

## A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

VANESSA MORAES MARIA

SILVIA ALMEIDA

AMANDA XAVIER DA SILVA

BIANCA CRISTINA DE ALMEIDA

JOICE DE LIMA FURTADO

RICARDO VICENZO COPELLI BARBOSA

Centro Universitário Augusto Motta

### RESUMO

A ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação Infantil como um instrumento para o ensino de conteúdos. Mas quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e servem somente para sistematização de conhecimentos, isto é, são usados para atingir resultados preestabelecidos. Entretanto, o jogo pode ser visto como uma atitude essencial que possibilita a conquista da liberdade de expressão, o transitar do cotidiano permeado de regras e normas socialmente construídas para o mundo lúdico em que elementos tais como imaginação, desejos e alegria são totalmente permitidos. O presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos da Educação Infantil, por meio de uma pesquisa exploratória, no sentido de identificar e descrever a concepção de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal do Rio de Janeiro.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade. Educação Infantil. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil.

## INTRODUÇÃO

A Educação Infantil no Brasil é uma modalidade da Educação Básica que atende pedagogicamente crianças com idades entre zero e cinco anos e onze meses. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394, seção II, Art. 29), a Educação Infantil é oferecida para, em complementação à ação da família, proporcionar condições adequadas de desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social da criança e promover a ampliação de suas experiências e conhecimentos, estimulando seu processo de transformação da natureza pela convivência social.

Sendo o desenvolvimento integral da criança um dos objetivos contemplados na LDB, a Educação Física é caracterizada no contexto da Educação Infantil enquanto área de conhecimento que promove a educação de corpo inteiro, nas palavras de Freire (1997, p. 84):

A Educação Física não é apenas educação do ou pelo movimento: é educação de corpo inteiro, entendendo-se, por isso, um corpo em relação com outros corpos e objetos, no espaço. Educar corporalmente uma pessoa não significa provê-la de movimentos qualitativamente melhores, apenas. Significa também educá-la para não se movimentar, sendo necessário para isso promoverem-se tensões e relaxamentos, fazer e não-fazer.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) (1998), a abordagem psicomotora possibilitou uma maior integração com a proposta pedagógica ampla e integrada da Educação Física nos primeiros anos de educação formal.

Sob o enfoque da psicomotricidade, a ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação Infantil como um instrumento para o ensino de conteúdos. Mas quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e, muitas vezes, até mesmo a própria ludicidade, servindo somente para sistematização de conhecimentos, uma vez que são usados para atingir resultados preestabelecidos pelo educador.

Neste aspecto, Borba (2006) enfatiza que o jogo visto apenas como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. A ludicidade aplicada na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, não impede a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos, por exemplo. De acordo com Freire (1997, p. 44):

Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a idéia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período.

É importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras.

Ao planejar atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades da criança que faz parte da Educação Infantil. Nessa perspectiva, Almeida (1992) afirma que é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

Segundo Santin (1996) *apud* Júnior (2005), a prática da ludicidade deveria estar desprendida de regras, interesses, doutrinações, imposições feitas pela sociedade funcionalista e mecanicista em que vivemos.

Sendo assim, este presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo ensino-aprendizagem de alunos da Educação Infantil, investigando as concepções de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal do Rio de Janeiro. Este objetivo é formulado em função da seguinte pergunta: quais são as concepções de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal do Rio de Janeiro? O objetivo geral do estudo desmembra-se nos seguintes objetivos específicos: a) verificar o nível de conhecimento dos professores acerca do tema; b) identificar quais são os tipos/técnicas de ludicidade utilizadas pelos professores; c) identificar quais são as perspectivas dos professores ao utilizarem a ludicidade em suas aulas.

Com o avanço tecnológico, as pessoas recebem várias informações pela televisão, rádio, internet e telefone. Segundo Borba (2006), a criança reinterpreta elementos presentes nesses meios de comunicação e articula-os às suas experiências

lúdicas. Para exemplificar, a televisão é um elemento externo de forte influência hoje, mas é importante salientar que suas imagens e representações não são puramente imitadas, mas sim recriadas a partir de práticas lúdicas.

A brincadeira é um fenômeno cultural, uma vez que se constitui num conjunto de conhecimentos, sentidos e significados construídos pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. De acordo com Borba (2006, p. 41), “a brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças”.

As habilidades motoras podem ser desenvolvidas num contexto de brincadeiras e jogos, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, sem precisar impor uma linguagem corporal que lhes é estranha. Nesse sentido, Freire (1997) sinaliza a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos uma vez que facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, garantindo o interesse e a motivação das crianças.

O acesso a espaços coletivos de brincadeira e a experiência de cultura possibilitam a ampliação da criação no brincar. Porém, a crescente violência urbana impediu que determinados espaços de ludicidade tais como a rua, a praça e o parque sejam desfrutados pelas crianças. Esse é mais um fator preocupante e que torna, mais do que necessária, a escola como um espaço “fértil” de ludicidade.

É fundamental que os profissionais da área da Educação Infantil analisem suas práticas educativas a fim de envolverem os jogos e as brincadeiras na sua essência. Segundo Passos (1997) *apud* Júnior (2005), às vezes, para que se vivencie o lúdico essencial recorre-se ao lúdico instrumental, porém é preciso salientar a importância de que não se pode perder sua referência durante a sua instrumentalização.

A importância deste estudo é tornar conscientes os professores e futuros professores sobre a utilização da ludicidade na Educação Infantil.

## **REVISÃO DE LITERATURA**

A ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial.

Santin (1996) *apud* Júnior (2005) nos diz que o significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma.

Na fantasia lúdica, a criança faz uso da imaginação, redimensionando significados e sentidos presentes no seu mundo real, como afirma Castoriadis (1992, p. 89):

A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber.

O desenvolvimento da imaginação é fundamental para a criatividade, é resultado da observação, de vivências e experiências. Freire (1997, p. 46) explica que:

A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento. Ou seja, no brincar simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação ao pensamento, modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) enfatizam a importância de respeitar o universo cultural dos alunos e de se explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica e, gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas com vista à construção do conhecimento.

Quando a criança transforma as regras do jogo ou cria uma brincadeira na escola, sai daquele espaço tradicional de ensino, coloca-se como autor de um jogo, criando uma experiência lúdica que proporciona momentos de alegria, criatividade, prazer, enfim, fruição corporal. Esse jogo, segundo Callois (1990, p. 158) “é uma atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito

de seus gestos. Ele define o alcance. Define igualmente as condições e as finalidades”.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.

Nesse contexto de jogos e brincadeiras, é importante refletirmos sobre duas possibilidades de entendimento do fenômeno lúdico: o instrumental e o essencial.

Edmir Perroti (1995) *apud* Leão (2000) explica a diferença entre o que chama de lúdico instrumental e o essencial. No primeiro, o jogo é compreendido enquanto um recurso motivador, simples instrumento para a realização de objetivos que podem ser educativos, publicitários ou de inúmeras naturezas. No segundo, por sua vez, o jogo é visto como uma atitude essencial, como uma categoria que não necessita de uma justificativa externa, alheia a ela mesma para se validar. No primeiro caso, o jogo está centralizado na produtividade, tem caráter utilitário; no segundo, a produtividade é o próprio processo de brincar, uma vez que nessa concepção, jogar é intrinsecamente educativo, é essencial enquanto forma de humanização.

Fonseca; Muniz (2000) *apud* Júnior (2005) acreditam que é possível encontrarmos escolas que têm o processo pedagógico de ensino emancipatório onde o lúdico essencial é um fundamento. Em sua essência, é tido como sério e indispensável na formação do aluno, possibilitando-o transitar dentro e fora do seu eu, trocando papéis e até vivenciá-los como próprio de sua pessoa, estimulando o afloramento de sua cultura, espontaneidade, interação, imaginação, criatividade, prazer.

Embora promovam a interação social, as situações lúdicas podem gerar momentos de competitividade entre os educandos. Entretanto, nas palavras de Leão (1995) *apud* Brancher; Chenet; Oliveira (2005, p. 15):

Somos o produto de uma interação permanente com o meio. A pulsão rebate sempre no meio e retorna à fonte. É nessa dinâmica que o sujeito do inconsciente é relevado. O jogo implica sempre numa parceria. O outro está sempre implícito no brincar. O outro é cena básica da fantasia.

Nesse sentido, conforme apresentam os PCN's (1997), os jogos e as brincadeiras, competitivas ou não, são contextos de socialização significativa em que o aluno precisa respeitar o outro enquanto parceiro e não adversário. É a oportunidade de ter diferentes problemas para resolver no coletivo por meio da comunicação e

cooperação, aprendendo a respeitar a diversidade de opiniões surgidas num momento lúdico.

Nos últimos anos, a área da medicina que estuda o sistema nervoso, chamada de neurociência, tem contribuído no que se referem às pesquisas científicas sobre o que acontece quando o cérebro está em contato com novas informações. Segundo Gentile (2005, p. 54):

Situações emocionantes, como jogos e brincadeiras, ativam o sistema límbico, parte do cérebro responsável pelas emoções. Ocorre então a liberação de neurotransmissores. Com isso, os circuitos cerebrais ficam mais rápidos, facilitando a armazenagem de informações e o resgate das que estão guardadas.

Nesse processo, essas atividades facilitam a aquisição do conhecimento formal, pois de acordo com Jean Piaget (1978) *apud* Spigolon (2006), os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que enriquecem e contribuem para o desenvolvimento intelectual. Enfocar a brincadeira é permitir esse desenvolvimento, e o jogo é um método lúdico que favorece a assimilação de realidades intelectuais exteriores à inteligência infantil.

Piaget *apud* Freire (1997) analisando o jogo a partir de suas estruturas classificou-o em: de exercício, de símbolo, de construção e de regra. O de exercício é característico das crianças do período sensório-motor, isto é, as que ainda não estruturaram as representações mentais que caracterizam o pensamento. A atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização e não tem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento; o de símbolo exerce papel semelhante ao do jogo de exercício, acrescentando um espaço onde se podem resolver conflitos e realizar desejos que não foram possíveis em situações não-lúdicas. Ou seja, é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção estabelece uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo social. Por fim, o jogo social é marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras.

A ação educativa numa abordagem lúdica pode trabalhar a busca do êxito em múltiplas tentativas-erro, a persistência e a segurança de que o erro faz parte do processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, é fundamental que o professor crie

situações de aprendizagem significativas, pois estas farão com que o educando associe o aprendizado ao prazer.

Infelizmente ainda há muitas escolas que tratam a criança da Educação Infantil como adulto em miniatura. Não valorizam a fantasia e as atividades motoras próprias dessa etapa da vida que é a infância. A idéia de ludicidade nessas escolas está intimamente ligada à instrumentalização apenas, pois o processo ensino-aprendizagem baseado numa metodologia tradicional contribui para o desenvolvimento da “consciência bancária”, assim denominada por Paulo Freire (1983, p. 38) que consiste em:

O educando recebe passivamente os conhecimentos, tornando-se um depósito do educador. Educa-se para arquivar o que se deposita. Mas o curioso é que o arquivado é o próprio homem, que perde assim seu poder de criar, se faz menos homem, é uma peça.

O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que o lúdico, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento.

## **METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa exploratória que, segundo Gil (2002), tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que esta pesquisa tem como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições.

Com uma abordagem qualitativa, utilizou-se um questionário composto de questões majoritariamente abertas (somente a última questão é fechada) com o intuito de identificar e descrever a concepção de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal do Rio de Janeiro. O caráter qualitativo do questionário proporciona, de acordo com Godoy (1995), a compreensão do fenômeno segundo a perspectiva dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em estudo, transcendendo informações imprescindíveis para redimensão do sentido da ludicidade nas atuais propostas pedagógicas.



A população/amostra deste estudo é composta por cinco professores da Educação Infantil de escolas da rede municipal do Rio de Janeiro, com idades variando entre 21 e 45 anos.

### **ANÁLISE DOS DADOS**

As entrevistas possibilitaram a identificação e descrição das concepções de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal do Rio de Janeiro. Dentre os entrevistados, 87,5% afirmaram que trabalham com elementos lúdicos nas aulas e os demais não (Figura 1), estes apontam como empecilho ao trabalho lúdico a precária infraestrutura da instituição de ensino, além da ausência de brinquedos. É interessante ressaltar a visão de ludicidade desses entrevistados já que está intimamente ligada à presença de recursos materiais, tais como brinquedos, para que se promova a ludicidade nas aulas ao invés do próprio desenvolvimento do imaginário infantil enquanto elemento fomentador de situações lúdicas. Este pensamento vai de encontro ao de Oliveira (2000, p. 10), pois esta autora afirma que “o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças ou, melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”.

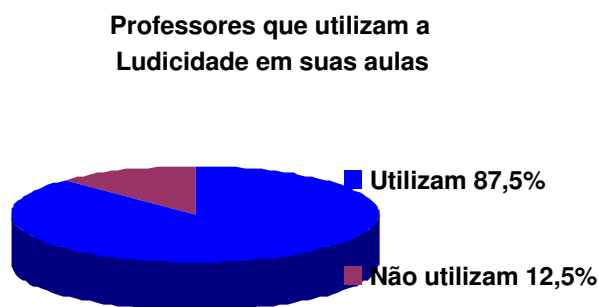


Figura 1. Percentual de professores que utilizam elementos lúdicos em suas aulas

Ao se questionar se a ludicidade é utilizada como um meio para ensinar algo ou se é um elemento que não precisa necessariamente ser utilizado para isso, 75%

dos professores afirmam utilizar o lúdico instrumental e 25% o lúdico essencial (Figura 2).

### Tipos de Técnicas utilizadas pelos professores



Figura 2. Percentual de lúdico instrumental e essencial

Observa-se o lúdico com viés instrumental nas seguintes respostas:

A ludicidade é aplicada de forma intencional com algum objetivo (...)

(...) Propiciando maior desenvolvimento da coordenação motora e mente. (...) Acredito também que essa é uma maneira lucrativa de se trabalhar com a criança (...)

O lúdico permite à criança se situar em seu mundo e absorver os aprendizados que estão sendo passados.

(...) Através da ludicidade percebo um maior desenvolvimento no aprendizado das crianças de uma forma mais prazerosa.

(...) Brincadeiras que desenvolvem e preparam as crianças para a alfabetização.

(...) O trabalho com elementos lúdicos é importante para o desenvolvimento das crianças, os bebês aprendem brincando.

(...) A ludicidade é um meio para ensinar as crianças, de forma direta e indireta.

O lúdico é percebido por esses entrevistados somente como meio para ensinar algo. Em uma das respostas existe até mesmo a preocupação quanto à alfabetização já na Educação Infantil.

Apenas 25% responderam que suas aulas envolvem o lúdico como meio para ensinar algo e também para a prática do brincar pelo brincar, transcendendo o caráter essencial da brincadeira:

(...) Serve para brincar só pelo prazer de brincar e se divertir.

(...) Geralmente a ludicidade é aplicada de forma intencional com algum objetivo, o que não impede a aplicação deste método de um modo livre sem intencionalidade visando a diversão da criança.

É importante ressaltar que ao se referir à contribuição do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, existe uma forte presença da abordagem desenvolvimentista de ensino na prática pedagógica dos entrevistados, como se percebe nas seguintes respostas:

São brincadeiras direcionadas para despertar e estimular o desenvolvimento motor e cognitivo, social da criança (...)

Desenvolve a coordenação motora visual, perceptiva, auditiva, etc.; aprendendo então as funções básicas naturais.

A formação de hábitos e atitudes também é citada por um dos entrevistados como contribuição no desenvolvimento e aprendizagem da criança por meio da ludicidade. Isto é, a educação moral torna-se um conteúdo pedagógico a ser trabalhado com a criança da Educação Infantil, mas numa proposta crítica uma vez que a entrevistada considera o educador como mediador e não um mero transmissor de normas e valores a serem inculcados na criança: através do brincar a criança pode desenvolver hábitos e atitudes tendo o professor como mediador.

No que se refere à questão da existência de algum ponto negativo que interfere na utilização da ludicidade nas aulas de Educação Infantil, apenas dois entrevistados afirmaram que o despreparo do profissional, falta de brinquedos e espaço adequado para as brincadeiras influenciam negativamente na utilização da ludicidade nas aulas, às vezes, até impedindo que ocorra.

Em relação aos conhecimentos sobre a ludicidade, 25% consideram-se num nível alto, 62,5% médio e apenas 12,5% baixo (Figura 3).

### Nível de conhecimento dos professores sobre Ludicidade

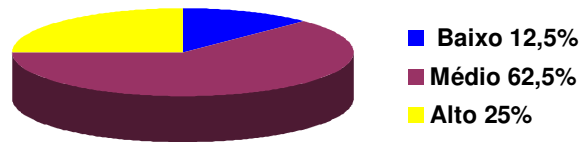


Figura 3. Percentual de nível de conhecimento sobre ludicidade

De acordo com Freire (1997, p. 112), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar.”

O resgate do universo cultural infantil é o ponto de partida para a construção de situações lúdicas enriquecedoras para as crianças. O lúdico deve ser contemplado nas propostas pedagógicas da Educação Infantil e, numa perspectiva não utilitária apenas, possibilitar experiências reflexivas e significativas uma vez que envolve emoção, participação, prazer, descobertas, entre outros. Nesse sentido, como menciona Kramer (2009, p. 36):

Há momentos variados da atividade da criança na escola em que o gozo e o prazer são os móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo; isso significa, então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos aspectos distintos.

No entanto, o tempo e espaço para o brincar estão cada vez mais reduzidos no âmbito escolar. A prioridade na instrumentalização precoce da criança é fato comprovado nas entrevistas, fazendo com que a ação educativa se resuma somente numa dimensão técnica.

Diante de tal problemática, propõe-se como tarefa indispensável para o profissional da educação: a reflexão sobre a perspectiva de ludicidade utilizada na prática pedagógica assim como as relações em que há com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e os conhecimentos do educando. Segundo Vygotsky (1987) *apud* Borba (2006), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação,

de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

É essencial que o professor não confunda o lúdico com “passatempo”, pois, conforme menciona Freire (1997), isso equivale a camuflar o problema, e não a ter coragem de lidar com ele. Do ponto de vista educacional, seria como dar água a quem não tem sede. Brincar é muito mais que isto.

### **CONCLUSÃO**

Numa abordagem crítico-superadora de ensino, é possível pensar nos jogos e nas brincadeiras enquanto conteúdos de ensino que possibilitam a valorização das experiências do aluno, a sua cultura e a construção do conhecimento a partir da relação com o meio, resolvendo problemas e promovendo descobertas. Nas palavras do Coletivo de Autores (1992), o jogo é uma das manifestações da cultura corporal do movimento que pode ser trabalhado de acordo com o nível da criança. Cabe ao educador, reconhecer as características dos alunos para que haja adequação dos conteúdos.

É importante ressaltar que os educadores precisam estar atentos para o fato de que as crianças facilmente dão preferência ao lúdico essencial. Se analisarmos bem, a criança brincando terá oportunidades de desenvolver capacidades indispensáveis como afetividade, concentração e até mesmo habilidades psicomotoras onde serão explorados diferentes aspectos especiais, sendo eles nos jogos, nas atividades lúdicas e nas brincadeiras. Sendo assim a criança adquire uma relação com o lúdico através de interações sociais, aprendendo a participar ativamente nas atividades propostas e observar o que está sendo apresentado através do domínio do seu próprio corpo.

Portanto, faz-se necessária uma formação continuada para os professores e professoras da Educação Infantil a fim de aprimorar a prática pedagógica. Nesse sentido, Kramer (2009) enfatiza a importância do aperfeiçoamento contínuo e atualização pedagógica dos professores como meio de reelaboração e redefinição do currículo numa perspectiva crítica, bem como na prática cotidiana torna-se essencial o acesso aos conhecimentos que vêm sendo produzidos. É a possibilidade de renovar, produzir o conhecimento coletivamente, avançando na reflexão e na atuação

pedagógica; e, como observado nas entrevistas, a maioria dos professores ainda não domina plenamente os conhecimentos acerca da ludicidade na Educação Infantil.

Porém, todas essas mudanças necessárias estão condicionadas a condições de trabalho e remuneração dignas, além de recursos materiais básicos para dar suporte à prática pedagógica. Sabemos da quase inexistência de cursos ou oficinas de capacitação promovidas pela Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro e esta já seria uma das iniciativas que deveria estar acontecendo de forma sistematizada e contínua para reverter gradativamente a atual situação em que se encontram muitos educadores no que se refere ao entendimento dos conhecimentos necessários à sua prática.

## THE PLAYFULNESS IN TEACHING-LEARNING PROCESS

### ABSTRACT

The playfulness is suggested in many proposals of kindergarten teaching as a tool for teaching content. But when the games are understood only as educational resources, are an instrumental character because they lose the sense of play and only serve to systematize knowledge, i.e., are used to achieve predetermined results. However, the game can be seen as an essential attitude that enables the achievement of freedom of expression, the transition from everyday life permeated by rules and regulations for the socially constructed world in which playful elements such as imagination, hopes and joy are fully allowed. This study aims to examine how the playfulness is embedded in the teaching-learning students from kindergarten through an exploratory research to identify and describe the design of playfulness that a group of teachers develops in classes of children education in municipal schools of Rio de Janeiro.

KEY WORDS: Playfulness. Early Childhood Education. Learning. Child development.

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. M. O. *O lúdico e a construção do conhecimento: uma proposta pedagógica construtivista*. Prefeitura Municipal de Monte Mor, Departamento de Educação, 1992.

BORBA, A. M. *O brincar como um modo de ser e estar no mundo*. In: BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2. ed. Brasília, 2006.

BRANCHER, V. R.; CHENET, N; OLIVEIRA, V. F. *O lúdico na aprendizagem*. Revista do Centro de Educação. n. 27 ed. Rio Grande do Sul, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. *Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei n° 9.394/96, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1998.

CALLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CASTORIADIS, C. *A criação histórica*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1992.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, J. B. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, P. *Educação e Mudança*. Rio de Janeiro, ed Paz e Terra, 1983.

GENTILE, P. É assim que se aprende. *Nova Escola*. n. 179, Jan/Fev. 2005.

GODOY, A. S. *Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades*. In: Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v.35, n.2, abril, 1995.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

JÚNIOR, A. S. S. *A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental*. IX EnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.

KRAMER, S. *Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil*. São Paulo: Ática, 2009.

LEÃO, R. M. A arte no espaço educativo. *Revista de Educação CEAP*, Salvador, v. 8, n. 31, p. 21-30, fev., 2000.

OLIVEIRA, V. B. (Org). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis: Vozes, 2000.

SPIGOLON, R. *A importância do lúdico no aprendizado*. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, SP, 2006.

Vanessa Morais Maria

E-mail: [baylavmm@hotmail.com](mailto:baylavmm@hotmail.com)