

COMO TRANSFORMAR O DESAFIO EM PRAZER DE APRENDER?

Reh Freitas

Reh Freitas

FREITAS, Reh. COMO TRANSFORMAR O DESAFIO EM PRAZER DE APRENDER?: Reh Freitas. Academia Brasileira de História e Literatura, 2026. Disponível em: <https://academiaabhl.org/portal/publicacoes/como-transformar-o-desafio-em-prazer-de-aprender>.

<https://academiaabhl.org/portal/publicacoes/como-transformar-o-desafio-em-prazer-de-aprender>

Área: Artigos Acadêmicos

Publicado em 14 de junho de 2026

Segundo Macedo (2005, p. 13), o brincar é crucial para o nosso desenvolvimento, e é por meio da ludicidade que a criança descobre o prazer de aprender.

“(...) O brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que as atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados” (MACEDO, 2005, p. 13-14).

Entende-se que, ao jogar, a criança formula hipóteses, interage com os colegas e aprende a aprender, porque *“o brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração”* (MACEDO, 2005, p. 14).

Para Macedo (2004, p. 14), quando a criança se depara com o jogo, ela fornece muitas informações por meio da ação e de sua forma de refletir. A partir daí, cabe ao educador, ao aplicar o desafio — o jogo —, *“transformar informações em dados significativos”*, ou seja, ser um observador no momento em que a criança joga.

“(...) Uma pessoa, quando joga com a utilização de regras, seja ela criança, adolescente ou mesmo adulto, desenvolve habilidades e competências cognitivas e sociais que passam a fazer parte de sua estruturação mental, podendo ser generalizadas para outras

situações quaisquer. Isso vale para a solução de problemas relacionados à escola, à profissão ou até para o relacionamento com outras pessoas” (OLIVEIRA, 2004, p. 7).

Quando o trabalho escolar é desenvolvido por meio de uma pluralidade de atividades, como desenho, pintura, poesia, teatro, contação de histórias, jogos, dinâmicas e debates, o aluno vê a escola como um ambiente de socialização, transformação, modificação e reconhecimento de sua própria contribuição.

“(...) É importante cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças possam ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem” (MACEDO, 2005, p. 7).

Seguindo a linha do desenvolvimento, o brincar é um recurso de autoajuda para a criança, porque, ao interagir com os colegas, ela aprende a lidar com suas próprias frustrações e consegue ter maior compreensão de si mesma.

“(...) Esta é a grande riqueza e plasticidade do cérebro que, quando se volta para resolver um determinado problema, desenvolve um processo de busca e seleção de estratégias cada vez mais funcionais e efetivas. Com a experiência, aprende a utilizá-las cada vez melhor, não apenas no contexto específico, mas também em contextos similares” (OLIVEIRA, 2004, p. 7).

Entende-se que, para a criança, o jogo é visto como um desafio. Assim, *“brinca-se pelo prazer de brincar e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas para alguma outra coisa”* (MACEDO, 2005, p. 14).

Consoante Macedo (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”*.

É importante frisar que as crianças não pensam nem vivem para o futuro; elas vivem o momento. Então, ao desenvolver uma atividade, é necessário que o educador atente para o benefício da criança no presente e para a forma como ela vai se portar diante daquela situação.

Para Macedo (2005, p. 18), *“qualquer atividade pode ser interessante”*, desde que tenha sentido para a criança no processo de aprendizagem. Muitas vezes, quando se depara com uma criança raciocinando e refletindo sobre uma atividade, pensa-se: por que a criança está envolvida naquela atividade?

As atividades, quando realizadas em grupos, oficinas, projetos e no computador, ativam a curiosidade da criança. Ao vivenciar novas experiências, ela se torna motivada para resolver aquele desafio, ou seja, aquela situação-problema.

“(...) Algo só é obstáculo para alguém se implicar alguma dificuldade, maior ou menor, que requeira superação. Para isso, é necessário: prestar mais atenção, repetir, considerar algo com mais força, pensar mais vezes ou mais profundamente, ou encontrar ou criar alternativas” (MACEDO, 2005, p. 18).

O que Macedo está querendo dizer é que o lúdico exerce o papel de elemento desafiador, que aguça a liberdade de comunicação e expressão, a curiosidade e a formulação de hipóteses.

Para Oliveira (2004, p. 15), o educador deve “deixar a criança agir por si mesma e substituir grande parte das aulas expositivas por oficinas”. Em outras palavras, o espírito lúdico não está relacionado somente às brincadeiras, mas também aos desafios e aos jogos no contexto escolar.

Em suma, a escola tende a ser um ambiente no qual as crianças possam construir o seu próprio espaço e responsabilizar-se por suas próprias ações, com limitações no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

Segundo o *Dicionário Houaiss*, citado por Macedo (2005, p. 9), em uma das acepções latinas, escola quer dizer “divertimento” e “recreio”; e, na versão grega, “descanso, repouso, lazer, tempo livre, hora de estudo, ocupação de um homem com ócio, livre do trabalho servil”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CECCON, Claudius; OLIVEIRA, Miguel Darcy de; OLIVEIRA, Rosiska Darcy de. *A vida na escola e a escola da vida*. 10. ed. Petrópolis: Vozes.

COSTA, Antônio Carlos Gomes da. *A presença da pedagogia*. 2. ed. São Paulo: Global; Instituto Ayrton Senna, 2001.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicolli; PASSOS, Norimar Chirite. *Os jogo e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Vera Maria Barros de. *Jogos de regras e a resolução de problemas*. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

Reh Freitas

Membro da Academia Brasileira de História e Literatura

COMO CITAR

FREITAS, Reh. COMO TRANSFORMAR O DESAFIO EM PRAZER DE APRENDER?: Reh Freitas. Academia Brasileira de História e Literatura, 2026. Disponível em: <https://academiaabhl.org/portal/publicacoes/como-transformar-o-desafio-em-prazer-de-aprender>.