

## A EDUCAÇÃO LÚDICA COMO POSSIBILIDADE SENSÍVEL: UM RELATO DE PRÁTICAS EDUCATIVAS LÚDICAS

**João Paulo de Sousa Targino**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)

[j.targino@escolar.ifrn.edu.br](mailto:j.targino@escolar.ifrn.edu.br)

**RESUMO:** O presente estudo dialoga sobre a educação lúdica como possibilidade de prática sensível referente à educação lúdica no município de Natal/RN, com ênfase na Zona Leste, mais especificamente no bairro das Rocas. Tem como objetivo proporcionar a dimensão lúdica em suas transformações de sensibilidade na educação. A relevância do tema se dá por contribuir com novas perspectivas educacionais pela via do lúdico. O estudo tem como referencial teórico os seguintes autores: Chagas (2017), Kishimoto (2010), e Tardif (2010), abordam os temas do sensível, do lúdico e dos saberes na educação. Como caminho metodológico, o estudo é baseado na pesquisa-ação com procedimento de caráter qualitativo com coleta de dados no IFRN *Campus* Natal Centro Histórico no Laboratório de Prática Profissional, Brinquedoteca Potiguar. Como resultados parciais, observou-se a contribuição do lúdico para destacar o alicerce da educação para a sensibilidade; a formulação de práticas lúdicas educativas e a identificação no caráter educativo pela via do lúdico. A experiência é consolidada em diálogo com o Grupo de Pesquisa em Esporte, Lazer e Sociedade (GPLES-IFRN) e o Laboratório de Estudos Lúdicos Para a Autoformação (Lupa- IFRN).

**Palavras-chave:** Educação; Lúdico; Sensibilidade; Transformações.

## PLAYFUL EDUCATION AS A SENSITIVE POSSIBILITY: A REPORT ON PLAYFUL EDUCATIONAL PRACTICES

**ABSTRACT:** This study discusses playful education as a possibility of sensitive practice regarding playful education in the city of Natal/RN, with emphasis on the East Zone, more specifically in the Rocas neighborhood. Its objective is to provide the playful dimension in its transformations of sensitivity in education. The relevance of the theme is due to its contribution to new educational perspectives through playfulness. The study has as theoretical reference the following authors: Chagas (2017), Kishimoto (2010), and Tardif (2010), addressing the themes of sensitivity, playfulness and knowledge in education. As a methodological path, the study is based on action research with a qualitative procedure with data collection at the IFRN Campus Natal Centro Histórico in the Professional Practice Laboratory, Toy Library Potiguar. As partial results, the contribution of playfulness was observed to highlight the foundation of education for sensitivity; the formulation of educational playful practices and the identification in the educational character through playfulness. The experience is consolidated in dialogue with the Research Group on Sport, Leisure and Society (GPLES-IFRN) and the Laboratory of Playful Studies for Self-Training (Lupa- IFRN).

**Keywords:** Education; Playful; Sensitivity; Transformations.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação no século XXI passa por diversas transformações no modo de ensinar e de aprender. Diante desse contexto, observam-se novas metodologias e novas alianças educacionais de impacto na vida do ser humano. O presente estudo tem como objetivo proporcionar a dimensão do lúdico pela via de uma educação sensível, assim dialogando e despertando a transformação da educação como uma ponte do saber alinhada à humanização do educar no lúdico. A pesquisa conta diretamente com a contribuição dos quatro saberes em conexão no ensino para novas possibilidades por via do lúdico em sensibilizar o indivíduo em sua vida.

A pesquisa tem como principal questão problema: como o lúdico inova no processo da sensibilidade criativa da educação? A relevância do tema se dá por contribuir em uma reflexão sobre novas perspectivas educacionais no contexto de conexão com as novas metodologias do educar. No cenário das discussões sobre o papel da educação na sociedade, destaca-se a sua dimensão pedagógica de metamorfoses em um mundo repleto de sentidos, de mudanças nos retrocessos e progressos.

A metodologia do estudo adota a criação com o olhar do sujeito envolvido na pesquisa, assim como a análise com ferramentas de observação de desenvolvimento por etapas. Na primeira etapa, será analisado o observar; na segunda etapa, será analisado o pensar; e, a terceira etapa será concluída com o agir no contexto de uma observação-ação.

## 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

### 2.1 A EDUCAÇÃO SENSÍVEL E LÚDICA

A educação perpassa várias perspectivas de transformação atualmente em sociedade, assim aproximando-se de novas dimensões educacionais e de impacto na vida do indivíduo no processo do ensino-aprendizagem. Como caminho metodológico no ensinar e aprender, observam-se o conceito e a aplicação do lúdico como viabilidade da sensibilidade no olhar e sentir do educando.

O lúdico dialoga com novas dinâmicas de aprofundamento ao conhecimento e se conecta a uma educação sensível, ressignificando o ensinar para o sentir de forma prazerosa e construtiva. Desse modo, Chagas (2017) afirma que:

Refletir sobre a educação para a vida face à formação humana constitui, para nós, um processo de reflexão interior, pois entendemos que nós, seres imperfeitos, ainda não temos a capacidade de formar outro ser com perfeição.

Podemos assumir o papel de co-constructores. Na verdade, a partir das interações com conhecimento, com o outro e com o mundo, podemos nos tornar colaboradores do processo de estruturação, organização e compreensão do outro (Chagas, 2017, P. 22).

Nesse sentido, destaca-se a experiência no Laboratório de Prática Profissional, Brinquedoteca, do IFRN *Campus* Natal Centro Histórico, no município de Natal/RN, na compreensão do desenvolvimento das práticas lúdicas como facilitadoras de um processo de aprendizagem leve, dinâmico e sensível.

Proporcionar a dimensão lúdica em suas possibilidades de sensibilidade na educação não é uma ferramenta difícil, mas uma construção coletiva em compreender como está ocorrendo a corporeidade e o sentir do indivíduo naquela atividade proposta. Kishimoto (2010) destaca sobre mudanças pertinentes na ampliação da educação em diálogo com o lúdico e o seu fio de condução ao olhar do indivíduo em permitir novas formas de acreditar em si e no processo no qual está inserido, assim proporcionando não apenas ao educando, mas também ao educador a transformação de sua realidade educacional.

Na experiência em participar com uma metodologia ativa, foi possível analisar que o lúdico sensibiliza o eu, o outro e o que está sendo desenvolvido naquela atividade, como por exemplo, um jogo de amarelinha, em sua prática tão simplificada, permite a compreensão prazerosa na aprendizagem dos números, a socialização e o movimento da coordenação motora grossa.

Compreendemos que o papel do educando de sensibilizar e transformar todo o contexto no qual está inserido, associa-se a uma questão de reflexão sobre a sua formação e sobre o novo sentido para a prática. De acordo com Chagas (2017):

Uma educação sensível possibilita ao docente, por meio das ações reflexivas, descrever, informar, confrontar e reconstruir, analisar reflexivamente os aspectos da prática profissional que desejam compreender e transformar. Pois, a partir do exercício do processo reflexivo, o professor estabelece relação entre os saberes experienciais e teóricos com as reais necessidades apresentadas no contexto educacional no qual desenvolve sua prática pedagógica (Chagas, 2017, p. 101).

A experiência da educação lúdica como possibilidade sensível permite que possamos sair da bolha estabelecida pela sociedade, permite que possamos ir além das práticas tradicionais, assim, aproximando-nos de novas conexões, de novas fórmulas e de percepções inovadoras. A educação possibilita ao educando a transformação do ser em sua essência no estado interno.

Tardif (2012) aponta o conjunto de saberes que colaboram com o processo de ensinar na prática docente em sua complexidade em nível macro. Assim, destaca quatro saberes: pedagógico, disciplinares, curriculares e experiências. Ao assinalar os quatro saberes, nos permite refletir sobre o coletivo de ações no processo do ensinar.

O estudo em curso dialoga diretamente com a contribuição dos quatro saberes em conexão no ensino para novas possibilidades por via do lúdico em sensibilizar o indivíduo em sua vida, assim proporcionando a formação integral.

### 3 METODOLOGIA

Como caminho metodológico, o estudo é baseado na pesquisa-ação com procedimento de caráter qualitativo de coleta de dados no IFRN *Campus* Natal Centro Histórico no Laboratório de Prática Profissional, Brinquedoteca Potiguar. Assim, dialoga-se com as etapas da pesquisa-ação: a observação; o pensar e o agir. O processo de cada etapa tem a condução do fio condutor da ludicidade na educação, permitindo assim, resultados contínuos e de análise constante.

Na observação, serão destacadas três questões: como o processo lúdico ocorre no movimento do brincar para a ludicidade? como ocorre a potencialidade do participante no estado do lúdico pela via sensível na atividade? como ocorre o resultado final analisando o início, meio e fim. No pensar, o participante é estimulado a pensar conforme a proposta da atividade, alinhada à perspectiva da sensibilidade no olhar para o movimento do brincar e da criação desse movimento. No agir, será analisado o nível da potencialidade no desenvolvimento no processo formativo.

No quadro 1 são apresentados os momentos da ação da pesquisa.

**Quadro 1.** Desenvolvimento da pesquisa-ação.

OBSERVAR	OLHAR	SENTIR
PENSAR	CRIAR	PRATICAR
AGIR	PROTAGONISMO	PRÁXIS

**Fonte:** Autor (2023).

O quadro 1 demonstra o desenvolvimento da pesquisa-ação como momentos de ação de forma a mostrar todo o processo da educação lúdica para a sensibilidade na criação de novas possibilidades. Não é de forma alguma, mas um processo complexo no desenvolvimento do ser humano.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa contribui para compreender como o impacto das práticas lúdicas transformam o indivíduo participante em conectar o processo do ensino à sensibilização. Na etapa 1 – observação, foi possível analisar o cenário como influenciador desse processo, assim compreendendo que o cenário nos quais os participantes estão envolvidos influencia diretamente na possibilidade do aprender. Além do cenário, percebeu-se que as possibilidades podem ser criadas pelo educador ou pelo educando nessa sintonia em ressignificar.

Na etapa 2 – pensar, foi possível interpretar como ocorre a construção dos saberes para a construção das possibilidades; e na etapa 3 – agir, foi possível a criação de um protótipo inicial de um repertório de práticas lúdicas como possibilidade de sensibilização para a educação.

No quadro 2 apresenta-se as representações lúdicas.

**Quadro 2.** Representações lúdica para educação.

ETAPA 1	ETAPA 2	ETAPA 3
OBSERVAR	PENSAR	AGIR
Observação do cenário	Pensar do Cenário	O criar de novas possibilidades

**Fonte:** Autor (2023).

O quadro 2 aborda três dimensões essenciais para compreender o processo de criação.

Na figura 1 é mostrado o material de coleta de dados.

**Figura 1.** Material de coleta de dados



**Fonte:** Autor (2023).

A figura 1 apresenta o protótipo construído para o processo de compreensão na busca de possibilidades lúdicas sensíveis ao desejo dos participantes em como se sentem e querem realizar a prática para um processo de humanização mais conectado ao sentir e ao criar. O processo de criação foi possível na realização da observação no desenvolvimento das práticas lúdicas.

O modelo segue para alinhamento metodológico dos resultados e aprofundamento para entendimento ampliado da pesquisa-ação. Nesse sentido, o pensamento sendo adicionado ao material, torna-se observável para pontes de transformação entre as possibilidades da educação lúdica e a sensibilidade nesse criar no outro.

No espaço da Brinquedoteca, conseguimos proporcionar diversos momentos lúdicos: momento do imaginário por meio do conhecer uma brincadeira que tem como objetivo principal a importância do imaginário e da criatividade. Por meio do seu nome, a criança se apresentava e, logo em seguida, dizia o que queria ser e dançava no bambolê. Entretanto, a atividade foi praticada com diversos grupos, por exemplo: o grupo de idosos. O grupo apresentava o nome e tinha o mesmo

objetivo, ativação do imaginário e da criatividade por meio do lúdico. Além disso, conseguimos potencializar e desenvolver dinâmicas com todos os grupos, adaptando e renovando a cada instante.

A educação lúdica é uma multiplicidade do sentir em cada ser, em cada movimento, em cada criar, em cada pensar, em cada agir e sensibiliza o ser na prática constante. Nesse sentido, destaca-se a importância das práxis no desenvolvimento do educando em teoria e prática.

A figura 2 retrata práticas lúdicas.

**Figura 2.** Práticas lúdicas na sensibilidade do ensinar.



**Fonte:** acervo do autor (2023).

A Figura 2 nos permite compreender o olhar da sensibilidade da atividade lúdica sendo conectado naquele momento de alegria e de diversão no processo das possibilidades da educação lúdica. O quadro 3 é representativo das possibilidades de práticas lúdicas no olhar sensível:

**Quadro 3.** Representações lúdicas para educação.

<b>PRÁTICA LÚDICA</b>	<b>POSSIBILIDADE</b>	<b>SENTIR</b>
Amarelinha lúdica	Construção dos números, o conhecer do espaço e a corporeidade do movimento.	A sensibilidade do pensar nos números, do movimentar do corpo e ao criar do seu espaço.
Baú da imaginação lúdica	Construção do pensar no sentir, processo criativo e a socialização com o outro.	A sensibilidade na criatividade, na criação dos pensamentos e no olhar para o outro.



Mímica lúdica	Construção do simbólico, representativo para o eu e o conhecer no criar na limitação o outro.	A sensibilidade na inclusão do simbólico e no conhecer o outro no conectar.
---------------	---	---

Fonte: Autor (2023).

Dessa forma, compreendemos que as práticas lúdicas criam espaço nas conexões educacionais no ensinar e aprender. Nessa experiência na Brinquedoteca, ocorreram possibilidade de transformação nas vidas daqueles indivíduos participantes, mudanças do olhar para si, para o outro e para o mundo do qual faz parte. Uma educação sensibilizadora reflexiva proporciona o pensar para o novo.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação lúdica é transformadora na dimensão de compreender que o estado interno do sujeito permeia diversas conexões de construção no sentir. A pesquisa contribui no ressignificar da educação para uma perspectiva macro que permite que todos sejam inteiramente pertinentes no processo do ensino-aprendizagem, de suas diversas formas e nos contextos na atual sociedade.

A experiência na Brinquedoteca permite compreender que a sensibilização é possível para a educação e em constante conexão com o lúdico e sua dimensão como possibilidade educativa no caráter de uma educação lúdica para transformação do eu, do outro e do mundo.

A experiência é consolidada em diálogo com o Grupo de Pesquisa em Esporte, Lazer e Sociedade (GPLES-IFRN) e com o Laboratório de Estudos Lúdicos Para a Autoformação (LUPA-IFRN), assim, proporcionado uma ponte na tríade, ensino, pesquisa e extensão.

## REFERÊNCIAS

CHAGAS, Kadydja Karla Nascimento. **A sensível no trabalho docente:** representação social entre docentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. 2014. 216 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

CHAGAS, Kadydja Karla Nascimento. **Por uma educação sensível: brincar, criar e sentir.** Appris Editora e Livraria Eireli-ME, Curitiba, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Cortez, São Paulo, 2017.



KRAFTA, L.; Freitas, H.; Martens, C.D.P.; Andres, R. O método da pesquisa-ação: um estudo em uma empresa de coleta e análise de dados. **Revista Quanti & Quali**. Disponível em: [http://www.faccat.br/download/pdf/posgraduacao/profaberenice/09pesquisa\\_acao\\_2009\\_3.pdf](http://www.faccat.br/download/pdf/posgraduacao/profaberenice/09pesquisa_acao_2009_3.pdf). Acesso em: 10 maio. 2024.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Vozes, Petrópolis, 2012.

## **SOBRE O AUTOR**

### **JOÃO PAULO DE SOUSA TARGINO**

Técnico em Lazer pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Atualmente, consultor na área de lazer e graduando em formação no Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer (IFRN). Tem experiência na área do lazer, recreação e educação, com ênfase nos seguintes temas: recreação; educacional; ludicidade; dança; qualidade de vida; atuação profissional e formação para o lazer; brinquedotecas e gestão do lazer. É integrante do Grupo de Pesquisa em Esporte, Lazer e Sociedade (GPLES-IFRN), do Observatório de Lazer, Esporte e Educação (OLÉ-IFRN), do Laboratório de Estudos Lúdicos Para a Autoformação (LUPA-IFRN) e também integrante da gestão do espaço Brinquedoteca (IFRN).

**E-mail:** [j.targino@escolar.ifrn.edu.br](mailto:j.targino@escolar.ifrn.edu.br)

Recebido em: 08/10/2024

Aceito em: 18/10/2024