

COMO O *LÚDICO* É DEFINIDO POR PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS?: CONCEPÇÕES, DEFINIÇÕES E INDICADORES EM BUSCA DA EXISTÊNCIA DO *LÚDICO*

HOW IS *PLAYFUL* DEFINED BY TEACHERS IN THE INITIAL SCHOOL YEARS? CONCEPTIONS, DEFINITIONS AND INDICATORS IN SEARCH OF THE EXISTENCE OF *PLAYFUL*

Jonathan Fernandes de AGUIAR¹

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir qual é a compreensão dos professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano) sobre o que é *lúdico* no processo de ensino-aprendizagem e sua percepção do que seja um professor *lúdico*. Esta pesquisa volta-se para os professores que participaram da formação continuada do Pacto Nacional da Alfabetização pela Idade Certa (PNAIC), sob a responsabilidade da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), no município de Itaperuna - RJ. A abordagem metodológica escolhida foi análise de conteúdo (BARDIN, 2016), que teve como instrumento para coleta de dados, um questionário semiestruturado. Conclui-se com este estudo que os professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental conseguem definir o que é *lúdico* em seus diversos aspectos, considerando-o como algo intrínseco ao ser humano. Assim, o *lúdico* pode ser denominado como *brincar* e seu significado ganha pluralidade por se referir a seres humanos. Sobre ser um *professor lúdico*, os mesmos remetem a ação pedagógica, ao despertar o prazer pelo desejo de aprender. Além de destacar, nesta acepção, que é reinventar a sala de aula com poucos recursos, localizando o *lúdico* como um elemento indispensável neste processo.

Palavras-chave: Lúdico. Docência. Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Criatividade. Brincar.

Abstract

This article aims to discuss teachers' comprehension, who work in the initial years of elementary school (1st to 5th year), on the meaning of *playful* in the teaching-learning process, as well as their perception of what *playful* means. This research is directed at teachers, who participated in the continuous educational process of the National Pact for Literacy at the Right Age (PNAIC), under the responsibility of the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ), in the municipality of Itaperuna - RJ. The methodological approach chosen was content analysis (BARDIN, 2016), which was based on a semi-structured questionnaire for data collection. This study shows that teachers who work in the initial years of elementary school can define what is *playful* in its various aspects, considering it intrinsic to human beings. Thus, *playful* can be viewed as *to play* and as *entertaining*, and these meanings acquire multiple synonym forms as they are connected to human beings. About being a *playful teacher*, they refer to the pedagogical actions, as creating the feeling of *pleasure* by the desire to learn. In addition to emphasizing, in this sense, the idea of reinventing the classroom with few resources, by establishing *playful* as an indispensable element in this process.

Keywords: *Playful*. Teaching. Initial Years of Elementary School. Creativity. To Play.

¹ E-mail: escritorjonathan@gmail.com

Introdução

“Professores, sejam lúdicos!” Quem nunca escutou essa frase dita por um(a) colega de profissão, que exerce o magistério, em uma reunião pedagógica, nos espaços de formação inicial e continuada de professores, nos congressos educacionais, e até mesmo nas conversas corriqueiras: “Ei, seja lúdico(a)!”. Entretanto, já parou para pensar qual é o significado do termo *lúdico* e os sentidos atribuídos, quando associamos tal palavra ao processo de ensino-aprendizagem no contexto escolar?

Frente a este questionamento, constata-se que a maioria dos professores do Ensino Superior, responsáveis também pela formação de futuros docentes, neste caso, pedagogos(as), que deverão atuar nos anos iniciais do ensino fundamental. Esses professores expõem a falta de argumentos para definir *lúdico*, ao explicarem que não produzem artigos na área, por não serem aqueles que lecionam as disciplinas que discutem jogos, brinquedos e infância, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (AGUIAR, 2018). Posto isso, este artigo se inscreve na docência dos anos iniciais do ensino fundamental, e, de como esses professores definem *lúdico*.

Em diversos estados e municípios do Brasil existem inúmeras instituições públicas e privadas que buscam formar professores para atuar nos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano). Diante desse contexto, podemos citar o curso de Pedagogia, considerado uma licenciatura plena, responsável pela formação de professores para atuar na Educação Infantil, nos anos iniciais do ensino fundamental, no ensino médio / Normal ou Magistério, e nas respectivas modalidades de Educação: (Educação de Jovens e Adultos, Educação Especial, Educação Profissional e Tecnológica, Educação de campo, Educação Escolar Indígena, Educação a Distância, e Educação Escolar Quilombola), incluindo, ainda, a Gestão Educacional dos sistemas de ensino e das unidades escolares de educação básica, nas diversas etapas e modalidades de educação já mencionadas (BRASIL, 2015).

Ainda sobre os espaços de formação de professores, apesar do Plano Nacional de Educação (2014-2024) recomendar a extinção dos Cursos Normais (antigo Magistério), exigindo que a formação de professores aconteça no Ensino Superior (cursos de licenciatura, especificamente Pedagogia, para atuar nos anos iniciais do Ensino Fundamental) (BRASIL, 2014), ainda existem no estado do Rio de Janeiro e nos seus respectivos municípios, diversas Escolas Normais (Ensino Médio Normal/Magistério) formando docentes para o exercício do magistério, como regulamentado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (BRASIL, 1996).

Os estudantes que participam deste processo formativo, e que almejam ser professores(as), ao ingressarem no Ensino Médio Normal/ Magistério, ou no curso de licenciatura plena em Pedagogia, se deparam com um curso amplo e que se relaciona com diversos saberes e conhecimentos de outras áreas, como: conhecimentos sobre fundamentos da educação, psicologia da aprendizagem e do desenvolvimento, sociologia da educação, fundamentos e metodologias dos processos de ensino e aprendizagem, direitos humanos, diversidades étnico-raciais, de gênero, de orientação sexual e religiosa, Língua Brasileira de Sinais (Libras), educação especial, entre outras temáticas que se desdobram em disciplinas específicas, contribuindo dessa maneira para a formação e construção da identidade docente.

Após esta breve apresentação, no que diz respeito aos espaços formativos para o exercício da docência nos anos iniciais do ensino fundamental, sobretudo quanto aos conhecimentos que circulam nesses espaços, e que forjam a identidade docente, as pesquisas de Aguiar (2018) em torno da temática do lúdico no contexto universitário, ao entrevistar professores que formam docentes para os anos iniciais do ensino fundamental, em sua grande maioria, observaram que aqueles professores declararam que somente os que atuam naquele segmento (anos iniciais), conseguem definir *lúdico*, por conta dos requisitos do curso que frequentaram, ressaltando, assim, a especificidade do trabalho com crianças. Dito isso, questiona-se se esta afirmação é possível.

Destarte, o objetivo deste artigo é discutir qual é a compreensão dos professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano), sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, e sua percepção do que seja um professor lúdico. Esta investigação tem como base as ideias de Huizinga (2014), Santos (2011), Negrine (2014), Fortuna (2010), e Winnicott (1975) para o conceito de lúdico e de como ele é intrínseco ao desenvolvimento do ser humano. Atrelados a esse debate, nos aproximamos dos indicadores para a existência do lúdico, elencados pelos estudos de Macedo, Petty e Passos (2005), a fim de assinalar o que é ser um professor lúdico.

Esta pesquisa voltou-se para professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental e que participaram da formação continuada do Pacto Nacional da Alfabetização pela Idade Certa (PNAIC), sob a responsabilidade da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), no município de Itaperuna/RJ. O PNAIC é um programa do governo federal, em parceria com estados e municípios, que tem como objetivo a melhoria da alfabetização de crianças que frequentam o espaço escolar; visando, ainda, contribuir para a formação continuada de professores alfabetizadores, sendo esse

programa considerado uma política híbrida (AGUIAR *et al.*, 2018a). Convém ressaltar que a realização da aplicação deste questionário aos professores alfabetizadores, que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental, se fez necessário pela aproximação, enquanto formador regional do polo de Itaperuna.

A abordagem metodológica foi a análise de conteúdo (BARDIN, 2016) dos relatos dos respondentes do questionário semiestruturado, tendo a sua aplicação acontecido no terceiro trimestre do ano de 2017. Duas foram as questões norteadoras. A primeira: “Como você define o termo *lúdico*?”, e, a segunda: “O que é ser um *professor lúdico*?” Os participantes responderam em uma folha impressa a essas duas perguntas supracitadas.

Esta pesquisa teve a participação de trinta e dois respondentes. O grupo era formado por vinte e nove mulheres e três homens, sendo eles professores que participam dos encontros formativos do PNAIC, que atuam nos seguintes municípios do estado do Rio de Janeiro: dois no município de Laje do Muriaé; três em Bom Jesus do Itabapoana; dois em Porciúncula; dois em Italva; um em Aperibé; três em Santo Antônio de Pádua; dois em Varre-Sai; dois em Natividade; três em Miracema; dois em Itaocara; dois em Cambuci; sete em Itaperuna; e um em São José de Ubá. Esses municípios mencionados fazem parte do Polo 11, localizado em Itaperuna - RJ, onde aconteceu a formação continuada do PNAIC-UFRJ.

Da investigação emergiram vários tópicos, que apontam para a forma como os professores compreendem o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Com o exposto, este trabalho propõe-se a mostrar uma análise parcial dos dados coletados por meio de um questionário. Para fins éticos desta pesquisa, os sujeitos envolvidos neste estudo foram nomeados como: “Professor 1”, “Professor 2” e assim sucessivamente, trazendo para a discussão aspectos relevantes sobre a conceituação de lúdico e seus desdobramentos, atribuídos ao que seja um professor lúdico, atuante nos anos iniciais do ensino fundamental. Consequentemente, este artigo não possui uma seção exclusiva para a discussão teórica acerca da temática evidenciada, mas expõe uma breve contextualização sobre o tema. No entanto, entende-se que a mesma se encontra imbricada ao referencial teórico, a fim de manifestar o que é pertinente. Desse modo, as articulações são exibidas ao longo do texto, dando ênfase ao entendimento do lúdico conforme exposto pelos professores, que, assim, contribuíram para esse estudo, sem anular a cientificidade deste artigo. Portanto, o mesmo se organiza nas seguintes seções: “Lúdico”; “Ser Lúdico: eis a questão”; “Possíveis reflexões”; “Considerações finais”; e “Referências”.

O lúdico

Definir lúdico não é uma tarefa fácil, já que esta palavra está vinculada a vários significados, muitos deles associados à criança, à infância, e aos jogos, como podemos identificar na maioria dos estudos científicos (AGUIAR, 2019, 2018, *et al.* 2018b, *et al.* 2018c; MONTEIRO; DELGADO, 2014; FORTUNA, 2018; CINTRA, 2014; NEGRINE, 2011; SANTOS, 2011). Portanto, o lúdico faz parte da essência do ser humano, pois antes de o homem se tornar *homo sapiens - ser “racional”*, sábio, um ser pensante – e *homo faber* – “aquele que faz” –, ele se constitui como *homo ludens* – aquele que brinca, joga, que tem necessidade de prazer, sendo capaz de interagir de forma lúdica com sua realidade, até porque “se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais” (HUIZINGA, 2014, p. 6).

Desse modo, o lúdico não permanece restrito a uma faixa etária ou fase do desenvolvimento humano, pois “o lúdico extrapola a infância” (SANTOS, 2011, p. 7). O lúdico marca a vida de qualquer ser humano, desde a infância até a velhice, podendo ser considerado um processo contínuo, que envolve diversas gerações, até porque as crianças brincam, os adultos brincam, os jovens e os idosos, em qualquer espaço ou ambiente escolar, brincam, e este ato é intrínseco ao ser humano, por possuir aspectos “socioculturais” (NEGRINE, 2014, p. 206), podendo ser considerado indispensável para o desenvolvimento; neste caso, o “brincar é múltiplo e não único” (FORTUNA, 2010, p. 112). Assim, cabe mencionar, com base em Winnicott (1975), que “O que quer que se diga sobre o brincar de crianças, aplica-se também aos adultos” (p. 68).

Com o brincar, acessamos também “sentimentos de angústia ou de ansiedade”, como mencionou o psicanalista Winnicott (1982, p. 162). O mesmo autor afirma que a partir do brincar, aprendemos a controlar sentimentos e a vivenciá-los em um terreno visto como seguro, já que tem início, meio e fim, permitindo, dessa forma, sua reelaboração. O brincar é, pois, um “sintoma de saúde no desenvolvimento emocional”, de acordo com a teoria winnicottiana (WINNICOTT, 1982, p. 193), e por associá-lo ao desenvolvimento humano, marcado como a essência de cada sujeito, ao se compreender que este brincar remete às questões cognitivas e relacionais de qualquer indivíduo. A respeito do brincar, Santos (2011) ressalta que os aspectos que impulsionam a existência do lúdico são a busca pela felicidade, “a alegria, a afetividade e a sensibilidade estética” (p. 182). Finalmente, o lúdico

habita os sentidos, as percepções, os sentimentos, as sensações, e os contextos da vida humana, tanto da razão como da emoção.

No entanto, para Winnicott (1975, p. 75), a característica essencial do brincar “refere-se sempre a uma experiência criativa, uma experiência na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver.” Logo, o brincar é lúdico, e encontra-se articulado com o desenvolvimento da criatividade e da imaginação (MORGON, 2013). São pertinentes a essa acepção, o prazer, as vivências corporais, a autoestima, o desenvolvimento do pensamento, da ação, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades (SANTOS, 2011). Com o exposto, seguimos com os relatos dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental e sua relação com o termo *lúdico*.

Os professores respondentes, em sua totalidade, ao serem questionados: “Como você define o termo *lúdico*?”, mencionaram aspectos relacionados às suas vivências e experiências do que significa *lúdico* para eles. A partir da análise das respostas obtidas, quatro pontos se sobressaíram:

- 1) “Brincar”;
- 2) “Criatividade”;
- 3) “Prazer” e “Diversão”;
- 4) “Jogos” e “Brincadeiras”.

O primeiro menciona o lúdico como “brincar”, e essa afirmação apareceu de forma recorrente entre os professores dos anos iniciais, de quem trazemos alguns dos relatos:

É o interagir, o brincar, o ressignificar, o construir. (Professor 20)

Brincar, colorir, sonhar. (Professor 2)

Brincar. (Professor 29)

[...] brincar, jogar e se movimentar. (Professor 16)

Desse modo, definir lúdico como brincar é resgatar o sentido do “*homo ludens*”, aquele que brinca, a essência do ser brincante, como percebemos na obra de Huizinga (2014). Assim, rompe-se o rótulo de que brincar é coisa de criança, extrapolando o limite da infância (SANTOS, 2011), permitindo que qualquer ser humano interaja, construa, ressignifique, jogue, movimente-se em torno do lúdico, pois este ato de brincar é intrínseco ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e relacional dos seres humanos. Escrever sobre o lúdico, e defini-lo remete a crianças, adultos e idosos (WINNI-

COTT, 1975; NEGRINE, 2011), indo sua conceituação além das palavras ditas ou escritas. Tal conceituação precisa ser vivida, por se tratar de sujeitos em desenvolvimento. Logo, o brincar é vida e ele só existe quando nos deparamos com seres humanos “no decorrer de sua existência” (NEGRINE, 2011, p. 19).

Ao realizar uma análise minuciosa dos relatos dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental sobre a definição do termo *lúdico*, a partir dos estudos de Fortuna (2010), ao considerar o brincar como múltiplo, tal definição pode ser ampliada quando os participantes desse estudo a conceituam como “interagir”, “sonhar”, “construir”, “jogar e movimentar-se”. Todavia, o lúdico é essencialmente “brincar”, e, esse brincar constitui os seres humanos em sua pluralidade, principalmente por implicar as dimensões cognitivas, afetivas e sociais de cada sujeito. Quando os indivíduos brincam, eles criam, interagem, sonham, constroem diversas formas para lidar com a aprendizagem, como também com a não aprendizagem, em seu percurso escolar, ou em outros contextos. Ora, o brincar é riquíssimo e possibilitador de aprendizagens, mas essa acontece pela interação entre sujeitos lúdicos, nesse caso, os seres humanos. E assim, partimos para o segundo aspecto que identificamos nos relatos dos professores, cujo *lúdico* pode ser entendido como *criatividade*.

O segundo aspecto é, entretanto, importante ao destacarmos duas frases que chamaram a atenção, escritas por dois professores a respeito do lúdico: “Espaço de criação e aprendizado” (Professor 9). Já o outro docente mencionou “(o lúdico) como fundamental na minha vida, na educação, no ensino-aprendizagem, e para a formação e expressão da criatividade” (Professor 27). De modo consequente, “criatividade” e “espaço de criação”, mencionados pelos professores, são características fundamentais para se pensar a existência do lúdico no binômio ensino e aprendizagem.

Sendo o primeiro, “criatividade”, constitutivo do ser humano, visto que não é ensinada; ela é inerente a qualquer indivíduo, mas este precisa ser estimulado, inserido em um espaço que possibilite a vivência e a plenitude de sua ação. Em outras palavras, Vigotski (2011) ressalta que a criatividade não é um dom ou talento próprio somente a algumas pessoas. Todos podem desenvolvê-la e vivenciá-la, notadamente, quando estamos imersos em “ambientes facilitadores” de aprendizagem, onde promovem a abertura do viver criativo, o lúdico se mantém (WINNICOTT, 1975). Nesse caso, questionamos: como nós, professores, possibilitamos “espaços de criação” no cotidiano das escolas em que trabalhamos? De que maneira propiciamos, entre os conteúdos a serem ensinados, o desenvolvimento do potencial criador de cada criança?

Para um espaço de criação existir, requer-se a superação dos limites atribuídos ao que seja lúdico, e de referi-lo somente vinculado à criança. A execução de propostas curriculares e planejamentos que assumem a dimensão prescritiva e reducionista, ao assumir que o lúdico é um único conceito. Podemos afirmar que tal determinação é errônea, dado que o lúdico é múltiplo, plural, mas que este só faz sentido quando é gestado por seres brincantes, investido de muito trabalho e estudo. Tanto que Negrine (2011), em seu artigo, “O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade”, descreveu que o terceiro milênio será o da ludicidade, em que precisaremos nos “especializar” para trabalhar nessa dimensão.

Santos (2011) também corrobora a afirmação de Negrine, e, assim, escreve que as universidades devem alterar seus currículos, “principalmente nos cursos de formação do educador, introduzindo disciplinas de caráter lúdico, como a criação de cursos específicos sobre ludicidade em nível de Ensino Superior, bem como a criação de cursos de pós-graduação em atividades lúdicas” (p. 59). Desse modo, o lúdico ganha lugar de destaque, de visibilidade e de reconhecimento como potência para o ato de educar, aprender e desenvolver-se como sujeito lúdico e criativo.

Assim, identificar o lúdico como “criatividade” e “espaço de criação”, por aqueles que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano), traz à tona a concepção de mundo que esses sujeitos possuem. As diversas leituras que realizaram em suas trajetórias, as disciplinas que cursaram ao longo de sua formação como docentes, e toda a experiência acumulada para tal entendimento, de que lúdico é criatividade, e, assim, expor como fez um dos professores alfabetizadores, destacando que este é “fundamental em minha vida” (Professor 5). Esse tipo de enfoque apresenta possíveis lacunas a serem aprofundadas por outros pesquisadores da área da Educação, que desenvolvem pesquisas sobre a temática do lúdico, da ludicidade e da criatividade no espaço escolar.

No entanto, quando o Professor 5 relata que o lúdico é fundamental em sua vida, diríamos que esta ligação marca uma trajetória para além de um espaço-tempo, e demonstra a pluralidade e a subjetividade que o lúdico pode proporcionar para as vidas de nossas crianças, adultos, jovens e idosos, no cotidiano de nossas escolas, universidades, nos espaços que ultrapassam os muros da escola e que dialogam com o fazer diário. Tendo em vista que o lúdico é vida, é pulsão, é subjetivo a cada ser humano, podendo ser entendido como criatividade, a ser vivenciada em qualquer ambiente de segurança.

“Prazer” e “diversão” podem se destacar como aspectos mencionados pelos professores dos anos iniciais, quando conceituam o que é lúdico. Winnicott (1982) escreveu que, por meio do brincar, aprendemos a lidar com as nossas angústias e a controlar nossos impulsos. Quando professores relatam que lúdico é prazer e diversão, estes não levam em consideração todos os sentimentos que os seres humanos desenvolvem, bem como os “sintomas” para se lidar com a frustração. Se o lúdico é intrínseco ao ser humano, logo, ele pode viver momentos de alegria, prazer, angústia, tristeza, raiva, humor, entre outras sensações e percepções (SANTOS, 2011). A apropriação do lúdico como exclusivo ao “prazer” e à “diversão” é negar a abertura do ato espontâneo, da liberdade, da inclusão de outras sensações e sentimentos que marcam o ser humano quando este joga e brinca. Para que o lúdico aconteça na sala de aula e em outros contextos, devem-se abrir as janelas das emoções e compreender que

a brincadeira pode mudar o mundo: com a criatividade que lhe é própria, ela pode transformar estratégias de sobrevivência em fontes de resistência, inovação e prazer nesse mundo tão discricionário e injusto, no qual ela mesma por vezes se asfixia e se perverte (FORTUNA, 2010, p. 112).

Podemos entender o lúdico como mudanças, como alternativas, novas rotas para velhos caminhos trilhados, quando se busca a transformação de uma sociedade, de uma escola, de uma turma e, até mesmo, de uma aula elaborada. Portanto, repensemos o lugar do lúdico nas instituições de ensino e em nossas ações como seres humanos. Assumamos uma educação democrática, para todos, e não somente para uma minoria; uma educação na perspectiva inclusiva, que rompa com as exclusões e que busque a mudança com base no diálogo, com um toque de sentimento. Assim, seguem os relatos dos professores que participaram deste estudo:

Lúdico é algo que faço com prazer, motivação e que deixa um conhecimento, que foi adquirido e que não vou esquecer mais. (Professor 32)

Algo prazeroso que nos desperta ânimo e interesse em fazer ou participar. (Professor 26)

Como um momento prazeroso. Em que o aluno aprende com prazer e você ensina com satisfação. (Professor 18)

É tudo o que te dá prazer. (Professor 15)

Prazeroso, criativo. (Professor 28)

Prazeroso, intencional, fluido. (Professor 13)

Prazeroso, palpável e divertido. (Professor 30)

Prazeroso e instigante. (Professor 12)

Diversão. (Professor 1)

Em continuidade, o Professor 23 escreve: “[...] algo que sai da rotina da criança em sala. Algo divertido, dinâmico – onde as crianças constroem conceitos brincando”. Convém ressaltarmos que tudo o que sai da rotina, do planejamento diário, de todo um investimento metodológico e apostas do docente, pode-se, assim, dizer que é lúdico. Acreditamos que não! No lúdico há rigor, requer zelo, respeito pelo ser humano, cujas propostas pedagógicas levam em consideração as fases do desenvolvimento cognitivo, afetivo e relacional de qualquer sujeito. Em contrapartida, um dos parâmetros do lúdico é a permanência em um espaço mais subjetivo, interno de cada indivíduo, a fim de promover confiança e segurança, contribuindo para o desenvolvimento da inteligência, da sensibilidade e, segundo Santos (2011), para a construção do conhecimento e das habilidades.

O quarto e último aspecto, no que se refere ao termo “lúdico”, são os “jogos” e “brincadeiras”. Eles responderam:

Aprendizagem através da brincadeira. (Professor 4)

Atividade através da brincadeira. (Professor 25)

Liberdade, brincadeira, criatividade, tempo de crescimento. (Professor 1)

Lúdico são as brincadeiras, os jogos que interagem com as aprendizagens ao mesmo tempo. (Professor 7)

É o caminho que torna mais fácil e prazerosa a aprendizagem através de brincadeiras, brinquedos, e etc. (Professor 19)

Lúdico é tudo aquilo que envolve brincadeiras, jogos. (Professor 24)

Santin (2001, p. 115), em suas pesquisas, afirma que “o lúdico pode ser entendido como uma sinfonia que precisa ser executada para ser vivida”. A partir da metáfora de Santin, por entender o lúdico como uma “sinfonia”, palavra de origem grega, que simplesmente significa todos os sons juntos; o lúdico só faz sentido quando há participação, movimentação, entrelaçamento de ideias, envolvimento entre sujeitos ou interação com algum objeto, jogo, brinquedo, brincadeira, de modo que o ser brincante se envolva de tal forma e não enxergue o tempo passar. Lúdico, como descreveu muito bem o Professor 19, “é um caminho”, e nesse caminho, conforme nossas experiências e vivências, vamos trilhando descobertas, aprendizagens que dão um tom, uma nova sinfonia para vida, diante

dos obstáculos que encontramos na vida diária como educadores, e que nos possibilitam a “liberdade” e o “tempo de crescimento”, como foi exemplificado pelo Professor 1.

De acordo com Almeida (2013), o lúdico é uma ação que pode ser percebida com o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, e esse pode ser entendido como adjetivo quando a ele são identificados jogos, brinquedos e brincadeiras. Por outro lado, com base nessa ideia de Almeida (2013), as investigações de Aguiar (2018, *et al.* 2018c) revelam que a existência do lúdico só é possível quando há a participação de seres humanos. Postula-se o envolvimento do ser humano de maneira integral, que pode transbordar para atividades lúdicas, tornando-as, assim, uma educação lúdica, criativa, que priorize a experiência de cada sujeito diante do seu percurso formativo.

Diante da primeira questão deste estudo, “Como você define o termo lúdico?”, percebemos que o significado atribuído pelos professores dos anos iniciais do ensino fundamental é polissêmico, mas o que está em jogo nesta conceituação e definição é o ser humano, que age, se desenvolve, pensa, e o faz como um ser brincante. Ao buscar, ainda, a compreensão sobre o lúdico com os professores alfabetizadores, constata-se que o lúdico ocorre também quando nascem impulsos, interesses individuais e espontâneos dos seres humanos, como foi explicitado pelo Professor 21: “O termo lúdico se dá quando você traz para o aluno aquilo que está próximo dele” e, de modo específico, é “Vivenciar um pensamento, uma intenção. É tocar, é sentir” (Professor 17).

Ser lúdico: eis a questão

Aquele que aceita o novo. Faz a diferença! Sonha, busca e brinca. (Professor 2)

A segunda questão desta pesquisa se refere à percepção dos professores no que diz respeito a ser um professor lúdico. Ao longo de todo o texto, afirmamos que o lúdico é inerente ao ser humano, em diálogo com os estudos de Huizinga (2014), Winnicott (1975), Negrine (2011), e outros autores mencionados neste artigo, por assim entenderem que a potência mantém a vida – viver criativamente – e, colabora para a abertura de aprendizagens, tanto de uma criança em sua trajetória escolar, ou de um adulto no mundo do trabalho, pois o lúdico remete a vivências internas do sujeito, como também a sua ação cotidiana. Sob esta perspectiva, o lúdico se conecta às formas de jogar, criar, de estabelecer vínculos com outros humanos, de ser e de existir como indivíduo social, cognitivo e cultural. Mas, a segunda pergunta é: como atribuí-lo a um professor que atua nos anos iniciais do ensino fun-

damental? “Ser lúdico: eis a questão”, subtítulo desta seção, que busca desvendar os nós e as indagações sobre o que é ser um docente lúdico.

Macedo, Petty e Passos (2005), no livro “Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar”, apresentaram cinco indicadores para a existência do lúdico na perspectiva das crianças:

- 1) prazer funcional;
- 2) desafio e surpresa;
- 3) possibilidades;
- 4) dimensão simbólica;
- 5) expressão construtiva.

Com base nesses indicadores (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005), analisamos os relatos dos professores, buscando a definição de “professor lúdico”.

O primeiro indicador, “Prazer funcional”, tem a pretensão de trazer à tona a relação que a criança ou o adulto possuem diante de uma atividade jogo, ou brincadeira, cujo objeto permite o despertar do prazer. Os mesmos autores descrevem:

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 meios para outros fins (ler para obter informações, por exemplo), mas por si mesmas (ler pelo prazer ou desafio de ler). O interesse que sustenta a relação é repetir algo pelo prazer da repetição (MACEDO, PETTY, PASSO, 2005, p. 18).

Enfatizamos que o professor lúdico é aquele que propicia um espaço onde alunos podem ser estimulados a ter prazer funcional, diante de uma atividade ou qualquer outra proposta de intervenção, estratégia, metodologia, que motive crianças e adultos a aprender. Ocorre de modo simultâneo também o despertar para a repetição no sentido de prazer – vontade de exercitar seus domínios e habilidades, como foi expressa pelo Professor 4: “Aquele que leva os alunos a aprender de forma divertida”, e outros professores elencaram, nessa mesma perspectiva, o desejo em querer aprender algo, sendo o professor a figura central deste estímulo.

É um professor, que através de atividades e atitudes, desperta no aluno o interesse e o prazer em aprender. (Professor 3)

[...] um professor que busca o diferenciado; a aprendizagem despertando o interesse e o prazer. (Professor 19)

É o professor que sente prazer em ensinar e ensina buscando a alegria em aprender. (Professor 15)

[...] ser um professor lúdico é ser criativo, inovador, é aquele que encontra maneiras diferentes, diferenciadas de ensinar, e ensinar com entusiasmo. (Professor 6)

É ser um professor que busca meios diferenciados para facilitar e/ou mediar o conhecimento trabalhado de maneira prazerosa e significativa. (Professor 26)

É valer-se de estratégias diversas para despertar o interesse e aproximar-se, buscando a participação e a aprendizagem. (Professor 1)

É interessante notar que os professores destacaram o “prazer” como elemento definidor do termo *lúdico*, quando se referem-se à primeira questão deste estudo. Todavia, quando são questionados sobre ser um professor lúdico, esta expressão é também utilizada: “desperte no aluno o interesse e o prazer em aprender” e “o professor que sente prazer em ensinar”. Reparamos que o professor lúdico é aquele que desperta o interesse nos alunos em querer aprender. Este despertar motivacional para a aprendizagem não é exclusivo daquele que exerce a docência, mas estudantes, crianças, adultos, conforme as relações estabelecidas, podem contribuir para motivar uns aos outros, sabendo que o papel do professor é fundamental como mediador neste percurso.

Outras características foram atribuídas pelos professores respondentes deste estudo para a efetivação do “ser professor lúdico”, cuja aposta se dá nas atitudes e nos modos como os professores solucionam os problemas que chegam na sala de aula. O Professor 22 destaca o fato de que “ensinar os alunos a ler e a escrever *em meio ao tiroteio*”. Como formador regional deste grupo de professores alfabetizadores, o mesmo traz sua realidade, ao definir o lúdico mesmo em meio a situações de “guerra”, em uma escola que enfrenta constantes tiroteios em sua cidade. Explicita a situação de que ser lúdico é investigar, pesquisar, compreender quais estratégias serão necessárias para que todos os alunos aprendam, de acordo com as suas especificidades, respeitando a subjetividade de cada educando. Difundimos que ser lúdico é estabelecer um ambiente de prazer, de desafios que buscam suprir as necessidades e as demandas sociais, cognitivas e afetivas de cada indivíduo, em que cada ser humano, inserido nesse processo, se sintam abraçado, envolvido no percurso de ensinar e aprender, onde não existe um hiato.

O segundo indicador, Macedo, Petty e Passos (2005) denominaram como “Desafio e surpresa”. Eles afirmam que: “qualquer atividade pode ser interessante. Isso depende do modo como é pro-

posta, do contexto, das pessoas, do seu sentido para nós” (p. 18). Assim, prosseguem afirmando que é trazer situações-problema para promover aprendizagens, o que consiste em inserir obstáculos, desafios, implicando em alguma dificuldade maior ou menor, de modo a superá-la.

Por essa via, ser um professor lúdico é estar “aberto a possibilidades de interação, conhecimento, vivência; é ser curioso, pesquisador e aberto ao novo”. (Professor 9). Essa novidade pode levar em consideração os obstáculos que são postos no cotidiano da sala de aula, os desafios da docência, que, às vezes, ultrapassam os muros da escola, e aí, temos de lidar com a agressividade, a violência e o descaso do poder público, quando as escolas se inserem em ambientes vulneráveis em que tudo falta – saneamento básico, luz elétrica, hospital, entre outros serviços da esfera pública. Aqui ressaltamos uma questão problematizadora e reflexiva: É possível ser lúdico em meio ao caos?, em lugares em que tudo falta? Principalmente, quando retomamos o olhar do Professor 22, ao dizer que ser lúdico “é ensinar no meio do tiroteio”. Para além das situações cotidianas conflituosas e que colocam professores e estudantes em situação de risco, ser lúdico é criar um ambiente de segurança, mesmo que o caos esteja estabelecido no contexto em que vivem essas crianças. Entretanto, ser lúdico “é estar bem próximo do seu aluno, conhecer suas necessidades, seus anseios, suas dificuldades” (Professor 21). Esta acepção registra o lugar da docência e o quanto aquele que ensina algo a alguém precisa conhecer das especificidades de cada aprendente, apesar das peculiaridades sociais e “dos intensos tiroteios”, como foi falado por um dos professores alfabetizadores. Assim, superamos os limites que foram impostos, quando já ouvimos em nossa prática docente: “Ele não aprende”. Posteriormente, esses sujeitos alcançaram tais conhecimentos escolares, e, desse modo, devemos garantir a aprendizagem de todos, ao romper tais rótulos impostos: “Este aprende”, “Aquele não aprende”, ao respeitar o tempo de cada um. Para isso, se faz necessário que os educadores prestem atenção em qual é a melhor maneira pela qual cada indivíduo se desenvolve, até porque somos seres pluridimensionais (SILVA, 2010).

Os pesquisadores Macedo, Petty e Passos (2005), ao se referirem ao terceiro indicador denominado “Possibilidades”, apostam na perspectiva do sujeito, nas atividades necessárias e possíveis. “As crianças precisam dispor de recursos internos ou externos suficientes, para a realização de uma tarefa, ou, ao menos, de parte dela” (Macedo, Petty e Passos, 2005, p. 19). Igualmente, os mesmos autores destacam que o “lúdico expressa uma qualidade de transitar ou percorrer os modos – impossível, circunstancial, necessário e possível” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 20).

De certo modo, o professor dos anos iniciais, que pretende ser reconhecido como lúdico, pode articular sua prática e o exercício da docência a esse campo de possibilidades, tão mencionado pelos autores acima, de que algo é possível dentro do que é necessário. Conseqüentemente, ser um professor lúdico põe em destaque a profissionalização de ser docente, remetendo, também, às discussões que foram realizadas nos cursos de formação para a docência, com ênfase no lúdico e na ludicidade (SANTOS, 2011; NEGRINE, 2011), muito bem descrito pelo Professor 5: “Profissional que utiliza o brincar como estratégia de ensino ou recurso de aprendizagem”.

Ainda sobre esta ideia, o brincar como estratégia acontece com a cooperação entre alunos e professores, e, nessa relação, o lúdico se inscreve quando ambos, em harmonia, possibilitam um espaço para se reinventar, construir outras aprendizagens. Como exemplo disso, quando um professor que atua em uma favela e traz elementos culturais desse contexto para a sala de aula, isso pode ser considerado lúdico, pois a vivência é enriquecedora da aprendizagem, principalmente quando está próxima daqueles que estão nos espaços escolares, permitindo interlocuções entre histórias, conhecimentos e saberes. Assim, o lúdico emancipa conhecimentos, legitima saberes que outrora eram negligenciados, potencializa as múltiplas aprendizagens que habitam a escola e toda a cultura humana. Que professores, alunos, crianças, idosos, inseridos nos sistemas educacionais, sejam capazes “de reinventar na prática da sala de aula, tornando o ensino prazeroso” (Professor 28).

O quarto indicador, “Dimensão Simbólica”, refere-se à atribuição de sentidos aos objetos estruturados ou não; é a maneira de a criança pensar, imaginar, criar no mundo que a cerca. Macedo, Petty e Passos (2005) destacam que essa dimensão é fundamental, pois “marca uma nova forma de se relacionar com o mundo pela via do conceito, da imaginação, do sonho, da representação, do jogo simbólico” (p. 20). Essa afirmação dialoga com o relato de dois professores.

“[...] é aquele que traz o imaginário para o real ou que leva o real para o imaginário”. (Professor 17)

“[É] aquele que ensina brincando, fazendo acontecer, jogando com palavras, objetos, lugares e situações.” (Professor 16)

Assim, ser professor lúdico é propiciar, na sala de aula, o desenvolvimento da imaginação de cada criança e dos adultos que dela participam, permitindo que ambos os sujeitos possam criar, simbolizar, fazer acontecer, passando do mundo imaginário ao mundo real, como expresso por Winnicott (1975) ao escrever sobre a realidade interna e externa de cada indivíduo, pois o ser lúdico habita este

espaço “entre”. Com isso, percebemos que tudo é possível quando se quer ensinar. É interessante pensarmos com base nos estudos de Scofano e Maia (2018), que uma educação criativa não é

[...] calcada em conteúdos somente, na qual o diálogo entre arte e educação, entre narrativas singulares e comuns, entre imagem, símbolo e signo, possa ocorrer livremente para que tenhamos realmente uma docência criativa e uma aprendizagem significativa. Que cada um possa criar o seu próprio brinquedo, com base em vivências lúdicas e míticas para o entendimento de um mundo que, muitas vezes, não faz sentido que não seja pelo significado, não somente para uma sociedade, mas igualmente para um indivíduo em si mesmo. As dimensões constituintes do ser cognoscente, daquele que ensina e aprende, se entrelaçam para que o lugar da aprendizagem possa ser criado (SCOFANO; MAIA, 2018, p. 109).

O quinto e último indicador, “Expressão construtiva”, tem como característica ter um olhar atento, aberto, disponível para as diversas possibilidades de se expressar. Essa etapa tem ênfase na investigação, no planejamento, na imaginação de estratégias, com o fim de propor um direcionamento, sentido, foco, destino, finalidade, antes, durante e após a atividade ocorrida (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

Compartilhamos os relatos que dialogam com esse indicador e ajudam a compreender o que é ser professor lúdico.

É aquele que não se acomoda, que se preocupa em ensinar de forma divertida. Que sai da “mesmice”. (Professor 22)

Objetivo, prático, humano e sensível. (Professor 13)

Aquele que busca entrar no mundo do aluno, que busca ensinar através de algo prazeroso para o aluno. (Professor 23)

Cativante, ótimo, escutador, humano, sensível e inspirador. (Professor 11)

Professor lúdico: primeiro precisa estar aberto a essa proposta, que exige uma dinâmica diferente, mas ele também precisa saber o que está fazendo. (Professor 14)

A partir desses relatos, podemos afirmar que o docente que se considera lúdico mergulha nas dimensões objetivas e subjetivas do desenvolvimento humano (SILVA, 2010). No entanto, o mesmo precisa planejar as atividades propostas, os conteúdos a serem ensinados, mas para sair da “mesmice”, como ressaltou o Professor 22; ele precisa ter um olhar atento (MACEDO, PETTY; PASSOS, 2005), ser “sensível”, “cativante” e “inspirador” e isso somente é possível com colaboração e empatia.

Possíveis reflexões: considerações finais

Concluindo este artigo retomamos alguns caminhos trilhados ao longo de cada seção e o objetivo deste estudo que foi discutir qual é a compressão dos professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano) sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem e sua percepção do que seja um professor lúdico.

Nesse sentido, percebemos que os professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental conseguem definir o que é lúdico em seus diversos aspectos, considerando-o intrínseco ao ser humano, e assim traduzem a polissemia, a pluralidade em torno desta definição.

Portanto, o lúdico pode ser chamado de brincar e seu significado ganha pluralidade por ser referir a seres humanos, pois todos somos criativos, estamos envolvidos no processo de aprendizagem que é diário, principalmente quando somos mediadores do ato de aprender, ensinar, educar, jogar, criar. Com isto, lúdico pode-se resumir como interação, socialização, construção, ressignificação, movimento entre ensinantes e aprendentes diante de uma ação, metodologia, jogos, brinquedos e brincadeiras. Se existe ser humano, e este se envolve, o lúdico passa a existir. Logo, professores dos anos iniciais conseguem defini-lo e associam ao prazer, imaginação, criatividade, brincar, diversão e todas as sensações que desenvolvemos frente a uma ação.

Sobre ser um professor lúdico, remete a ação deste professor e assim caminhamos com indicadores (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005) e concluimos que para ser lúdico no exercício da docência nos anos iniciais do ensino fundamental com base na análise que realizamos ao longo deste artigo, professores precisam despertar o prazer e o desejo de aprender apostando em um ambiente que estimule o interesse, a curiosidade em querer a aprender algo, e, compartilhar ideias. O desafio será a marca desse profissional, em que, diante de situações-problemas encontra saídas para aprendizagem, isto foi visto quando um dos professores relata que deve ser lúdico ao meio ao troteio.

Ser professor lúdico é reinventar a sala de aula com poucos recursos, descobrindo que por si mesmo o lúdico pode habitar sem mecanismos de repetição, negando modelos de aprendizagem que não respeitam a subjetividade de cada indivíduo, cujo ato criador pode emergir com reflexão, foco, imaginação e percepção, que são indispensáveis para o desenvolvimento humano.

Referências

AGUIAR, J. F. de. Ser Lúdico. **Jornal O Povo**, Ceará, 23 de abr. de 2019. Jornal do Leitor. Disponível em: https://www.opovo.com.br/jornal/jornal_do_leitor/2019/04/22/ser-ludico.html. Acesso em: 26 de maio de 2019.

AGUIAR, J. F. de. **O lúdico é um saber?** Vozes docentes sobre o lúdico na docência do Ensino Superior. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://www.educacao.ufrj.br/ppge/disserta%C3%A7%C3%B5es2017/dJonathanAguiar.pdf>

AGUIAR, J. F. de. *et al.* Do chão da escola pública à universidade: reflexões sobre práticas formativas de um polo acolhedor. In: CONSTANT, E. (Org.) **Redes de Alfabetização no Estado do Rio de Janeiro**: Prática, Extensão e Integração na Formação Continuada. Rio de Janeiro: Edigráfica, 2018a.

AGUIAR, J. F. de *et al.* Diálogos entre sujeito brincante-aprendente: construção de um espaço lúdico-criativo na formação continuada de professores. **V Seminário Discente PPGE – UFF - Democratização de políticas e saberes, disputas em uma educação sob ataque**. Niterói: UFF, 2018b. Disponível em: https://docs.wixstatic.com/ugd/5dad63_ce88d062480a4e-e49906f41e20201d44.pdf. Acesso em: 17 de dez. de 2018.

AGUIAR, J. F. de *et al.* Lúdico, ludicidade e atividade lúdica: diferenças e similaridades. In: ALFERES, M. A. (org). **Qualidades e políticas públicas na Educação**. v. 4. Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018c. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2018/12/Qualidade-e-Pol%C3%ADticas-4.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2018.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica**: teorias e práticas. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Distrito Federal: Brasília, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 17 de dez. de 2018.

BRASIL. **RESOLUÇÃO Nº 2, DE 1º DE JULHO DE 2015**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/agosto-2017-pdf/70431-res-cne-cp-002-03072015-pdf/file>. Acesso em: 17 de dez. de 2018.

BRASIL. **Planejando a Próxima Década**: Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação. Ministério da Educação / Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino (MEC/SASE), 2014. Disponível em: http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf. Acesso em: 26 de maio de 2019.

CINTRA, R. C. G. Ludicidade e prática docente na educação da criança: estado da arte. **Rev.Eletrônica Pesquiseduca**, Santos, v. 06, n. 11, p. 84-96, jan.-jun. 2014. Disponível em: <http://periodicos.unisantos.br/index.php/pesquiseduca/article/view/228/pdf>. Acesso em: 17 de dez. de 2018.

FORTUNA, T. R. Brincar com os diferentes e as diferenças: o potencial da brincadeira para promoção da inclusão e transformação social. In: OLIVEIRA, V. B. de; SOLÉ, M. B. í; FORTUNA, T. R. **Brincar com o outro: caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis: Vozes, 2010.

FORTUNA, T. R. Cultura lúdica na era digital: alguns efeitos no comportamento infanto-juvenil. **Em Aberto**, Brasília, v. 31, n. 102, p. 165-175, maio/ago. 2018, Disponível em: <http://emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/view/3692/pdf>. Acesso em: 17 de dez. de 2018.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MONTEIRO, C. M. V. R; COLL DELGADO, A. C. Crianças, Brincar, Culturas da Infância e Cultura Lúdica: uma análise dos estudos da infância. **Saber & Educar**, [S.l.], n. 19, p. 106-115, dez. 2014. Disponível em: <<http://revista.esepf.pt/index.php/sabereducar/article/view/80>>. Acesso em: 17 de dez. de 2018.

MORGON, M. T. **A necessidade da criatividade na Educação Básica: entraves e possibilidades**. Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

NEGRINE, A. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, S. M. P. dos. (Org.) **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 7ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

NEGRINE, A. **Simbolismo e jogo**. Petrópolis: Vozes, 2014.

SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST Edições, 3ed. 2001.

SANTOS, S. M. P. dos. Espaços lúdicos: Brinquedoteca In: SANTOS, S. M. P. dos. (Org.) **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 7ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SCOFANO, R. G.; MAIA, M. V. C. M. Gilbert Durand e a Imaginação Simbólica. In: AZEVEDO, N. N. de; SCOFANO, R. G (Org.) **Introdução aos pensadores do imaginário**. Campinas: Editora Alínea, 2018.

SILVA, M. C. A e. **Psicopedagogia: a busca de uma fundamentação teórica**. 2ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

VIGOTSKI. L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

WINNICOTT, D. W. **As origens do pensamento da criança**. São Paulo: Malone, 1982.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.