A recepção dos alunos ao jogo e à professora foi muito boa. Eles demonstraram estar ansiosos e empolgados com a atividade. Apenas dois alunos relataram conhecer o jogo.

Após explicar as regras, os alunos sugeriram uma competição meninos contra meninas. Ao jogar, os alunos inicialmente colocavam as peças aleatoriamente. No decorrer das aulas, os alunos passaram a refletir mais antes de cada jogada, mas focavam apenas em um objetivo: vencer o jogo ou atrapalhar o adversário.

Foi possível perceber, desde a primeira aula, que, além de explorar as regras do jogo proposto, seria necessário trabalhar a relação dos estudantes com os jogos de forma geral. Os alunos não conseguiam esperar sua vez de jogar e queriam fazer duas ou mais jogadas em sequência. Também não demonstravam cuidado ao manusear o jogo. Mas, o principal era que os alunos precisavam aprender a lidar tanto com a vitória quanto com a derrota, pois se mostravam revoltados quando perdiam, brigando com o último jogador do time a fazer uma jogada, ou caçoavam os demais colegas quando venciam.

No decorrer das aulas, apenas uma aluna não quis jogar, a Sara, na terceira aula. Conforme a proposta de estimular a liberdade, a aluna ficou livre para interromper a atividade e retomar quando quisesse. Nas demais aulas esta aluna se divertiu jogando novamente.

Após as regras serem apresentadas aos alunos com a versão grande do jogo, estes formavam duplas para jogar a versão menor. A pesquisadora decidiu apenas observar o jogo dos alunos neste momento, retornando ao grande grupo com o jogo maior para intervir e relembrar as regras necessárias. Esta proposta foi seguida na aplicação de todos os jogos.

Após concluir o Jogo da Velha, foi apresentado o Jogo da Memória. Foi possível perceber no desenvolvimento deste jogo que os alunos já estavam mais habituados à sequência das jogadas e esperavam sua vez de jogar. Também compreenderam com mais facilidade a dinâmica e as regras da atividade, sendo que quase todos os alunos jogavam da forma correta, virando apenas duas cartas em cada momento e jogando novamente apenas quando encontravam um par. Apenas os alunos Mônica e Marcelo apresentaram dificuldade em compreender esta dinâmica. Na primeira aula, Mônica tentava olhar as cartas antes de virar, levantando um pouco do chão para olhar por baixo e Marcelo queria virar as cartas até encontrar o par correto, porém, já na segunda aula, jogavam conforme as regras. Nesta atividade, os alunos expressaram a preferência de jogar com toda a turma, sendo que a versão maior foi mais explorada do que o planejado para atender à vontade das crianças.

O jogo seguinte foi o Cara a Cara, desenvolvido seguindo a proposta dos anteriores. Dentre os alunos, nenhum conhecia o jogo e todos ficaram empolgados quando viram o material, além de ansiosos por sua vez de participar.

Inicialmente, os alunos jogaram apenas com um tabuleiro, sendo que o original é realizado com um tabuleiro para cada jogador e, ao invés de os alunos fazerem as perguntas, a pesquisadora apresentou as dicas para descobrirem o personagem. Com o desenvolvimento das aulas, as demais regras foram acrescentadas, até que ao final os alunos já eram capazes de jogar com dois tabuleiros simultaneamente e criando suas perguntas.

O terceiro jogo desenvolvido foi o Mancal, introduzido aos alunos contando sua origem. Nenhum aluno conhecia o jogo, e todos tiveram dificuldade de aprender e de lembrar o nome. Como se trata de um jogo complexo, a pesquisadora decidiu na primeira aula apresentar apenas suas regras básicas: a configuração inicial, como deveria ser movimentado, como seria finalizado e quem seria o vencedor. As demais regras deveriam ser adicionadas quando os alunos dominassem as propostas. Quando o jogo foi apresentado os alunos ficaram empolgados, porém este se estendeu muito e os alunos foram mostrando desinteresse. Ao final, os alunos não estavam mais interessados em saber quem foi o vencedor ou o resultado, além disso, algumas crianças já haviam saído da rodinha. Na primeira aula não foi possível repetir o jogo por causa do tempo tomado e do desinteresse dos alunos. Também foi possível perceber que os alunos não haviam compreendido as regras. Por causa da dificuldade dos alunos, ficou decidido que, para as aulas seguintes, o jogo deveria ser reduzido.

Na segunda aula, o jogo utilizado tinha seis cavas com três sementes em cada. A aula foi introduzida com a turma toda, alternando os alunos nas jogadas, porém, quando a pesquisadora entregou os jogos para desenvolver em duplas, ficou claro que eles ainda não haviam entendido totalmente as regras, pois não colocavam a quantidade certa de sementes nas

casas e pareciam não saber o sentido da distribuição destas. A maior parte das duplas entregou o jogo antes do fim da aula e não quis mais participar. Então, os jogos foram recolhidos e foi solicitado aos alunos que se sentassem novamente em rodinha, para serem questionados se queriam este jogo novamente. Apenas os alunos Lara e Sérgio se mostraram interessados. Seguindo a proposta de manter a liberdade dos alunos, o jogo Mancala foi encerrado e substituído pelo Pontinhos.

Para o desenvolvimento do jogo Pontinhos, a pesquisadora solicitou que os alunos se sentassem em suas cadeiras no centro da sala, considerando, a partir das experiências anteriores, que eles ficariam mais confortáveis do que sentados no chão. O tabuleiro do jogo foi fixado no quadro branco. O jogo foi introduzido com um tabuleiro de 4x4, sendo apresentadas suas regras. Como o Pontinhos é um jogo mais dinâmico e os alunos já apresentavam mais facilidade com o desenvolvimento dos jogos, o grupo foi capaz de compreender suas regras com facilidade. Com o desenvolvimento deste jogo, foi possível perceber a evolução dos alunos tanto cognitiva, pois aprenderam um jogo novo com mais facilidade do que anteriormente, quanto no comportamento, pois os alunos conduziam as jogadas, a vitória era comemorada sem provocações e a derrota aceita com mais tranquilidade. Posteriormente, o tabuleiro foi ampliado, visto que os alunos conseguiram dominar as regras do jogo.

A última aula foi ministrada no dia 28 de junho. Nesta aula, todos os jogos foram disponibilizados aos alunos, que puderam escolher quais gostariam de jogar e trocar quantas vezes desejassem. Os jogos foram apresentados novamente e os alunos se dividiram em duplas para jogar. Dentre os jogos, o mais escolhido foi o Pontinhos, escolhido por seis das sete duplas. O jogo Cara a Cara foi escolhido cinco vezes, o Jogo da Memória, o Jogo da Velha e o Mancala foram escolhidos três vezes. Ao entregar os jogos, os alunos queriam brincar com a versão grande e se mostravam desapontados ao receber as versões menores.

Para concluir a aula e o projeto, foi solicitado aos alunos que se sentassem em rodinha. Junto com a pesquisadora, os alunos conversaram sobre as aulas. Eles relataram ter apreciado as aulas e disseram que gostariam que houvesse mais jogos. O aluno Diego relatou que o mais legal era quando os meninos ganhavam das meninas, demonstrando o poder que a competição tem de estimular o jogo.

## 5. Conclusões

Com base nos dados coletados, foi possível analisar que as atividades propostas se constituíram como uma ferramenta lúdica a partir da observação do comportamento dos alunos. Reforçando que a ideia de ludicidade está relacionada ao prazer que a atividade proporciona e ao desejo de repeti-la. Foi possível concluir que o jogo despertou sentimento de prazer nos alunos.

A pesquisadora foi recebida pelos alunos com muito entusiasmo, o que se manteve no decorrer de toda a pesquisa. Quando a pesquisadora apresentava os jogos aos alunos, nenhum deles reclamava de ter que sentar na rodinha ou demorava. A proposta inicial era deixar os alunos à vontade para interagir. Na maioria das aulas as crianças discutiam para ser o primeiro jogador e reclamavam quando a pesquisadora pedia para recolher os materiais.

Os alunos demonstraram boa relação com os jogos individuais e sempre que um jogo era anunciado os alunos cobravam a versão reduzida e gostavam de jogar com os colegas. Na última aula fica claro o gosto dos alunos pelos jogos. Todos participaram mais de uma vez e pediram que a aula prosseguisse quando a pesquisadora a estava encerrando.

Quase todos os momentos da pesquisa despertaram nos alunos o espírito lúdico. Porém, percebe-se que o desenvolvimento de um jogo que estava além da capacidade dos alunos, o jogo Mancala, não foi capaz de prender a atenção das crianças, que se cansaram e não quiseram retomá-lo na aula seguinte. A partir deste relato, pode-se concluir que uma característica importante para que o jogo seja considerado lúdico é estar adequado ao nível de desenvolvimento do jogador. O profissional que pretende trabalhar com este tipo de material deve estar disposto a analisar as reações dos seus alunos. Ressalta-se que a imposição da atividade não condiz com a ludicidade. A possibilidade de os alunos experimentarem um jogo novo e opinarem sobre este, solicitando a sua mudança, também pode ser vista como característica lúdica. O material apresentado no jogo Mancala despertou o interesse dos alunos, que desejaram interagir com ele. Contudo, no momento em que a atividade se tornou maçante, as crianças puderam optar por não mais realizá-la.

Também houve momentos em que os alunos se recusaram a continuar jogando, porém em 23 aulas ministradas, isto ocorreu apenas em duas ocasiões distintas e com dois alunos, a aluna Sandra e o aluno Diego. Ambos retomaram o jogo no mesmo dia, de maneira espontânea.

Com base nas observações das relações dos alunos e suas reações, ficou claro que os jogos propostos foram capazes de despertar o espírito lúdico na turma do 2º período da educação infantil. Apesar da pesquisadora não obrigar os alunos a jogarem, todos se mostraram ansiosos para o início das aulas e, houve poucas incidências de alunos que se recusaram a participar, demonstrando a espontaneidade essencial para os jogos e para a ludicidade. O prazer pela repetição também foi percebido; pois, os alunos jogavam repetidas vezes e em diversos momentos pediam para a aula prosseguir.

O relato da professora também demonstrou a expressão lúdica dos alunos. Ao responder sobre a reação dos alunos com relação aos jogos propostos, a professora disse: “eles comentaram sobre os jogos e aguardavam ansiosos a chegada da pesquisadora. Eles reagiram de maneira positiva, amavam os dias em que aconteciam os jogos. Foi uma experiência prazerosa”. A partir das observações e relatos da professora é possível perceber que os alunos demonstravam gosto pelos jogos e pelas aulas, expressando ansiedade e entusiasmo enquanto aguardavam seu início. Tal fato também deixou claro o desejo de repetição dos jogos, visto que o sentimento permanecia, mesmo com sua retomada dos jogos.

Assim, é possível afirmar que os jogos propostos se constituíram como uma ferramenta lúdica, pois os alunos o consideraram não uma tarefa escolar, mas sim um momento de diversão, pelo qual aguardavam ansiosamente a cada semana e participavam de forma espontânea, tendo a possibilidade de explorar e opinar sobre as atividades propostas.

O objetivo desta pesquisa foi verificar se é possível trabalhar

com o jogo em sala de aula sem desvincular a atividade da liberdade; característica essencial para o jogo e para a ludicidade.

Verificou-se então, que é possível promover um jogo livre e lúdico, mesmo com um grande grupo de crianças, se alguns fatores forem levados em consideração. Identificou-se com esta pesquisa que a curiosidade, a adequação do material, o estímulo à competição e o desenvolvimento de um ambiente propício para o jogo e do hábito de jogar podem auxiliar a trabalhar a atividade de forma livre e lúdica no ambiente escolar.

Os alunos sabiam quando um jogo se encerraria e iniciaria um novo, mas não tinham a informação de qual seria a atividade seguinte, estimulando assim a curiosidade dos alunos, que ficavam ansiosos para o início da aula. Também a adequação do material aos alunos foi de grande importância. O material atrativo e vistoso despertava o interesse dos alunos, que desejavam interagir com este.

Um grande estímulo ao desenvolvimento do jogo é a competição. Esta provocava os alunos fazendo com que eles desejassem repetir o jogo, ora por terem perdido a partida e desejarem mudar o resultado e ora para se manterem como campeões. Porém, é importante salientar que os alunos devem ser orientados sobre como agir na vitória e na derrota, bem como sobre o valor da competição em si, pois se a criança não souber lidar com o resultado pode se chatear ou provocar outros alunos, impossibilitando assim o sentimento de prazer provocado pelo jogo.

Para isso, deve-se criar um ambiente propício para o jogo, bem como desenvolver, nos estudantes, o hábito de jogar. Estes fatores também auxiliam na manutenção da diversão da atividade, assim como na compreensão de futuros jogos.

Outro fator de grande importância é a atividade estar

adequada ao nível do jogador. Um jogo fácil demais ou muito difícil poderá desestimular o jogador, que não mais desejará jogar.

Por fim, mesmo seguindo-se todos os fatores aqui propostos, é importante dar ao aluno a liberdade de escolha. O professor deve ter consciência de que a atividade planejada pode não despertar o interesse dos seus estudantes e ter a humildade de encerrá-la ou substituí-la, pois obrigar a criança a desenvolvê-la de qualquer maneira além de ir de encontro com a definição de jogo e a proposta da ludicidade, pode dificultar o desenvolvimento esperado pelo profissional. Criar uma relação de diálogo e confiança com os alunos poderá auxiliar neste ponto.

Desta forma, esta pesquisa conclui que é possível promover a liberdade e o prazer pela atividade dentro de sala de aula, desde que o profissional da educação esteja disposto a dispensar tempo no planejamento da atividade e a abrir espaço para que seus alunos possam expressar suas opiniões, além de apresentar sensibilidade às suas demandas. Desta forma a atividade será de maior qualidade e a ludicidade realmente terá lugar dentro da sala de aula, promovendo assim um ambiente acolhedor e prazeroso.

A ludicidade tem a possibilidade de despertar o prazer do aluno pela aprendizagem. Por meio desta pesquisa, pode-se comprovar que não há necessidade de um ambiente rígido e impositor para que o aluno se desenvolva, sendo mais significativo e duradouro o conhecimento e desenvolvimento adquiridos por opção do sujeito. Promover o prazer de aprender deve ser a meta de todo profissional da educação, pois quando o aluno perceber o quanto prazeroso pode ser o processo de aprendizagem, ele o buscará por si só. Neste processo, o professor deve se constituir como mediador, aquele que apresenta aos alunos elementos que o auxiliarão nesta jornada, possibilitando assim o desenvolvimento integral do indivíduo. ■

## Notas

<sup>1</sup> O Cara a Cara foi desenvolvido com base em regras de um jogo atualmente comercializado, disponível para consulta através do endereço <http://www.estrela.com.br/brinquedo/cara-a-cara/>. Suas regras e formato foram adaptados para atender aos alunos da faixa etária selecionada pela pesquisa.

## Referências bibliográficas

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Em: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad.: José Garces Palha. Lisboa: Cotovia, 1967.

CHIAROTTINO, Zélia Ramozzi. Piaget segundo seus próprios argumentos. In: **Psicologia USP**. São Paulo. v. 21, n.1. São Paulo, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Trad.: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos**: o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MUNIZ, Cristiano Alberto. **Brincar e jogar**: enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

NEGRINE, Airton. A ludicidade como ciência. Em: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **A ludicidade como ciência**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância**: muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011.