



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

EIXO TEMÁTICO: Formação inicial, continuada e valorização dos profissionais de Educação.

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Resultado de pesquisa.

LÚDICO, LUDICIDADE E ATIVIDADE LÚDICA: DIFERENÇAS E SIMILARIDADES

Jonathan Fernandes de Aguiar¹

Camila Nagem Marques Vieira²

Maria Vitória Campos Mamede Maia³

Resumo

Este artigo tem por objetivo conceituar lúdico, ludicidade e atividade lúdica apresentando as diferenças ou similaridades de tais terminologias com base em relatos de estudantes do curso de Pedagogia e outras licenciaturas. Esta pesquisa se constitui pelo viés qualitativo, do tipo teórico-empírico. O lócus da mesma foi a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e o público de interesse os alunos da disciplina Jogos e brincadeiras. Concluiu-se, com este estudo, que tais terminologias possuem significados diferentes, mas há similaridades quando estes conceitos estão associados ao fazer pedagógico do professor.

Palavras Chave: lúdico, ludicidade e atividade lúdica.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo conceituar lúdico, ludicidade e atividade lúdica, apresentando suas respectivas diferenças e similaridades de acordo com os relatos dos estudantes do curso de Pedagogia e outras licenciaturas da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este estudo é um recorte do projeto de pesquisa e extensão *Criatividade e*

¹Professor do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (CAp-UFRJ), Pesquisador do Grupo de pesquisa Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem (LUPEA), Doutorando em Educação pela UFRJ, Mestre em Educação pela UFRJ, Psicopedagogo, Aperfeiçoamento em Educação Inclusiva e Pedagogo pela UFRJ – escritorjonathan@gmail.com

² Professora de Artes do Colégio Pedro II, Pesquisadora do Grupo de pesquisa Criar e Brincar: LUPEA, Doutoranda em Educação pela UFRJ, Mestre em Educação pela UFRJ e Licenciada em Artes Visuais pela mesma instituição –camilanagem@yahoo.com.br

³Professora Associada do Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da UFRJ. Coordenadora e Fundadora do Grupo de pesquisa Criar e Brincar: LUPEA. Doutora em Psicologia pela PUC-Rio, Mestre em Letras, Psicopedagoga, Psicóloga, Licenciada em Letras-Inglês – mariavitoria.ufrj@gmail.com



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

Educação: diferentes linguagens no espaço de ensino-aprendizagem do grupo de pesquisa Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, cuja proposta é “Construir espaços de pesquisa e reflexão sobre criatividade, ludicidade, processos de ensino-aprendizagem e docência” (MAIA, 2016, p. 20).

METODOLOGIA

A pesquisa que norteia este artigo é qualitativa, do tipo teórica-empírica (IVENICKI; CANEN, 2016). A coleta de dados aconteceu no 1º semestre de 2016, na Faculdade de Educação da UFRJ, na disciplina eletiva “Jogos e brincadeira”. Os sujeitos da mesma foram 15 estudantes que frequentavam esta disciplina em questão. O instrumento utilizado para coleta de dados foi um questionário com três questões abertas: 1) O que é lúdico? 2) O que é ludicidade? e, 3) O que é atividade lúdica? Tais questões tinham por objetivo compreender como os estudantes conceituam lúdico, ludicidade e atividade lúdica. Para análise dos dados obtidos, se utilizou o método de análise de conteúdo (BARDIN, 2016).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A palavra *lúdico* é abrangente e associada a jogos, brinquedos e brincadeiras no que se refere ao contexto educacional (SANTOS; CRUZ, 1997). De acordo com os estudos de Aguiar (2018), ao se apropriar de Huizinga (2014), lúdico vem do latim *Ludus*, que significa jogo, divertimento, brincadeira, brincar, sendo, no entender deste autor, o lúdico a essência do ser humano. Antes de o ser humano se tornar *Homo Sapien* - um ser pensante, e, *Homo Faber* – aquele que faz, ele se constitui como *Homo Ludens* – um ser lúdico, que brinca, joga e interage de forma lúdica conforme a sua realidade. (HUIZINGA, 2014).

Com base nas respostas dos estudantes para a primeira pergunta, o estudante 2 expõe que o lúdico refere-se ao “brincar”, como afirma Huizinga (2014). Já para o estudante 3, o “Lúdico é uma característica de atividades humanas” e “[...]o lúdico representa valores específicos para todas as fases da vida e possibilita o estudo da relação da criança com o mundo” (ESTUDANTE 6). As três respostas se completam, por entenderem que o ser humano é aquele que cria outros sentidos para qualquer atividade, envolvendo o jogo, o brincar, a imaginação e invenção, como também apontou o estudante 4. Ações que dialogam com o que Maia (2014) denominou o lúdico, ao se apropriar da leitura de Winnicott (1975) como um espaço do desenvolvimento psíquico de qualquer indivíduo, foi mencionado também pelo ESTUDANTE 10: “O lúdico é o espaço para criar e imaginar que existe dentro de todos nós (onde brincamos)”.

Já *ludicidade* seria a consequência do lúdico, sua ação (SANTOS; CRUZ, 2001). Ludicidade é associada às maneiras de desenvolver a criatividade, a imaginação, os jogos, as brincadeiras, as danças e as múltiplas práticas e linguagens, envolvendo o ser humano, propiciando a este sujeito à vivência e “experiência plena” diante da ludicidade



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

(LUCKESI, 2000, p.21). Tal ideia foi afirmada pelo ESTUDANTE 15 quando responde que “Lúdico vem de ludicidade”.

Sobre ludicidade, o ESTUDANTE 1 respondeu: “Entendo que seja um processo/ação que utilize o brincar como ferramenta para aprendizagem”, assim como o ESTUDANTE 4, quando afirma que esta é “a capacidade de criar, brincar com o real e com o simbólico e a capacidade de dar novos sentidos as coisas, situações é a inventividade do sujeito”. A resposta do ESTUDANTE 7, igualmente vai nessa direção ao marcar que ludicidade “É estar envolvido naquilo que queremos ensinar, transmitir, é ser criativo, usar as possibilidades que encontrarmos para despertar um fascínio, interesse”.

Todas as respostas coletadas sobre o conceito ludicidade apontam a mesma como sendo um processo, como uma ação, que tem como consequência o lúdico (SANTOS; CRUZ, 2001). O ESTUDANTE 15 igualmente trabalha essa questão ao dizer, em sua resposta, que “lúdico vem de ludicidade” pode-se dizer ao contrário: a ludicidade vem do lúdico, pois depende do que é humano, do lúdico para desenvolver a ludicidade.

Ludicidade, para o ESTUDANTE 5, foi definida como : “Para mim ludicidade é o exercício do espaço lúdico, a utilização dele. A ludicidade é o desenvolvimento da sensibilidade, inteligência e das emoções da criança”. Realmente, a ludicidade habita o espaço do lúdico, espaço conceituado por Winnicott (1975) como espaço potencial responsável pela capacidade da psique humana de poder abrir espaço para a aquisição do símbolo, sendo as atividades lúdicas, os jogos, as brincadeiras, a cultura e a criatividade expressões deste espaço.

A terceira e última questão: O que é atividade lúdica? Com base em Luckesi (2000), o ESTUDANTE 2 dialoga com o exposto sobre atividade lúdica “É a articulação da ludicidade e do lúdico” por citar que uma atividade lúdica necessita daquele que brinca e suas ações são caracterizada como lúdicas. Em continuidade, o ESTUDANTE 5 menciona que atividade lúdica seria “uma atividade prazerosa feita através de jogos e brincadeiras que se pretende desenvolver a criatividade e o desenvolvimento”. Nem sempre a atividade lúdica proporcionará o prazer, por envolver seres humanos em processo de ensino e aprendizagem, sendo estes possuidores de sentimentos, o ato de jogar e brincar pode despertar igualmente sentimentos como o choro, a insegurança, o medo, entre outros (AGUIAR, 2018).

A atividade lúdica de acordo com o ESTUDANTE 13:

[...] é uma forma de realizar **tarefa, brincadeiras** de maneira prazerosa por meio de **brincadeiras que são livres ou regras**. Nas atividades lúdicas, as crianças desenvolvem papéis sociais, imaginação, criatividade e desenvolvimento. Essas atividades **não se restringem apenas a brincadeiras**, mas qualquer atividade prazerosa (Grifos nossos)

Assim, a *atividade lúdica* pode envolver as ações da ludicidade, e são caracterizadas como aquelas que conduzem para vivência e experiência da ludicidade. (LUCKESI, 2000). Por meio da atividade lúdica, o ser humano se desenvolve nos aspectos sociais, cognitivos e emocionais, sendo a mesma, muitas vezes presente dentre



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

muitas expressões o jogo, o brinquedo, as brincadeiras ou um “instrumento mediador para apropriação de diversos hábitos e saberes curriculares” (MAIA, 2014, p.110).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, cabe trazer a baila Cecília Meireles (1990) Ou isto, ou aquilo. *Isto é lúdico ou aquilo é ludicidade? Aquilo é atividade lúdica?* Conclui-se que lúdico é uma característica do ser humano pertencente a qualquer fase do seu desenvolvimento e faixa etária, não havendo restrição ao ser *Homo Ludens* – aquele que brinca. Já a ludicidade é vista como ação que desenvolve a imaginação e as múltiplas linguagens do ser humano, e o resultado desta ação pode ser denominado também como atividade lúdica utilizando jogos, brinquedos, brincadeiras e outras atividades que remete aquele que brinca. Contudo, tais terminologias possuem diferenças e também similaridades, depende do modo como acontece cada uma delas.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Jonathan Fernandes de. **O lúdico é um saber? Vozes docentes sobre lúdico na docência do Ensino Superior.** Rio de Janeiro, Março de 2018. Dissertação. Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2018.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: teorias e práticas.** Volume 1 – Reflexões e fundamentos. 1 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2016.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2014.
- IVENICKI, Ana; CANEN, Albert. **Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares.** Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2016.
- LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade.** Ensaio 3. Salvador: UFBA, 2000, pp. 11-20.
- MAIA, Maria Vitória Campos Mamede Maia. (org.). **Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.
- MAIA, Maria Vitória Campos Mamede Maia. **Criatividade e Educação: diferentes linguagens no espaço de ensino-aprendizagem (2016-2019).** Projeto de Pesquisa. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação, 2016.
- MEIRELLES, Cecília. **Ou isto ou aquilo.** Editora Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1990.
- SANTOS, Santa Marli dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educador. In: **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- WINNICOTT, Donald Wolds. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro, RJ: Imago, 1975.