



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

JONATHAN FERNANDES DE AGUIAR

**O LÚDICO É UM SABER? VOZES DOCENTES SOBRE LÚDICO NA
DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR**

Rio de Janeiro

Março de 2018

JONATHAN FERNANDES DE AGUIAR

**O LÚDICO É UM SABER? VOZES DOCENTES SOBRE LÚDICO NA DOCÊNCIA
DO ENSINO SUPERIOR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, na linha de pesquisa: Inclusão, Ética e Interculturalidade.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Vitória Campos Mamede
Maia

Rio de Janeiro

Março de 2018

CIP - Catalogação na Publicação

F2821 Fernandes de Aguiar, Jonathan
 O lúdico é um saber? Vozes docentes sobre lúdico
 na docência do Ensino Superior / Jonathan
 Fernandes de Aguiar. -- Rio de Janeiro, 2018.
 143 f.

 Orientador: Maria Vitória Campos Mamede Maia .
 Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do
 Rio de Janeiro, Faculdade de Educação, Programa de
 Pós-Graduação em Educação, 2018.

 1. Lúdico. 2. Saber lúdico . 3. Docência no
 Ensino Superior. I. Campos Mamede Maia , Maria
 Vitória, orient. II. Título.



Universidade Federal do Rio de Janeiro

Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Faculdade de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

A Dissertação **"O LÚDICO É UM SABER? VOZES DOCENTES SOBRE LÚDICO NA DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR"**

Mestrando(a): **Jonathan Fernandes de Aguiar**


Orientado(a) pelo(a): **Prof(a). Dr(a). Maria Vitória Campos Mamede Maia**

E aprovada por todos os membros da Banca Examinadora, foi aceita pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e homologada pelo Conselho de Ensino para Graduados e Pesquisa, como requisito parcial à obtenção do título de

MESTRE EM EDUCAÇÃO

Rio de Janeiro, 07 de março de 2018.

Banca Examinadora:



Prof(a). Dr(a). Maria Vitória Campos Mamede Maia - Presidente



Prof(a). Dr(a). Ana Ivenicki



Prof(a). Dr(a). Kátia Regina Xavier da Silva

Dedico esta obra aos docentes, pesquisadores do Ensino Superior e da Educação Básica que buscam oferecer aos seus estudantes, alunos e crianças uma Educação pública de qualidade.

AGRADECIMENTOS

Faltam poucos dias para minha defesa de Mestrado e antes de defender os meus escritos cabe agradecer a cada ser humano que passou pela minha vida pessoal e acadêmica, os quais acompanharam os caminhos trilhados para chegar até aqui. Inúmeros trabalhos foram lidos, diversos agradecimentos me envolveram com tamanha sensibilidade e não poderia fazer diferente.

Nesta estrada de dois anos de Mestrado em Educação, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, fiz amigos, (re)encontrei colegas de profissão onde pude me apaixonar de perto com seus ideais em defesa da escola e da universidade pública. Permiti que as lágrimas escorressem sobre minha face nos dias que pensei que não iria chegar ao término desta escrita. Envolvi-me com o compartilhar de histórias, histórias que marcam a nossa vida que vão além de um título acadêmico ou produção de artigos científicos – pois o ato de viver não cabe no Lattes.

Aqueles que convivem comigo sabe que possuo inúmeros casos de amor e dentre esses casos, a poesia é que sempre esteve do meu lado. Agradeço a cada verso, a cada estrofe que tornaram a palavra todos os meus sentimentos, principalmente os escritos de Clarice Lispector. Por assim decifrarem o que entendo, vivo, sinto por cada palavra escrita e dita nestes agradecimentos e ao longo de cada capítulo desta pesquisa: “A palavra é o meu meio de comunicação. Eu só poderia amá-la. Eu jogo com elas como se lançam dados: acaso e fatalidade. A palavra é tão forte que atravessa a barreira do som. Cada palavra é uma ideia. Cada palavra materializa o espírito. Quanto mais palavras eu conheço, mais sou capaz de pensar o meu sentimento”¹.

Agradeço a Deus pela vida e por permitir o gozo de tornar a palavra cada agradecimento. A minha família mesmo sem compreender o que é ter uma vida acadêmica me proporcionaram momentos reflexivos e acolhedores – ao meu único irmão Rafael, aos meus pais Patrícia e Marcelo, avós maternos José e Dulce, avós paternos Rafael e Elisa (in memoriam), tios e primos.

Agradeço a cada aluno que passou pela minha vida, torno-me um novo docente pelas marcas deixadas por cada um deles.

A minha orientadora, conhecida como Vicky aos íntimos – Diva, Mor, Poderosa, com seu salto alto exuberante. Ser humano capaz de propiciar discussões calorosas sobre

¹ Sobre a escrita, conto de Clarice Lispector. Publicado no site: <http://contobrasileiro.com.br/sobre-a-escrita-conto-de-clarice-lispector/> Acesso: 09 de janeiro de 2017.

aprendizagem, psicopedagogia, ludicidade, criatividade, agressividade e jogos e brincadeiras. Pessoa incrível que demonstra pelas suas ações que ser lúdico é acreditar no potencial e na história de vida de cada sujeito. Obrigado pela credibilidade e sensibilidade ao ler meus textos e de modo especial, na troca de experiências nos corredores da Faculdade de Educação, na sala de aula, no laboratório do LISE, no seu consultório e nos cafés diários. És referência nos meus estudos e na minha vida pessoal. Maria Vitória, pessoa que nos cativa pelo seu olhar cuidadoso, criterioso e amoroso.

Aos pesquisadores do grupo de pesquisa Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem – LUPEA. Aqueles que permanecem desde a sua fundação em 2009 e aos que passaram, deixaram um pouco de si entre nós. Relembro da mensagem de Antonie de Saint-Exupéry na obra “O Pequeno Príncipe”: “Tu te tornas eternamente responsável por aquilo que cativas”. Agradeço de modo especial por ter sido cativado por cada integrante deste grupo de pesquisa, sintam todos abraçados.

Agradeço a Camila Vieira pelo incentivo na escrita deste trabalho e o olhar cuidadoso em apontar possíveis caminhos. Você é uma mulher, mãe, amiga, pesquisadora que nos inspira com seus ensinamentos e conselhos. Sou eternamente grato por fazer parte da sua vida. Silvia Coimbra pelo compartilhar de ideias e ser uma pessoa sensível aos meus olhos como ser humano e Shelle Goldemberg uma maravilhosa professora dos anos iniciais que tenho grande orgulho de ser seu amigo.

Erick Vargas, Bernardo Núñez, Jefferson William, Glauber Rezende, Alessandra Regina, Teresa Cristina, Cristiane Vallecillo, Gabriela Dias, Sandra Lopes, Alexandra, Carolina Mattos, Simone Alencastre e Amauri Amaral pelos ensinamentos, paciência e incentivo. Quantas vezes enviei milhares de mensagens via WhatsApp? Quantas dúvidas neste percurso? Quantos momentos que passamos juntos? No Brasil, no Rio de Janeiro, nas viagens ao exterior, em baladas, nos cafés da tarde, nos corredores, nas caronas, no Metrô-Rio, em Ouro Preto, em Santa Catarina, na casa de praia em Angra dos Reis e até no Réveillon em Londres, e eu, no Rio de Janeiro – gritei cada um deles, sempre pensando no meu objeto de pesquisa e nos meus amores roubados. Não poderia de agradecer os familiares de cada um deles, que torcida de peso! Essa também é para você Rodrigo (esposo da Camila) e Fernando (esposo da Maria Vitória).

Percebo que vou escrever uma nova dissertação só de agradecimentos, em alguns momentos fico com o coração apertado por querer citar tantos nomes, até da minha vizinha com o som altíssimo que me ensinou que deveria ser persistente para concluir este trabalho – não devo me importar com ruídos alheios.

Grato a cada professor da Faculdade de Educação, do Colégio de Aplicação da UFRJ e pelos professores das escolas públicas do Rio de Janeiro – por onde passei como aluno e docente.

A linda secretaria do Programa de Pós-Graduação em Educação – Solange Rosa, conhecida como Sol – brilha sempre as minhas manhãs e fim de tarde, com sua generosidade e simpatia.

Por fim, que deveria ser o início: a CAPES a bolsa de estudos para realização desta pesquisa e por me manter até o término do Mestrado.

É curioso como não sei dizer quem sou. Quer dizer, sei-o bem, mas não posso dizer. Sobretudo tenho medo de dizer porque no momento em que tento falar não só não exprimo o que sinto como o que sinto se transforma lentamente no que eu digo... Sou como você me vê.

Posso ser leve como uma brisa ou forte como uma ventania,

Depende de quando e como você me vê passar.

Não me deem fórmulas certas, porque eu não espero acertar sempre. Não me mostrem o que esperam de mim, porque vou seguir meu coração. Não me façam ser quem não sou. Não me convidem a ser igual, porque sinceramente sou diferente. Não sei amar pela metade. Não sei viver de mentira. Não sei voar de pés no chão. Sou sempre eu mesma, mas com certeza não serei a mesma pra sempre.

Clarice Lispector, 1944

RESUMO

AGUIAR, J. F. 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.

A escolha deste tema perpassa a inserção deste pesquisador como estudante, monitor do curso de Pedagogia e professor da Educação Básica, onde surge o problema de pesquisa: Como os docentes do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro definem lúdico? A fim de responder esta questão, traça-se como objetivo geral dessa dissertação: analisar qual concepção de lúdico que os docentes do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro possuem. O aporte teórico advém das produções: de Maia (2017, 2016, 2014) e de seu autor base D.W. Winnicott (1982, 1975, 1971), de Huizinga (2014), dos pesquisadores do grupo de pesquisa Criar e Brincar e também de outros autores que escrevem sobre Educação, Psicopedagogia e Lúdico. Sobre a temática Docência e formação de professores nos baseamos nos estudos de Tardif (2014, 2000) e Pimenta e Anastasiou (2014). Esta pesquisa é de cunho qualitativo, por envolver questões particulares, com um nível de realidade que não pode ser quantificado (IVENICKI; CANEN, 2016; DEMO, 2001, 2000). O local para coleta de dados foi a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FE/UFRJ). Os sujeitos foram 27 docentes que atuam no curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Os instrumentos para coleta de dados foram: análise documental, a aplicação de um questionário, além de termos acrescentado, ao final desta, outro instrumento: uma entrevista semiestruturada, seguindo deste modo a triangulação conforme os estudos de Ivenicki e Canen (2016) como requisito do rigor científico a análise dos dados baseia-se na técnica de análise de conteúdo de Bardin (2016). Com esta pesquisa conclui-se que os docentes possuem a ideia de que o lúdico é um estado de espírito onde se desenvolve o pensamento criativo, a capacidade de brincar, sendo esta integralizadora do mundo interno e mundo externo de acordo com a perspectiva winnicottiana. O lúdico não se caracteriza pelo fato de se utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras, mesmo que alguns dos docentes entrevistados possuam esta definição como base. Seria o lúdico um saber? Por todo o exposto pela pesquisa e pelos estudos teóricos podemos afirmar que sim, pois quando cada docente retoma as suas experiências, reelabora conceitos, brinca, está colocando a prova um saber lúdico que não é ensinado, mas que é inerente a sua essência por ser um indivíduo.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, Saber lúdico e Docência no Ensino Superior.

ABSTRACT

AGUIAR, J. F. de The ludic is a knowledge? Teaching voices about playful teaching in Higher Education. Rio de Janeiro, March 2018. Dissertation. Faculty of Education, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

The choice of this theme per passes the insertion of this researcher as a student, monitor of the Pedagogy course and teacher of Basic Education, where the research problem for this dissertation arises: How do the teachers of the Pedagogy course at UFRJ define playfulness? In order to answer this question/problem, it is a general objective of this dissertation: to analyze which conception of playfulness that the teachers of the Pedagogy course of the Faculty of Education of the Federal University of Rio de Janeiro possess. The theoretical contribution comes from the productions: from Maia (2017, 2016, 2014) and from its main author DW Winnicott (1982, 1975, 1971), from Huizinga (2014), researchers from the research group Create and Play and also from others authors who write about Education, Psychopedagogy and Lúdico. About the subject Teaching and teacher training are based on the studies of Tardif (2014, 2000) and Pimenta and Anastasiou (2014). This research is of a qualitative nature, since it involves particular questions, with a level of reality that cannot be quantified (IVENICKI, CANEN, 2016, DEMO, 2001, 2000). The site for data collection was the Faculty of Education of the Federal University of Rio de Janeiro (FE / UFRJ). The subjects were 27 teachers who work in the Pedagogy course, Faculty of Education, Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). The instruments for collecting data were: documentary analysis, the application of a questionnaire, in addition to adding another instrument at the end: a semi-structured interview, thus following the triangulation according to Ivenicki and Canen's (2016) studies as a requirement scientific rigor and data analysis are based on the Bardin (2016) content analysis technique. This study concluded that the teachers who participated in this study have the idea that the playful is a state of mind where the creative thinking is developed, the ability to play, being this integrator of the internal world and external world according to the Winnicottian perspective. The play is not characterized by the use of games, toys, and games, even if some of the teachers interviewed have this definition as a basis. Was the playful knowledge? Through all of the research and theoretical studies, we can affirm that yes, because when each teacher returns to their experiences, free labor concepts, plays, is putting to the test a ludic knowledge that is not taught, but is inherent in its essence to be an individual.

KEY WORD-: Ludic, know playful, Teaching Higher Education.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Grupos sobre o lúdico por Área do Conhecimento	33
Gráfico 2: Grupos de pesquisas sobre lúdico nas Ciências Humanas	34
Gráfico 3: Resposta à questão sobre o lúdico na prática docente	81
Gráfico 4: Respostas dadas à pergunta 4.....	89

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Saberes docentes (TARDIF, 2014).....	54
Figura 2: O lugar do lúdico nos saberes docentes.....	56
Figura 3: O espaço do lúdico.....	61

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Grupos de Pesquisa sobre lúdico por Estado.....	35
Tabela 2: Artigos Base Scielo do período de 2011 a 2017.....	40
Tabela 3: Artigo sobre lúdico com combinações de palavras-chave do período de 2011 a 2017.....	40
Tabela 4: Síntese do banco da Capes / Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e Banco de dados: USP – UNICAMP - PUC-RIO - Domínio Público - Minerva UFRJ – BDTD.....	44
Tabela 5: Teses e dissertações sobre ludicidade no período de 2009 a 2014.....	45

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Produções do LUPEA (2017-2013).....	22
Quadro 2: Grupos de pesquisa sobre lúdico por regiões.....	36
Quadro 3: Artigos sobre lúdico do período de 2011 a 2017.....	41
Quadro 4: Respostas dos docentes à pergunta 1.....	75
Quadro 5: Justificativa dada pelos professores à terceira pergunta do questionário on line.....	83
Quadro 6: Justificativas dadas aos sim e não dados na pergunta 4 do questionário on line.....	91

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital de Teses e Dissertações
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Superior
CPII	Colégio Pedro II
CUMA	Culturas e Memórias Amazônicas
D.W.W.	Donald Woods Winnicott
DGP	Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil
ELAC	Educação Física Escolar-Experiências Lúdicas e Artísticas - Corporeidades
FE/UFRJ	Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro
FORPRODOC	Formação de Professores e Docência
GPEEA/Sala Verde	Grupo de Pesquisa e Estudos em Educação Ambiental / Sala Verde
GPSIE	Grupo de Pesquisa em Psicologia e Educação
IFGoiano	Instituto Federal Goiano
IFRJ	Instituto Federal do Rio de Janeiro
IFRN	Instituto Federal Rio Grande do Norte
IFTO	Instituto Federal do Tocantins
INTERFACES	Interfaces e Núcleos Temáticos de Estudos e Recursos da Fantasia nas Artes, Ciências, Educação e Sociedade
LACIIPED	Laboratório de Criatividade, Inclusão e Inovação Pedagógica
LISE	Laboratório do Imaginário Social e Educação
LUPEA	Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem
MeNTE	Materiais e Novas Tecnologias Educacionais
NEP/PCD	Núcleo de Estudo, Pesquisa e Produção Científica e Didática
NEPED	Núcleo de Estudos e pesquisas em Educação e Diversidade
PPP	Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia
PPGE	Programa de Pós-Graduação em Educação
PPGE/UFRJ	Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro
PUC/SP	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-RIO	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
SCIELO	Scientific Electronic Library Online
SECULT	Cultura, Comunicação e Divulgação Científica e Cultural
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TEA	Espectro Transtorno Autista
UEPA	Universidade do Estado do Pará
UESB	Universidade Estadual Sudoeste da Bahia

UFF	Universidade Federal Fluminense
UFPA	Universidade Federal do Pará
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
UFSCar	Universidade Federal de São Carlos
UFSJ	Universidade Federal de São João Del-Rei
UFSM	Universidade Federal de Santa Maria
UFV	Universidade Federal de Viçosa
UnB	Universidade de Brasília
UNEB	Universidade do Estado da Bahia
UNESA	Universidade Estácio de Sá
UNESP	Universidade Estadual Paulista
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
UNIFRA	Centro Universitário Franciscano
UNILA	Universidade Federal da Integração Latina-Americana
UNIOESTE	Universidade Estadual do Oeste do Paraná
UNIRIO	Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
UNISINOS	Universidade do Vale do Rio dos Sinos
USP	Universidade São Paulo

SUMÁRIO

CAPÍTULO INTRODUTÓRIO	19
CAPÍTULO 1: COMO O LÚDICO É TRABALHADO/ VALORIZADO NA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO?	32
1.1 - Lúdico e o contexto dos Diretórios dos Grupos Pesquisa no Brasil	32
1.2 - Artigos – Scielo	39
1.3 - Teses e Dissertações: um olhar sobre o lúdico	44
CAPÍTULO 2: DEFININDO A FORMAÇÃO DOCENTE	50
2.1- Quem pode ser professor no Brasil?	50
2.2 - Docência no Ensino Superior.	51
2.3- Os Saberes Docentes	53
CAPÍTULO 3: COMO O GRUPO CRIAR E BRINCAR CONCEITUA LÚDICO? SERIA ESTE CONSIDERADO UM SABER?	58
3.1 – O Lúdico	58
3.2 – O brincar e a criatividade: essência do ser humano	62
3.3 - Brincadeira, brinquedo e jogo: espaço potencial	64
3.4 – Vínculo e confiança: construção do espaço lúdico e saber lúdico.	65
CAPÍTULO 4: RESULTADOS E ANÁLISES - VOZES DOCENTES SOBRE O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES	69
4.1 - Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia e suas disciplinas: qual é o lugar do lúdico?	69
4.2- Entrevista com um docente do Ensino Superior	73
4.3 - Vozes docentes sobre o lúdico	74
ESTE É O COMEÇO E NÃO O FIM	96
REFERÊNCIAS	99
APÊNDICES E ANEXOS	110
APÊNDICE 1: Termo de Consentimento e Cessão Livre e Esclarecido	110
APÊNDICE 2: Termo de Consentimento e Cessão Livre e Esclarecido <i>Online</i>	111
APÊNDICE 3: Questionário online inserido no Google formulário	112
APÊNDICE 4: Entrevista semiestrutura	113
APÊNDICE 5: Transcrição da entrevista do professor	114
APÊNDICE 6: Dados coletados por meio do questionário online	120
ANEXO 1: Fluxograma do curso de Pedagogia da UFRJ	129
ANEXO 2: Disciplinas do curso de Pedagogia por departamento	130
ANEXO 3: Ementa das disciplinas do curso de Pedagogia (FE/UFRJ)	133

CAPÍTULO INTRODUTÓRIO

Que ninguém se engane, só se consegue a simplicidade
através de muito trabalho.
Clarice Lispector

O lúdico é um tema estudado por pesquisadores da área da Psicologia, Antropologia, Sociologia, Filosofia, Psicanálise, Pedagogia e outros campos (MAIA; VIEIRA, 2016). Destacamos que é possível pensar o lúdico para além do campo infantil, por este pertencer igualmente ao mundo dos adultos. (MARONEZE, 2009; OLIVEIRA, 2003).

Durante a minha trajetória como professor dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em escolas privadas e públicas da cidade do Rio de Janeiro, deparei-me com docentes que compreendiam o lúdico como uma ferramenta para divertir as crianças, ou realizar uma atividade diferenciada: “fiz esse jogo para as crianças aprenderem a tabuada”, “hoje é dia do brincar, podem trazer qualquer brinquedo” ou “imprimi essas folhas com cruzadinhas para eles compreenderem a escrita, eles se divertem”.

Por outro lado, no meu processo de formação no Curso Normal e Pedagogia, onde tive que realizar estágios na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, observei que o lugar do lúdico se reportava às atividades livres sem intervenção de um professor ou estagiário. Em ambos os processos de me constituir como professor, presenciei diversas falas e práticas docentes que mencionavam o lúdico em suas ações pedagógicas, mas recordo uma cena que marcou a minha história como estagiário na qual o lúdico era mencionado como lugar de pouca importância. Uma vez, no ano de 2012, certa professora do 5º ano entrou na sala dos professores, sentou ao meu lado, abriu sua pasta e, ao me apresentar o planejamento do dia, disse:

[...]hoje vou pegar pesado com eles [alunos] Eles tem que entender o que é fração. Infelizmente não tem outra maneira de ensinar! É cuspe e giz, fora que são grandinhos o suficiente para trazer brincadeira para sala de aula. Depois do recreio dou um alívio, deixarei brincar um pouco, um pouco de lúdico, aquilo o que você estuda na universidade (DIÁRIO DE CAMPO, Estágio dos anos iniciais, 2012).

Após este relato, perguntei à professora porque o lúdico ocupava o lugar do relaxamento - do “alívio” e se este não pode pertencer aos momentos de ensinar um novo conteúdo, naquele caso às frações. Ela me respondeu que era perda de tempo, principalmente por atuar em uma turma de 5º ano e continuou dizendo que trabalhar com

jogos e brincadeiras no contexto escolar é para crianças da Educação Infantil e, no máximo, até o terceiro ano do Ensino Fundamental. O interessante foi que presenciei este tipo de argumento em boa parte dos meus estágios e também nas escolas que atuei como professor. Entretanto, o lúdico é associado à infância e de modo especial na Educação Infantil e nos anos iniciais.

Com a minha inserção em 2013 no grupo de pesquisa Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem (LUPEA), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGE/UFRJ), na linha de pesquisa Inclusão, Ética e Interculturalidade e ao Laboratório do Imaginário Social e Educação (LISE), pude participar das discussões acerca do lúdico, dos projetos de pesquisa e extensão do mesmo, ler as produções dos pesquisadores que fazem parte deste grupo e, assim, construir o que defendo por lúdico no campo educacional.

O LUPEA, grupo coordenado pela Prof^a Dr^a Maria Vitória Campos Mamede Maia, encontra-se registrado ao Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil²(DGP), plataforma que permite buscar informações sobre os grupos de pesquisas em atividade no país. O grupo Criar e Brincar pesquisa a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dentro do recorte de como pode esse espaço ser propiciador de mudanças quando o mesmo está comprometido, tanto no ensino fundamental, médio e superior. Acessando o DGP descreve que o grupo em questão, estuda “como podem atividades lúdicas serem propiciadoras de um resgate do prazer de aprender e igualmente uma forma metodológica de trabalho”³ na Educação Básica e Ensino Superior, inclusive na formação de professores tendo como campo de pesquisa e extensão as escolas do município da cidade do Rio de Janeiro e a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

O LUPEA possui articulação com dois grupos de pesquisa, um se situa na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e o outro ao Colégio Pedro II (CPII). O grupo da PUC-Rio refere-se à linha de pesquisa “Processos culturais, instâncias de socialização e a Educação, cujo campo de atuação são a construção do conhecimento e ensino-aprendizagem”, tendo como coordenadora a Prof^a Emérita Dr^a Maria Aparecida Campos Mamede Neves desde 1998. Este, por meio de parcerias com instituições internacionais e a própria empreitada da pesquisadora, tem como objetivo

² Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/web/dgp> - Acesso em: 22 de jan. de 2017.

³ Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/web/dgp> - Acesso em: 22 de jan. de 2017

“estudar os meandros das relações da juventude com o universo cultural no final do século XX e início do século XXI (1998-2014)⁴.

O segundo grupo que se articula com LUPEA refere-se à linha de pesquisa “Prática docente e formação do professor-pesquisador”, tendo como coordenadora e fundadora a Prof^a Dr^a Kátia Regina Xavier Pereira da Silva, responsável pelo Laboratório de Criatividade, Inclusão e Inovação Pedagógica (LACIIPED) no campus Engenho Novo II, do Colégio Pedro II (CPII). Tal linha visa “desenvolver reflexões e ações voltadas para o processo de apropriação da pesquisa por parte de professores da Educação Básica e colaborar para o questionamento construtivo, a reformulação e objetivação dos seus próprios discursos, perspectivas, interesses e necessidades individuais e coletivas”⁵.

O caminho percorrido pelo grupo Criar e Brincar pode ser retomado pelos versos de Cora Coralina, poetisa e escritora goiana, nos envolve com um dos seus versos ao escrever sobre vida: “O que vale na vida não é o ponto de partida e sim a caminhada. Caminhando e semeando, no fim terás o que colher”⁶. Acredito que estes versos recuperam a caminhada do grupo de pesquisa Criar & Brincar. Não sabíamos que chegaríamos a Tese(1), Dissertações(8) e Monografia de Conclusão de Curso de Especialização(1), defendidos no período de 2013 a 2017, sem contar com os Trabalhos de Conclusão de Curso de Graduação produzidos desde a sua fundação. Esses trabalhos representam as sementes que foram germinadas e deram frutos. Assim como a Cora Carolina diz que “no fim terás o que colher”⁷, refaço este caminho para selecionar as produções que mencionam o lúdico.

⁴Disponível em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelholinha/9200479582071806404554> - Acesso em: 22 de jan. de 2018.

⁵ Disponível em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelholinha/9200479582071806400191> - Acesso em: 22 de jan. de 2018.

⁶ Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/MTA2Nw/>. Acesso em: 23 de jan. de 2018.

⁷ Idem.

PRODUÇÕES DO LUPEA (2017-2013)			
ANO	GRAU	AUTOR	TÍTULO
2017	Dissertação	Sthefane Alicia de Oliveira Silva	A roda de história na educação infantil: a narrativa no contexto da valorização da identidade negra, criatividade e autoria de pensamento
2016	Dissertação	Rachel do Nascimento Guiterio	Lúdico e autismo: uma combinação possível nas aulas de ciências
2016	Monografia - Especialização	Priscilla Frazão	"Ludicidade é tudo de bom em qualquer segmento": um estudo sobre a metodologia lúdica com docentes da EJA
2016	Dissertação	Américo Rodrigues da Costa Junior	A participação feminina na Educação Física no Ensino Médio: as exclusões de gênero e a pouca diversidade de conteúdos
2015	Dissertação	Silvia Gabrielle Braz Coimbra	A interferência dos processos avaliativos no cotidiano lúdico escolar
2014	Dissertação	Camila Nagem Marques Vieira	Educação estética e espaço escolar: o brincar no contexto da dificuldade de aprendizagem.
2014	Tese	Michele Pereira de Souza da Fonseca	Processos de inclusão / exclusão na formação de professores de Educação Física: Brasil, Portugal e Moçambique em questão
2013	Dissertação	Mariana Tesch Morgon	A necessidade da criatividade na Educação Básica: entraves e possibilidades
2013	Dissertação	Lorrene Pontes Tomazelli	Coeducação e Gênero: relações por meio das brincadeiras e do lúdico
2013	Dissertação	Alessandra da Silva Souza Amaral	A formação de professor a partir do lúdico: um possível caminho para identificação de alunos com altas habilidades/superdotação

Quadro 2: Produções do LUPEA (2017-2013)

Fonte: Banco de Dados do Grupo de pesquisa Criar e Brincar e do PPGE/UFRJ.

As produções do grupo de pesquisa Criar e Brincar têm como eixo de discussão o lúdico e como referencial teórico principal o do psicanalista inglês Donald Woods

Winnicott em articulação com os estudos desenvolvidos pela Prof^a Dr^a Maria Vitória Campos Mamede Maia.

Podemos observar a utilização do o historiador holandês Johan Huizinga (2014) nas produções do LUPEA (GUITERIO, 2016; FRAZÃO, 2016; JÚNIOR, 2016; COIMBRA, 2015; AMARAL, 2013; TOMAZELLI, 2013; MORGON, 2013), associando o mesmo com o conceito de jogo. O autor descreve que o lúdico tem como característica primária a vida, identificando o não apenas no homem, mas em outros animais. Como menciona Guiterio (2016, p.28) ao se apropriar do conceito de Huizinga: “o lúdico faz parte da essência do ser humano, pois o homem, antes de se constituir como Homo sapiens, se constitui como Homo ludens, ou seja, é capaz de interagir de forma lúdica com tudo em contato (HUIZINGA, 1980)”.

O psicanalista Donald Woods Winnicott e a sua obra “O brincar e a realidade”, publicada no ano de 1975, é mencionado nas produções do LUPEA, quando os pesquisadores trabalham com o conceito de lúdico como sendo um espaço em que o ser humano se desenvolve, gesta a criatividade e a possibilidade de conhecer o mundo. (SILVA, 2017; GUITERIO, 2016; JUNIOR, 2016; FRAZÃO, 2016; COIMBRA, 2015; FONSECA, 2014; VIEIRA, 2014; MORGON, 2013; TOMAZELLI, 2013; AMARAL, 2013). Este espaço, transcrito por Coimbra (2015, p.54) como lúdico, é visto como aquele que permite

o desenvolvimento de linguagens próprias ao indivíduo, como o jogo e a brincadeira, presentes inquestionavelmente na infância como uma de suas mais fortes características representativas. Este espaço está ligado, a nosso ver, à teoria desenvolvida por Winnicott (1975, 1964) sobre os objetos transicionais e fenômenos transicionais, onde se destaca a importância destes na constituição psíquica de uma pessoa. Tantos os objetos transicionais quanto os fenômenos transicionais habitam o que Winnicott (1975) denomina de espaço transicional ou potencial. O brincar existe dentro deste espaço e lida com esses fenômenos e objetos, abrindo, mais tarde, espaço para a constituição simbólica e para a entrada da cultura como lugar de criatividade e inovação para qualquer um de nós.

Em articulação com a teoria winnicottiana (MAIA, 2017; MAIA; COIMBRA, 2017; MAIA; OLIVEIRA; FONTOURA, 2017; MAIA; VIEIRA, 2017a; MAIA; VIEIRA, 2017b; MAIA; VIEIRA, 2016; MAIA; NAGEM, 2016; MAIA; VIEIRA. 2015; MAIA, 2014; MAIA; ANDRADE, 2014; MAIA; AMARAL, 2012; MAIA, 2009; MAIA, 2006), o LUPEA defende que o espaço lúdico é similar ao que Winnicott (1975) denomina como espaço potencial, sendo este expresso por meio da arte, da dança, dos jogos, das brincadeiras, do brinquedo, abrindo o espaço da criatividade, dos diversos hábitos, saberes sociais e culturais. Para tanto, as pesquisas apresentadas no quadro 1 direcionam o lúdico

de diversas maneiras. Silva (2017) defende em sua dissertação o espaço lúdico como aquele que pode ser aberto a partir da contação de histórias, facilitando a mediação de discussões étnico-raciais com crianças de uma creche comunitária na cidade do Rio de Janeiro. Já para Frazão (2016), o lúdico assume uma abordagem de mediação entre docentes que atuam na Educação de Jovens e Adultos e seus alunos, sendo este não relacionado apenas ao brincar, mas presente na apropriação da leitura e da escrita como uma descoberta e forma de compreensão do mundo que nos cerca. Segundo esta autora, a utilização do lúdico chama atenção e envolve crianças, jovens e adultos em suas atividades e propicia aprendizagem para cada educando, desenvolvendo o raciocínio além da memorização. Neste sentido, os professores devem incluir “a ação lúdica como metodologia de ensino em suas práticas pedagógicas, planejamentos, conteúdos e também as avaliações, visando à construção um sujeito autônomo, criativo, nas potencialidades cognitivas e afetivas de seus educandos” (FRAZÃO, 2016, p. 40). Para tal autora trabalhar com o lúdico “é evidenciar como o mundo da imaginação, da criação e da diversão possibilita que uma nova realidade seja vivenciada, compreendida, reformulada de modo a propiciar uma interação social” (Idem, p.70).

Guiterio (2016) disserta que propostas lúdicas são bem-vindas no Ensino de Ciências a alunos com Espectro Transtorno Autista (TEA). Em sua pesquisa, ela cria e utiliza um jogo como forma de auxiliar a cooperação entre dois alunos com TEA. Esse movimento, segundo a pesquisa desta autora, auxiliou a aprendizagem dos mesmos. Guiterio (2016, p.109) conclui sua pesquisa com uma inquietação: “Nasce-se jogando, aprende-se jogando, por que não avaliar jogando?”.

Para Coimbra (2015, p. 16), o lúdico deve estar presente no universo dos processos avaliativos, cabendo ao docente perceber e estar atento quanto à perda do brincar nessas atividades, já que segundo esta autora, cabe aos docentes buscar “uma alternativa dentro das mais variadas propostas pedagógicas para que o lúdico possua seu espaço de maneira mais livre, porém, não necessariamente sem objetivos.” Afinal, como nos indaga Coimbra a autora, “Por que avaliar não rima com brincar?”

Por fim, Vieira (2014, p. 86) traz a discussão da construção do espaço lúdico e criativo por meio de jogos como “ferramenta capaz de resgatar processos de aprendizagens travados” de alunos que possuem dificuldades de aprendizagem e tendência antissocial. Já Morgon (2013) acredita que o lúdico pode ser uma possibilidade criativa para Educação.

Deste modo, percebemos que o lúdico nas pesquisas desenvolvidas pelo LUPEA (2017-2013) perpassa diversos temas como a contação de histórias e a valorização do

negro na Educação Infantil, o autismo e o jogo como proposta de inclusão nas aulas de ciências, a Educação de Jovens e Adultos e o lúdico como proposta avaliativa, as discussões sobre gênero e lúdico nas brincadeiras dos alunos da Educação Básica, a avaliação no espaço escolar, o brincar para romper com as dificuldades de aprendizagem, a criatividade como possibilidade e os entraves na Educação Básica, a formação docente e a prática com alunos com altas habilidades/superdotação. Foi por meio das leituras dessas pesquisas, as discussões sobre esses temas nos encontros do grupo de pesquisa que fui compreendo e me familiarizando com esse conceito, trazendo-o para as minhas vivências como estagiário, monitor da Faculdade de Educação/UFRJ, como professor e como mestrando.

No ano de 2015, comecei a trazer à memória o meu percurso como aluno do curso de Pedagogia, sendo monitor, pesquisador e professor. Entre as muitas anotações que guardei ao longo desse período, encontrei registros pessoais em relatórios, cadernos de anotações e diários, falas sobre lúdico que escutei de professores da Educação Básica e do Ensino Superior: “ser lúdico é brincar na sala de aula”, “sou lúdico quando levo uma música, peço para meus alunos desenharem, mexerem um pouco o corpo”, “aquele professor é lúdico por ser construtivista e traz jogos e brincadeiras para sala de aula nas disciplinas do Ensino Superior”.

Tais afirmações me inquietaram e percebi o quanto é importante desenvolver pesquisas sobre o que é ser lúdico, principalmente sobre aqueles que atuam no Ensino Superior que formam docentes para atuarem na Educação Básica. Com isto, surge o **problema** de pesquisa para essa dissertação: Como os docentes do curso de Pedagogia da UFRJ definem lúdico?

Fernandes (2001, p. 177), em seu artigo *Docência universitária e os desafios da formação pedagógica*, afirma que “ainda são poucos os estudos que têm sido feitos sobre a formação pedagógica e a prática cotidiana do professor universitário – sua docência”, Onze anos após a publicação deste artigo, Battini e Vagula (2011, p.2), ao discutirem o trabalho docente e identidade do professor universitário, postulam a mesma afirmação de existir “poucos estudos sistemáticos sobre o objeto, visto a maioria dos estudos estarem vinculados ao professor, no âmbito escolar”.

Tais declarações reafirmam a importância de estudar a docência do Ensino Superior como também, com base em André (2010, p.176), os processos de aprendizagem da docência articulando com “o que pensa, sente e faz o professor”, em especial o que estes

pensam, sentem e fazem em relação ao lúdico. Para tal traçamos o objetivo geral e os específicos desta dissertação a fim de apresentar os eixos norteadores da pesquisa desenvolvida, e esses objetivos nas pesquisas educacionais segundo Ferraz e Belhot (2010) permitem oportunizar mudanças de pensamentos, ações e condutas. (FERRAZ; BELHOT, 2010).

O **objetivo geral** dessa dissertação é analisar qual concepção de lúdico que os docentes do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro possuem.

Como desdobramentos do objetivo geral, os objetivos específicos serão aqui listados para uma compreensão detalhada do que se pretende realizar por meio deste estudo. Aproximando-se os objetivos desta pesquisa com a taxonomia dos objetivos educacionais cognitivos propostos por Bloom et al (1956) e Bloom (1944) são apresentadas seis categorias que esses objetivos se referem: Conhecimento, Compreensão, Aplicação, Análise, Síntese e Avaliação. (FERRAZ; BELHOT, 2010). A categoria conhecimento remete-se a um nível mais básico, similar a saber algumas informações. A compreensão significa dar significado às informações sobre o objeto. A aplicação pressupõe o uso das informações em situações concretas. A análise compreende a capacidade identificar suas partes e as relações entre elas. A síntese realiza o caminho inverso, juntando partes e formando um novo todo. E, por último, a avaliação demonstra possibilidade de exercer críticas e juízos de valor fundamentados sobre a matéria. (FERRAZ; BELHOT, 2010).

A partir destas categorias, elegemos um verbo para nortear cada um dos nossos objetivos secundários: Conhecimento (identificar), Compreensão (conceituar), Aplicação (compreender), Análise (analisar), Síntese e Avaliação (levantar). Assim, os objetivos secundários foram definidos na seguinte forma:

- Identificar nos grupos de pesquisas no Diretório de Grupos de Pesquisa da CAPES-Lattes, nos artigos da *Scielo* e nas Dissertações e Teses como o lúdico é trabalhado/valorizado para a produção de conhecimento.
- Conceituar o que seja lúdico no processo de ensino e aprendizagem, a partir das discussões e produções do grupo de pesquisa Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem - LUPEA.

- Compreender o que os docentes do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro conceituam por lúdico.
- Analisar se o conceito de lúdico defendido pelo grupo de pesquisa Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem – LUPEA, se articula ou não aos conceitos levantados a partir da pesquisa com docentes da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – FE/UFRJ e com o Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia da UFRJ.
- Levantar como os docentes da FE/UFRJ percebem o curso de Pedagogia no que diz respeito ao lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Antes de avançar apresentando os aspectos teóricos e metodológicos desta pesquisa, trago o diálogo dos personagens do livro “Alice no País das Maravilhas” - o Gato e Alice - escrito por Lewis Carrol (2011, p. 86):

“Poderia me dizer, por favor, que caminho devo seguir?”
 “Isso depende bastante de onde você que chegar”, disse o Gato.
 “O lugar não me importa muito...” disse Alice.
 “Então não importa que caminho você vai tomar”, disse o Gato.
 “... desde que eu chegue a algum lugar”, acrescentou Alice em forma de explicação.
 “Oh, você vai certamente chegar algum lugar”, disse o Gato, “se caminhar bastante.”

Há inúmeros caminhos que podem ser percorridos, há diversas palavras, atitudes, ações que podem descrever estes caminhos a fim de alcançarem os objetivos propostos para realização desta pesquisa. Assim, descrevo o caminho que pretendo seguir para “certamente chegar algum lugar”.

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, por envolver questões particulares, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, principalmente por trabalhar com as concepções dos professores, suas aspirações, crenças, valores e atitudes em relação à ludicidade no espaço de formação docente (IVENICKI; CANEN, 2016; MINAYO, 2010; DEMO, 2001, 2000). A presente dissertação trata-se de um estudo teórico-empírico - teórico no que tange “reconstruir teoria, conceitos, ideias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos” (DEMO, 2000, p. 20). Empírico, por se tratar de uma pesquisa dedicada ao tratamento da “face empírica e fatural da realidade; produz e analisam dados, procedendo sempre pela via do controle empírico e fatural” (idem, p. 21).

Para coleta de dados, escolhi como local a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FE/UFRJ), onde cursei Pedagogia e atuo como pesquisador no grupo de pesquisa Criar & Brincar - LUPEA. Outro motivo para realização deste estudo é o fato de a Universidade Federal do Rio de Janeiro ser um local que tem como incumbência formar, em nível de graduação e pós-graduação docentes, especialistas e pesquisadores na área da educação. Assim, o *lócus* escolhido se adequou às finalidades desta pesquisa, uma vez que lá se encontram apenas professores atuando no Ensino Superior. Sendo a FE/UFRJ uma unidade que oferece diversos cursos de graduação e de pós-graduação *lato e strito sensu*, delimito como foco da pesquisa apenas a graduação do curso de Pedagogia. Tal escolha se justifica, pois a graduação vai ao encontro da natureza desta pesquisa, ou seja, foca exclusivamente a formação de professores.

Os sujeitos desta pesquisa foram os docentes que atuam no curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Por este curso ter cerca de 80 professores⁸ pertencentes ao quadro de efetivos, escolhi como instrumento inicial para coleta de dados a aplicação de um questionário, além de termos acrescentado, ao final deste, outro instrumento: uma entrevista semiestruturada.

O acréscimo desse instrumento adveio do pedido de um professor da área de Políticas Públicas que me procurou dizendo que gostaria de participar deste estudo, mas, não respondeu ao questionário *online* por não acreditar na eficácia desse tipo de instrumento, principalmente nas respostas e, dessa forma, o mesmo me concedeu uma entrevista⁹. Assim, temos a triangulação assegurada por três instrumentos de coleta, cumprindo os requisitos de rigor científico para as pesquisas de abordagem qualitativa. (IVENICKI; CANEN, 2016).

O primeiro instrumento de pesquisa foi a análise documental realizada a partir de duas questões norteadoras: Como o lúdico é trabalhado/valorizado na produção do conhecimento científico? O que Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia da FE/UFRJ e suas respectivas ementas mencionam por lúdico no processo de ensino e aprendizagem? O segundo instrumento foi um questionário *online* sobre o lúdico no curso de Pedagogia com a finalidade de identificar a concepção de lúdico dos docentes respondentes. O terceiro, foi a entrevista semiestruturada realizada com um professor da área de políticas públicas. O

⁸ Trata-se do número estimado de professores que atuam no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação, cabe destacar que este quantitativo foi informado via-e-mail pela coordenação do curso de Pedagogia no mês de julho de 2017.

⁹ Entrevista aconteceu no mês de Dezembro de 2017, na Faculdade de Educação – UFRJ. Com a duração de 38 minutos.

uso destes instrumentos mostrou-se adequado para a metodologia adotada por esta pesquisa, já que a mesma buscou analisar um indivíduo ou um grupo de pessoas considerando suas especificidades, com o fim de descrever, explicar, esclarecer, discutir, explorar características, apresentar acontecimentos atuais inseridos em seu próprio contexto e variáveis sobre um determinado grupo social, que neste caso, docentes. (ANDRÉ, 2013, 2005, 1995; YIN, 2010).

O questionário *online*, segundo instrumento selecionado para coleta de dados, foi escolhido por acreditarmos que os respondentes- professores do curso de Pedagogia FE/UFRJ, ficariam mais à vontade para escrever a sua concepção de lúdico, a relação com a prática e o modo como este é empregado. Neste ponto, apresento as questões e quais os objetivos das perguntas para que se possa compreender sua finalidade como instrumento desta pesquisa.

O questionário era composto por dados identificatórios: e-mail, sexo, idade, há quanto tempo atua como docente na FE/UFRJ, Departamento de que faz parte, a(s) disciplina(s) que ministra na FE/UFRJ, seguido das seguintes questões:

A pergunta (1) - Como você define o termo lúdico? Esta pergunta tinha como objetivo fazer o levantamento sobre as várias facetas do termo lúdico.

A pergunta (2) - Quais autores norteiam você nessa conceituação? De que forma? Esta pergunta visava fazer o levantamento de autores que estudam o lúdico e se estes podem ou não dialogar com os teóricos que norteiam os estudos do grupo de pesquisa Criar & Brincar: LUPEA.

As perguntas (3) – Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente? () Sim () Não. Justifique. E, pergunta (4) - Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores no curso de Pedagogia da UFRJ? () Sim () Não. Por quê? objetivaram saber se os professores da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro se veem desenvolvendo um trabalho pedagógico lúdico e como o fazem.

Os **procedimentos** utilizados para o desenvolvimento da pesquisa foram:

O envio do questionário aos 80 professores da FE, dentre os quais 27 deles concordaram em participar da pesquisa por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) no início do questionário¹⁰. Como estratégia de envio do mesmo foi utilizado o *Google Forms*¹¹ (Google Formulário) – ferramenta responsável para criar testes

¹⁰ Ver Apêndice 2.

¹¹ forms.google.com

e pesquisas online. O link desta pesquisa¹² foi encaminhado aos professores do curso de Pedagogia, em julho de 2017, primeiramente pelo setor de Cultura, Comunicação e Divulgação Científica e Cultural (SECULT)¹³, a fim de divulgar esta pesquisa ao corpo docente, mas o retorno não nos deu o número de respondentes suficiente. Em seguida, fizemos o movimento de solicitar a coordenação do curso de Pedagogia que, por meio do seu correio eletrônico, enviasse aos professores o mesmo questionário. Mesmo assim, não tivemos um retorno significativo: ao todo fechamos com 15 respondentes. No sentido de ampliar o número de participações destes docentes, uma professora do curso de Pedagogia, que leciona Seminário de Dissertação e Pesquisa Educacional, orientou-me a enviar, juntamente com minha orientadora, um e-mail para cada professor com a seguinte mensagem:

Boa tarde, (nome do professor(a))

Sou Jonathan, cursei Pedagogia na UFRJ, atualmente sou professor do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, finalizando o mestrado em Educação. Envio este e-mail para comunicar que a sua participação em minha pesquisa: "LÚDICO NO CURSO DE PEDAGOGIA" é de suma importância para os estudos em Educação. Ao todo são quatro questões.

Acesse o link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7h4m2DpFEADooyOtP_V0nQj0MyMptjg-WSPc_KzOcsD16kw/viewform

Conto com sua contribuição.
Jonathan Aguiar

Após este email, chegamos a 27 respondentes¹⁴. Encerramos este processo no mês de setembro de 2017 dando início a sistematização dos dados coletados. Neste mesmo mês, um professor da Faculdade de Educação da área de Políticas Públicas informou que gostaria de participar do estudo concedendo uma entrevista. Essa entrevista, depois de efetuada, se constituiu em um instrumento importante para o mapeamento do que os docentes pensam sobre lúdico em sua formação e na formação do Pedagogo da UFRJ. Os relatos deste professor complementaram a análise documental e as respostas obtidas por meio dos questionários na tentativa de compreender a concepção de lúdico do docente do Ensino Superior. A entrevista foi realizada em dezembro de 2017, na Faculdade de

¹² https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7h4m2DpFEADooyOtP_V0nQj0MyMptjg-WSPc_KzOcsD16kw/viewform

¹³ O SECULT atua como um polo de produção, sensibilização, circulação e divulgação de ideias em variados suportes, mobilizando a comunidade acadêmica e o público geral para as dimensões transformadoras da arte, da ciência e da cultura.

¹⁴ Cabe destacar que para cada questão havia obrigatoriedade, deste modo o professor deveria responder todas.

Educação da UFRJ, e teve duração de 38 minutos. O roteiro das perguntas realizadas teve como base as questões do questionário já citado, enquanto a transcrição completa da entrevista pode ser encontrada no Apêndice 5.

Para análise de dados, que será descrita com detalhes no capítulo específico para tanto, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo de Bardin (2016, p.42), que é:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitem a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

Ditos os caminhos percorridos para realização desta pesquisa enquanto escolha metodológica apresento o aporte teórico que norteou a mesma. Este advém das produções de Maia (2017, 2016 e 2014) e de seu autor base D.W. Winnicott (1982, 1975, 1971), Huizinga (2014), dos pesquisadores do grupo de pesquisa Criar e Brincar e também com outros autores que escrevem sobre Educação, Psicopedagogia e Lúdico. No campo da Docência e formação de professores, nos baseamos nos estudos de Tardif (2014 e 2000) e Pimenta e Anastasiou (2014).

O trabalho que aqui se inicia terá como estrutura três capítulos. O primeiro capítulo visa apresentar o que há de produção científica sobre o lúdico no processo de ensino aprendizagem e qual é o seu lugar nos diretórios dos grupos de pesquisas do Brasil. O segundo capítulo buscou definir o que conceituamos por docência. O terceiro capítulo tem a finalidade de sistematizar o que o LUPEA conceitua por lúdico e se este é um saber. O quarto capítulo intitulado *Vozes docentes sobre o lúdico na formação de professores* apresenta os resultados e análises desta pesquisa. Seguido das Conclusões *Este é o começo e não o fim*, Referências, Apêndices e Anexos.

CAPÍTULO 1: COMO O LÚDICO É TRABALHADO/ VALORIZADO NA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO?

Neste capítulo, apresentamos o que a universidade vem produzindo de conhecimento científico em relação ao lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Este mapeamento, denominado por Romanowski e Ens (2006) de Estado da Arte, é importante para identificar o que vem sendo divulgado por pesquisadores nas universidades, as lacunas em torno do conhecimento e as experiências adquiridas diante desta temática pesquisada. Para tanto, acessamos o Diretório de Grupos de Pesquisa no Brasil – Lattes/CNPq¹⁵, a base Scielo¹⁶ (Scientific Eletronic Library Online), o banco de Teses e Dissertações da CAPES¹⁷ (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Superior), a BDTD¹⁸ (Biblioteca Digital de Teses e Dissertações), dentre outras plataformas¹⁹ de busca de pesquisas científicas, a fim de compreender o que está registrado oficialmente como produção acadêmica no campo educacional sobre o lúdico.

1.1 - Lúdico e o contexto dos Diretórios dos Grupos Pesquisa no Brasil

Ao realizar pesquisa parametrizada junto ao Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil – Lattes²⁰, utilizando a palavra-chave *lúdico*, no termo de busca, selecionando busca exata e consultar por grupo, foram selecionados um total de 66 grupos de pesquisa. Estes são aqui apresentados segundo a área do conhecimento predominante:

¹⁵Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/web/dgp>

¹⁶ Disponível em: <http://www.scielo.org/php/index.php>

¹⁷ Disponível em: <http://bancodeteses.capes.gov.br/>

¹⁸ Disponível em: <http://bdttd.ibict.br/vufind/>

¹⁹ na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP (Universidade São Paulo), na Biblioteca Digital da Universidade Estadual de Campinas(UNICAMP), na Divisão de Biblioteca e Documentação PUC-RIO (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), no Banco de Teses e Dissertações do Domínio Público, e na plataforma Minerva UFRJ (Banco de Teses e Dissertações da Universidade Federal do Rio de Janeiro).

²⁰Disponível em: http://dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf Acesso: 24 e 25 de maio de 2017.

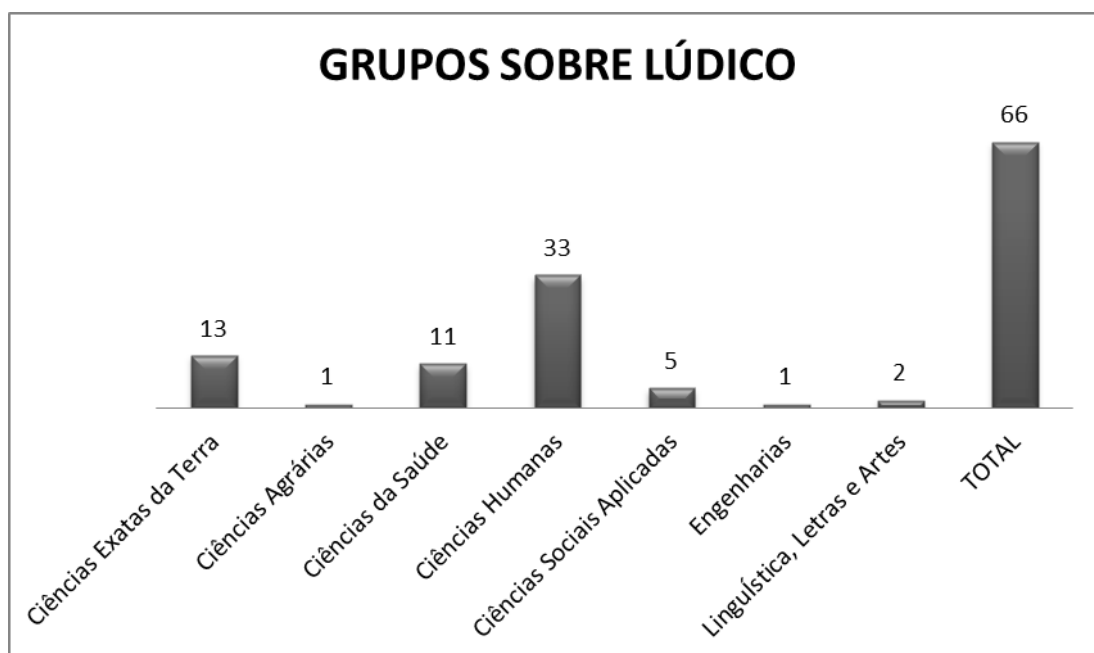


Gráfico 1 : Grupos sobre o lúdico por Área do Conhecimento

Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil - Lattes

A partir do gráfico 1, é possível perceber que a temática *lúdico* é predominantemente tratada por grupos de pesquisa das Ciências Humanas (33). Em seguida, a área das Ciências Exatas da Terra (13), as Ciências da Saúde (11) e por último as Ciências Sociais Aplicadas (5). Para cumprir o propósito desta pesquisa, foram analisados os grupos de pesquisa das Ciências Humanas, no qual se insere a Educação, campo que pretendo aqui problematizar a partir da questão *Como o lúdico vem sendo pesquisado no Brasil?* Dentre os 33 grupos de pesquisa nas Ciências Humanas, no território nacional, foi possível organizá-los por área do conhecimento, como mostra o gráfico 2 a seguir:

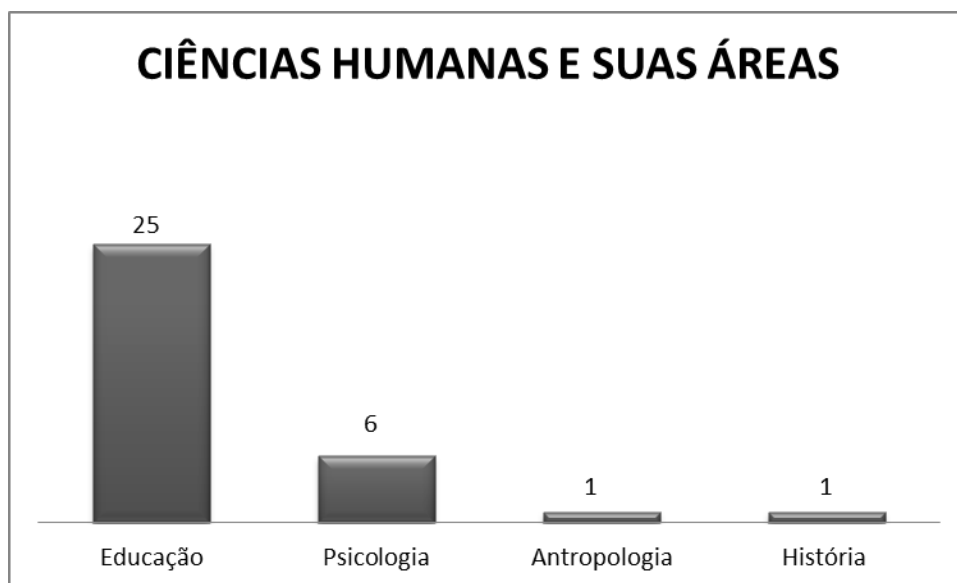


Gráfico 2: Grupos de pesquisas sobre lúdico nas Ciências Humanas
 Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil - Lattes

Desta maneira, é possível identificar que 25 dos 33 grupos de pesquisa sobre *lúdico* nas Ciências Humanas pertencem à área da Educação, seguidos por 6 grupos da Psicologia, 1 grupo de Antropologia e 1 de grupo de História. Analisando este gráfico 2 e com o gráfico 1, percebemos que há uma evidência nos estudos sobre lúdico no campo das Ciências Humanas, principalmente na área da Educação, possuindo 25 grupos que pesquisam o tema no território nacional.

Afinal, quais regiões são as que agregam maior número de grupos dentro do tema aqui estudado? Em quais estados? Após a realização da busca por regiões, constatamos que a região Sudeste -: São Paulo (6), Rio de Janeiro (5) e Minas Gerais (1) - é a região que concentra a maior parte dos grupos de pesquisas no país. Seguido da Região Sul: Paraná (2) e Rio Grande do Sul (2). Região Norte: Pará (1), Rondônia (1) e Tocantins (1). Região Nordeste: Bahia (2) e Rio Grande do Norte (1). E a região Centro-Oeste: Brasília (1) e Goiás (3).

ESTADO	GRUPOS	REGIÃO
Rio de Janeiro	5	SUDESTE
São Paulo	6	
Minas Gerais	1	
Paraná	2	SUL
Rio Grande do Sul	2	
Pará	1	NORTE
Rondônia	1	
Tocantins	1	
Bahia	2	NORDESTE
Rio Grande do Norte	1	
Brasília	1	CENTRO-OESTE
Goiás	2	
Total	25	

Tabela 1: Grupos de Pesquisa sobre lúdico por Estado.

Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil - Lattes

Podemos perceber, a partir dos dados mostrados na tabela 2, que a região Sudeste concentra 50% dos grupos que pesquisam o *lúdico* na área de Educação, em seguida a região Sul. Na tabela abaixo apresento os grupos e suas regiões.

Região	Grupo de Pesquisa	Região	Grupo de Pesquisa
Sudeste	Ciências, Educação e Saúde / IFRJ	Sul	Formação de Professores e Docência – FORPRODOC/UNIFRA
	Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem – LUPEA/UFRJ		Grupo de Pesquisa em Psicologia e Educação – GPSIE/UNIOESTE
	Educação Física Escolar, Experiências Lúdicas e Artísticas; Corporeidades (ELAC)/UFF		Materiais e Novas Tecnologias Educacionais – MeNTE/UFMS
	Educação Infantil e Brincar – PUC/SP		Núcleo de Desenvolvimento de Pesquisas em Ensino de Química /Ciências/UNILA
	Educação Social e Meio Ambiente – PUC/SP	Centro-Oeste	Aprendizagem Lúdica: Pesquisas e Intervenções em Educação e Desporto / UnB
	Educação, Comunicação e Sociedade / UNESP		Ludismo e Ensino de Ciências na Formação Profissional / IFGoiano
	Estratégias Pedagógicas de Aprendizagem / UNESA		Núcleo de Estudo, Pesquisa e Produção Científica e Didática – NEP/PCD/IFGoiano
	Estudos interdisciplinares sobre plasticidade no desenvolvimento e na aprendizagem humana / UNIRIO	Nordeste	Descolarização e Educação / UNEB
	Grupo de Estudos da Infância e Educação Infantil: Políticas e Programas / UNESP		Infância, Educação e Contemporaneidade / UESB
	Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Processos Educativos de Crianças em Contextos / UFSCAR		Núcleo de Estudos e pesquisas em Educação e Diversidade – NEPED/IFRN
	INTERFACES – Interfaces e Núcleos Temáticos de Estudos e Recursos da Fantasia nas Artes, Ciências, Educação e Sociedade / USP	Norte	Patrimônio Cultural, Educação e Tecnologias: inovações no processo de ensino-aprendizagem / IFTO
	Políticas Públicas / UFV		GEAL – Grupo de Estudos Integrados sobre Linguagem, Educação e Cultura / UNIR

Quadro 2: Grupos de pesquisa sobre lúdico por regiões

Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil - Lattes

Ao acessar cada grupo de pesquisa e realizar a leitura das informações sobre cada um, percebemos inúmeros focos de pesquisas articulados ao lúdico, tais como: o desenvolvimento da criança, a elaboração de material pedagógico, o campo da saúde e a plasticidade, estudos da infância, o ensino de química e física, a tecnologia, criação de jogos eletrônicos, a formação de professores inicial e continuada, a Educação Básica como um todo, o Ensino Superior, as políticas públicas, a recreação, a cultura africana, arte, o movimento corporal e os estudos sociológicos.

Destes, foi observado que sete grupos possuem suas pesquisas associadas à produção de material lúdico-didático, jogos e brincadeiras no desenvolvimento sócio moral, jogos e brinquedos eletrônicos, uso de recursos lúdicos. Sendo eles:

- *Ciências, Educação e Saúde/ Instituto Federal do Rio de Janeiro(IFRJ);*
- *Grupo de Estudos da Infância e Educação Infantil: Políticas e Programas/ Universidade Estadual Paulista (UNESP);*
- *Materiais e Novas Tecnologias Educacionais(MeNTE)/ Universidade Federal de Santa Maria (UFSM);*
- *Núcleo de Desenvolvimento de Pesquisas em Ensino de Química e Ciências/ Universidade Federal da Integração Latina-Americana (UNILA);*
- *Ludismo e Ensino de Ciências na Formação Profissional/ Instituto Federal Goiano (IFGoiano);*
- *GEAL – Grupo de Estudos Integrados sobre Linguagem, Educação e Cultura (GEAL)/ Universidade Federal de Rondônia (UNIR);*
- *Patrimônio Cultural, Educação e Tecnologias: inovações no processo de ensino-aprendizagem/ Instituto Federal do Tocantins (IFTO).*

Um grupo estuda o lúdico no campo da Educação Física e sua relação com o corpo:

- *Educação Física Escolar-Experiências Lúdicas e Artísticas - Corporeidades (ELAC)/ Universidade Federal Fluminense (UFF).*

Em seis grupos, o eixo central é o lúdico em destaque a Educação Infantil, a criança e o processo de escolarização:

- *Educação Infantil e Brincar/ Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP);*
- *Educação, Comunicação e Sociedade/ Universidade Estadual Paulista (UNESP);*
- *Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Processos Educativos de Crianças em Contextos/ Universidade Federal de São Carlos (UFSCar);*
- *Interfaces e Núcleos Temáticos de Estudos e Recursos da Fantasia nas Artes, Ciências, Educação e Sociedade (INTERFACES)/ Universidade de São Paulo (USP);*
- *Grupo de Pesquisa em Psicologia e Educação (GPSIE)/ Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE);*

- *Infância, Educação e Contemporaneidade/ Universidade Estadual Sudoeste da Bahia (UESB).*

Cinco grupos estudam o lúdico como estética, arte, cultura Africana:

- *Descolanização e Educação/ Universidade do Estado da Bahia (UNEB);*
- *Estudos interdisciplinares sobre plasticidade no desenvolvimento e na aprendizagem humana/ Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO);*
- *Políticas Públicas/ Universidade Federal de Viçosa (UFV);*
- *Núcleo de Estudos e pesquisas em Educação e Diversidade (NEPED) /Instituto Federal Rio Grande do Norte (IFRN);*
- *Culturas e Memórias Amazônicas (CUMA) / Universidade do Estado do Pará (UEPA).*

Dos grupos levantados, seis deles possuem aproximação com o estudo do lúdico de forma a incluir a maioria dos contextos no qual o processo de ensino-aprendizagem pode ser estudado, entendendo o lúdico como um processo inerente ao ser humano, o qual pode estar inserido no contexto escolar, universitário ou no cotidiano social. São eles:

- *Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem – (LUPEA) / Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ);*
- *Educação Social e Meio Ambiente/ Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP);*
- *Estratégias Pedagógicas de Aprendizagem/ Universidade Estácio de Sá (UNESA);*
- *Formação de Professores e Docência (FORPRODOC)/Centro Universitário Franciscano (UNIFRA);*
- *Aprendizagem Lúdica: Pesquisas e Intervenções em Educação e Desporto/Universidade de Brasília (UnB);*
- *Núcleo de Estudo, Pesquisa e Produção Científica e Didática (NEP/PCD) Instituto Federal Goiano.*

Destes, três estão sediados na região sudeste - Rio de Janeiro (2): *Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem – LUPEA, Estratégias Pedagógicas de Aprendizagem/UNESA* e São Paulo (1): *Educação Social e Meio Ambiente/PUC-SP*. Dois

na região Centro-Oeste – Brasília: *Aprendizagem Lúdica: Pesquisas e Intervenções em Educação e Desporto/ UnB* e Goiás: *Núcleo de Estudo, Pesquisa e Produção Científica e Didática – NEP/PCD/ IFGoiano*. Por último, um grupo situado na região Sul - Rio Grande do Sul (1): *Formação de Professores e Docência – FORPRODOC/ UNIFRA*.

Ao efetuar essa pesquisa, podemos dizer que existem muitos grupos que abrem um leque de opções de estudo e leitura sobre o lúdico. O que nos interessa, no caso desta dissertação, são aqueles que pesquisam a formação docente e o processo de ensino-aprendizagem, onde a maior incidência parte dos grupos pertencentes à região Sudeste (3 grupos). O acesso a esses diretórios nos ajudou a refletir sobre o lugar do lúdico nas pesquisas científicas e o quanto devemos continuar a avançar nas produções acadêmicas e em pesquisas que estudam o tema para além de uma estratégia de ensino. Dessa forma, evidenciamos e defendemos que o estudo do lúdico deva pertencer às discussões sobre formação de professores em qualquer nível, não se restringindo à Educação Infantil ou à criança.

Nos próximos subtítulos apresentamos o que há de artigos, Teses e Dissertações que possuem o lúdico como eixo centralizador de suas discussões.

1.2 - Artigos – Scielo

Para esta busca em todos os índices, definimos como palavras-chave: *lúdico, processo de ensino e aprendizagem, prática pedagógica, ensino superior e formação de professores*, nos últimos sete anos (2011-2017²¹). Foi obtido um total de 109 produções referentes ao *lúdico*; 759 produções quanto ao *processo de ensino-aprendizagem*, já para *prática pedagógica* 341 produções, para *ensino superior* 1906 produções, para *formação de professores* 1469 produções e *pedagogia* 1059 produções.

²¹ Apresentamos os resultados do mês de junho de 2017.

BASE SCIELO								
Palavras-chave/ Ano	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	TOTAL
<i>lúdico</i>	17	15	15	17	20	21	4	109
<i>processo de ensino-aprendizagem</i>	124	115	135	113	135	101	36	759
<i>prática pedagógica</i>	47	54	59	65	40	56	20	341
<i>ensino superior</i>	309	320	273	312	303	300	89	1906
<i>formação de professores</i>	202	211	242	248	253	233	80	1469
<i>pedagogia</i>	106	147	155	218	227	158	48	1059

Tabela 2: Artigos Base Scielo do período de 2011 a 2017
 Fonte: Banco de dados da Scientific Eletronic Library Online (SciELO)

Diante do número elevado de publicações com um só descritor de análise por vez, e com a intenção de filtrar este levantamento e identificar as produções que tivessem maior correlação com esta dissertação, realizamos uma nova busca inserindo a palavra *lúdico* como central e o uso combinatório com as outras palavras. Além disso, utilizamos a opção de busca “SciELO áreas temáticas”, marcando “Ciências Humanas” - área no qual se encaixa esta dissertação.

BASE SCIELO								
Palavras-chave/ Ano	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	TOTAL
<i>lúdico / processo de ensino-aprendizagem</i>	1	0	1	0	0	0	0	2
<i>lúdico / prática pedagógica</i>	0	1	0	0	0	1	0	2
<i>lúdico / ensino superior</i>	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>lúdico / formação de professores</i>	0	1	0	0	0	1	0	2
<i>lúdico / pedagogia</i>	1	1	0	2	1	0	1	6

Tabela 3: Artigo sobre lúdico com combinações de palavras-chave do período de 2011 a 2017
 Fonte: Banco de dados da Scientific Eletronic Library Online (SciELO)

Diante da filtragem com duas variáveis, o vasto número encontrado reduziu-se para 12 artigos, mas dois aparecem de modo simultâneo na realização da pesquisa com as palavras *lúdico/prática pedagógica* e *lúdico/formação de professores*. Listamos, abaixo, na tabela 5, o resultado obtido de maneira detalhada com ano, título, autor (es), título e revista publicada.

Palavras-chave	Ano	Autor	Título	Revista
<i>lúdico / processo de ensino-aprendizagem</i>	2013	SANTOS e NORO	O uso de filmes como recurso pedagógico no ensino de neurofarmacologia	Interface - Comunicação, Saúde, Educação
	2011	CASTRO e COSTA	Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa	Revista electrónica de investigación en educación en ciencias
<i>lúdico / prática pedagógica</i>	2016	OLIVEIRA et al.	Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de Educação Física	Educação e Revista
	2012	DANTAS, SANTANA e NAKAYAMA	Teatro de fantoches na formação continuada docente em educação ambiental	Educação e Revista
<i>lúdico / ensino superior</i>	0	0	0	0
<i>lúdico / formação de professores</i>	2016	OLIVEIRA et al.	Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de Educação Física	Educação e Revista
	2012	DANTAS, SANTANA e NAKAYAMA	Teatro de fantoches na formação continuada docente em educação ambiental	Educação e Revista
<i>lúdico/ pedagogia</i>	2017	PEREIRA	O princípio de prática situada na aprendizagem da literacia: a perspectiva dos alunos	Educação e Pesquisa
	2015	PAIVA	O legado dos Jesuítas na Educação Brasileira	Educação em Revista
	2014	PAYÀ RICO	Juego, juguete y educación em la pedagogía española contemporánea	Espacios en blanco
	2014	CARDOSO e PARAÍSO	Álbum fotográfico: um mapa de cenários discursivos na produção acadêmica brasileira sobre aulas experimentais de Ciências	Ciência & Educação (Bauru)
	2012	MUJICA JIMÉNEZ	Arte y pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladys Medina	Revista de Investigación
	2011	KISHIMOTO et al.	Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental	Educação e Pesquisa

Quadro 3: Artigos sobre lúdico do período de 2011 a 2017

Fonte: Banco de dados da Scientific Electronic Library Online (SciELO)

Após esta busca parametrizada, realizamos a leitura dessas produções com a finalidade de identificar como o lúdico vem sendo compreendido pela produção científica.

Para a pesquisa *lúdico/ processo de ensino-aprendizagem* encontramos (2) artigos. O primeiro artigo é de autoria de Santos e Noro (2013), no qual apresentam o lúdico e o uso de recursos audiovisuais como estratégia para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

O segundo artigo é de autoria de Castro e Costa (2011), que abordam os impasses no ensino de química e afirmam que a utilização de jogos pode atenuar esses impasses, já que os jogos propiciam espaços nos quais não há hierarquização dos saberes, mas a cooperação para que todos aprendam em conjunto, tornando a aprendizagem prazerosa e motivadora para que todos participem do processo de ensinar e aprender (CASTRO; COSTA, 2011).

Na segunda busca por palavras, *lúdico/ prática pedagógica* e na quarta busca por *lúdico/formação de professores* obtivemos os mesmos dois artigos, já listados na tabela 6, como resultado devido à utilização de ambas palavras pesquisadas como palavras-chave.

Oliveira et al. (2016) desenvolveram um estudo com professores participantes da formação continuada da Rede Estadual de Ensino de Pernambuco sobre o conceito de jogo. A maioria dos professores entende o jogo como ferramenta para o ensino e como contribuição para formação humana inserindo-o na categoria o lúdico. O jogo é considerado uma criação cultural no qual o ser que brinca consegue desenvolver algumas ações como refletir, ordenar, desordenar, destruir e reconstruir o mundo a sua maneira propicia a interação e cooperação (OLIVEIRA ET AL, 2016).

O artigo de Dantas, Santana e Nakayama (2012) apresenta os resultados de uma pesquisa-ação participativa realizada no espaço do Grupo de Pesquisa e Estudos em Educação Ambiental / Sala Verde Pororoca: espaço socioambiental Paulo Freire (GPEEA/Sala Verde), na Universidade Federal do Pará (UFPA). O objetivo desta pesquisa foi investigar as contribuições do teatro de fantoches como proposta pedagógica na formação continuada de professores em educação ambiental. Os autores supracitados compreendem que o lúdico envolve outras manifestações como teatro, dança, desenho, pintura, entre outras. Tais manifestações possibilitam *brincar* com a realidade, não se limitando na recreação. “o lúdico pode ser utilizado para tornar significativo o trabalho com os conteúdos programáticos, incluindo temáticas transversais, mas, se não houver uma reflexão sobre seu emprego, as ações serão percebidas somente como recreação, como um fazer que encerra um fim em si mesmo” (DANTAS, SANTANA, NAKAYAMA , 2012, p.

722). Tal pesquisa dialoga com o conceito e trabalho que defendemos no grupo de pesquisa LUPEA.

Na busca por *Lúdico/ Ensino superior*, não obtemos nenhum resultado. Porém, em *Lúdico/ Pedagogia*, encontramos (6) artigos, desses somente três (PEREIRA, 2017; PAYÀ RICO, 2014; KISHIMOTO ET AL, 2011) se aproximam do que pretendemos estudar nesta dissertação.

O artigo de Pereira (2017) resulta de uma pesquisa realizada no âmbito de uma iniciativa governamental destinada a melhorar os níveis de literacia²² - alfabetismos nas séries iniciais do ensino fundamental em Portugal. Este estudo com base na visão dos alunos apontam que o brincar e o jogo como alternativa melhoram os níveis de alfabetismos, desenvolvem por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação(TIC) a capacidade de ler e escrever.

O artigo de Payà Rico (2014) ao discutir, a partir da história da educação espanhola, a presença lúdica e pedagógica do brinquedo nas atividades do século passado e na atualidade em uma instituição escolar na Espanha, se afasta do recorte desta dissertação. Já Mujica Jiménez (2012) propõe, em seu artigo que o jogo está presente em todas as culturas como um instrumento humano para simbolizar o ambiente e recriá-lo. Desenvolve um estudo para descrever as características de lazer da proposta artística e pedagógica para Gladys Medina e as a importância das contribuições deste artista no campo da produção artística, e sua influência significativa na formação dos pintores do Departamento de Arte do Instituto Pedagógico de Caracas.

O foco do artigo de Kishimoto et al. (2011) é a prática curricular entre o jogo e processo de letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Cabe destacar que o aporte teórico e as discussões que são trazidas neste artigo não se articulam com o que pretendo estudar no Ensino Superior, pois o meu estudo é a concepção de lúdico dos professores universitários da Faculdade de Educação da UFRJ e não as práticas de letramento discutidas no texto.

Observamos, por meio deste levantamento de artigos, que as pesquisas relacionadas ao lúdico estão associadas como estratégia de ensino, ao remeter ao uso de recurso audiovisual – filme (SANTOS; NORO, 2013), teatro de fantoches (OLIVEIRA ET. AL, 2016), a utilização de jogos com a finalidade de romper com ensino mecânico tornando a

²² Conforme o dicionário de português online (2017), literacia significa: Capacidade de ler ou escrever; alfabetismo: testes de literacia, níveis de literacia. Acesso em: 19/07/2017 – Disponível em: <https://www.lexico.pt/literacia/>

aprendizagem significativa nos conteúdos de química (CASTRO; COSTA, 2013). Estes artigos nos permitem pensar em diversas formas de se inserir o jogo no ensino de outras disciplinas, de maneira a se constituir um ambiente que amplie as possibilidades, o prazer em aprender, a motivação para alcançar novas metas e outras aprendizagens.

De maneira geral, foi possível perceber nos artigos encontrados, nenhum resultado referente à concepção de lúdico daqueles que formam professores. Para maior aprofundamento da questão pesquisamos as Teses e Dissertações sobre a temática.

1.3 - Teses e Dissertações: um olhar sobre o lúdico

Apresentamos nesta seção, a tabela síntese de Teses e Dissertações expondo o que foi desenvolvido e as possíveis lacunas que esta pesquisa pretende cobrir. Para ampliar a busca, utilizo as mesmas palavras-chaves daquela feita na sessão anterior e suas respectivas combinações, com o acréscimo da palavra *ludicidade*, a qual me aproprio como sinônimo de *lúdico*²³.

Teses e Dissertações															
Ano		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017	
Palavras-chaves	Grau	T ²⁴	D ²⁵	T	D	T	D	T	D	T	D	T	D	T	D
Lúdico/ludicidade + Pedagogia		1	0	1	2	0	3	0	13	0	0	0	0	0	0
Lúdico/ludicidade + Ensino Superior		0	0	0	2	0	3	0	6	0	0	0	0	0	0
Lúdico/ludicidade + Formação de professores		0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lúdico/ludicidade + prática pedagógica		0	4	0	4	0	1	4	6	3	6	1	2	0	0
Lúdico/ludicidade + processo de ensino-aprendizagem		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total		1	0	1	9	0	7	4	25	3	6	1	2	0	0

Tabela 4: Síntese do banco da Capes / Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e Banco de dados: USP – UNICAMP - PUC-RIO - Domínio Público - Minerva UFRJ - BDTD
 Fonte: Banco de dados da Capes / Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e Banco de dados: USP – UNICAMP - PUC-RIO - Domínio Público - Minerva UFRJ – BDTD.

²³ O conceito de lúdico será aprofundado no capítulo 3 desta dissertação.

²⁴ Tese

²⁵ Dissertação

Notamos, ao acessar o Banco de Teses da CAPES²⁶, a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações²⁷, o banco de dados: da Universidade de São Paulo²⁸, Biblioteca Digital da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)²⁹, Domínio Público³⁰ e Minerva UFRJ³¹, que a maior parte das produções se encontra em áreas diversificadas. Como Educação Física, Teologia e Psicologia, que não contemplam áreas de interesse desta pesquisa. Portanto, destacaremos apenas aquelas que se referem à área da Educação, no período de 2011 a 2015, sendo estas: três (03) dissertações e uma (01) tese. Diante deste número limitado, ampliamos a busca para anos anteriores para ver se havia outras teses ou dissertações e encontramos mais uma dissertação publicada no ano de 2009, totalizando, dessa forma, quatro (04) dissertações.

Quadro de Teses e Dissertações				
Grau	Ano	Autor	Título	Instituição
Dissertação	2014	SILVA, Américo Junior Nunes da	Formação lúdica do futuro professor de Matemática por meio do laboratório de ensino	UNB, Universidade de Brasília
Dissertação	2012	ALBUQUERQUE, Cláudia Coelho Bomtempo	A compreensão dos futuros educadores sobre ludicidade: (des)preparados para a atuação docente?	UFSJ, Universidade Federal de São João Del-Rei
Dissertação	2012	LEAL, Luiz Antonio Batista	A ludicidade na práxis pedagógica do professor de música	UFBA, Universidade Federal da Bahia
Tese	2011	FORTUNA, Tânia Ramos	A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica	UFRGS, Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Dissertação	2009	MARONEZE, Adriane Maso da Silva	A ludicidade como dimensão humana na formação de professores	UNISINOS, Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Tabela 5: Teses e dissertações sobre ludicidade no período de 2009 a 2014

Fonte: Banco de dados da Capes / Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e Banco de dados: USP – UNICAMP - PUC-RIO - Domínio Público - Minerva UFRJ – BDTD.

Silva (2014), em sua dissertação *Formação lúdica do futuro professor de Matemática por meio do laboratório de ensino*, analisou como alunos do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado da Bahia vivenciam a formação

²⁶ Disponível em: <http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

²⁷ Disponível em: <http://bdttd.ibict.br/vufind/>

²⁸ Disponível em: <http://www.teses.usp.br/>

²⁹ Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/list.php?tid=7>

³⁰ Disponível em : <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaPeriodicoForm.jsp>

³¹ Disponível em: <https://minerva.ufrj.br/F?RN=607834312>

lúdica na disciplina Laboratório do Ensino da Matemática I. Os alunos destacaram que existem vivências lúdicas na Universidade ao se referirem na elaboração de seminários na aula de geometria e por participarem na construção das atividades envolvendo a área da matemática Este autor conclui sua dissertação dizendo que:

Consideramos o brincar uma necessidade de qualquer ser humano e, nesse sentido, julgamos pertinente que, no espaço da Universidade, se promovam momentos de vivências de práticas lúdicas que permitam aos sujeitos repensarem sua formação e (re)significarem a imagem que possuem sobre as questões de ludicidade, já que acreditamos que a imagem, construída ainda na infância, influencia a futura prática docente. (SILVA, 2014, p.139)

Esta dissertação permite-nos repensar como as universidades, nos cursos de formação de professores, promovem vivências lúdicas para futuros professores, mas para tal compreensão precisamos focalizar nos docentes que atuam com estes estudantes, enfoque de minha dissertação, como e se estes realizam a reflexão e vivência em torno desta temática.

Albuquerque (2012) buscou entender como os futuros educadores compreendem o conceito de ludicidade, destacando no título de sua dissertação a seguinte questão: “(des)preparados para a atuação docente?”. A coleta de dados se deu por questionário e entrevista semiestruturada com alunos do 7º período da graduação em Pedagogia, da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade de Barbacena. O foco desta pesquisa foi a inclusão de uma disciplina na estrutura curricular do curso de Pedagogia, *O Lúdico na Educação* e como esta pode contribuir para formação docente. Os futuros educadores que participaram desta pesquisa compreendem, de maneira reducionista, a ludicidade como brincadeira. Nesse sentido, Albuquerque (2012) ressalta a importância de estudos e espaços de discussão sobre ludicidade para aprofundamento daqueles que estão em processo de formação com a finalidade de se prepararem para trabalharem com a ludicidade em sala de aula.

(...) é necessário que o professor brinque e, não apenas, conheça o significado do brinquedo para o desenvolvimento da criança. Isto define a diferença entre o conhecimento e a vivência da ludicidade. É importante que o sujeito vivencie a ludicidade, experiencie as atividades lúdicas para que possa entender de forma mais profunda a dimensão que a ação lúdica alcança. (ALBUQUERQUE, 2012, p. 96)

A partir das teorizações sobre ensino e aprendizagem e das pesquisas analisadas, percebemos o quanto é necessário que o professor seja um sujeito brincante, especialmente nos cursos de formação de professores. Ao perguntar aos alunos se eles se sentem preparados para uma docência lúdica após a conclusão do curso de formação de

professores, estes relatam que “reconhecem a necessidade desta aprendizagem, mas não se sentem preparadas pelo curso de formação para trabalhar a ludicidade” (ALBUQUERQUE, 2012, p. 94). Diante do exposto, é justificável a “inclusão de uma disciplina curricular que permita ao futuro educador espaço para teoria e a prática da ludicidade” (idem, p. 97).

Leal (2012), em *A ludicidade na práxis pedagógicas do professor de música*, traçou como objetivo evidenciar a compreensão sobre a práxis pedagógica de professores de Música de uma universidade pública da Bahia, a fim de destacar se a dimensão lúdica se faz presente e como se manifesta na práxis do professor, com ênfase nas concepções pedagógicas. Os sujeitos desta pesquisa foram quatro professores do curso de Licenciatura em Música. Esta pesquisa, de cunho qualitativo, utilizou para coleta de dados a técnica de observação participante, entrevistas semiestruturadas e questionário. Leal (2012) cita como referência, ao discorrer sobre ludicidade e brincar, Luckesi (2006, 2004), Winnicott (1975) e Brougère (1998). Assim como Leal (2012). Como resultados, o autor destaca que os professores não se debruçam nos estudos sobre lúdico e este conceito é “visto, de maneira ambígua, ora como artifício para o trabalho pedagógico, ora como estratégia de ensino, ora como elemento dinamizador de atmosfera positiva na aula” (LEAL, 2012, p.86).

Fortuna (2011), em sua tese *A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica*, busca compreender o processo de formação docente quanto à ludicidade, identificando suas condições determinantes. O autor levanta os seguintes questionamentos em seu trabalho: “Como e por que alguns professores se tornam capazes de brincar em suas práticas pedagógicas? Qual a contribuição da universidade para esta prática e em que condições se constituem as identidades, as subjetividades e os saberes dos professores que brincam?” (FORTUNA, 2011 p. 15). Oito professores participaram desta pesquisa onde relataram suas histórias em relação ao brincar – professores que tem experiência profissional na educação infantil, na educação básica, ensino médio ou superior. Segundo Fortuna (2011, p.260), os professores que brincam são “apaixonados pelo que fazem”, tornando suas aulas um momento de descontração:

essas aulas não são lúdicas somente porque são desenvolvidas em torno da proposta de jogos (...) ou, ainda, porque os professores têm uma atitude lúdica (o humor, a positividade, a alegria, o desafio, a inquietação, etc.) mas, sobretudo, porque nelas os professores brincam: o próprio dar aula é ‘como se fosse’ uma brincadeira, pois apresenta características típicas da situação lúdica.(FORTUNA, 2011, p.346)

Maroneze (2009), no seu trabalho *A ludicidade como dimensão humana na formação de professores*, teve como objetivo compreender como o lúdico e a ludicidade contribuem para a formação ou melhoria dos vínculos entre os sujeitos da práxis pedagógica, baseando-se na convivência e na aprendizagem. O campo pesquisado foram dois cursos de Pedagogia da cidade de Santo Angelo/RS e seus sujeitos eram os estudantes do curso de Pedagogia com experiência em sala de aula e também os que não atuavam como professores. Esta dissertação conclui que os entrevistados não possuem clareza do que seja lúdico e ludicidade e que as propostas curriculares do curso de Pedagogia não citam, de forma explícita, a temática da ludicidade.

Com esta breve análise de Teses e Dissertações encontradas, percebemos a relevância de aprofundarmos novas pesquisas no campo do lúdico voltada para o Ensino Superior, especialmente nos cursos de formação de professores (SILVA, 2014; MARONEZE, 2009). Identificamos que é necessário compreender o que aqueles que formam professores entendem sobre o que seja lúdico (MARONEZE, 2009). As produções de Silva (2014), Albuquerque (2012) e Maroneze (2009) focalizam suas pesquisas nos futuros professores – alunos que ainda serão professores. Onde podem ser encontradas as vozes dos docentes que formam professores?

Encontramos em Leal (2012) um estudo acerca dos docentes do curso de Licenciatura em Música. Seu aporte teórico e a metodologia adotada dialogam com o pretendemos nesta dissertação, mas cabe destacar que este estudo focaliza a curso de música e pretendo deter meu olhar no curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, em especial o que os docentes compreendem sobre lúdico em sua prática e no curso de Pedagogia. Deste modo, destaco a pertinência desta dissertação (LEAL, 2012) para meus estudos e destaco a lacuna a ser preenchida por esta dissertação.

Volto, aqui, à pergunta que intitulou esse capítulo: Como o lúdico é trabalhado/valorizado na produção de conhecimento científico? Após o levantamento em Diretórios dos Grupos de Pesquisas, Artigos, Teses e Dissertações, podemos constatar a existência de poucas produções no que se refere o lúdico no processo de ensino-aprendizagem daqueles que formam professores nos sites pesquisados por esta dissertação. As pesquisas desenvolvidas se centram na criança, em jogos, brincadeiras, na arte, nos alunos que estão em processo de formação. Qual o lugar daqueles que formam professores? O mesmo foco de estudo é percebido nos grupos de pesquisas em sua relação com o contexto infantil, ligado ao corpo, tecnologia, produção de material pedagógico. Onde fica a concepção

daqueles que formam professores? Deixamos esta questão para reflexão que será retomada nos outros capítulos e no desenvolvimento desta pesquisa de mestrado.

CAPÍTULO 2: DEFININDO A FORMAÇÃO DOCENTE

Ninguém nega o valor da educação
e que um bom professor é imprescindível (...)
Aos professores, fica o convite para que não descuidem
de sua missão de educar,
nem desanimem diante dos desafios, nem deixem de educar as pessoas
para serem “águias” e não apenas “galinhas”
Paulo Freire (1996)

Este segundo capítulo tem como objetivo definir, dentro do escopo dessa dissertação e da pesquisa aqui efetuada, quem pode exercer a docência no Ensino Superior e quais são ou seriam os saberes docentes que formam professores.

2.1- Quem pode ser professor no Brasil?

No Brasil, a formação do docente acontece em instituições de ensino públicas, privadas e confessionais, abrangendo dois níveis: médio e superior. O Ensino Médio na Modalidade Normal é direcionado para a formação de profissionais da educação que desejam atuar na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) e em suas respectivas modalidades. Já a formação em nível Superior, forma docentes para atuarem na Educação Básica a partir dos cursos de licenciatura plena, dos cursos de complementação pedagógica em universidades públicas e privadas e dos cursos ministrados pelos Institutos de Educação Superior. (BRASIL, 1996).

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia/ licenciatura, o trabalho do pedagogo não está restrito à Educação Infantil e aos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois, como institui, o 2º artigo, o exercício da docência pode ser dar “nos cursos de Ensino Médio, na Modalidade Normal, e em cursos de Educação Profissional na área de serviços e apoio escolar, bem como em outras áreas nas quais sejam previstos conhecimentos pedagógicos” (BRASIL, 2006). Já sobre a formação dos docentes que atuam tanto no Ensino Médio Modalidade Normal e Ensino Superior é possível saber que:

Podemos observar, conforme as legislações citadas, a existência de dois espaços nos quais se dão a formação de professores: no nível Médio e no Ensino Superior. Portanto, os docentes que tem a intenção de exercer a docência

formando outros professores no Ensino Médio Modalidade Normal deve possuir o curso de Pedagogia, e aqueles que tem a pretensão de seguir a docência no Ensino Superior: far-se-á em nível de pós-graduação, prioritariamente em programas de mestrado e doutorado.

Parágrafo único: O notório saber, reconhecimento por universidade com curso de doutorado em área afim, poderá suprir a exigência de título acadêmico (BRASIL, 1996, Art. 66)

Assim, a preparação do docente do Ensino Superior acontecerá nos cursos de pós-graduação *stricto sensu* – mestrado e doutorado, com a finalidade de prepará-los como mestres e doutores em atividades relacionadas à pesquisa e ao ensino. No entanto, é importante ressaltar que os docentes atuantes no Ensino Superior trazem consigo conhecimentos que foram adquiridos no seu processo de formação, atrelados à experiência profissional (TARDIF, 2014), aqueles que são oriundos de seus cursos de licenciatura, da realidade educacional que tiveram a oportunidade experimentar e nos quais puderam discutir sobre o ser professor, a gênese da educação e questões relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem. Os professores que ingressam nas Universidades possuem, em sua trajetória, uma vasta lista de cursos de graduação, especialização, aperfeiçoamento, mestrado, doutorado e pós-doutorado.

Sobre este docente, Pimenta & Anastasiou (2014, p.107) destacam que, o professor do Ensino Superior “ingressa em departamentos que atuam em cursos aprovados, com disciplinas já estabelecidas: recebe ementas prontas, planeja individual e solitariamente e é nessa condição que deve responsabilizar-se pela docência que exerce”. Este docente

não recebe qualquer orientação quanto a processo de planejamento, metodológicos ou avaliatórios nem sequer necessita realizar relatórios – momento em que poderia refletir sobre sua própria ação, como acontece normalmente nos processos de pesquisa” (PIMENTA; ANASTASIOU, 2014, p. 107).

Neste sentido, observa-se que a construção do que é ser um docente no Ensino Superior se dá no cotidiano, baseado nas leituras que fizeram no seu processo de formação ou por suas experiências e vivências, principalmente quando se trata dos professores iniciantes neste nível. (MONTEIRO, 2016),

2.2 - Docência no Ensino Superior.

Para melhor discussão sobre docência, é importante que primeiramente se tenha a clareza de qual seja a intencionalidade da educação do nível em que se está trabalhando,

seja ele a Educação Básica ou o Ensino Superior. Sendo o recorte desta dissertação a Docência no Ensino Superior, temos como finalidade deste nível de ensino, conforme a orientação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação 9.394:

I - estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo;

II - formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais, para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira, e colaborar na sua formação contínua;

III - incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;

(BRASIL, 1996, art. 43, I, II, III)

Sobre a questão, Montes (2016, p. 105) ressalta que o objetivo da educação universitária “é ajudar jovens e adultos a vincular os seus conhecimentos a comunidades mais elaboradas”. Neste caso, é a academia que proporcionará aos estudantes instrução para que adquiram atributos científicos e comportamentais os quais tenham valor na sociedade e, por meio deste, possibilitar o acesso aos bens sociais culturalmente construídos. Continua o mesmo autor: “aprender na universidade deve ser a recriação permanente do conhecimento historicamente contextualizado, de forma a possibilitar a inserção dos estudantes ao patrimônio cultural e desenvolver a capacidade de autonomia científica desses sujeitos (...)” (Idem). Compete à universidade proporcionar a cada cidadão uma visão ampla da sociedade e das culturas existentes, sem restringi-lo ao mercado de trabalho. Montes (2016) considera que a formação desses cidadãos, no âmbito universitário, em especial no campo da aprendizagem, deve ser construída para que se possa superar e enfrentar os desafios da sala de aula, entendendo que o professor não é o único detentor de um saber, até por que

Educar não será mais apenas transmissão de informação. Isso o Google faz muito melhor do que qualquer professor! O papel social e pedagógico do professor universitário não se limitará à exposição oral do conteúdo. Aprender não será a simples fixação do conteúdo trabalhado na disciplina. Avaliação não será a reprodução da informação coletada na aula e quantificada em uma prova final. Prova não poderá mais ser uma relação de perguntas desconexas, que ignoram outros conhecimentos vivenciados no curso ou na sociedade. (MONTES, 2016, p. 107).

Ensinar vai além de preparar uma aula, além do sintetizar e fichar textos para expor um referencial teórico, elaborar questões para uma avaliação da disciplina, preparar jogos para fixação dos conteúdos ensinados. O trabalho do docente requer a sistematização e consolidação de um conjunto de saberes no qual “a prática educativa requer saberes específicos que a distinguem de outras práticas sociais” (FARIAS et al., 2011, p.7).

A docência no Ensino Superior se vê permeada por saberes específicos, por este motivo, nos apropriaremos da concepção de Tardif (2000, p. 10) quando ele estabelece a noção de “‘saber’ em um sentido amplo, que engloba os conhecimentos, as competências, as habilidades (ou aptidões) e as atitudes” que vão além de um saber teórico e se constituem no saber-fazer e saber-ser, baseando-se no que os próprios docentes dizem sobre os seus saberes, como “produzem, utilizam, aplicam e transformam em função dos limites e dos recursos inerentes às suas atividades de trabalho” (TARDIF, 2000, p.11).

O saber dos professores está relacionado à sua pessoa, à sua identidade, à sua história profissional, sua experiência de vida, à relação que foi estabelecida com os alunos em sala de aula e com a comunidade escolar – pais, professores, coordenação e direção (TARDIF, 2014). Estudar o docente que atua no Ensino Superior é revisitar a sua história, como se deu seu processo de formação, reconhecer suas competências, habilidades e atitudes ao longo de sua experiência em torno da profissão, as situações de ensino- e as práticas sociais. É também permitir que cada docente conceitue e pratique o saber sobre o lúdico nos espaços de formação docente.

2.3- Os Saberes Docentes

Os estudos de Tardif (2000; 2014) em torno dos saberes docentes são de suma importância para o campo educacional e contribuem para formação de professores, principalmente quando estuda a relação entre teoria e prática. Este autor destaca as relações possíveis entre os saberes que dominam aqueles que lecionam o processo de formação no interior das universidades, as experiências adquiridas no contexto da sala de aula e da comunidade científica. Compreender os saberes docentes, e se estes docentes proporcionam o lúdico, como pretendido por esta dissertação, colabora para a melhor compreensão do contexto em que cada docente está inserido, sua prática, sua concepção de docência e lúdico.

Tardif (2000) afirma que os saberes docentes, “são saberes da ação”, que estão pautados nos saberes profissionais que se referem ao trabalho, neste caso, a docência. Assim, para o autor, pesquisar a docência terá sentido ao associá-la a uma prática:

Querer estudar os saberes profissionais sem associá-los a uma situação de ensino, a práticas de ensino e a um professor seria, então, um absurdo. É a mesma coisa que querer estudar uma situação real de trabalho, uma situação real de ensino, sem levar em consideração a atividade do professor e os saberes por

ele mobilizados. Finalmente, querer estudar os professores sem estudar o trabalho e os saberes deles seria um absurdo maior ainda. (idem, p. 11).

Assim, aquele que se propõe a pesquisar a docência deve remeter seus estudos a situações do contexto educacional, sua relação com a sociedade e as políticas que foram desenvolvidas, o modo que se deu o processo formativo do professor, sua concepção de ensino, sua prática no chão da sala de aula e os discursos que são ditos por este docente. Para a compreensão desta docência, principalmente no Ensino Superior, podemos nos apropriar dos materiais que são produzidos pelos professores para uma determinada aula que será ministrada, dos registros que este profissional realiza: o seu próprio planejamento, relatórios, diário de classe. A maneira que realizará as avaliações com os universitários e as escolhas de artigos e livros como leitura obrigatória ou complementar poderão ajudar a entender os saberes da docência desse profissional ou ao menos conhecer um pouco de suas concepções.

Acreditamos ser importante nesse momento, a partir de Tardif (2014, p. 36) definirmos o que seja saber docente e como esses saberes ajudam a pensar a formação docente. Este autor define o saber docente como: “um saber plural, formado pela amálgama, mais ou menos coerente, de saberes oriundos da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experiências”. São eles: *saberes da formação profissional*, *saberes disciplinares*, *saberes curriculares* e *saberes experienciais*.



Figura 1: Saberes docentes (TARDIF, 2014)

Fonte: Aguiar e Maia (2018)

- *Saberes da formação profissional*: Os saberes profissionais são aqueles adquiridos nas instituições que formam professores (escolas normais, licenciaturas e cursos de Pedagogia) com a intenção de produzir conhecimento de natureza profissional, que se voltam para a formação docente, estão relacionados à filosofia da instituição, ao projeto pedagógico do curso, aos objetivos da instituição com a finalidade de “incorporá-los à prática do professor” (TARDIF, 2014, p.37) . Os saberes profissionais igualmente fazem com que se possa realizar a articulação entre as ciências humanas e ciências da educação na formação inicial ou continuada do docente. Em suma, são aqueles transmitidos aos professores durante o processo de formação inicial e/ou continuada.

- *Saberes disciplinares*: São saberes sociais relevantes, produzidos e sistematizados no domínio das disciplinas (História, Geografia, Português, Biologia, Química, etc.) - correspondem aos diversos campos do conhecimento, aos saberes de que dispõe a nossa sociedade, tais como se encontram hoje integrados nas universidades, sob a forma de disciplinas. Esses saberes são transmitidos nos cursos em nível de graduação ou pós-graduação, independente se faculdades de educação ou cursos de formação de professores. Por meio delas emergem a tradição cultural e os grupos sociais produtores de saberes (TARDIF, 2014). São, portanto, acumulados pela sociedade ao longo da história da humanidade;

- *Saberes curriculares*: Para Tardif (2014, p.38):

[...]estes saberes correspondem aos discursos, objetivos, conteúdos e métodos a partir dos quais a instituição escolar categoriza e apresenta os saberes sociais por ela definidos e selecionados como modelos da cultura erudita e de formação para a cultura erudita.

São aqueles socialmente produzidos e que passam por uma seleção da escola que os transformam em programas escolares nos quais o professor deve aprender e aplicar aos seus alunos;

- *Saberes experienciais*: O próprio professor no exercício de sua função enquanto docente desenvolve saberes específicos entorno do seu trabalho cotidiano, é o conhecimento produzido no meio em que está inserido. Tardif (2014, p.39) afirma que estes saberes

brotam da experiência e são por ela validados. Eles incorporam-se à experiência individual e coletiva sob a forma de *habitus* e de habilidades, de saber-fazer e de saber-ser. Podemos chamá-los de saberes experienciais ou práticos.

Aqueles que resultam das próprias vivências do professor, sejam individuais e/ou coletivas, para desenvolver o ensino.

O mesmo ocorre com os docentes do Ensino Superior, que carregam em si saberes construídos ao longo de sua formação como aluno, estagiário, pesquisador e professor. Olhar para profissão docente é (re)visitar a história da profissão, as disciplinas cursadas que contribuíram para este professor, as experiências que foram adquiridas ao longo da carreira com os alunos e o compartilhar de ideias, informações e conhecimentos com outros profissionais ligados à área da educação. É repensar o que é currículo. É analisar as políticas que chegam neste espaço onde o aprender se relaciona com teoria e prática. Deste modo, é possível se pensar o lúdico na formação do docente do Ensino Superior seguindo o mesmo caminho, (re)visitando suas trajetórias e seus saberes, pois, acreditamos que o lúdico articula com os diferentes saberes descritos por Tardif (2014) em seus estudos sobre a formação docente.



Figura 2: O lugar do lúdico nos saberes docentes
Fonte: Aguiar e Maia (2018)

O lúdico, visto como um saber pode ser constituído pelas diversas experiências de cada indivíduo, que conseguem ser associados às aprendizagens adquiridas por meio dos currículos escolares, universitários, das disciplinas cursadas, do exercício da profissão, pelas trocas de experiências com familiares, vizinhos, colegas, amigos, e pelas diversas culturas. O saber lúdico não só permanece restrito a algo objetivado (ementas,

fluxogramas, projetos, disciplinas, proposta pedagógica, planos de curso), mas também compõe o campo da subjetividade humana por ser atrelado a experiência, a prática, e um saber que é próprio da constituição humana (TARDIF, 2014). Para maior aprofundamento de como o lúdico se constitui como um saber docente discutiremos esta temática no capítulo a seguir (Capítulo 3).

CAPÍTULO 3: COMO O GRUPO CRIAR E BRINCAR CONCEITUA LÚDICO? SERIA ESTE CONSIDERADO UM SABER?

Renda-se, como eu me rendi.
Mergulhe no que você não conhece como eu mergulhei.
Não se preocupe em entender, viver ultrapassa qualquer entendimento.
Clarice Lispector

Desde o ano de 2009, o grupo de pesquisa Criar & Brincar tem desenvolvido pesquisas, artigos, livros, palestras, oficinas, cursos de extensão que tem a finalidade de discutir a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem nos espaços formais e não-formais. Nesta trajetória passaram neste grupo pesquisadores que são mestrandos, doutorandos, estudantes da graduação em Psicologia, Biologia, Educação Física, Letras, Pedagogia e Arte. Professores da Educação Básica, Psicólogos, Técnico em Assuntos Educacionais e Pedagogos que contribuíram para o que defendemos sobre lúdico. Este capítulo tem a finalidade de sistematizar o que o LUPEA a partir das discussões na prática de pesquisa, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e as produções desenvolvidas neste percurso o que definimos por lúdico. No capítulo introdutório desta dissertação, apresentamos os objetivos do grupo de pesquisa, suas articulações com outros grupos/linhas de pesquisa (CPII e PUC-RIO) e o foco das produções do LUPEA³² no período de 2017 a 2013 (QUADRO 1). Este capítulo temos como foco a construção de um conceito sobre o lúdico a partir do que foi produzido pelos pesquisadores do LUPEA.

3.1 – O Lúdico

No 1º semestre de 2017, a coordenadora e fundadora do LUPEA Prof^a Dr^a Maria Vitória Campos Mamede Maia propôs que o grupo fizesse um registro do que conceituamos por lúdico a partir das leituras e discussões que tivemos nos encontros da prática de pesquisa, a fim de contribuir na teorização das pesquisas em andamento sob sua orientação, três (3) teses: 1) *É possível ser criativo? A percepção da criatividade docente*

³² Disponíveis para leitura no site: <http://grupocriarebrincar.wixsite.com/lupea>

no espaço de formação continuada. Orientanda: Camila Nagem Marques Vieira; 2) *A construção de jogos e brincadeiras como instrumento de trabalho para favorecer a inclusão de cegos deficientes múltiplos*. Orientanda: Maria do Socorro Fortes de Oliveira; e 3) *Vozes que ecoam: a relação entre educadores e educandos com comportamento antissocial*. Orientanda: Silvia Gabrielle Braz Coimbra. Três (3) Dissertações: 1) *A roda de história na educação infantil: a narrativa no contexto da valorização da identidade negra, criatividade e autoria de pensamento* Orientanda: Sthefane Alicia de Oliveira Silva – na época em andamento mas defendida em dezembro de 2017; 2) *A inclusão a partir das Tecnologias de Informação e Comunicação TIC'S para crianças autistas: uma inovação na prática docente*. Orientanda: Raquel Alves Pereira, a ser defendida em março de 2018 e 3) *O lúdico é um saber? Vozes docentes sobre lúdico na docência do Ensino Superior*. Orientando: Jonathan Fernandes de Aguiar, a ser defendida em março de 2018. Essas produções, desenvolvidas ou em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRJ, estão todas articuladas ao projeto diretor do grupo LUPEA, qual seja, o projeto de pesquisa e extensão *Criatividade e Educação: diferentes linguagens no espaço de ensino-aprendizagem (2016-2019)* (MAIA, 2016).

Durante os encontros de 2017, listamos as palavras mais citadas em nossas pesquisas (concluídas ou em andamento):

- Lúdico
- Brincar
- Espaço potencial
- Espaço lúdico
- Brincadeira
- Jogo
- Criatividade
- Confiança
- Vínculo

A partir dessas palavras, definimos o que acreditamos por lúdico no processo de ensino e aprendizagem, e na formação docente inicial ou continuada. Cabe iniciarmos marcando que nesta dissertação será utilizada a palavra *lúdico* e *ludicidade* como sinônimas, mesmo que saibamos, pelas pesquisas das próprias teses e dissertações, além dos autores referência do LUPEA, que cada uma dessas palavras possui significados mais amplos que às vezes divergem entre si.

O significado de lúdico é abrangente e sua fundamentação pode articular com oito eixos de diferentes naturezas, são eles: *Históricos, Filosóficos, Sociológicos, Culturais, Psicológicos, Pedagógicos, Epistemológicos e Psicanalítico*. (SILVA; SÁ, 2013; NEGRINE, 2001). Independente do lugar que o docente atue, na Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio ou Ensino Superior- conhecer os eixos que fundamentam a ludicidade como ciência permite romper com o senso comum sobre o tema, com os discursos e práticas que generalizam o seu significado a jogos, brinquedos e brincadeiras. Nesta dissertação, nos propomos a dialogar com o eixo psicanalítico e pedagógico (os quais fundamentam as pesquisas e produções científicas do grupo em questão).

As pesquisas desenvolvidas no LUPEA (GUITERIO, 2016; FRAZÃO, 2016; JÚNIOR, 2016; COIMBRA, 2015; AMARAL, 2013; TOMAZELLI, 2013; MORGON, 2013) citam Huizinga (2014) ao descrever que o termo lúdico tem relação com a característica primária a vida por ser algo intrínseco ao ser humano. Outro autor que é referência nas pesquisas do Grupo Criar & Brincar (SILVA, 2017; GUITERIO, 2016; JUNIOR, 2016; FRAZÃO, 2016; COIMBRA, 2015; FONSECA, 2014; VIEIRA, 2014; MORGON, 2013; TOMAZELLI, 2013; AMARAL, 2013) é o psicanalista D. W. Winnicott (1982, 1975, 1971) e em especial seus escritos sobre o brincar para nortear a importância deste para a formação e subjetivação do ser humano.

De acordo com Huizinga (2014, p.190), o lúdico faz parte da essência do ser humano, pois, antes de o homem se tornar *Homo sapiens - seres “racionalis”*, sábios, 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). Arendt (2005, p. 105) complementa que o *Homo faber* é aquele que está envolvido em “todo processo de fabricação”, na produção, na elaboração de materiais, objetos e utensílios para execução do seu próprio trabalho – aquele que faz e produz. Em síntese, não se pode separar o *Homo ludens*, *Homo sapiens* e o *Homo faber*, pois são constituidores do ser humano, é isto que nos diferencia dos outros animais. São processos contínuos (o fazer, o brincar e o pensar) ao longo da vida, até porque o homem é um ser brincante, pensante, aprendente, construtor e possuidor de saberes advindos de suas experiências, isto que o diferencia dos outros seres.

De acordo com Maia (2017, 2016, 2014), a partir do estudo da teoria winnicottiana a respeito da relevância do lúdico na aprendizagem, esta afirma que o que está em jogo na

questão do saber, do conhecer e do brincar é o espaço potencial. Para a autora, conforme a imagem abaixo, o lúdico é um espaço psíquico no qual existem o(s) jogo(s), brinquedo(s), brincadeira(s), o brincar, a ludicidade e a criatividade, que se estabelece na área de transicionalidade, é semelhante ao que Winnicott (1971 e 1975) chama de espaço potencial.

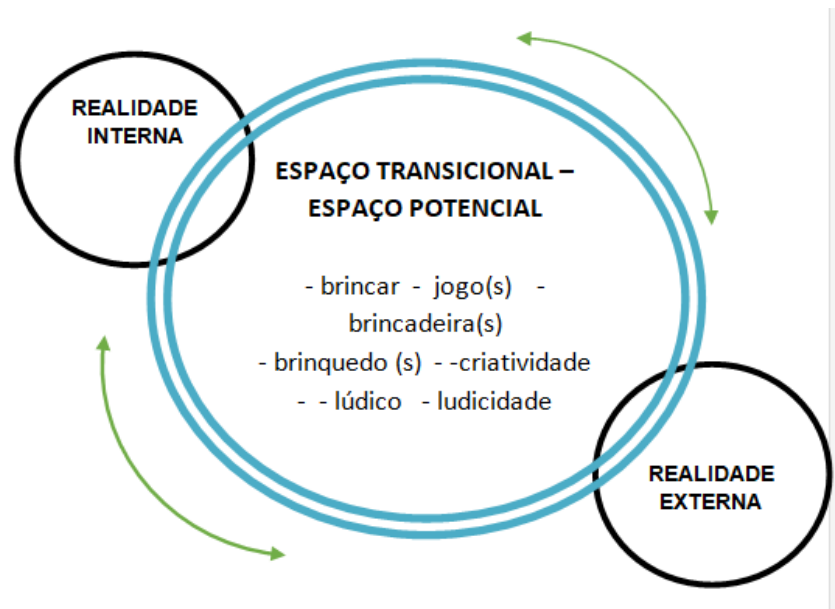


Figura 3: O espaço do lúdico
Fonte: Aguiar e Maia (2018)

Como podemos observar na Figura 3, o que Winnicott (1975) denomina como espaço potencial é exatamente um espaço que conecta a realidade externa e realidade interna de cada pessoa. Podemos afirmar que neste espaço totalmente psíquico, quando o homem sai de seu encapsulamento egocêntrico para um estado de poder se relacionar com o outro, o brincar e o desenvolvimento de múltiplas linguagens e formas de se expressar no mundo (MAIA, 2007; COIMBRA, 2015). O espaço transicional é responsável por o que Winnicott (1975) denomina de área de manobra, ou um espaço onde estamos quando queremos fugir do mundo real que nos impedem, muitas vezes, de sermos, já que neste, mais que sermos, acabamos tendo de fazer coisas que nos afastam de um viver criativo.

3.2 – O brincar e a criatividade: essência do ser humano

Após a explicação acima descrita quando mencionamos a palavra brincar no contexto escolar associamos a criança, o desenvolvimento infantil aos momentos em que este indivíduo experimenta e brinca. Cabe destacar que o brincar não é possuidor de um rótulo ou uma determinada fase do desenvolvimento humano, até porque “O que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos” (WINNICOTT, 1975, p.68).

Por meio do brincar reorganizamos nossos pensamentos, nos reinventamos, adquirimos experiências, desenvolvemos a nossa personalidade, nos apropriamos das regras sociais conforme a realidade que estamos inseridos. Com o brincar aprendemos a lidar com diversas possibilidades que nos são postas em nossa vida cotidiana, percebemos como o ser humano se expressa e desenvolvemos conhecimento (MAIA, 2014).

Com o brincar, acessamos, às vezes, não só aquilo que nos dá prazer, como diversão e felicidade, remetemos à realidade interna, os nossos medos como escreveu Winnicott (1982, p.162): “sentimentos de angústia ou de ansiedade”. O mesmo autor afirma que a partir do brincar aprendemos a controlar sentimentos e vivenciá-los em um terreno visto como seguro, já que tem início, meio e fim, permitindo, dessa forma, sua reelaboração.

Como nos explica Winnicott (1982, p.193), o brincar é um “sintoma de saúde no desenvolvimento - emocional”, assim também cognitivo e relacional, pois o ser humano, com base nos estudos de Silva (2010, p. 22) é “pluridimensional” que se desenvolve nas dimensões: cognitivas, relacionais e emocionais/afetivas.

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 a criatividade e imaginação (MORGON, 2013).

Nos estudos do LUPEA, tomamos que a criatividade “é um processo psíquico que se constrói desde muito cedo e que se desenvolve em conjunto de outras funções superior como a imaginação, o pensamento, a memória e a brincadeira” (SILVA, 2017, p.77). Para tanto, a criatividade, assim como brincar, ambos são próprios do ser humano (HUIZINGA, 2014; ALENCAR, 2007). Podemos reconhecer esta afirmação quanto à criatividade, quando Alencar (2007, p.45) diz que “a necessidade de criar é uma parte saudável do ser

humano, sendo a atividade criativa acompanhada de sentimentos de satisfação e prazer, elementos fundamentais para o bem-estar emocional e a saúde mental”.

Já na perspectiva winnicottiana, criatividade é o que permite que cada ser humano sinta que a vida pode ser vivida. Sem criatividade não há vida, mas a partir dela que o indivíduo sente-se vivo (WINNICOTT, 1975, p.108). A criatividade faz parte da vida humana e não seria

patrimônio de poucos, mas sim a uma característica central da razão humana. Não seria um fenômeno pontual, algo que aparece em um momento passageiro de inspiração, senão que pelo contrário, poderia estar presente em todos nossos atos e pensamentos. Cada coisa que fizéssemos poderia ser criativa e essa constância seria precisamente a que nos permitiria dar uma continuidade a nosso viver, crescer como seres humanos e desenvolver empreendimentos criativos. (BARRENA, 2007, p.29, apud MORGON, 2013, p.23)

Vigotski (2014 p. 6) entende que a criatividade e a imaginação são importantíssimas para o desenvolvimento do ser humano em qualquer esfera e menciona que a criatividade não pode ser associada como

privilégio de pessoas seletas, gênios, talentos, autores de grandes obras de arte, de grandes descobertas científicas [...]” pois a criatividade pertence a qualquer pessoa que “imagina, combina, altera, cria algo novo” (idem) como também por desenvolver a “capacidade de elaboração e construção a partir dos elementos, de fazer novas combinações com elementos conhecidos, constitui o fundamento do processo criativo (idem, p.7).

Nesta perspectiva aqui defendida, os docentes que propiciam em suas aulas o desenvolvimento da capacidade criadora, o estímulo a imaginação, a promoção de um espaço livre, cujos estudantes podem problematizar, opinar e contribuir com que está sendo ensinado, são docentes lúdicos, que constroem saberes lúdicos em sua vivência docente. Ser lúdico implica reconhecer as demandas e as especificidades de cada aluno no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Interessante salientarmos aqui que o “cada aluno” traz uma questão no sentido de haver em uma turma pelo menos 50 alunos. Como lidar com a especificidade de cada aluno de eles são muitos? O que defendemos no LUPEA é exatamente o cada um ser dimensionado como um cada um coletivo temos de lidar com os processos plurais que acontecem em uma turma e as redes de saberes que são dentro dela tecidas. É um eu que é visto no nós, nos grupos, no engendramento de propostas individuais e coletivas, onde o vínculo e a questão do pertencimento a uma atividade e turma fazem com que possa haver a expressão criativa e a cooperação entre os pares componentes desta turma. Perceber como as relações afetivas, cognitivas e inter-relacionais acontecem no ambiente em que se

leciona é exatamente abrir espaço para o lúdico acontecer na experiência singular de cada um dentro de um processo de ensino-aprendizagem singular e coletivo que ocorre dentro de uma sala de aula.

De onde vem o a construção deste saber lúdico na docência? A imaginação, a criatividade, o brincar pertencem ao saber lúdico e qualquer docente, mesmo que seu campo de atuação não discuta criatividade, o mesmo pode dominar este saber, já que em capítulos anteriores forjamos a ideia de que o sujeito humano é um ser em essência brincante e criativo.

3.3 - Brincadeira, brinquedo e jogo: espaço potencial

Os estudos de Maia (2014) destacam que o espaço do jogo, do brincar são possibilitadores da invenção, do espanto, da criação e da originalidade. Neste subcapítulo conceituaremos o que seja, nesta dissertação, brincadeira, brinquedo e jogo.

De acordo com Kishimoto (2002, p.21), brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, e ao mergulhar na ação lúdica [...] é o lúdico em ação”. Nesta perspectiva, Almeida (2013) menciona que a brincadeira é compreendida como atividade recreativa, por ela não possuir regras explícitas, mas por serem criadas em um determinado momento por crianças ou adultos, seguidas de uma tradição cultural.

Brinquedo, para Kishimoto (1994), é entendido como objeto suporte da brincadeira. Já jogo, para autora citada, traz “regras estruturadas externas que definem a atividade lúdica” (idem, p.7).

Seguindo essa ideia, jogo é uma atividade voluntária dentro de certos espaços e limites de tempo, seguidos de regras, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de tensão ou alegria. O jogo é considerado um elemento presente não somente no ser humano, pois “os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 2014, p. 3). Em termos gerais, podemos dizer, calcando-nos em Brougère (2011, 1998), que o brinquedo e o jogo são uma forma de se compreender as manifestações culturais de uma sociedade.

Caso queiramos saber como funciona uma sociedade e como são constituídas as relações sociais, deve ser permitido que os seres humanos brinquem, construam brinquedos, joguem, pois ao se apropriarem dessas ações, principalmente no contexto escolar ou universitário, podemos ter acesso, por meio do simbólico que habita essas ações criativo-lúdicas, ao que os alunos pensam, conhecermos suas vivências assim como, de

certa forma, a maneira como agem na sociedade. Como disse Benjamin (2014, p 94) sobre os brinquedos, estes “não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mudo **diálogo de sinais entre criança e o povo**” (Grifo nosso).

Cabe aqui ser ressaltado a importância do processo no ato lúdico para que possamos compreender um todo que acontece na presença de uma demanda de trabalho a um grupo de alunos. De acordo com Santini (2011, p.115) “ o lúdico pode ser entendido como uma sinfonia que precisa ser executada para ser vivida”. Indo além, e concordamos com a imagem que este autor nos fornece a partir da metáfora da sinfonia para o entendimento do lúdico, Santini (2011) nos alerta que

Não é uma ideia intelectualizada que nos dá a compreensão da sinfonia. Ela não foi criada para se tornar conceito, **mas para ser vivenciada mediante sua execução**. O ato lúdico coloca-se na mesma esteira e, ainda, com uma grande diferença. Ele não precisa de partitura. (p.115, grifo nosso)

Visto que o lúdico é uma ação (ALMEIDA, 2013), este pode ser percebido não apenas no uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, mas também pelos atos, pelas palavras proferidas pelos professores e alunos ao explicar algo sobre a vida ou um determinado conteúdo. Quando direcionamos o significado do lúdico a jogos, brinquedos e brincadeiras significa limitá-lo, restringi-lo a uma ação, o modo como ele se apresenta na prática (jogos, brinquedos e brincadeiras).

Maia, Salgado e Ribeiro (2014, p.52) conceituam lúdico associando ao ato de “brincar e igualmente criar vínculos” marcando que “o sentido mais ampliado de lúdico é dado pelos jogos , expressões artísticas e /ou brincadeiras”. Assim, o lúdico

propicia e facilita a aprendizagem bem como o desenvolvimento pessoal da criança e sua inserção no meio social e cultural. Em termos educativos, o brincar e os jogos funcionam como ferramentas-chave para o processo de aprendizagem significativo e bem-sucedido, visto que desenvolve o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas, gerando um aprendizado intenso não somente do que é transmitido em sala de aula, mas de lições da vida, pela vida e para a vida. (idem p.52-53)

3.4 – Vínculo e confiança: construção do espaço lúdico e saber lúdico.

Como foi apresentado ao longo deste capítulo iniciamos a discussão sobre lúdico desde o seu conceito elaborado pelo senso-comum até o aprofundamento com base na perspectiva winnicottiana em articulação com autores da Educação. Neste subcapítulo desenvolveremos dois temas que são muito caros tanto para a Psicanálise winnicottiana

assim como para a Psicopedagogia: a questão do vínculo e da construção da confiança entre professor e aluno, ou entre um ser humano e outro ser humano.

Winnicott (1971) destaca em sua obra que a relação professor-aluno é fundamental no sentido de garantir uma aprendizagem significativa, principalmente se esta relação é baseada em confiança. Mas para estabelecer confiança é necessário que o ser humano crie vínculos. Acreditamos, dentro do escopo desta dissertação, que ambas as palavras são sobrepostas: confiança e vínculo.

Silva (2017) aborda o vínculo como fazendo parte da vida do ser desde o reconhecimento da voz daquele que o gesta, o alimenta para suprir suas necessidades e, mais adiante, se insere no grupo familiar. Logo, as primeiras construções vinculares se dão na família, depois na escola em sequência no mundo. A mesma autora afirma que “falar de vínculo implica falar de interação” (idem, p. 89).

Se o professor consegue criar um ambiente em que a maioria dos alunos interajam, estabeleçam vínculos, o processo de ensino-aprendizagem tem grandes chances de acontecer de forma a se tornar significativo para todos os envolvidos neste processo. Podemos dizer que, dessa forma, o que foi definido por nós nesta dissertação como sendo saber lúdico, passa a estar presente no processo instaurado em sala de aula.

Segundo Winnicott (1971, p. 49), se algum aluno teve "experiências infelizes, ou mesmo a experiência de uma pedagogia ruim, que é uma forma de doutrinação”, a ressignificação deste processo de aprendizagem e ensino é conseguida sempre que seja analisado o que, no vínculo com este outro que ensina se partiu. Ao nos darmos conta e termos ciência de que houve uma ruptura, mesmo que tênue, na questão vincular, e consequentemente no senso de credulidade (ERICKSON, 1998) no mundo, a partir do brincar pode-se refazer o percurso, já que o espaço do brincar é exatamente o espaço simbólico e de construção de símbolos e sentidos.

Ensinar e aprender são conceitos entrelaçados, simultâneos, “não se pode pensar em um se não está em relação com o outro”. Quando mencionamos a palavra aprendizagem pensamos em ensino, logo uma depende da outra. No campo da Psicopedagogia denominados de Ensinantes “os pais, os irmãos, os tios, os avós, e demais integrantes da família, como também professores e os companheiros da escola” (FERNÁNDEZ, 2001, p.29). Ser ensinante é mais que marcar um lugar de pertencimento “estou como professor”, “sou aluno”, é abrir um espaço para aprender, espaço este que é propiciador de vínculos, autoria de pensamento, de informação, de lúdico, onde seja possível a construção do conhecimento. (FERNÁNDEZ, 2001).

Este vínculo é construído pelas relações de ensinantes e aprendentes que rompem com as estruturas de pertencer a algum lugar fixado em um papel é sempre transitório já que em nós á o polo ensinante assim como o polo aprendente. Dessa forma as relações entre ensinantes e aprendentes correspondem a “um modo subjetivo de situar-se. Esse posicionamento, embora relacionado com as experiências que o meio provê ao sujeito, não está determinado por elas” (FERNÁNDEZ, 2001, p.53). O processo de se constituir um ser que aprende e ensina faz com que cada um deste processo construa uma modalidade de aprendizagem e ensinagem, mutável, ou, imageticamente, “uma metamorfose ambulante” (SEIXAS, 1973).

Fernandez (2001, p.35) nos afirma que “O espaço de aprender o mesmo espaço de brincar”, mas para esta autora são espaços diferentes já que para aprender necessita haver entre duas pessoas uma diferença – algo a ser passado de um para o outro. No brincar, o ser livre é talvez a característica mais marcante do mesmo. Para se aprender sempre há o “eu aprendi porque alguém me ensinou”, há um outro confiável no qual depositamos nossos desejos de ir além da posição que ocupamos. “não se aprende por imitação, querendo fazer o que o outro faz. Aprende-se querendo parecer-se com quem nos ama e com quem amamos. Precisamos querer parecer-nos com o outro” (FERNÁNDEZ, 2001, p. 35 – 40).

O sentido de *querer parecer-nos com o outro* nos remete ao que Winnicott (1975) denominou de terceiro espaço ou espaço potencial proporcionado pela mãe quando não questiona o objeto transicional³³ de seu bebê, permitindo que ele se apodere de algo concreto para lidar com o processo de afastamento desta mãe, conforme ela retorna a seus afazeres diários. Mais tarde, no âmbito da escola, o espaço, agora triangular, posto haver entre a mãe e o bebê um símbolo que marca a ausência desta mãe, entrarão os outros modelos identificatórios³⁴, como o professor, o auxiliar, os coleguinhas.

Podemos relacionar a teoria winnicottiana e a de Fernandez com Tardif, estudado anteriormente. Assim, nesta dissertação, iremos tomar como docente lúdico aquele que proporciona um ambiente de confiança onde os sujeitos podem pensar, teorizar e estabelecer vínculos. Como nos afirmam Maia e Nagem (2016):

Uma abordagem criativa e lúdica no espaço escolar não tem por objetivo retirar o espaço das disciplinas, mas motivar ensinantes e aprendentes a desenvolverem, juntos, novas formas de construir aprendizagens. Sendo assim, sua aplicação

³³ Segundo Winnicott (1975) o objeto transicional é um mediador entre mãe e filho, eu e não-eu, mundo interno e mundo externo. A mãe suficientemente boa permitirá esse objeto e através dele a criança passará de um estado de ilusão para um estado de desilusão, do relacionar-se com o objeto para o uso do objeto.

³⁴ O modelo identificatório segundo Freud constitui o ser humano como sujeito, é por meio desse processo que o sujeito poderá imitar as ações de alguém e se apropriar de determinadas etiologias.

passa por questões ligadas a diversas instâncias, como a resistência/acolhimento da gestão escolar, a cobrança e os valores construídos pela comunidade da qual a instituição faz parte e a própria formação/capacitação dos profissionais da educação atuantes em determinada instituição. Para que a criatividade/ludicidade se insira na escola como prática que tenha por objetivo garantir o vínculo entre ensinantes e aprendentes com o objeto a ser conhecido é vital que haja abertura. (p.12).

Ainda utilizando as pesquisas de Maia e Nagem (2016) , somos alertados que o lúdico como metodologia de trabalho não é algo simples:

não é a forma mais fácil de se passar conteúdos ou de se controlar uma turma; este método exige do profissional educador uma demanda de pesquisa, de tempo, de dedicação à elaboração de atividades que sejam aplicáveis à sua turma. Não é uma cartilha pré-estabelecida, pronta e terminada, é um processo onde o objetivo é alcançar qualidade na aprendizagem. Esse trabalho exige do professor, mas também do aluno, muita reflexão e trabalho colaborativo, por sua demanda de desenvolvimento em grupo, o que leva a todas as faixas etárias a sociabilização, o trabalho em grupo, controle dos impulsos, adaptação às normas estabelecidas; propicia o exercício das habilidades comunicativas dos alunos, entre eles próprios e deles com os professores, visando expor seus pontos de vista, suas ideias e objetivos com o trabalho elaborado. (MAIA & NAGEM, 2016, p. 14).

O saber lúdico não busca romper com as práticas ditas como tradicionais, como o não ter brincadeiras em sala de aula, mas este perpassa pelo respeitar da ação pedagógica de cada professor. O saber lúdico está pautado em um processo de aprendizagem diário cujas as aulas ditas como tradicionais podem também serem lúdicas. O ser lúdico, aulas que marcam a ludicidade, representam aquelas em que há vínculos, , em que os exemplos da vida cotidiana podem ser supracitados, a leitura de textos ou a exposição de conteúdos são necessárias, a rigor, a compromisso com aqueles que estão neste processo de aprender e ensinar atreladas a prática docente.

CAPÍTULO 4: RESULTADOS E ANÁLISES - VOZES DOCENTES SOBRE O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Neste capítulo apresentaremos os resultados e análise obtidos durante a realização desta pesquisa. Para tanto, conforme foi exposto no capítulo introdutório, utilizamos a metodologia de análise de conteúdo com fundamento em Bardin (2016). Bardin (2016) considera a análise de conteúdo como um conjunto de técnicas de análise das comunicações:

visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitem a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens. (p.42)

Minayo (2010, p.84), ao tratar das análises de conteúdo, afirma que por elas “podemos caminhar na descoberta do que está por trás dos conteúdos manifestos, indo além das aparências do que está sendo comunicado”. Nesta perspectiva, Bardin (2016) justifica que ao utilizar tais técnicas em diferentes formas conseguiremos melhores resultados diante dos objetivos delineados nesta pesquisa.

Esta dissertação se concentrou na análise temática, uma das tipologias de análise de conteúdo, onde entendemos, tal como a autora, que “classificar elementos em categorias, impõe a investigação do que cada um deles tem em comum com os outros. O que vai permitir o seu agrupamento, é a parte comum existente entre eles” (BARDIN, 2016, p.118).

4.1 - Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia e suas disciplinas: qual é o lugar do lúdico?

Com a finalidade de responder a questão que intitulou este subcapítulo, tivemos como fonte de dados o Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia (2014), o fluxograma, o ementário³⁵. Em janeiro de 2018, foi defendida uma monografia de final de curso sobre o lúdico e o currículo, com orientação da Professora Dr^a. Regina Celi³⁶. Como esta

³⁵Cujos documentos encontram-se disponíveis no site da Faculdade de Educação da UFRJ :<http://www.educacao.ufrj.br/>

³⁶ Obtive acesso a este trabalho por meio de minha orientadora desta dissertação por ter participado como banca examinadora.

monografia dialogava diretamente com a pesquisa aqui desenvolvida, apesar de seu foco ser diferente da mesma, iremos utilizar algumas informações fornecidas por Aboulafia (2018) no que tange aos documentos legais que regem o curso de Pedagogia. Dar voz à graduação é de suma importância para que as articulações entre as duas instâncias da Faculdade de Educação – graduação e pós-graduação seja garantida e visível àqueles que lerem esta dissertação.

O Projeto Pedagógico (PP) de um curso de graduação tem como base as diretrizes do Projeto Pedagógico Institucional (PPI), além das especificidades de cada instituição, do curso, o perfil dos estudantes e professores e também a articulação com os documentos oficiais que regularizam o curso. Esta deve orientar os docentes no planejamento de suas disciplinas de modo a compreender o que a instituição defende como política educacional. Há diferentes modos de nomear este documento como projeto, como proposta, mas de qualquer maneira, tais palavras indicam que um PP é “um documento que contém um conjunto de decisões, procedimentos, instrumentos e ações articulados na direção da superação de problemas, numa realidade específica” (FUSARI, 1995, p. 102-103). Assim:

A proposta pedagógica ou projeto pedagógico relaciona-se à organização do trabalho pedagógico da escola; o plano de trabalho está ligado à organização da sala de aula e a outras atividades pedagógicas e administrativas. Isso significa que o plano de trabalho é o detalhamento da proposta ou projeto (VEIGA, 2004, p.38).

A fim de compreender como o lúdico aparece no Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia da UFRJ analisamos o ementário e o fluxograma do curso em questão. Cabe mencionar que Aboulafia (2018) realizou esta análise por meio de contagem de palavras metodologia diferente da utilizada por esta dissertação.

No que diz respeito à presença do **lúdico** no PPP, este aparece em três capítulos do documento, que descrevemos de forma resumida em diálogo com Aboulafia (2018):

1ª – No capítulo 11, “Estrutura Curricular” ao descrever o que deverá trabalhar o Núcleo de estudos básicos do curso e citar as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Pedagogia. Refere-se o lúdico como uma das dimensões a serem desenvolvidas em crianças, adolescentes, jovens e adultos por meio de práticas educativas e em continuidade como articular a ludicidade no contexto profissional em ambientes escolares ou não, com o saber acadêmico, pesquisa e prática educativa.

2ª – No capítulo 15, denominado “Sala de Leitura e Brinquedoteca” o lúdico é mencionado ao tratar do projeto desenvolvido por esta, denominado “Felicidade Clandestina” onde em suas propostas há articulação com o grupo de pesquisa Criar &

Brincar: LUPEA. Trata-se de um projeto de sala de leitura e literatura infantil envolvendo uma Brinquedoteca que visa a “formação inicial e continuada de docentes para atuação no ensino de linguagem desde a Educação Infantil até a Educação de Jovens e Adultos”. (PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE PEDAGOGIA, 2015, p.46).

A brinquedoteca possui cerca de “30 jogos e brinquedos, prestando um serviço de importância capital na formação cultural de professores para a educação da infância” (idem). Este espaço, de acordo com PPP (2015, p. 46), foi elaborado para propiciar entre professores e estudantes do curso de Pedagogia ou outras licenciaturas a possibilidade de investigação do “ valor do brinquedo e das brincadeiras no desenvolvimento da criança e criar práticas interdisciplinares em estreita articulação com as atividades de leitura, reconhecendo o brincar e o fabular representam um fator importante no crescimento infantil” A Sala de leitura e a brinquedoteca foram organizadas para: a) Problematizar a conceituação de jogo, brinquedo e brincadeira e sua importância no processo educativo; b) Formar pedagogos docentes que valorizem o lúdico; c) Estimular ações lúdicas entre os docentes e os alunos do curso no que tange à construção do conhecimento nas diversas áreas curriculares da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental; d) Desenvolver pesquisas que apontem a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a educação; e, e) Socializar produções, organizar cursos e divulgar experiências. (PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE PEDAGOGIA, 2015).

3ª- O Capítulo 17, “Apoio ao Discente”, menciona novamente o grupo de Pesquisa Criar & Brincar atrelado ao “EAP – Espaço de Atendimento Psicopedagógico” onde são tratadas questões qualitativas da vida acadêmica de um estudante de curso de Pedagogia. Trabalho baseado na perspectiva da Psicopedagogia Institucional, onde o lúdico é mencionado como um meio de propiciar a aprendizagem e “gerar um espaço de trabalho e criação de instrumentos lúdicos que se destinem a fazer da aprendizagem algo criativo e prazeroso” (PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE PEDAGOGIA, 2015, p.64).

Em relação ao fluxograma do curso de Pedagogia (ANEXO 3), este apresenta as disciplinas obrigatórias, as optativas (escolha condicionada) conhecidas como eletivas e as de Livre Escolha, disciplinas que são oferecidas em toda a UFRJ, incluindo a Faculdade de Educação. Ao estudar o fluxograma e as palavras chave desta dissertação , observamos observar que o lúdico não é mencionado na nomenclatura de nenhuma das disciplinas, não sendo, portanto, objeto central de estudo de nenhuma delas. Esta ausência das palavras lúdico, ludicidade, jogo, brincadeira também foi observada por Aboufalia (2018).

Diante deste primeiro dado, fomos analisar o ementário de cada disciplina obrigatória para confirmarmos se alguma delas, em sua descrição ementária, menciona o lúdico como aspecto central. Percebemos que as disciplinas “Arte e Educação”, “Concepções e Práticas da Educação Infantil”, “Linguagem Corporal na Educação” e as cinco práticas de Ensino (em Educação Infantil, em Magistério das Disciplinas Pedagógicas, Séries Iniciais do Ensino Fundamental, Educação de Jovens e Adultos e Gestão Educacional) não citam em suas ementas a palavra lúdico. Porém, devido ao foco destas disciplinas se centrarem nas Artes, na Infância, no Corpo e nas Práticas docentes, haveria a possibilidade de a questão lúdica também estar presente, principalmente, porque as disciplinas de Prática mencionam desenvolvimento da criatividade e inovação em suas ementas.

Fizemos o mesmo movimento em relação às disciplinas eletivas. Como já descrito anteriormente, obtivemos três (3) disciplinas eletivas que mencionam de modo direto uma relação com o lúdico:

A primeira disciplina, “Jogos e brincadeiras”, propõe em sua descrição ementária: “Importância do brincar no desenvolvimento infantil; o brinquedo como objeto da cultura, o brincar no contexto escolar, jogos, brincadeiras e atividades lúdicas: questões para e educação, brinquedoteca: organização e funcionamento”³⁷. A segunda disciplina, “Formação Estética Artística e Cultural na Educação”, em sua ementa cita o trecho: “Educação artística e imagética nas artes visuais, cinema, vídeo, fotografia, jogos”³⁸. A terceira e última disciplina, “Prática Educacionais na creche”, menciona: “interações sociais e desenvolvimento das crianças de 0 a 3 anos (linguagem, afetividade e motricidade) no cotidiano: a brincadeira, a participação das famílias, a organização de espaços e tempos, planejamento e avaliação”³⁹.

Assim, o lúdico, no que diz respeito ao Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia, o fluxograma e seus respectivas ementas perpassa tais documentos de duas formas: um modo oculto e outro denominado por nós de explícito. Oculto quando não é citado literalmente nas disciplinas obrigatórias analisadas, mas, acreditamos a sua existência quando o docente entra na questão teoria-prática, por encontrarmos disciplinas que trabalharão como temática a Arte, a Infância, o Corpo e as Práticas docentes. O modo explícito acontece quando o lúdico é citado nas três disciplinas eletivas; no Projeto

³⁷ VER ANEXO 5

³⁸ Idem

³⁹ Idem

Pedagógico como um saber necessário para se constituir como Pedagogo conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Pedagogia e também nas ações desenvolvidas pelo grupo Criar e Brincar, na Faculdade de Educação por meio do projeto “Felicidade Clandestina” e também pelo projeto EAP – Espaço de Atendimento Psicopedagógico, espaço destinado aos estudantes do curso de pedagogia que possuem dificuldades no seu percurso acadêmico em termos de aprendizagem, com o fim de propiciar a eles, atendimentos que permitam aos mesmos enxergar a aprendizagem como algo criativo e prazeroso.

4.2- Entrevista com um docente do Ensino Superior

No mês de dezembro, já havíamos concluído a coleta de dados por meio do questionário *on line*. Porém, um professor da Faculdade de Educação da UFRJ demonstrou interesse em participar desta pesquisa, mas na forma de uma entrevista, já que não se sentira confortável em responder o questionário *online* por ter como valor que “qualquer professor pode falar qualquer coisa, acredito que a entrevista você consegue saber se o professor fala a verdade” (DIÁRIO DE CAMPO, 2017).

Com base em Godoy (1995), o uso da entrevista como coleta de dados faz emergir a subjetividade e as motivações do sujeito de maneira espontânea. Isto foi o que aconteceu com o entrevistado, já que o mesmo demonstrou interesse em participar deste estudo sobre o lúdico de maneira espontânea e respondeu as questões da entrevista, questões estas que possuíam um roteiro a partir do questionário *on line* para se manter a fidedignidade com o pesquisado nesta dissertação.

A entrevista teve a duração de 38 minutos, aconteceu em dezembro de 2017, em uma cafeteria na Faculdade de Educação da UFRJ. A entrevista foi gravada com um aparelho de celular. Em seguida foi realizada a transcrição do áudio em sua íntegra. (ANEXO 5).

O entrevistado atua como docente da FE/UFRJ, mais especificamente no curso de Pedagogia a partir de 2011, mas leciona desde 2001 em instituições de Ensino Superior da rede privada. O docente entrevistado definiu como compreende o termo lúdico não associando apenas ao campo da infância, da brincadeira, apostando que lúdico “tem o brincar, tem o jogar, tem o se relacionar, o fingir, tem uma série de gestos e práticas sociais inclusive que dizem respeito a essa forma de pensar uma relação” (PROFESSOR

ENTREVISTADO, 2017). Destacou que não possui nenhum autor base para a conceituação de ludicidade, simplesmente por não ser a linha de pesquisa que estuda e, ao ser questionado se o lúdico habita a metodologia dos professores do curso de Pedagogia da UFRJ, o mesmo nos informou que viu “alguns professores fazerem trabalhos interessantes não só na docência, mas também vinculado a extensão que relacionam dança, que relacionam cinema e que relacionam jogos. Tem uma professora [...] que trata da gestão escolar [...] fazendo jogos de tabuleiro” (PROFESSOR ENTREVISTADO, 2017).

Com esta breve apresentação de como o docente entrevistado do curso de Pedagogia entende por lúdico e sua relação no âmbito do Ensino Superior, iniciaremos, no próximo subcapítulo, “Vozes docentes sobre o lúdico” a apresentação dos resultados do questionário aplicado aos professores que lecionam no curso de Pedagogia da FE/UFRJ e, suas devidas análises com os dados da entrevista (ANEXO 5) e com os documentos legais do curso de Pedagogia quando for necessário.

4.3 - Vozes docentes sobre o lúdico

Conforme descrito no capítulo introdutório, no período de julho a setembro de 2017 foi enviado questionário *on line* para os professores efetivos que lecionam disciplinas no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação/UFRJ. Dos aproximadamente 80 professores, 27 responderam ao questionário *online*. Neste subcapítulo apresentamos os resultados obtidos, o que estes docentes pensam sobre o lúdico com base nas respostas alcançadas pelo questionário, articulando-as quando necessário com a única entrevista semiestruturada e os documentos do curso de Pedagogia da UFRJ, fazendo-se deste modo a triangulação necessária para haver um teor de cientificidade à pesquisa aqui desenvolvida. Cabe expor que as análises advindas de cruzamento dos dados tem relação com o referencial teórico adotado nesta dissertação.

Para realização da análise de dados, foram utilizadas as três categorias primárias desta pesquisa: *lúdico*, *saber lúdico* e *docência no Ensino Superior*. Categorias que advieram do escopo teórico desta dissertação. A partir de tais categorias, realizamos as análises das quais serão apresentados os resultados.

A primeira questão, de caráter aberto, pergunta como os docentes que participaram da pesquisa definem o termo lúdico. Foi possível observar que os professores associam o lúdico à alegria, riso e diversão (9), aos jogos e brincadeiras (8), ao ato de brincar (5),

criatividade (5), desafio (1) e a vínculo (1). . Abaixo, colocamos em um quadro as respostas obtidas dos 27 respondentes:

Pergunta 1 - Como você define o termo lúdico?

Professor 1	Um estado de espírito permeado pela alegria e pensamento criativo
Professor 2	Capacidade de brincar, flexibilidade, capacidade de encontrar prazer na experiência, simbolizar, integrar mundo interno e mundo externo, subjetivar-se.
Professor 3	Ação que envolve jogos, brincadeiras e, que em última análise, provoca risadas.
Professor 4	Tudo o que traz alegria e leveza às atividades da vida.
Professor 5	Alguma atividade que mobiliza a criatividade e o prazer
Professor 6	Algo divertido, que inspire a brincadeira
Professor 7	O Lúdico para mim é a valorização da capacidade de criação, se constitui pela pela Imaginação; não literalidade da fantasia, da criação; instauração de um tempo/espaço próprio, não mecânico ou esquadrinhado; liberdade de ação do brincante; incerteza quanto aos resultados.
Professor 8	Entendo por lúdico aqueles processos sociais e subjetivos onde se envolve o jogo, o "faz de conta" e, assim, de alguma forma se pode "brincar" com a realidade.
Professor 9	O que envolve a sentido da brincadeira, da arte, artesanaria e dos jogos como ação e linguagem
Professor 10	Ao que está relacionado a brincadeiras, jogos, diversão, alegria, prazer, realização pessoal e coletiva. Algo livre que não deve ser imposto, mas que não está livre de regras definidas coletivamente.
Professor 11	Relacionado à brincadeiras, jogos...
Professor 12	Lúdico, não é substantivo que possa ser definido fora do escopo do substantivo a que se refere, no caso, "ludicidade"; portanto é um adjetivo que se aplica ao conceito de ludicidade (ex.: aquela coisa é lúdica, aquela pessoa é lúdica, etc.) Já em relação à ludicidade, entendo que o conceito é multívoco e não pode ser definido em uma oração assertiva; porém creio ser possível estabelecer uma bacia semântica de termos/conceitos estreitamente ligados à ludicidade: experiência, estética, prazer, diversão, gozo, riso, corpo, entre outros.
Professor 13	Possibilidade de criar, imaginar, brincar, mas com possibilidades de desenvolvimento cognitivo, psicológico, social e cultural.
Professor 14	Diversão, leveza, criatividade
Professor 15	Algo que traga mais leveza às aulas, através do uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e da promoção da arte em sala.
Professor 16	Creio que seja relativo a jogos, brincadeiras, divertimentos utilizados como recurso educativo.
Professor 17	Como desafio
Professor 18	Defino como uma característica de todo ser humano, temos a necessidade do lúdico, do riso, de fazer algo no limite do prazer, do contentamento, da leveza, da alegria, do jogo.
Professor 19	O que tem a ver com o divertimento, o prazer, o gostar
Professor 20	O lúdico é aquilo que se refere à brincadeira e a diversão, espaço para a criação e a imaginação agirem livremente e para que a aprendizagem se faça de forma mais singular, por tempos e percursos mais pessoais e autênticos na relação com os outros e a sociedade
Professor 21	Lúdico é uma forma de socializar, aprender juntos, criar relações abertas, solidárias, ampliar nosso mundo de conhecimento.
Professor 22	Brincadeiras, jogos, dinâmicas, enfim, atividades que não necessariamente tem conexão imediata com o real, mas que podem motivar participação, interação e aprendizagem ao despertarem a curiosidade.
Professor 23	Relacionado ao brincar, ao prazer, ao dinâmico, ao trabalho com o corpo e com voz, à interpretação por meio de realização de atividades pedagógicas entre os participantes do grupo
Professor 24	Não é um termo com que trabalhe, uso mais os termos interesse, intencionalidade, curiosidade, amor pelo mundo, disponibilidade para o outro. Não tenho uma definição, mas entendo que esteja relacionado com o prazer de ensinar e apreender, o amor pelo mundo e pelos novos.
Professor 25	Entendo lúdico ou ludicidade como referente ao ser e estar em e com criatividade, leveza, movimento, descontração, prazer.
Professor 26	Algo que seja prazeroso para alunos e estudantes.
Professor 27	Relativo ao brincar, descontrair, desligamento das atividades excessivamente formais

Quadro 4: Respostas dos docentes à pergunta 1

Fonte: Banco de dados do questionário (2017)

Ao agruparmos as respostas, é possível observar que os discursos de 18 professores (1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 e 27) se aproximam do que defendemos por lúdico no grupo de pesquisa Criar e Brincar: LUPEA, pois estes definem o lúdico como sendo:

Um **estado de espírito** permeado pela alegria e **pensamento criativo**.
(PROFESSOR 1)

Capacidade de brincar, flexibilidade, capacidade de encontrar prazer na experiência, simbolizar, **integrar mundo interno e mundo externo**, subjetivar-se. (PROFESSOR 2)

O Lúdico para mim é a **valorização da capacidade de criação**, se constitui pela **Imaginação**; não literalidade da fantasia, **da criação**; **instauração de um tempo/espaço próprio**, não mecânico ou esquadrinhado; **liberdade de ação do brincante**; incerteza quanto aos resultados.
(PROFESSOR 7) Grifo nosso.

Das falas acima podemos perceber a ligação deste olhar sobre o lúdico com o que foi apresentado no capítulo 3 sobre a teoria de Huizinga (2014) sobre lúdico. Ou seja, que antes do homem se tornar um *homo sapiens* e *homo faber*, ele se constitui como *homo ludens*, aquele que brinca. Relembrando o que foi visto no capítulo 1, como já mencionado nas pesquisas do LUPEA desenvolvidas por Guiterio (2016), Frazão (2016), Júnior (2016), Coimbra (2015), Amaral (2013), Tomazelli (2013) e Morgon (2013).

A frase do professor 18 ao definir o que é lúdico: “Defino como uma característica de todo ser humano” sintetiza, de maneira simplificada, o que os seis professores 2, 7, 8, 18, 23 e 27 associaram ao brincar, sempre caracterizando o fato de o lúdico ser inerentes ao ser humano. Tais respostas encontram respaldo no estudo teórico feito por esta dissertação, principalmente quando estudamos o pensamento de Winnicott (1975, p.68) quando afirma que “quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos”.

O professor 2 relata que lúdico é “integrar mundo interno e mundo externo” e o professor 22 cita que “não necessariamente tem conexão imediata com o real”. Igualmente percebemos a articulação com o que Winnicott (1975) denominou como espaço potencial, onde habitam o brincar, o jogar, a criatividade, a imaginação, o lúdico, o desenvolvimento de linguagens específicas como a arte, a música, a dança, a escrita, as experiências e vivências de cada indivíduo (MAIA, 2017, 2014; COIMBRA, 2015).

Os professores 5, 7, 14, 13 e 25 definiram o lúdico como “criatividade”, “capacidade de criação”, “criar” e, também, “imaginar”, palavra mencionada pelo professor 13. tanto que Estas definições expressas pelos respondentes se articulam com o que o LUPEA defende por ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. A

criatividade, a imaginação e o lúdico são interligados (MORGON, 2013). Desta forma, o lúdico proporciona criatividade, o desenvolvimento da capacidade criadora, permite que o outro crie, imagine outras possibilidades. Interessante articularmos essas respostas obtidas com o Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia (2015) que propõe, por meio da brinquedoteca, a criação de práticas interdisciplinares em articulação com atividades de leitura, favorecendo o brincar e o fabular, estimulando o processo criativo dos estudantes do curso de Pedagogia e os docentes que estão envolvidos nesta ação. Concordamos com Vigotski (2014, p.7) que criar é “fazer novas combinações com elementos conhecidos, constitui o fundamento do processo criativo”,.

Ao se pensar em práticas interdisciplinares, abre-se espaço para uma pluralidade de vozes e de articulações possíveis entre as disciplinas oferecidas pela Faculdade de Educação. Dessa forma, o saber não se refere a um único conhecimento disciplinar específico de uma determinada área. Dentro desta perspectiva podemos ver o olhar de Alencar (2007) e , mais uma vez de Huizinga (2014), autores que são estudados, como já dito anteriormente nos demais capítulos, pelo LUPEA

Outra articulação possível dentro das respostas obtidas, entrecruzando o PPP, o lúdico e as possibilidades de onde o mesmo aparece oficialmente, seria vista por nós quando o Professor 13 conceitua lúdico como sendo “Possibilidade de criar, imaginar, brincar, mas com possibilidades de desenvolvimento cognitivo, psicológico, social e cultural.” Essa articulação se daria com a proposta de trabalho do EAP – Espaço de Atendimento Psicopedagógico, já anteriormente descrito.

Os professores 3, 8 e 9 marcam que lúdico envolve o sentido dos jogos, das brincadeiras, da linguagem, sendo a resposta do professor 9 uma síntese das demais: “envolve a [o] sentido da brincadeira, da arte, artesanaria e dos jogos”. Interessante ressaltarmos a palavra citada pelos três professores, qual seja, “envolve”. Como já desenvolvido no capítulo 3 desta dissertação, a questão da construção do vínculo e da cooperação é inerente ao espaço lúdico, daí vemos o mesmo verbo ser utilizado por pessoas diferentes ao conceituar lúdico.

Para as pesquisas desenvolvidas no LUPEA e os teóricos estudados o conceito de lúdico não possui um fim em si mesmo, não sendo restrito a “brincadeiras, jogos” (PROFESSOR 11), ou a “recurso educativo” (PROFESSOR 16). O lúdico vai além dos recursos educativos, das atividades desenvolvidas em sala de aula, dos materiais para uma proposta pedagógica. Por outro lado, igualmente os professores remetem, em suas definições, àquele que vivencia cada uma dessas ações, até porque o lúdico e a ludicidade

são “compreendidos no seu acontecer” (SANTIN, 2001, p.115), no sujeito em ação. Assim, defendemos que o lúdico pode acontecer em qualquer disciplina oferecida no curso de Pedagogia da UFRJ, já que o saber lúdico perpassa todos os saberes da docência. (TARDIF, 2014).

Em relação a esta primeira pergunta, o professor entrevistado responde que o lúdico “tem o brincar, tem o jogar, tem o **se relacionar**, o fingir, tem uma série de **gestos e práticas sociais**, inclusive que dizem respeito a essa forma de pensar uma relação”. O mesmo compreende que:

uma relação educativa nem sempre ela tem função pedagógica, no sentido de ser construída com base no planejamento ou com uma **intencionalidade claramente objetiva** ou objetivada, **num documento** mesmo numa intenção, ganha **traços que às vezes mascara o sentido primário do lúdico** e passa a ter uma **função didática que às vezes escolariza o que seria uma relação espontânea** (PROFESSOR ENTREVISTADO, 2017, grifo nosso).

Ressaltamos na fala deste professor a questão da distinção entre função didática e o sentido primário do lúdico. Corroboramos com esse olhar aqui dito e frisamos que o lúdico é mais que conceituar um documento, formular hipóteses, escolarizá-lo, didatizá-lo, como postularam os professores 11 e 16, mas é compreender os gestos, as relações sociais e o envolvimento de cada indivíduo (MAIA, 2014; SANTIN, 2001).

Os professores 3, 6, 12, 14, 15, 18 e 19 mencionam o lúdico como algo que provoca risadas. Devemos nesse momento destacar e marcar que o lúdico por si só não provoca risada, esta é considerada uma “atitude lúdica” (FORTUNA, 2011, p.346), mas, como afirma Maia (2014), devemos buscar por meio do lúdico um espaço prazeroso, onde o riso, a alegria do brincar se façam também presentes.

Associar o lúdico, ao riso, à diversão ou à “leveza” como apontaram os professores 14, 15, 18, 19 e 25 é restringi-lo em sua essência, pois o lúdico, de acordo com Santos (1997, p.12), “é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão” e continua relatando que o lúdico: “facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O lúdico, como foi definido pelo professor entrevistado, é a “**relação espontânea**, ou mesmo em **caráter cultural** como por exemplo a escola, danças de rua, brinquedos, jogos, isso é lúdico, mas quando é escolarizado me parece que perde alguns **traços da espontaneidade**” (Grifo nosso). Enfatizamos aqui a expressão final da fala deste professor,

qual seja, alguns traços da espontaneidade. O lúdico, enquanto espaço aberto em uma relação de ensino-aprendizagem, resgata os traços da espontaneidade de cada indivíduo, traços esses que acabam se esvaindo em uma sociedade que privilegia o conhecer mais do que o saber (FERNANDEZ, 2001)

A segunda questão, também de caráter aberto, possui como pergunta: “Quais os autores norteiam você nessa conceituação? De que forma?”: Treze (13) professores relataram que desconhecem autores que discutem o lúdico em Educação e mencionaram que conceituaram o termo lúdico com o senso-comum, quatro (4) professores citaram Huizinga, três (3) Vigostski, dois (2) Kishimoto, dois (2) Piaget, dois (2) Winnicott e um (1) Maia.

Interessante notarmos que, se na primeira pergunta todos os professores conseguem desenvolver um conceito pessoal para o que seria lúdico, nesta segunda questão fica patente o quanto saber citar autores não caracteriza necessariamente ter a capacidade de construir criativamente, a partir das suas vivências, o que seja lúdico. Até porque, conforme foi escrito no capítulo 3, o saber lúdico é construído pela experiência individual ou coletiva de cada professor. Isto é expressamente observado no relato do professor 4 ao dizer que conceitua lúdico “intuitivamente”.

Na escrita do professor 5 “Nenhum, nunca li nada sobre esse tema”, do professor 8 “É uma definição minha, não saberia citar autores”. “Não, não especificamente tenho autor, porque não é minha linha de pesquisa [...] é muito ainda restrito ao campo da Educação Infantil” falou o professor entrevistado e o professor 11 respondeu que se baseia no “senso comum”. Logo, percebemos que estes conceituam de acordo com as suas vivências, que fogem de um escopo teórico.

Ao analisarmos o que o professor entrevistado fala sobre autores que poderiam nortear a sua primeira resposta, ele nos diz que o estudo sobre o lúdico “é muito ainda restrito ao campo da Educação Infantil”. Percebemos por meio do levantamento de Diretórios de grupos de pesquisa no Brasil apresentado no capítulo introdutório desta dissertação que existem grupos que estudam o lúdico priorizando a infância como eixo norteador, como é o caso do grupo de pesquisa de Estudos da Infância e Educação Infantil da Universidade Estadual Paulista (UNESP) e o grupo de pesquisa Infância, Educação e Contemporaneidade da Universidade Estadual Sudoeste da Bahia (UESB). Porém, há grupos como o Criar e Brincar -LUPEA que não se restringe ao campo infantil, desenvolvendo pesquisas sobre o processo de ensino aprendizagem de qualquer estudante,

sejam crianças ou alunos – jovens ou adultos, nos espaços formais e não formais de ensino (MAIA, 2016; COIMBRA, 2015).

Os autores citados pelos professores que possuíam referenciais teóricos sobre o estudo do lúdico foi possível perceber que alguns deles se apropriam do mesmo referencial teórico do grupo de pesquisa Criar e Brincar – LUPEA e, igualmente utilizado nesta dissertação: Donald. W. Winnicott, Johan Huizinga e estudos de Maria Vitória Campos Mamede Maia. O professor 4 relata que “Winnicott” é um autor que ele estuda e ao resgatar o conceito deste docente sobre lúdico: observa-se ligação com os escritos de Winnicott (1975) e os estudos realizados por Maia (2014) sobre ludicidade.

O professor 4 e o professor 7 citam “Winnicott” como referência para pensar sobre o lúdico e o brincar. Vê-se na definição de lúdico do professor 4 a presença dos escritos winnicottianos quando ele caracteriza o espaço lúdico como “Capacidade de brincar, flexibilidade, capacidade de encontrar prazer na experiência, simbolizar, integrar mundo interno e mundo externo, subjetivar-se”. A definição do professor 7 sobre o lúdico, que ele articula com o brincar, igualmente demonstra estudo da psicanálise winnicottiana, pelo menos no que tange ao espaço potencial e à criatividade :

[...] a valorização da capacidade de criação, se constitui pela imaginação; não literalidade da fantasia, da criação; instauração de um tempo/espaço próprio, não mecânico ou esquadrinhado; liberdade de ação do brincante; incerteza quanto aos resultados. (PROFESSOR 7).

Já os professores 12, 17, 18 e 27 citaram “Huizinga” como autor que norteia suas conceituações sobre lúdico. Estes afirmam que tal autor ajudam a problematizar, relacionar, dialogar sobre lúdico. Nota-se que o professor 17, em sua resposta, destaca a diferença entre a teoria , onde Huzinga entraria como referência e , talvez, a vivência prática do que seja lúdico. Diz-nos: “Teoricamente, pois, esses autores [Huizinga] demonstram o papel do jogo, no sentido amplo, no desenvolvimento dos indivíduos e da sociedade”. O professor 18 - “Li o Livro Johan Huizinga, chamado Homo Ludens, que me marcou muito”- igualmente demarca a importância deste teórico para em seus estudos e, assim, reafirma a prevalência deste mesmo autor como referencial teórico do nosso grupo de pesquisa – LUPEA. Por fim, o professor 27 expõe que este autor [Huizinga] valoriza o “o ato de brincar como um dos mais genuínos e fundadores da cultura”.

A terceira questão já oferecia uma opção binária: “Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente? () sim () não. Mas, havia na mesma um pedido de justificativa pela escolha, demandando uma resposta por escrito. Obtivemos,

para a primeira parte desta questão, o seguinte resultado: 74,1% (20) consideram um professor que utiliza o lúdico em sua prática docente, o contrário de 25,9% (7) que não associam o lúdico em sua prática. O gráfico abaixo nos faz visualizar melhor esses percentuais aqui relatados.

3 - Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente?

27 respostas

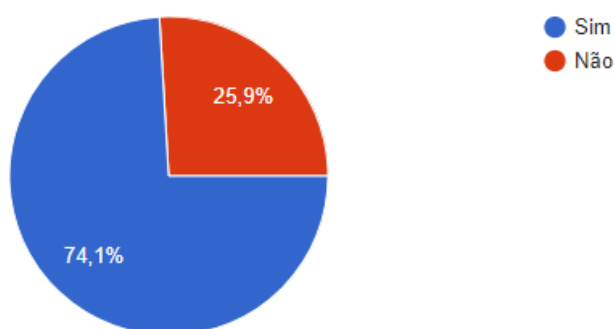


Gráfico 3: Resposta à questão sobre o lúdico na prática docente

Fonte: Banco de dados do questionário (2017)

Assim, temos 27 professores que sabem definir o que seja lúdico, porém 7 dos respondentes não se consideram docentes lúdicos. Cabe investigarmos o motivo de estes não se considerarem professores que poderiam abrir espaço para o lúdico em sala de aula. Para isso, fomos às justificativas do sim e do não dadas pelos 27 professores:

Pergunta 3: Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente.

Professor 1	Sim	Estou sempre disposta para as aulas, que amo dar, bem como a inová-las.
Professor 2	Sim	Parcialmente. Em todas as disciplinas tento manter uma parte delas, 30 % onde o aluno possa criar, brincar e escolher livremente como trabalhar os conceitos. Logo 70 % não se poderia criar? Brincar nessa resposta foge ao escopo que defendemos e utilizamos.
Professor 3	Sim	Provoco risadas nos alunos e mostro que pode se exigir com leveza.
Professor 4	Sim	Porque procuro articular os conteúdos a propostas de atividades práticas e prazerosas em minha disciplina.
Professor 5	Sim	Gosto de trabalhar com vídeo, literatura, com atividades interativas
Professor 6	Não	quase não trabalho com jogos em sala de aula.
Professor 7	Não	Entretanto, não de forma intencional como um foco na minha prática, mas reconhecendo sua importância e criando situações de aprendizagem que levem em conta o que o lúdico propõe.

Professor 8	Sim	Utilizo dois baralhos e um jogo de trilha, assim como já tenho utilizado jogos teatrais anteriormente para representar situações cotidianas da escola e discuti-las.
Professor 9	Sim	Utilizo ainda de maneira incipiente, mais restrito a aulas específicas dentro do programa de Didática de Geografia.
Professor 10	Não	As disciplinas que leciono se fundamentam basicamente nas discussões acerca da política e da economia da educação.
Professor 11	Não	não aplico este tipo de atividade
Professor 12	Sim	Por favor, utilizo a "ludicidade". Priorizo que salas de aula promovam um ambiente de prazer. Se diz um autor que não entenda de psicanálise ou psicopedagogia daí a ênfase em por favor ludicidade
Professor 13	Não	Não utilizo. Mas trago reflexões sobre o lúdico quando discuto sociologia e antropologia da infância.
Professor 14	Não	Não identifico como utilizar o lúdico na minha disciplina
Professor 15	Sim	Sempre que posso, principalmente através do uso de métodos audiovisuais.
Professor 16	Sim	Algumas vezes, quando proponho um júri simulado ou outra dinâmica.
Professor 17	Sim	Trabalho com desafios e tarefas nas minhas disciplinas....vc foi meu aluno e sabe disso. Não tenho por intenção tornar o ato de aprender prazeroso, mas sim estimular a superar os desafios. O prazer decorre do sucesso.
Professor 18	Sim	Em primeiro lugar o jeito de ser professor que me constitui carrega esse toque lúdico. Procuro utilizar de suportes que nos conduzem a uma prática mais colada na perspectiva lúdica. Fazemos passeios, em projetos que desenvolvemos em didática já fizemos de tudo um pouco, cantamos, moldamos nosso corpo com argila, fizemos colagens, jogos, fizemos nesse último semestre um dia sobre currículo e africanidades e montamos as bonecas abayomi, etc. Em alfabetização o lúdico está o tempo todo presente, temos um dia especial só com jogos, em que os estudantes jogam mesmo, usam os materiais de alfabetização. Fazemos oficina de massinha, bonecas, jogos, oficina de poesia...muitas coisas.
Professor 19	Sim	Busco lecionar conteúdos que estimulem o que considero lúdico. E busco repensar constantemente minha prática em prol de que seja mais ligada ao estímulo ao que tem a ver com o divertimento, o prazer, o gostar
Professor 20	Sim	Atividades em grupo que passam por criação, dramatização, criações artísticas de animação e fotografia
Professor 21	Sim	Utilizando o teatro, e formas cooperativas de aprendizagem. Talvez não utilize o suficiente, deveria experimentar mais o lúdico na prática docente.
Professor 22	Não	Na PE e no estágio os alunos utilizam o lúdico, mas na minha aula é muito eventual, na forma organizada. Nos seminários, os alunos são estimulados a usar.
Professor 23	Sim	Sempre que possível, quando desejo tocar os estudantes por outras formas de se expressar, por exemplo, na vocalização de um poema em sala de aula
Professor 24	Sim	Tive dificuldade em escolher a resposta adequada a esta questão. Eu não me preocupo muito se os exercícios que proponho aos alunos são lúdicos ou não. Preocupo-me que eles possam despertar um interesse, ajudar a exercitar a sua atenção para com e a reflexão sobre o mundo, o cuidado de si e dos outros, independentemente da sua ludicidade ou não. O que procuro é provocar deslocamentos, estranhamentos que os ajudem a pensar a sua relação com o mundo e o seu papel como pesquisadores e pedagogos.
Professor 25	Sim	Minha prática docente envolve muitas frentes de intervenção e atuação. É, contudo, na sala de aula que ela ganha maior relevo. Assumo a dimensão lúdica quando ensino, junto aos alunos, no sentido da dialogicidade, da valorização da participação, da escuta sensível e metódica, da investigação, da argumentação, da criação e até do silêncio. Estimulo o trabalho individual e em grupo, sempre com investimento, seriedade e crítica, mas, também, com criatividade, movimento, interação e prazer. Não recorro aos jogos e brincadeiras. Mas, continuamente insisto no sentido, na interação, na relação e na criação. Os alunos costumam gostar, deixando ver através dos olhos, do corpo, da fala e da escrita a sua empatia com a proposta. Foram eles que me fizeram reconhecer o lúdico em minha prática.
Professor 26	Sim	Dinamizando algumas aulas, pensando na recepção do aluno com algumas

		propostas.
Professor 27	Sim	Tento fazer da minha aula um momento de conhecimento partilhado e dialogado tendo como base o humor

Quadro 5: Justificativa dada pelos professores à terceira pergunta do questionário on line

Fonte: Banco de dados do questionário (2017)

Dentre os 20 professores que marcaram “sim” sobre a sua prática ser entendida como lúdica, destacamos 6 explicações:

SIM - Estou sempre **disposta para as aulas, que amo dar**, bem como a inová-las. (PROFESSOR 1)

SIM -Porque procuro **articular os conteúdos a propostas de atividades práticas** e prazerosas em minha disciplina. (PROFESSOR 4)

SIM -**Priorizo que salas de aula promovam um ambiente de prazer**. Se diz um autor que não entenda de psicanálise ou psicopedagogia daí a ênfase em por favor ludicidade (PROFESSOR 12)

SIM -Trabalho com **desafios** e tarefas nas minhas disciplinas (PROFESSOR 17)

SIM -**Em primeiro lugar o jeito de ser professor que me constitui carrega esse toque lúdico**. (PROFESSOR 18)

SIM -Tento fazer da minha aula um **momento de conhecimento partilhado e dialogado** tendo como base o humor (PROFESSOR 27) (Grifo nosso)

O fato de o professor se sentir disposto e amar o que faz remete ao que anteriormente discutimos sobre envolvimento e sentir-se seguro com o que faz (PROFESSOR 1). O professor 18, ao citar que o jeito de ser professor o “constitui e carrega o toque lúdico” se relaciona com a origem do lúdico descrito por Huizinga (2014) ao ato de brincar de qualquer ser humano e aos saberes da docência que nos constitui como professores (TARDIF, 2014, 2000).

Dizer que se considera um professor lúdico por priorizar na sala de aula um “ambiente de prazer” (PROFESSOR 12), que propicia “desafios”(PROFESSOR 17), “momento de conhecimento partilhado e dialogado”(PROFESSOR 27) e “articular conteúdos a propostas de atividades práticas”(PROFESSOR 4) dialoga com o conceito de Maia e Nagem (2016) sobre uma prática lúdica, a qual tem por finalidade motivar ensinantes e aprendentes a desenvolverem juntos outras maneiras de construir a aprendizagem. Fortuna (2011, p. 346) afirma que o lúdico é quando os professores brincam: “o próprio dar aula é ‘como se fosse’ uma brincadeira, pois apresenta características típicas da situação lúdica”.

O professor 4, ao mencionar que é lúdico por articular conteúdos a propostas de atividades práticas, percebemos que a questão sobre o saber curricular que corresponde a conteúdos está presente para o mesmo. Tardif (2014) denomina este movimento marcado pelo professor 4 de saber experiencial, aquele que é vivido ou experienciado pelo sujeito numa relação de ensino-aprendizagem. Assim, podemos afirmar que o saber lúdico, um saber que para nós pode se aproximar do saber experiencial de Tardif (2014). Sobre essa questão do saber experiencial, saber lúdico e saber curricular, já discutido nos capítulos anteriores e igualmente neste, a contribuição do professor entrevistado é interessante de ser aqui visitada e ressaltada:

Brincar com os conteúdos, de brincar com as práticas, com os sentimentos, com sentido que deva ter controle em relação a isso, por parte do professor que é a, no final das contas o que tem contato com esse conteúdo a mais tempo, tem contato com certos sentimentos a mais tempo do que os jovens que são seus alunos e se contiver isso me parece há uma abertura maior para que se dê mais no processo que no propriamente, em algo que possa ser conhecido e catalogado como pertencente a categoria lúdico. (PROFESSOR ENTREVISTADO, 2017).

A questão do ter vivenciado mais do que os alunos a prática lúdica e os sentimentos que nela aparecem, segundo o professor entrevistado, daria uma maior abertura para que o processo lúdico pudesse acontecer dentro de sala de aula, principalmente a sala de aula de uma Universidade, o que fugiria, segundo o mesmo, a uma catalogação do que fosse lúdico. Ou seja, entendemos que este professor acredita na aprendizagem significativa dos alunos independente de qualquer fase de ensino e para além do estudo teórico está a aplicação do que se estuda à prática, favorecendo certos professores que tem como campo de estudo e de aplicação em extensão e campo de pesquisa a poder utilizar o processo de abertura do espaço lúdico igualmente na docência do ensino superior ou de qualquer ensino.

O professor 2, ao assinalar que “sim”, que se considera um professor lúdico, justifica seu sim da seguinte maneira: “Parcialmente. Em todas as disciplinas tento manter uma parte delas, 30 % onde o aluno possa criar, brincar e escolher livremente como trabalhar os conceitos”. Fica para nós uma questão sobre os 70 % restantes do tempo de aula: pode-se mensurar o que é criar? Pode-se interromper um processo criativo por que já se passou 30% do tempo dispensado a ele? Esta divisão em percentual foge ao que defendemos nesta dissertação sobre espaço lúdico ou processo lúdico ou saber lúdico. O ato criativo não pode, no nosso referencial teórico e igualmente experiencial ser computado (OSTROWER, 2014). O professor 24, na sua justificativa ao SIM dado, fala da dificuldade que teve em decidir binariamente se era ou não um professor lúdico:

Tive **dificuldade em escolher a resposta adequada** a esta questão. Eu não me preocupo muito se os exercícios que proponho aos alunos são lúdicos ou não. **Preocupo-me que eles possam despertar um interesse, ajudar a exercitar a sua atenção para com e a reflexão sobre o mundo, o cuidado de si e dos outros**, independentemente da sua ludicidade ou não. O que **procuro é provocar deslocamentos, estranhamentos que os ajudem a pensar a sua relação com o mundo e o seu papel como pesquisadores e pedagogos.** (Grifo nosso)

Este professor traz para essa pesquisa um dado que deva ser , em outro momento, analisado por nós do grupo de pesquisa LUPEA e por mim como pesquisador neste Mestrado. O fato da dúvida surgir marca o quanto o sim e o não como opção sobre uma questão subjetiva – se considerar ou não lúdico – não deve ser a melhor construção de uma pergunta, principalmente *online*, sem haver realmente uma entrevista ao vivo, como aconteceu com o professor que nos procurou posteriormente solicitando este movimento de nossa parte.

Outro ponto de análise a partir desta resposta é o que, subjetivamente, dentro da construção do ser docente, significa ser um docente lúdico. O que o professor 24 relata é totalmente pertinente e de acordo com o que estudamos e pesquisamos no grupo LUPEA, e mesmo que ele não marcasse nem sim nem não, abrindo o campo do talvez, sua explicação da ausência de escolha dentro do binarismo proposto, já seria uma resposta – no campo do lúdico, do transicional, não se cabe perguntar quem criou o que, há uma coparceira entre mãe-bebê, diz-nos Winnicott (1975), não precisando ninguém saber se o que emerge neste campo adveio do que lá estava ou do lá foi colocado, de quem veio ou de que lugar veio o que emerge, do mundo interno ou do mundo externo. A transicionalidade é a essência do espaço do brincar e do simbolizar, não há dono do símbolo, ele de per si transborda em sua significância. Por isso esta resposta ser tão significativa para esta pesquisa.

O professor 24 instaura um talvez que nenhum professor respondente marcou. Um talvez que define o espaço onde trabalhamos, criamos e brincamos, o mesmo espaço que defendemos como necessário para uma docência e uma aprendizagem significativa. (MAIA; VIEIRA, 2016; MAIA; NAGEM, 2016; MAIA, 2014). O professor entrevistado traz em sua resposta a mesma questão de um talvez, já que não teve de marcar sim ou não ao ser entrevistado. Este professor respondeu que ser ou não lúdico em sala de aula dependerá do conceito que se tem de lúdico e afirmou que: “o lúdico no sentido tradicional, desse jogo, não, não [ação do lúdico]. Se eu considerar o diálogo como parte desse processo de jogo de ideias, troca de ideias ou de um certo relacionamento na relação, sim”.

Das falas destacadas no SIM, temos a explicação do professor 25, que expressa que o lúdico se faz presente na “na interação, na relação e na criação. Os alunos costumam gostar, deixando ver através dos olhos, do corpo, da fala e da escrita a sua empatia com a proposta. Foram eles que me fizeram reconhecer o lúdico em minha prática”. Percebemos com essa explicação que, muitas vezes, o lúdico esteve presente na prática de alguns professores como é o caso do professor 25, mas ser um docente lúdico não foi uma percepção dele e sim do olhar e da fala de seus alunos, alunos participantes das dinâmicas das aulas por ele ministradas. O lúdico na docência do ensino superior, segundo o professor 25, pode ser presenciado por meio dos “olhos, do corpo, da fala e da escrita” tudo depende da “empatia”, logo da “interação” entre alunos e professores diante do que é exposto, principalmente quando o outro consegue perceber que ali existe o lúdico.

O professor 21 afirma que utiliza o lúdico por meio do “teatro e formas cooperativas de aprendizagem”. Tal forma de abrir espaços de autoria e ludicidade dialoga com o que propomos no LUPEA. No continuar de sua explicação sobre seu SIM, este mesmo professor escreve: “Talvez, **não utilizo o suficiente**, deveria **experimentar mais o lúdico na prática docente**” (Grifo nosso). Chama-nos a atenção à questão do quanto utiliza ou não utiliza o espaço lúdico, já que este professor enumera formas de trazer o lúdico para sala de aula com o teatro. Sim, utilizar mais uma ou outra técnica, isso pode ser mudado, ampliado ou mantido e está relacionado com a prática proposta em sala, mas quando utilizamos os referenciais teóricos de Winnicott ou de Huizinga, ou de Ostrower o que importaria na resposta deste professor seria o seu próprio experienciar enquanto um professor lúdico, que se materializaria em teatro e formas cooperativas de aprendizagem e se transmutaria em um saber lúdico.

O saber lúdico perpassa o currículo, as ementas, as disciplinas e as ações dos projetos do curso de Pedagogia da FE/UFRJ de maneira explícita ao citarem diretamente o lúdico, como descrevemos no subcapítulo 4.2, ou oculta, por possibilitarem a reflexão que poderia haver lúdico nestas devido a este saber não estar circunscrito a documentos para poder ser validado. O professor entrevistado fala da existência do lúdico para além dos documentos citados:

Nas **próprias relações** que estabelecem. Não acho que isso tenha que ser tornado algo que seja uma **ferramenta obrigatória no processo educativo**. É claro que isso tem uma importância que não se deve negar e que não se deve ter como menor na relação. Mas eu penso que algumas coisas elas são tiradas do **campo da informalidade para o da formalidade e transformadas em algo curricular ela perde o caráter espontâneo** e mais, vou usar a **palavra natural** no sentido, entre aspas, mais genérico e ganha quase que um **traço de obrigatoriedade**. (PROFESSOR ENTREVISTADO, 2017, grifo nosso).

Cabe aqui ser mencionado o cuidado do professor entrevistado em dizer que o lúdico perde sua essência em se tornar algo obrigatório, mas garante que este deva existir. Assim, em nosso ver, o lúdico deve ser problematizado como um meio e não um fim nos currículos, nas propostas, entre as ações e intencionalidades de cada professor. Percebemos este movimento de criar um espaço lúdico e criativo no Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia ao citar o EAP como um meio de solucionar as dificuldades dos alunos no processo de ensino aprendizagem no lócus universitário. Igualmente por meio das problematizações na Brinquedoteca e nas pesquisas desenvolvidas pelo LUPEA. Neste sentido, existem lugares que pensam o lúdico não como algo obrigatório mas reflexivo que envolve alunos e professores.

Se retornarmos para o dizer do professor entrevistado ao mencionar que o lúdico se constitui nas “próprias relações”, voltamos para o elo que garante o espaço lúdico onde existe a imaginação, a criação e o brincar, pois o saber lúdico na docência do Ensino Superior perpassa a relação entre professor e aluno por meio do vínculo entre alunos e professores e à possibilidade de se abrir um espaço onde o pensar, teorizar e agir sejam garantidos como base de uma docência criativa.

Os professores 6, 7, 10, 11, 13, 14 e 22 responderam “não” sobre a sobre a sua prática ser entendida como lúdica.

NÃO - quase **não trabalho com jogos** em sala de aula (PROFESSOR 6)

NÃO - Entretanto, não de forma intencional como um foco na minha prática, mas reconhecendo sua importância e criando situações de aprendizagem que levem em conta o que o lúdico propõe. (PROFESSOR 7)

NÃO - As **disciplinas** que leciono se fundamentam basicamente nas discussões acerca da **política e da economia** da educação.(PROFESSOR 10)

NÃO – Não aplico este tipo de **atividade**. (PROFESSOR 11)

NÃO - Não utilizo. Mas trago reflexões sobre o lúdico quando discuto sociologia e antropologia da infância. (PROFESSOR 13)

NÃO - Não identifico como **utilizar o lúdico na minha disciplina**. (PROFESSOR 14).

NÃO - Na PE e no estágio os alunos utilizam o lúdico, mas na minha aula é muito eventual, na forma organizada. Nos seminários, os alunos são estimulados a usar. (PROFESSOR 22).

Como expomos no capítulo 3 desta dissertação, uma prática lúdica não se resume tão somente ao uso de jogos como percebemos no relato do professor 6 “quase **não trabalho com jogos** em sala de aula” e também não se restringe à aplicação de uma “atividade “como mencionado pelo professor 11. Com base nos pressupostos teóricos do grupo de pesquisa Criar e Brincar, postulamos que qualquer atividade, jogo, brincadeira podem ser lúdicos se estes permitem a reflexão, o trabalho colaborativo, o desenvolvimento criativo de cada aluno, cujo o vínculo entre ensinantes e aprendentes seja necessário. (MAIA; NAGEM, 2016; FERNÁNDEZ, 2001). Se as aulas remetem à reflexão, como já mencionamos, à ludicidade como foi exposto pelo professor 13, ao nos dizer “trago reflexões sobre o lúdico quando discuto sociologia e antropologia da infância”, há a presença do lúdico nessas mesmas aulas.

O professor 10 menciona NÃO ter uma prática lúdica por trabalhar com discussões sobre política e economia Cabe transcrever tal afirmação: “As **disciplinas** que leciono se fundamentam basicamente nas discussões acerca da **política e da economia** da educação (PROFESSOR 10)”. Seria impossível um professor que discute política e economia pensar uma prática lúdica? A fim de responder esta questão retomamos o relato do professor entrevistado que é da área de Política e comenta sobre sua prática:

Por exemplo, na profissão docente [disciplina do curso de Pedagogia e licenciatura] a última vez que trabalhei que tem um ano, eu fiz **uma pesquisa** e toda a pesquisa foi desenvolvida em sala de aula objetivando o encontro na imprensa, que é parte da minha pesquisa e meu projeto de extensão. Quais as características que essa imprensa ressalta na divulgação de fatos relacionados a profissão. E isso **foi feito durante as aulas**, por que na Letras você tem uma sala que tem computador para todo mundo e lá a gente conseguiu fazer umas 15, 10 ou 11 encontros onde **os estudantes iam interagindo entre si a partir do trabalho realizado em grupo, eu auxiliando**, as vezes aprendendo a lidar com a própria ferramenta da tecnologia e **o que seria o jogo nesse sentido**, o que **caracterizaria o que eu penso sobre lúdico é a própria relação** e distencionada na medida em que tradicionalmente onde o lugar do professor como um lugar detentor de saber e nessa **troca** consegui produzir com essa turma bons artigos que estão publicados no blog do projeto de pesquisa. (PROFESSOR ENTREVISTADO, 2017, grifo nosso).

Percebemos que é possível ser lúdico independente de as aulas remeterem a uso de jogos e brinquedos, se o fazer pedagógico remete à pesquisa com a participação dos alunos e interação com o professor, auxiliando os alunos nesta tarefa de aprender e ensinar, o lúdico se faz presente.

Já o professor 7, por exemplo, marca que não há lúdico em sua prática docente justificando: “Entretanto, não de forma intencional como um foco na minha prática, mas

reconhecendo sua importância e criando situações de aprendizagem que levem em conta o que o lúdico propõe”. O lúdico precisaria ter uma intencionalidade? Só o fato de sua prática ser possuidora de situações de aprendizagem, se elas envolvem os alunos e propiciam uma relação de confiança entre alunos e professores, o lúdico está posto.

A quarta e última questão, “se o lúdico se faz presente na metodologia empregada pelos professores da FE/UFRJ do curso de Pedagogia”, responderam 51,9% (14) docentes que o lúdico não se faz presente na metodologia dos professores, por outro lado 48,1% (13) afirmam que este permanece na prática de seus colegas docentes. O gráfico 12 ilustra esses dados e nos traz, juntamente com as respostas dadas ao sim ou ao não algumas considerações necessárias e importantes para o que pretendemos analisar nesta dissertação sobre o lúdico no ensino superior.

4 - Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores no curso de Pedagogia da UFRJ?

27 respostas

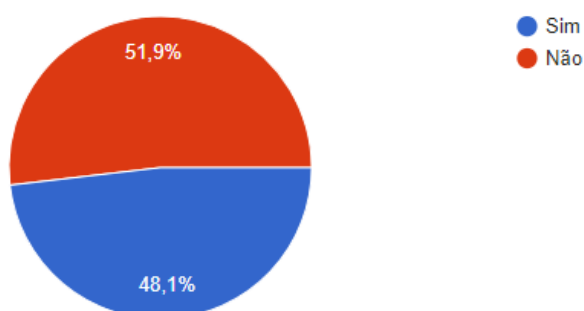


Gráfico 4: Respostas dadas à pergunta 4

Fonte: Banco de dados do questionário (2017)

Pergunta 4: Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores no curso de Pedagogia da UFRJ?

Professor 1	Não	Minha resposta verdadeira seria não para muitos, mas sim para alguns. Quanto aos muitos, me parece que querem apenas cumprir a obrigação.
Professor 2	Não	Não saberia dizer das demais disciplinas
Professor 3	Não	A resposta não permite ambas as opções. Depende do professor. Não se pode generalizar.
Professor 4	Sim	Não tenho elementos concretos.
Professor 5	Não	Não tenho conhecimento, mas suponho q os profs universitarios en feral prezam a racionalidade, às vezes confundida com rigidez

Professor 6	Não	Porque acredito que a metodologia mais utilizada em salas de aula de graduação baseia-se fundamentalmente no verbalismo.
Professor 7	Sim	Não tenho como responder, não conheço a fundo a prática
Professor 8	Sim	Alguns docentes fazem questão de investir no lúdico didaticamente, segundo tenho conhecimento. Muito embora sejamos bem poucos...
Professor 9	Não	Penso que o formato acadêmico está centrado em debates teóricos e por isso acredito que o lúdico acaba ficando restrito a quem trabalha com disciplinas ligadas a educação infantil.
Professor 10	Não	Primeiro porque penso não fazerem parte obrigatória da maioria das disciplinas. Segundo pelo desconhecimento do tema.
Professor 11	Sim	Pelo menos em alguns professores de educação infantil
Professor 12	Não	Não posso responder, pois trabalho na licenciatura.
Professor 13	Sim	Vejo em algumas disciplinas a importância dessa reflexão nas aulas. Algumas disciplinas a utilizam na sua metodologia.
Professor 14	Não	Acredito que na maioria das disciplinas há dificuldade em utilizar o lúdico
Professor 15	Sim	Pelas conversas que tenho com meus companheiros e por ter acompanhado de perto a formação de uma discente do curso que está para concluir sua formação.
Professor 16	Sim	Não acho que a resposta é sim, mas também não é não. Penso que alguns professores se utilizam de jogos, mas nem todos e nem em todos os momentos.
Professor 17	Não	Não sei dizer genericamente isso
Professor 18	Não	Os meus estudantes reclamam. Ficam comparando. Eu trabalhei com uma turma em Alfabetização que estava ao mesmo tempo fazendo didática. Acontece que eu também dou aula de didática, mas para outra turma...Eu contava algumas coisas que fizemos, que fomos ao museu, que fiz aquela boneca com eles em outro contexto, que trabalhamos Montessori com jogos em didática...Eles reclamavam, diziam que precisavam mais disso, que as aulas eram textos e resenhas. Esse relato não está julgando as práticas dos colegas, apenas estou contando. Em pesquisa que realizei em meu grupo de pesquisa, identificamos que infelizmente grande parte dos nossos estudantes de pedagogia não tiveram acesso a práticas lúdicas em sua alfabetização, que possuem um repertório empobrecidos desse universo, portanto, penso que podemos acrescentar momentos experienciais que ensina, diverte e pode ser uma referência para futuras práticas na escola.
Professor 19	Não	Na resposta anterior, respondi não por não ter outra opção. Não considero que seja possível responder simplesmente sim/não. Não acho que seja possível generalizar. Que professores? Que disciplinas? A questão parece complexa. O lúdico pode estar presente em um momento, e não em outro, em uma disciplina, e não em outra. Em um semestre, e não em outro. Logo, se o seu formulário me desse a opção, eu simplesmente não responderia nem sim, nem não, pois considero impossível esse julgamento neste termos binário/dual. Entretanto, o formulário elaborado me obrigou a responder sim/não.
Professor 20	Sim	Poucos professores utilizam, mas sei de trabalhos de colegas que enfatizam essas práticas. Pelo menos 6 colegas eu sei que utilizam
Professor 21	Sim	Muitos colegas estudam e utilizam o lúdico na psicologia, sociologia e filosofia da educação.
Professor 22	Sim	Há disciplinas que são favoráveis ao lúdico enquanto metodologia didática.
Professor 23	Não	Acredito que seja pouco presente porque observo nos estudantes com os quais trabalho no sétimo e nono períodos que eles demonstram serem muito presos, envergonhados, tímidos na utilização de seus corpos e vozes nas atividades pedagógicas. Portanto, defendo o lúdico seja mais trabalhado nas disciplinas de modo que os futuros professores sintam-se aptos a fazerem uso desses recursos.
Professor 24	Sim	Na verdade, não uma resposta a esta questão. Só respondi sim porque o questionário me obriga a selecionar uma das respostas. Imagino que alguns utilizarão, outros não... mas realmente não sei.
Professor 25	Sim	Porque conheço muitas propostas em curso na perspectiva que acabei de expor. A sala de aula de nosso curso é diversa, plural. Tem aula de todo tipo...

Professor 26	Sim	Há momentos que precisamos pensar como se fossemos os alunos, no "lugar" de aluno.
Professor 27	Não	Professores excessivamente formais. há poucas excessões

Quadro 6: Justificativas dadas aos sim e não dados na pergunta 4 do questionário on line

Fonte: Banco de dados do questionário (2017)

A partir dos dados expostos no quadro acima e no gráfico 4 cruzando os mesmos com os dados e quadro da questão três – se as práticas dos docentes participantes eram por eles considerada lúdica, percebemos uma incongruência entre os dados levantados e se põe para nós uma questão : Como poderia 74,1% (20) se considerarem professores que utilizam o lúdico enquanto 48,1% (13) afirmarem que este permanece na prática de outros docentes?

Iniciamos nossa análise retomando a questão por nós levantada sobre o instrumento utilizado, qual seja, o questionário online. Já apontamos que, a nosso ver, houve uma falha no que diz respeito às opções de resposta para a questão formulada de forma binária SIM, NÃO. Tal falha volta a ser apontada pelos professores 1, 3, 19 e 24 nesta quarta e última questão. Optamos iniciar apresentando a resposta do professor 19 que consegue sintetizar o que aconteceu no que refere ao questionário, em seguida, apresentamos as demais respostas:

Na resposta anterior, respondi não por não ter outra opção. Não considero que seja possível responder simplesmente sim/não. Não acho que seja possível generalizar. Que professores? Que disciplinas? A questão parece complexa. O lúdico pode estar presente em um momento, e não em outro, em uma disciplina, e não em outra. Em um semestre, e não em outro. Logo, se o seu formulário me desse a opção, eu **simplesmente não responderia nem sim, nem não**, pois considero **impossível esse julgamento neste termos binário/dual**. Entretanto, o formulário elaborado me obrigou a responder sim/não. (PROFESSOR 19, grifo nosso)

O professor 3 nos aponta a mesma falha :

Mas de qualquer modo a não existência no instrumento de outras opções quem sabe um às vezes não invalidou esta pesquisa, por esta se apropriar dos relatos que cada respondente. Os professores que assinalaram “não” dizem que não consegue responder por não ter conhecimento sobre a prática dos outros professores, mas especificam que: Depende do professor. (PROFESSOR 3)

Os professores 5, 6, 9, 10, 12, 14 e 27 apontaram sobre a questão da metodologia lúdica não estar presente na Faculdade de Educação os seguintes pontos:

suponho que os professores universitários em geral prezam a racionalidade, às vezes confundida com rigidez (PROFESSOR 5)

Porque acredito que a metodologia mais utilizada em salas de aula de graduação baseia-se fundamentalmente no verbalismo. (PROFESSOR 6)

Penso que o formato acadêmico está centrado em debates teóricos e por isso acredito que o lúdico acaba ficando restrito a quem trabalha com disciplinas ligadas a educação infantil. (PROFESSOR 9)

Primeiro porque penso não fazerem parte obrigatória da maioria das disciplinas. Segundo pelo desconhecimento do tema. (PROFESSOR 10)

Não posso responder, pois trabalho na licenciatura. (PROFESSOR 12)

Acredito que na maioria das disciplinas há dificuldade em utilizar o lúdico (PROFESSOR 14)

Professores excessivamente formais. há poucas exceções (PROFESSOR 27)

Como toda pesquisa em um único lócus, no caso a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com os docentes que responderam ao questionário *online* e com o professor entrevistado, devemos ter muito cuidado para não generalizar a análise aqui feita dos dados coletados para um universo maior do que o aqui proposto nessa dissertação. Diante do exposto pelos professores desta pesquisa referente à metodologia lúdica dentro do espaço da FE, podemos inferir que o lúdico no curso de Pedagogia da UFRJ “depende do professor” (PROFESSOR 3).

Assim sendo, associamos o uso da palavra depende, com atitudes pessoais de cada docente no processo de ensino-aprendizagem, quais sejam, o envolvimento do docente, o modo como se relaciona com seus alunos e a intencionalidade que pretende com suas ações pedagógicas poderá alcançar uma metodologia lúdica no espaço universitário, pois ser um docente lúdico não se resume à utilização de jogos, brinquedos ou técnicas de ensino inovadoras mas o que está posto é a relação que cada docente tem com seus alunos, o vínculo que foi estabelecido. (MAIA, 2014; WINNICOTT, 1975).

Dizer que “a metodologia mais utilizada em salas de aula de graduação baseia-se fundamentalmente no verbalismo” (PROFESSOR 6) acaba por definir a prática no ensino superior como expositiva. O fato de haver aulas expositivas mais do que experienciais no ver do professor 6 acarretaria na falta de ludicidade na aula com essa metodologia? Acreditamos que não necessariamente por todo o percurso de estudo teórico desenvolvido ao longo dessa dissertação o lúdico pode existir nas práticas atreladas somente o uso da oralidade. O contar histórias, o tecer comentários sobre uma teoria, o explicar conceitos trazendo nesta fala algo que pode ser articulado com os conhecimentos prévios e a vida de seus alunos fazem sentido para uma prática respaldada na exposição de teorias e fatos, pois

o movimento de se pensar em conceitos, reelaborar exemplos é ser criativo, logo desenvolve a linguagem oral, o saber lúdico acontece (SILVA, 2017; VIGOTSKI, 2014).

A questão é o uso da palavra “verbalismo” de modo pejorativo, assim sendo entendido por nós. Ou seja, o falar vazio, o falar sem ouvir o outro que se coloca na posição de aprendente, o falar monolítico e não polifônico como bem marca Baktin (2000) em seus estudos. Numa fala vazia nada se aprende ou se aplica a posteriori. Numa fala onde a informação se transmuta em conhecimento e posteriormente em saber (FERNANDEZ, 2001), o ato expositivo é válido e necessário diante do desconhecimento sobre um assunto. Entendemos aula expositiva como uma das formas de se levar um sujeito da zona de desenvolvimento proximal até o desenvolvimento real (Vigotski, 1998), ou seja, todo ato mediador pressupõe ao nosso ver o lúdico como espaço necessário para o desenvolvimento do sujeito. Se essa mediação é feita pela exposição de teorias e exemplos levando aquele que aprende a sair de uma forma de pensar o mundo para outra, esta prática está respaldada pelo lúdico.

O professor 10 afirmou que o lúdico não faz parte das disciplinas obrigatórias. Ao analisar o Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia, o fluxograma e suas respectivas ementas percebemos que o lúdico não faz presente em termos gerais: título, descrição ementária, mas que isso não significa dizer que o lúdico não possa existir dentro da prática docente como já esclarecemos no início deste capítulo. Quando olhamos para definição deste professor sobre lúdico (Questão 1), este relata que não consegue definir por ser da área de política, mas ao entrevistar um professor que atua como docente desta mesma área este conseguiu expor sua definição associando à relação dos sujeitos. Assim, postulamos que pensar o lúdico não está restrito a uma área de saber, mas habita a relação entre professor e aluno.

O reconhecimento do lúdico em outras áreas é possível como respondeu o professor 21: “Muitos colegas estudam e utilizam o lúdico na psicologia, sociologia e filosofia da educação.” Esta percepção nos remete ao que teorizamos no capítulo 2 sobre os eixos que fundamentam o lúdico: Históricos, Filosóficos, Sociológicos, Culturais, Psicológicos, Pedagógicos, Epistemológicos e Psicanalítico. (SILVA; SÁ, 2013; NEGRINE, 2001) Refletir sobre estes eixos é necessário para aqueles que atuam na docência, pois rompe com o senso-comum em relação ao tema e com as falas generalistas que exprimem a ação do lúdico

Em relação aos professores que marcaram “sim”, afirmando que o lúdico faz parte da metodologia dos professores da FE/UFRJ, o professor 11 nos demarca o campo do lúdico

ao campo do infantil, como já visto anteriormente: “Pelo menos em alguns professores de educação infantil. Já o professor 13 diz, “Vejo em algumas disciplinas a importância dessa reflexão nas aulas. Algumas disciplinas a utilizam na sua metodologia”. O que nos chama atenção nesta resposta é o uso repetido da palavra “algumas”. “Algumas” não são todas, mas não sabemos quais seriam aquelas que este professor incluiria nesse pronome indefinido. Exatamente por responder no indefinido e não termos utilizado a técnica de entrevista com todos os professores, fica sem resposta o que seria esse “algumas”. Sabemos, pela nossa análise documental, feita no capítulo 1, que não somente algumas disciplinas expõe a discussão sobre lúdico, mas como o lúdico perpassa o projeto pedagógico do curso de Pedagogia de várias formas. Enfim, falhas dos instrumentos utilizados nesta pesquisa que nos levam a querer revisitar esse tema com outros olhares.

O professor 15, nesta pergunta 4, nos relata: “Pelas conversas que tenho com meus companheiros e por ter acompanhado de perto a formação de uma discente do curso que está para concluir sua formação”, ele percebe a presença da metodologia lúdica no curso de Pedagogia da UFRJ. Esse ponto que o professor 15 levanta é muito interessante – não bastam as ementas, ou o Projeto Pedagógico do curso para que possamos determinar a presença ou não do lúdico no fazer docente e a presença de um saber lúdico no desenvolvimento do ser docente em qualquer nível, mesmo que o caso desta pesquisa seja o nível superior.

É necessário, também incluir a narrativa, ou seja, ouvir como o sujeito toma conhecimento ou percebe a presença de uma metodologia que pode estar não visível na prática do respondente do questionário aqui aplicado. O envolver-se nas histórias e no percurso acadêmico propicia aprendizagem. O professor 15 sabe e afirma haver lúdico perpassando a prática docente no ensino superior, mais especificamente na FE – UFRJ por ter conversado com companheiros e ter acompanhado o percurso de uma aluna.

O professor 22 destaca que sim, há a presença do lúdico, mas o circunscreve a certas disciplinas, quando nos diz: “Há disciplinas que são favoráveis ao lúdico enquanto metodologia didática”. Como foi demonstrado ao longo dessa dissertação, no curso de Pedagogia ou em qualquer outra licenciatura existem diversas disciplinas eletivas e obrigatórias, sendo que o saber lúdico não se expressa tão somente na especificidade de uma área que dialoga com mais frequência com os estudos da ludicidade como infância, arte ou prática de ensino, mas simplesmente por existir docentes que acreditam que o que experimentaram ao longo de sua formação, desde a Educação Infantil até um

doutoramento, o fizeram vivenciar formas lúdicas de aprendizado que podem ser resgatadas quando necessário para a efetivação de sua prática docente.

O professor que teve como instrumento de pesquisa a entrevista semiestruturada consegue sintetizar as análises até aqui feitas sobre se o lúdico está presente na metodologia de seus colegas quando afirma que: “essa noção de lúdico para mim é muito fluída não tem um lugar incorporado, uma categoria acadêmica, para mim é mais um processo em que se envolve em vários elementos”. Logo, o saber lúdico não é marcado por um determinado fim ou traduzido por utilizar a metodologia “x” ou “z”, não é isto, ou aquilo, mas sim um processo que envolve sujeitos que, na sua essência, são marcados pela ludicidade, aqui definido como saber lúdico.

ESTE É O COMEÇO E NÃO O FIM

Será que cheguei ao fim de todos os caminhos
E só resta a possibilidade de permanecer?
[...]
Será que eu cheguei ao fim de todos os caminhos...
Ao fim de todos os caminhos?
Vinícius de Moraes, 1933⁴⁰

O título e as epígrafes desta conclusão são bem provocativas no sentido de dizer que chegamos ao fim de todos os caminhos traçados para esta dissertação e o que nos resta, nos valendo do poema de Vinicius de Moraes (1933) é permanecer na interrogação se há fim de todos os caminhos. Sempre quando acabamos um caminho percebemos que podemos ou devemos iniciar outro, ou deixar escrito o que poderia ter sido feito e, no recorte possível escolhido e em um tempo pequeno, foi possível de ser produzido. Do mesmo modo que tivemos que pesquisar as lacunas do conhecimento científico, identificar as produções sobre o lúdico no Ensino Superior, no que diz respeito à docência, este trabalho, em algum momento será inserido nesses levantamentos realizados por outros pesquisadores. Por isso, este é o começo e não o fim.

Nosso trabalho ao longo dos capítulos foi amadurecendo e mostrando que o lúdico pode ser constituído como um saber docente, até porque pensar no lúdico é dar vida ao que defendemos por lúdico. O grupo de pesquisa Criar e Brincar- LUPEA completará, em 2019, 10 anos de existência de atuação na Faculdade de Educação e em outros espaços formais e não-formais de ensino. Neste sentido, este trabalho contribui para o que temos desenvolvido e defendido por lúdico no processo de ensino e aprendizagem, por isso acreditamos que este é o começo e não o fim. A pergunta problematizadora desta dissertação foi: Como os docentes do curso de Pedagogia da UFRJ definem lúdico. Há articulação com os pressupostos teóricos defendidos pelo grupo de pesquisa Criar e Brincar?

Para responder tal problemática, nos aproximaremos das categorias primárias que foram analisadas no quarto e último capítulo desta dissertação: *lúdico*, *saber lúdico* e *docência no Ensino Superior*, articulando-as com o que pensa, faz e sente o professor (ANDRÉ, 2010).

⁴⁰ Disponível em: <http://www.viniciusdemoraes.com.br/pt-br/poesia/poesias-avulsas/fim>.

No que diz respeito ao que **pensam** os docentes aqui pesquisados sobre qual seria o seu conceito de lúdico, concluímos que eles possuem a ideia de que o lúdico é um estado de espírito onde se desenvolve o pensamento criativo, a capacidade de brincar, sendo esta integralizadora do mundo interno e mundo externo de acordo com a perspectiva winnicottiana. O lúdico pertence ao ser humano, aquele que, na sua essência, é um ser brincante e criativo e que essas características perpassam todas as fases do desenvolvimento do ser humano - ideia defendida pelo LUPEA. O lúdico não se caracteriza pelo fato de se utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras, mesmo que alguns dos docentes entrevistados possuam esta definição como base. Retomamos nesse ponto o que um dos docentes, que participou deste estudo, marcou como sendo lúdico: seria o “envolvimento” nos jogos, brinquedos, brincadeiras, no processo de ensino e aprendizagem; seria criar vínculos, estabelecer relações, uma série de gestos e práticas sociais.

Por outro lado, outros docentes, conforme visto no capítulo 4, conceituam o lúdico como risada, riso, leveza. Tais características estão mais para uma atitude frente ao lúdico, onde estas ações e sensações se fazem sempre presentes, mas elas por si só não conceituam o que é lúdico.

Ainda sobre o que pensa o docente do Ensino Superior sobre o lúdico, é interessante marcar que para se pensar sobre o que seja lúdico ou se somos ou não docentes lúdicos, não precisamos, necessariamente, saber citar autores do campo da ludicidade. E assim chegamos a uma das questões desta dissertação: Seria o lúdico um saber? Por todo o exposto pela pesquisa e pelos estudos teóricos podemos afirmar que sim, pois quando cada docente retoma as suas experiências, reelabora conceitos, brinca, está colocando a prova um saber lúdico que não é ensinado, mas que é inerente a sua essência por ser um indivíduo.

No que diz respeito ao que **fazem** os docentes no Ensino Superior frente à utilização do lúdico em sua prática, foi marcada a importância do envolvimento entre alunos e docentes como ponto chave da presença deste no ato de aprender e ensinar. A interação é fundamental, a troca de conhecimentos, o diálogo que é estabelecido, o brincar, o tornar as aulas possíveis para que os alunos criem e desenvolvam a capacidade criadora. Até o movimento de dizer “*não utilizo o suficiente, deveria experimentar mais o lúdico na prática docente*” demonstra um movimento de querer experimentar, de mudar teorias, de querer sempre alcançar aquilo que ainda não foi possível.

Por fim, o que **sentem** os docentes em relação à metodologia lúdica utilizada na FE, apesar das falhas apontadas no instrumento para coleta de dados, principalmente nas últimas questões, podemos deduzir que eles não se sentem preparados para avaliar o trabalho desenvolvido pelos seus pares que, neste percurso, utilizam o lúdico como metodologia, mas apontaram a existência sim do lúdico como um saber docente na FE-UFRJ.

Nestes parágrafos, e em toda esta pesquisa aqui desenvolvida, marcamos que “Este é o começo e não o fim”. O começo para se poder apontar que na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro existem docentes que acreditam no lúdico além de do seu uso do jogo e o brinquedo em sala de aula, podendo até mesmo numa aula “verbal” haver toques do saber lúdico. O saber lúdico pode ser iniciado em disciplinas que focalizam esta temática ou até em disciplina que tenham como foco outros temas ou pontos, já que ao se problematizar o lúdico, estamos nos indagando sobre o próprio ser, já que de acordo com nossos referenciais teóricos o lúdico é a essência do ser humano. Dessa forma, o lúdico pode ser visto em qualquer ação, movimento, gesto do professor, se estes propiciam o envolvimento e a abertura de um espaço para que todos se desenvolvam, criem vínculos. O saber lúdico está atrelado aos saberes experiências, curriculares, disciplinares e a própria formação. Saber lúdico é uma vivência diária, que vai além dos muros escolares e dos rótulos “eu sou um professor lúdico”, mas se perceber lúdico quando o outro diz “eu aprendi muito com você”. Este é o começo para nos envolvermos e marcar as histórias de outros docentes, outros alunos e de outras pessoas, já que o saber lúdico está interligado com a vida de cada ser humano enquanto ser brincante, antes de ser *homo faber* e *homo sapiens*.

REFERÊNCIAS

ABOULAFIA, F. A. **O Essencial é invisível aos olhos: formação lúdica e currículo no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Rio de Janeiro: UFRJ, 2018.

ALBUQUERQUE, C. C. B. **A compreensão dos futuros educadores sobre ludicidade: (des)preparados para a atuação docente?** Dissertação. (Mestrado em Educação). São João Del Rei: UFSJ, Universidade Federal de São João Del-Rei, 2012.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: teorias e práticas**. Volume 1 – Reflexões e fundamentos. 1 ed. São Paulo: Edições Layola, 2013.

AMARAL, A. da S. S. **A formação de professor a partir do lúdico: um possível caminho para identificação de alunos com altas habilidades/superdotação**. Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

ALENCAR, E. M. Criatividade no Contexto Educacional: Três Décadas de Pesquisa. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, p. 45-49, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v23nspe/07.pdf>

ANDRÉ, M. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 22, n. 40, p. 95-103, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/753>

_____. Formação de professores: a constituição de um campo de estudos. **Educação**, Porto Alegre, v. 33, n. 3, p. 174-181, set./dez. 2010. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/8075/5719>

_____. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Liberlivro, 2005

_____. **Etnografia da Prática Escolar**. São Paulo: Editora Papirus, 1995.

ARENDT, H; **A Condição Humana**. 10 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

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

BATTI, O; VAGULA, E. Concepção e elementos constitutivos da identidade e do trabalho docente do professor universitário. In: X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE. I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE. PUC: Paraná, 2011. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5927_3033.pdf

BATISTA, E. R. M. **Docência no Ensino Superior: histórias de formação de professoras do Instituto de educação, agricultura e Ambiente/UFAM de Humaitá/Am**. Dissertação (Mestrado em Educação) Amazonas: Pós-Graduação da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Amazonas, 2010

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança**, o brinquedo e a educação. São Paulo: duas cidades, Editora 34, 2014.

BITTENCOURT, M. I; MAIA, M. V. C. M. Do carrinho de rolimã ao vídeo game: reflexões sobre criatividade e autoria de pensamento na contemporaneidade. **Revista Vivência**, Natal, n.31, p. 111-120, 2006.

BRASIL. Resolução CNE/CP Nº 1, de 15 de Maio de 2006. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia. Brasília, DF: **Ministério da Educação**. 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf

_____. Lei Nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: **Ministério da Educação**. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. A Criança e a Cultura Lúdica. In: KISHIMOTO; T. M. (Org). **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

CARDOSO, L. R; PARAISO, M. A. Álbum fotográfico: um mapa de cenários discursivos na produção acadêmica brasileira sobre aulas experimentais de Ciências. **Ciênc. educ.** (Bauru 2014, v.20, n.1, p.83-115. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-73132014000100006&script=sci_abstract&tlng=pt

CASTRO, B. J. de; COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista electrónica de investigación en educación en ciencias**. v.6, n.2, dez, p.1-13, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/pdf/reiec/v6n2/v6n2a02.pdf>

COIMBRA, S. G. B. **A interferência dos processos avaliativos no cotidiano lúdico escolar**. Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.

DEMO, P. **Pesquisa e informação qualitativa: Aportes metodológicos**. Campinas, São Paulo: Paulirus, 2001.

_____. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.

ERIKSON, E.H. **O ciclo de vida completo** Porto Alegre: : Artemed, 1998.

FARIAS, I. M. S. et al. **Didática e Docência: aprendendo a profissão**. Brasília: LiberLivro, 2011.

FUSARI, J. C. O Projeto Político-Pedagógico nos Cursos de Graduação. In: **CIRCUITO PROGRAD: O PROJETO PEDAGÓGICO DE SEU CURSO ESTÁ SENDO**

CONSTRUÍDO POR VOCÊ? 3. 1995, São Paulo. Anais 17 de maio de 1995. São Paulo: Pró-Reitoria de Graduação, UNESP, 1995, p. 102- 107.

FERNANDES, C. M. B. Docência universitária e os desafios da formação pedagógica. **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**, v. 9, Ago, p.177 -182, 2001 Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832001000200022

FERRAZ, A. P. C. M; BELHOT, R. V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gest. Prod. [online]**. 2010, v..17, n.2, pp.421-431. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gp/v17n2/a15v17n2.pdf>

FONSECA, M.. P. de S. **Processos de inclusão / exclusão na formação de professores de Educação Física: Brasil, Portugal e Moçambique em questão**. Rio de Janeiro, Tese. (Doutorado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.

FORTUNA, T. R. **A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica**. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre: RS, 2011.

GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, v. 35 n.2 mar/abr p.57-63, 1995. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf>

GUITERIO, R. do N. **O lúdico e autismo: uma combinação possível nas aulas de ciências**. Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2014

IVENICKI, A; CANEN, A. **Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2016.

JUNIOR, A. R. da C. **A participação feminina na Educação Física no Ensino Médio: as exclusões de gênero e a pouca diversidade de conteúdos.** Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

KISHIMOTO. T M. (Org) et al **O Jogo, a brincadeira, o brinquedo e a educação.** 3 ed. São Paulo. Cortez. 2002.

_____ et al. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educ. Pesqui.** V.37 n.1 São Paulo jan./abr. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v37n1/v37n1a12.pdf>

_____. **O jogo e a educação infantil.** Pioneira Editora, São Paulo: 1994.

LEAL, L. A. B. **A ludicidade na práxis pedagógica do professor de música.** Dissertação (Mestrado em Educação) Bahia: UFBA, Universidade Federal da Bahia, 2012.

LEWIS CARROLL. **Alice no País das Maravilhas.** Porto Alegre: L&PM, 2011.

MAIA, M. V. C. M. **“Rios sem discurso”** Reflexões sobre a agressividade da infância na contemporaneidade.1 ed. Rio de Janeiro: Novas Edições Acadêmicas, 2017.

_____. **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.

_____. (org.). **Criar e Brincar:** o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

_____;SALGADO, N. C. L; RIBEIRO, M. S. G. Para que reaprender a aprender? Repensando a arte de ensinar e aprender. In: MAIA, M. V. C. M. (Org.) **Criar e Brincar:** o lúdico no processo de ensino aprendizagem. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

_____ ; NAGEM, C. Criatividade E Educação: Articulação Possível? **Revista Práticas em Educação Básica**. 2016. V.1 N.1. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/peb/article/view/696>.

_____ ; COIMBRA, S. Criatividade docente como saída para a agressividade na e da escola. **Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación**, 2017, v.1. Extr., n.2. Disponível em: <http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/2224/pdf>.

_____ ; VIEIRA, C. N. M. A Estética como via de nutrir o saber. **Tramas para reencantar o mundo**, v. 1, p. 42-54, 2015. Disponível em: <https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/tramas/article/view/165/126>

_____ ; VIEIRA, C. N. M. Criatividade docente: Winnicott e a construção de subjetividades. **Rev. Subj.** [online]. 2016, vol.16, n.1, pp. 64-77. Disponível em: <http://periodicos.unifor.br/rmes/article/view/5197>.

_____ ; VIEIRA, C. N. M. Criatividade e Educação em foco: a formação continuada docente na extensão do Colégio Pedro II. p.75-86. In: MARTINS, A. S. R. Et al (Orgs) **O novo velho Colégio Pedro II – Formação de Professores: volume 7**. Rio de Janeiro: Colégio Pedro II / PROPGPEC, 2017a. Disponível em: <https://www.cp2.g12.br/blog/mpcp2/files/2017/12/Volume-7-Forma%C3%A7%C3%A3o-de-Professores.pdf>.

_____ ; VIEIRA, C. N. M. O brincar e a criatividade como formas de lidar com a dificuldade de aprendizagem. **REEDUC**, v.14, n.35, 2017b. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/1290/1656>

_____. The play in higher education: a (im)possible practice? Coimbra: **ATEE**, 2012.

_____. Violência na infância, na adolescência e aprendizagem. **Polêmica**, v. 8, p. 71-78, 2009.

_____ ; AMARAL, A. A. O lúdico como instrumento de construção de vínculos com o mundo: reflexões sobre a relação dos alunos com altas habilidades/superdotação e o processo de ensino-aprendizagem. **Ideacción** (Valladolid. Internet), v. 1, p. 208-226, 2012. Disponível em: <http://www.centrohuertadelrey.com/documentos/revistas/ideaccion-32-tercera-parte-congreso-2012.pdf>

_____ ; ANDRADE, R. . O olhar/saber que marca um espaço estrangeiro: por que um autista não pode brincar?. **Rabisco: revista de psicanálise**, v. 4, p. 118-125, 2014.

_____ ; BITTENCOURT, M. I. . Do carrinho de rolimã ao vídeo game: reflexões sobre a criatividade e a autoria de pensamento na contemporaneidade.. **Vivencia** (UFRN), v. 31, p. 111-120, 2006.

_____ ; OLIVEIRA, M. do S. F. de. ; FONTOURA, C. M. R. de O. Aquisição da linguagem e inclusão educacional Estratégias educacionais entre cegos deficientes múltiplos. **Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación**, 2017, Vol. Extr., N.11. Disponível em: <http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/2204/pdf>

_____ ; VIEIRA, C. N. Criatividade docente: Winnicott e a construção de subjetividades. **Revista Subjetividades**, Fortaleza, n.16 (1), p. 77-80, abril, 2016.

MARONEZE, A. M. da S. **A ludicidade como potencialidade humana na formação de professores**. Dissertação (Mestrado em Educação) São Leopoldo: UNISINOS, 2009.

MINAYO, M. C. de S.(org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MONTEIRO, R. G. **O professor iniciante no Ensino Superior: Saberes em questão**. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2016.

MONTES, M. T. do A. **Aprendizagem colaborativa na Educação Ética do Pedagogo formado a distância**. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2016.

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.

MUJICA JIMÉNEZ, A. S. Arte y pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladys Medina, **Revista de Investigación**. v.36 n.75 Caracas abr. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.org.ve/pdf/ri/v36n75/art10.pdf>

NEGRINE, A. Ludicidade como ciência. In: SANTOS, S. M. dos (org). **A Ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, R. F. C. de et al. Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de Educação Física. **Educ. rev.** [online]. 2016, v.32, n.4, pp.323-343. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v32n4/1982-6621-edur-32-04-00323.pdf>

OLIVEIRA, W. C. F. **Ludicidadania e Educadores**: Ludicidade, Cidadania e Autoconhecimento na história de vida de educadores. Dissertação (Mestrado em Educação) Salvador, BA: UFBA, 2003.

OSMARINA, M. dos S.; DANTAS, A. R. de S.; NAKAYAMA, L. Teatro de fantoches na formação continuada docente em educação ambiental. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 38, n. 03, p. 711-726, jul./set. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v38n3/12.pdf>

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. 30 Ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

PAIVA, W. A. de. O legado dos jesuítas na educação brasileira. **Educ. rev.** [online]. v.31, n.4, pp.201-222. 2015 Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v31n4/1982-6621-edur-31-04-00201.pdf>

PAYA RICO, A. Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. **Espac. blanco, Ser. indagaciones** [online], v.24, n.1, 2014 pp. 0-0. Disponível em: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1515-94852014000100008

PEREIRA, Í. S. P. O princípio de prática situada na aprendizagem da literacia: a perspectiva dos alunos. **Educ. Pesqui.** [online]. v.43, n.2, pp.393-410, 2017. Disponível em : <http://www.scielo.br/pdf/ep/v43n2/1517-9702-ep-S1517-9702201702153387.pdf>

PIMENTA, S. G; ANASTASIOU, L. G. C. **Docência no Ensino Superior**. São Paulo: Cortez, 2014.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE PEDAGOGIA. **Projeto Pedagógico do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Faculdade de Educação – UFRJ, 2015. Disponível em: http://www.educacao.ufrj.br/portal/graduacao/anexos_pedagogia/PPC%20atualizado%202014%202015.pdf.

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

SANTOS, S N dos; NORTO, A. O uso de filmes como recurso pedagógico no ensino de neurofarmacologia. **Interface (Botucatu)** [online]. v.17, n.46, pp.705-714, 2013, Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/icse/v17n46/aop3113.pdf>

SANTOS, S. M. dos; CRUZ, D. R. M. da. O lúdico na formação do educador. In: **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS. S. M., dos. (ORG). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SEIXAS, R. **Metamorfose ambulante**, 1973. Disponível em: <http://letras.terra.com.br/raul-seixas/48317/>

SILVA, S. A. de O. **A roda de história na educação infantil:** a narrativa no contexto da valorização da identidade negra, criatividade e autoria de pensamento. Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em, Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017.

SILVA, A. J. N. da. **Formação lúdica do futuro professor de Matemática por meio do laboratório de ensino.** Dissertação (Mestrado em Educação) Brasília: UNB, Universidade de Brasília, 2014.

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

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** 17. ed. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.

_____. Saberes profissionais dos professores e conhecimentos universitários. **Revista Brasileira de Educação.** Jan/fev/abr, n.13, p.5-24, 2000. Disponível em: http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/jurema/materiais/RBDE13_05_MAUROIC E_TARDIF.pdf

TOMAZELLI, L. P. **Coeducação e Gênero:** relações por meio das brincadeiras e do lúdico. Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

VEIGA, I. P. A. **Educação básica:** Projeto político-pedagógico. Campinas, SP: Papirus, 2004.

VIEIRA, C. N. M. **Educação estética e espaço escolar:** o brincar no contexto da dificuldade de aprendizagem. Rio de Janeiro, Dissertação. (Mestrado em Educação): Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criatividade na infância.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

_____. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores São Paulo : Martins Fontes, 1998

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo.** 6. ed. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1982.

_____. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro, RJ: Imago, 1975.

_____. **Tudo começa em casa** – 4º Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1971

YIN, R. K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2010.

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE 1: Termo de Consentimento e Cessão Livre e Esclarecido



CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: INCLUSÃO, ÉTICA E INTERCULTURALIDADE

TERMO DE CONSENTIMENTO E CESSÃO LIVRE E ESCLARECIDO

Senhores professores,

A seguinte proposta de pesquisa se constitui parte de pesquisa desenvolvida pelo grupo de pesquisa *Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem (LUPEA)*, coordenado pela Prof^a. Dr^a. Maria Vitória Campos Mamede Maia, inscrito no comitê de ética em pesquisa pelo CAAE: 56880916.4.0000.5582.

O foco da pesquisa é a ludicidade na formação do professor do Ensino Superior do curso de Pedagogia.

Asseguro-lhe que sua identidade será preservada, de maneira a preservar o direito ao anonimato e o respeito aos participantes, no que se refere aos pressupostos éticos que envolvem a pesquisa em ciências humanas. Os riscos previstos a saúde, integridade física ou psicológica dos participantes e demais sujeitos são mínimos. E, como benefícios, Espera-se que os docentes participantes possam contribuir para comunidade científica e reflexão do lúdico nos espaços de formação docente. Cabe ressaltar que a participação neste estudo é voluntária, sendo possível desligar-se da mesma a qualquer momento, caso haja a intenção do participante.

Caso queira maiores esclarecimentos sobre a pesquisa ou tirar alguma dúvida entre em contato pelo telefone (21) 9986552128 ou pelo e-mail escritorjonathan@gmail.com . Para participar de outras etapas da pesquisa, favor indicar um e-mail para contato.

Agradeço antecipadamente sua atenção e colaboração.

Respeitosamente,

Jonathan Fernandes de Aguiar – Mestrando


Concorda em participar do Estudo? () Sim () Não

Nome: _____

Assinatura: _____

APÊNDICE 2: Termo de Consentimento e Cessão Livre e Esclarecido *Online*

Seguro | https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7h4m2DpFEADooyOtP_V0nQj0MyMptjg-WSPc_KzOcSD16kw/viewform#start=openform



Pesquisa: Lúdico no curso de Pedagogia

Este questionário online está associada à pesquisa "Lúdico no curso de Pedagogia", do mestrando Jonathan Aguiar (CAP/UFRJ), sob a orientação da Profª Drª Maria Vitória Campos Mamede Maia (PPGE/UFRJ). Esta é destinada aos docentes da Faculdade de Educação que atuam no curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Asseguro-lhe que sua identidade será mantida em sigilo, de maneira a preservar o direito ao anonimato e o respeito aos participantes no que se refere aos pressupostos éticos que envolvem a pesquisa em Ciências Humanas. Os riscos previstos à saúde, integridade física ou psicológica dos participantes e demais sujeitos são mínimos. Cabe ressaltar que a participação neste estudo é voluntária. Caso queira maiores esclarecimentos sobre a pesquisa entre em contato pelo e-mail escritorjonathan@gmail.com.

***Obrigatório**

Concorda em participar do Estudo? *

Sim

Não

APÊNDICE 3: Questionário online inserido no Google formulário

Perfil:

E-mail:

Sexo:

Idade:

Há quanto tempo atua como docente na FE/UFRJ?

Departamento de que faz parte, a(s) disciplina(s) que ministra na FE/UFRJ:

QUESTÕES:

- (1) Como você define o termo lúdico?
- (2) Quais autores norteiam você nessa conceituação? De que forma?
- (3) Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente? () Sim () Não. Justifique
- (4) Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores no curso de Pedagogia da UFRJ? () Sim () Não. Por quê?

APÊNDICE 4: Entrevista semiestrutura

Perfil:

E-mail:

Sexo:

Há quanto tempo atua como docente na FE/UFRJ?

Departamento de que faz parte, a(s) disciplina(s) que ministra na FE/UFRJ:

QUESTÕES:

- (1) Como você define o termo lúdico?
- (2) Quais autores norteiam você nessa conceituação? De que forma?
- (3) Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente? () Sim () Não. Justifique
- (4) Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores no curso de Pedagogia da UFRJ? () Sim () Não. Por quê?

APÊNDICE 5: Transcrição da entrevista do professor

Dezembro de 2017

Perfil

Aqui na UFRJ desde 2011, mas no Ensino Superior desde 2001. Atuava na rede privada e em 2011 passei a vim para cá, tô aqui como professor.

J: O senhor atua em qual departamento?

Professor: Departamento de Administração Educacional.

J: As disciplinas que o senhor oferece?

Professor: : Olha a minha disciplina é Educação Brasileira, mas eu tenho trabalhado também com Política Educacional e com Profissão Docente, sendo que Profissão Docente é uma disciplina de EDW e aí a gente oferece esporadicamente e nem sempre eu consigo ministrar por questões de horário, porque a prioridade é dada para outro departamento e, enfim. Questões internas acabam fazendo eu, mas dei essa disciplina na Letras do que na Pedagogia.

J: São três departamentos: EDA...

Professor: : EDF e EDD

J: E esse EDW? Não entendi.

Professor: : EDW é código das disciplinas que podem ser oferecidas por qualquer departamento, por que ela é uma disciplina de livre escolha do aluno.

J: A primeira pergunta é: como você define o termo lúdico?

Professor: : O lúdico normalmente está associado apenas a brincadeira, a relação. Normalmente é associado à infância, só que eu tenho uma visão que não é essa. Eu penso que o lúdico tem o brincar, tem o jogar, tem o se relacionar, o fingir, tem uma série de gestos e práticas sociais inclusive que dizem respeito a essa forma de pensar uma relação. E se essa relação for uma relação educativa nem sempre ela tem função pedagógica, no sentido de ser construída com base no planejamento ou com uma intencionalidade claramente objetiva ou objetivada, num documento mesmo numa intenção, ganha traços que às vezes mascara o sentido primário do lúdico e passa a ter uma função didática que às

vezes escolariza o que seria uma relação espontânea, ou mesmo em caráter cultural como por exemplo a escola, danças de rua, brinquedos, jogos, isso é lúdico, mas quando é escolarizado me parece que perde alguns traços da espontaneidade.

J: Em relação a essa conceituação, gostaria que o senhor me norteasse que autor/autores dialogam com este conceito.

Professor: : Não, não especificamente tenho autor, porque não é minha linha de pesquisa. Eu não tenho um foco na pesquisa voltado para isso, mas tem autores da Educação Infantil que tratam mais disso a própria XXXXXXXXXXXX em alguns textos toca nesse assunto. Volto a dizer isso, é muito ainda restrito ao campo da Educação Infantil, mas não estou lembrando de nenhum autor especificamente porque não é minha área de estudo. É uma visão até muito particular, não sei se é hegemônica no campo de quem pensa sobre a questão.

J: Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática como docente?

Professor: : Ai vai depender dessa conceituação de lúdico. Porque o lúdico no sentido tradicional, desse jogo, não, não. Se eu considerar o diálogo como parte desse processo de jogo de ideias, troca de ideias ou de um certo relacionamento na relação, sim. Mas, no sentido tradicional do lúdico, não.

J: Então o lúdico tem um sentido tradicional?

Professor: : Pra mim tem. Pra mim tem muito arraigado volto a dizer ao escolar. A ideia de usá-lo como ferramenta didática, o que acho que perde um pouco. Eu vejo meninos e meninas aqui do curso de arte cênicas, de Comunicação, fazendo trabalhos interessantíssimos pelo pátio, pelos jardins e o tanto de lúdico isso tem e se perde quando isso é escolarizado.

J: Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores do curso de Pedagogia da FE?

Professor: : Alguns professores usam não talvez de forma, isso tem na representação imaginária do que seja isso para Educação Infantil e acredito que isso gere uma certa crítica em relação ao que o estudante tem como imagem do ser professor. Eu acho que tem alguns professores eu não vou nominar que todos fazem, mas eu já vi alguns professores fazerem trabalhos interessantes não só na docência mas também vinculado a extensão que relacionam dança, que relacionam cinema, que relacionam jogos; Tem uma professora especificamente que trata da gestão escolar por exemplo fazendo jogos de tabuleiro. Acho que isso pode ser interessante! Não sei se todos fazem esse movimento, alguns eu sei que fazem e eu sei que eu não faço.

J: Sabemos que o curso de Pedagogia vem passando pelo o movimento de reestruturação curricular. O que senhor pensa em relação ao lúdico? Qual o lugar que pode ocupar a ludicidade dentro do curso de Pedagogia?

Professor: : Nas próprias relações que estabelecem, não acho que isso tenha que ser tornado algo que seja uma ferramenta obrigatória no processo educativo. É claro que isso tem uma importância que não se deve negar e que não se deve ter como menor na relação. Mas eu penso que algumas coisas elas são tiradas do campo da informalidade para o da formalidade e transformadas em algo curricular ela perde o caráter espontâneo e mais, vou usar a palavra natural no sentido, entre aspas, mais genérico e ganha quase que um traço de obrigatoriedade. Digo isso, por exemplo, com relação ao uso de tecnologia é uma chuva de Power Point. Que às vezes uma frase escrita no quadro, resolve. Fazer um Power Point para deixar tópicos escritos eu coloco tópicos no quadro. Não sou contra quem use o Power Point, longe disso. Mas usar o Power Point como uma ferramenta tem que ser para fazer diferente que poderia ser feito com outro, com um bloco, um retroprojeto, você não deve ter vivido isso,

J: Eu vivi. Mimeógrafo.

Professor: : Risadas

J: Trabalhei em uma instituição que tinha mimeógrafo.

Professor: : Mas acho que assim é importante, mas tem que ter uma dose que não deixe margem para que isso não se torne algo imposto e rotineiro. Rotina do sentido de tenho que fazer para cumprir determinados protocolos para que isso seja considerado um bom trabalho.

J: O que é ser um professor lúdico?

Professor: : Rapaz, acho que é pensar, se eu fosse pensar nisso acho que repetiria um pouco o que venho fazendo. Por exemplo na profissão docente a última vez que trabalhei que tem um ano, eu fiz uma pesquisa e toda a pesquisa foi desenvolvida em sala de aula objetivando o encontro na imprensa, que é parte da minha pesquisa e meu projeto de extensão. Quais as características que essa imprensa ressalta na divulgação de fatos relacionados a profissão. E isso foi feito durante as aulas, por que na Letras você tem uma sala que tem computador para todo mundo e lá a gente conseguiu fazer umas 15, 10 ou 11 encontros onde os estudantes iam interagindo entre si a partir do trabalho realizado em grupo, eu auxiliando as vezes aprendendo a lidar com a própria ferramenta da tecnologia e o que seria o jogo nesse sentido, o que caracterizaria o que eu penso sobre lúdico é a própria relação e destencionada na medida em que tradicionalmente onde o lugar do

professor como um lugar detentor de saber e nessa troca consegui produzir com essa turma bons artigos que estão publicados no blog do projeto de pesquisa.

J: Divulga esse blog.

Professor: : é xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx, e tem vários, são três ou quatro sites entrelaçados que está relacionado com o meu projeto de pesquisa e extensão. E, as disciplinas que dou, tem planos de trabalho, a ementa, está tudo lá.

J: Então o que seria não lúdico?

Professor:: O não lúdico é você pensar nesse lugar do professor tradicional que é transmissor de um conteúdo em que a estrutura desse evento que caracteriza de maneira genérica a relação de ensino que é a aula. Fique algo que a declamação do conteúdo é mais importante do que a relação. E se a relação não tiver realmente a possibilidade de uma troca, qualquer que seja essa troca, eu penso que carrega um sentido lúdico, no sentido do jogo e das ideias. Brincar com os conteúdos, de brincar com as práticas, com os sentimentos, com sentido que deva ter controle em relação a isso, por parte do professor que é a, no final das contas o que tem contato com esse conteúdo a mais tempo, tem contato com certos sentimentos a mais tempo do que os jovens que são seus alunos e se contiver isso me parece há uma abertura maior para que se dê mais no processo que no propriamente, em algo que possa ser conhecido e catalogado como pertencente a categoria lúdico.

J: Na sua trajetória professor, durante o processo de escolarização, depois mestrado e doutorado, você se deparou com algum professor marcante em relação ao ato de aprender e ensinar, envolvendo a questão da ludicidade na sala de aula?

Professor:: Volto a dizer essa noção de lúdico para mim é muito fluída não tem um lugar incorporado, uma categoria acadêmica, para mim é mais um processo em que se envolve em vários elementos.

J: O senhor teve algum professor marcante na sua trajetória?

Professor:: Tive vários professores desde a Educação Básica, mas tive também outros agentes da escola que são importantes que às vezes negligencia. Outro dia estava em uma banca e a menina fez um trabalho a respeito da formação continuada de merendeiras. Eu tenho da escola, não só onde estudei na universidade como onde trabalhei funcionário que as vezes não são professores, são servidores integrados que tem uma função educativa que as vezes é negligenciado, lembro muito de um porteiro da escola que abria a escola mais cedo para a gente jogar futebol.

J: Muito bom (risos)

Professor:: e assim (risos), quando ele morreu eu já era adulto e assim, foi ruim ele teve diabetes, teve que amputar a perna eu já idoso, era uma morte enunciada mas dolorida, por ser uma pessoa que era para molecada toda o cara que ia liberar a escola para gente ocupar. Então a função educativa, que esse cara tem no sentido de espaço público pode ser ocupado, porque ele é público, isso tem um valor muito grande se você pensar na escola, na universidade para além dos rituais declamatórios, prescritivo que organizem a escola, mas tive bastante, bastante talvez não, alguns professores que marcaram.

J: Marcaram na ludicidade? A maneira de ensinar?

Professor:: Vou insistir na coisa da relação. Na possibilidade de estabelecer com ele uma relação que não era subalternizada. Você só joga, só brinca quando você vê essa possibilidade, quando você se sente num espaço que tem limite mas que te permite transitar. Ele não deixa de ser professor, ele não é seu amigo, ele nunca será seu amigo, ele é um personagem na verdade.

J: No campo da psicopedagogia temos dois conceitos: aprendente e ensinsante, que tanto esse movimento de ensinar e aprender – o professor ele pode ser aquele que aprende e o aluno, o que ensina, não há hierarquização de papéis, há uma relação que ambos podem aprender e ensinar.

Professor:: O Paulo Freire chama isso de dodicência, é ensinando se aprende e aprendendo se ensina. Esse movimento dialético.

J: Professor A, são estas questão que foram feitas, o senhor quer fazer alguma observação.

Professor:: Eu só quero te pedir desculpas porque eu não respondi o seu questionário online, exatamente porque eu poderia dizer muitas coisas que eu disse aqui embora você tenha praticamente seguido o roteiro do seu questionário.

J: Sim, mas fiz algumas perguntas que não está no questionário.

Professor:: Claro, seria semiestruturada.

J: Sim

Professor: : O roteiro está basicamente ae.

Professor: : Mas como dizer por exemplo que o referencial teórico não é acadêmico e sim da minha observação, de quem não é do campo, que estuda especificamente isso, isso dentro da universidade tem uma importância, vamos dizer assim, grande. Porque parece que o autor, confere uma autoridade. Não sei! Depende do autor, depende de quando você leu, depende o que você incorporou dele, que já era do senso comum. Porque as vezes muito conhecimento na área da educação não é visível as vezes, conhecimentos que circulam no senso-comum eles são incorporados pelo conhecimento científico.

J: Se tornam saberes

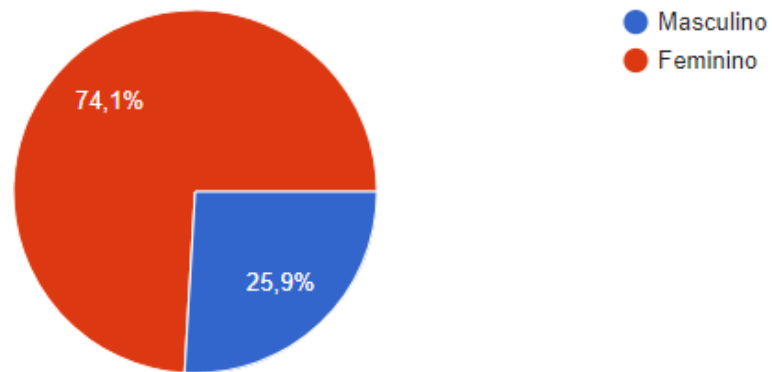
Professor: É, eles já são saberes, mas são saberes constituídos a partir da prática, mas eles só ganham legitimidade quando algum doutor vai e registra isso. Ai você vai para as escolas repetir o óbvio, que o cara que está lá, está vendo isso, só que você dizer isso na academia é perigoso, você fica parecendo empiricista, você fica parecendo um cara que acredita na primeira impressão que tem em relação a um fenômeno e que não tem discernimento metodológico para diferenciar o que é senso-comum e o que realmente é conhecimento . A ideia ao contrário é juntar isso, de possibilitar que circule de um lado e de outro o conhecimento que não tenha carimbo, mas que corresponda a visão daquele momento, deixando de lado obviamente distorções trazidas pelos preconceitos, pela manipulação, pela ideologia, embora todo discursos seja ideológico, da ideologia do opressor, enfim. Mas, te parabenizar pelo trabalho, eu acompanhava desde a graduação você como aluno, parabenizar pela entrada no doutorado,.

J: Eu agradeço professor.

APÊNDICE 6: Dados coletados por meio do questionário online (2017)

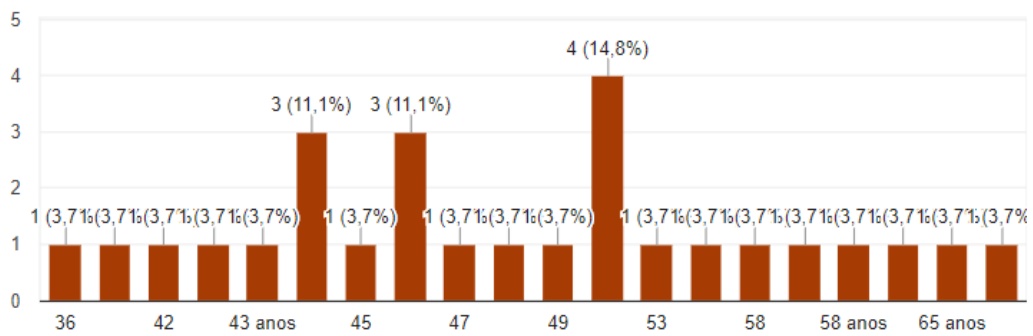
Sexo

27 respostas



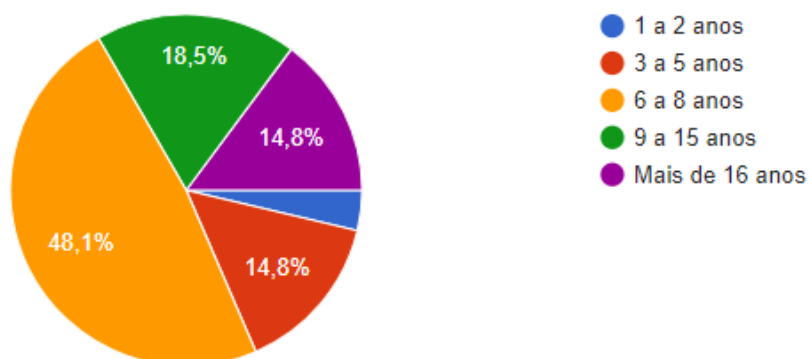
Idade

27 respostas



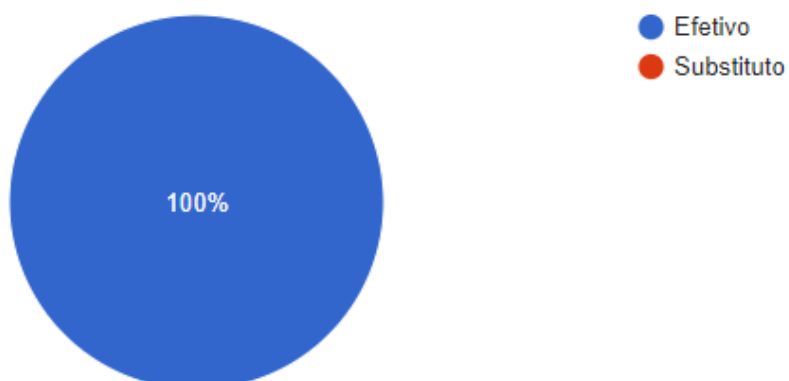
Há quanto tempo atua como docente na FE/UFRJ?

27 respostas



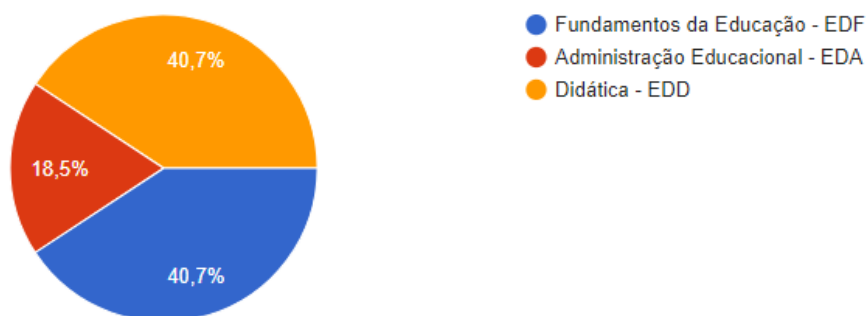
Regime de contratação?

27 respostas



Departamento?

27 respostas



Disciplinas? 27 respostas

Psicologia da Educação, inclusão em educação, psicopedagogia, educação especial, educação popular e movimentos sociais, varios topicos especiais

Psicologia da Educação, Psicopedagogia, Psicologia da aprendizagem, Psicologia do Desenvolvimento e Psicanálise e Educação

Fundamentos de Educação Especial e Psicologia da Educação

Metodologia da Pesquisa, Multiculturalismo na Educação

Edu Brasileira e Edu Comparada

Psicologia da Educação, Psicologia do Desenvolvimento, Psicologia da Aprendizagem

Prática de Ensino em Educação Infantil

Prática em Política e Administração Educacional Planejamento e Avaliação de Sistemas Educacionais

Didática de Geografia, Prática de Ensino e Estágio Supervisionado, Profissão Docente

Educação Brasileira, Práticas em Políticas e Administração Educacional, Planejamento e Avaliação de Sistemas Educacionais e Profissão Docente

questões atuais e educação brasileira

Didática, Didática das artes visuais e do desenho e prática de ensino das artes visuais e desenho

Fundamentos Sociológicos da Educação; Antropologia na Educação

EDF240

Didática de Espanhol I, Didática de Port-Lit I e Prática de Ensino de Port-Esp I.

Didática e Profissão Docente

Didática e prática de ensino da EF

Didática e Alfabetização e Letramento

Educação Superior, Pedagogia Empresarial

Psicologia da educação

Filosofia da Educação

PE/Estágio Supervisionado e Did das Ciências (Lic em Bio), Profissão Docente (diversas licenciaturas) e para a Pedagogia dou Didática das Ciências Naturais.

Prática de Ensino e Estágio Supervisionado de EJA; Abordagens Didáticas de EJA; Literatura Infantil

Introdução ao pensamento científico em educação, Metodologias de pesquisa em educação, Pesquisa em Educação, Prática de Pesquisa, Pesquisa Educacional

Edd 241 Didática

1 - Como você define o termo lúdico? 27 respostas

Um estado de espírito permeado pela alegria e pensamento criativo

Capacidade de brincar, flexibilidade, capacidade de encontrar prazer na experiência, simbolizar, integrar mundo interno e mundo externo, subjetivar-se.

Ação que envolve jogos, brincadeiras e, que em última análise, provoca risadas.

Tudo o que traz alegria e leveza às atividades da vida.

Alguma atividade que mobiliza a criatividade e o prazer

Algo divertido, que inspire a brincadeira

O Lúdico para mim é a valorização da capacidade de criação, se constitui pela pela Imaginação; não literalidade da fantasia, da criação; instauração de um tempo/espço próprio, não mecânico ou esquadrinhado; liberdade de ação do brincante; incerteza quanto aos resultados.

Entendo por lúdico aqueles processos sociais e subjetivos onde se envolve o jogo, o "faz de conta" e, assim, de alguma forma se pode "brincar" com a realidade.

O que envolve a sentido da brincadeira, da arte, artesanania e dos jogos como ação e linguagem

Ao que está relacionado a brincadeiras, jogos, diversão, alegria, prazer, realização pessoal e coletiva. Algo livre que não deve ser imposto, mas que não está livre de regras definidas coletivamente.

relacionado à brincadeiras, jogos...

Lúdico, não é substantivo que possa ser definido fora do escopo do substantivo a que se refere, no caso, "ludicidade"; portanto é um adjetivo que se aplica ao conceito de ludicidade (ex.: aquela coisa é lúdica, aquela pessoa é lúdica, etc.) Já em relação à ludicidade, entendo que o conceito é multívoco e não pode ser definido em uma oração assertiva; porém creio ser possível estabelecer uma bacia semântica de termos/conceitos estreitamente ligados à ludicidade: experiência, estética, prazer, diversão, gozo, riso, corpo, entre outros.

Possibilidade de criar, imaginar, brincar, mas com possibilidades de desenvolvimento cognitivo, psicológico, social e cultural.

Diversão, leveza, criatividade

Algo que traga mais leveza às aulas, através do uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e da promoção da arte em sala.

Crei que seja relativo a jogos, brincadeiras, divertimentos utilizados como recurso educativo.

Como desafio

Defino como uma característica de todo ser humano, temos a necessidade do lúdico, do riso, de fazer algo no limite do prazer, do contentamento, da leveza, da alegria, do jogo.

O que tem a ver com o divertimento, o prazer, o gostar

O lúdico é aquilo que se refere à brincadeira e a diversão, espaço para a criação e a imaginação agirem livremente e para que a aprendizagem se faça de forma mais singular, por tempos e percursos mais pessoais e autênticos na relação com os outros e a sociedade

Lúdico é uma forma de socializar, aprender juntos, criar relações abertas, solidarias, ampliar nosso mundo de conhecimento.

Brincadeiras, jogos, dinâmicas, enfim, atividades que não necessariamente tem conexão imediata com o real, mas que podem motivar participação, interação e aprendizagem ao despertarem a curiosidade.

Relacionado ao brincar, ao prazer, ao dinâmico, ao trabalho com o corpo e com voz, à interpretação por meio de realização de atividades pedagógicas entre os participantes do grupo

Não é um termo com que trabalhe, uso mais os termos interesse, intencionalidade, curiosidade, amor pelo mundo, disponibilidade para o outro. Não tenho uma definição, mas entendo que esteja relacionado com o prazer de ensinar e apreender, o amor pelo mundo e pelos novos.

Entendo lúdico ou ludicidade como referente ao ser e estar em e com criatividade, leveza, movimento, descontração, prazer.

Algo que seja prazeroso para alunos e estudantes.

Relativo ao brincar , descontrair,desligamento das atividades excessivamente formais

-Algo que seja prazeroso para alunos e estudantes.

- O que tem a ver com o divertimento, o prazer, o gostar

2 - Quais autores norteiam você nessa conceituação?²⁷ respostas

Nenhum

Freud, Winnicott

Wallon, Valsiner, Branco e Maciel

Intuitivamente e Maria Vitória Maia.

Nenhum, nunca li nada sobre esse tema

Piaget, Vygotsky...

Winnicott, AURIRAS-BOUSQUET, Martie

É uma definição minha, não saberia citar autores. Sim sei citar autores sobre jogos estratégicos, nos quais me fundamento, como Fiani, que são da área da Administração.

Vygotsky e Piaget

Não serei capaz de indicar autores, mas trago na lembrança os ensinamentos de Maria Montessori, bastantes discutidos na época da Graduação em Pedagogia na Disciplina Educação Infantil.

senso comum

Principalmente Huizinga, Dewey e Cipriano.

-

não conheço autores específicos, por não se tratar de minha área de pesquisa

Realmente, não tenho autores que me norteiam nessa minha concepção.

Não estou baseada em autores, nem estou conceituando cientificamente o termo. Estou definindo com base na análise das origens da palavra e do dicionário.

Huizinga, Piaget, Elias, Roger Callois e os autores que fundamentam os Teaching Games for Understanding

Johan Huizinga Tizuko Morchida Kishimoto Vygotski

nao faço a mínima ideia! nunca estudei o tema com profundidade.

Basicamente Vigotski, mas a partir dele relaciono os conceitos com definições de aprendizagem e cognição como invenção a partir das leituras de Kastrup do pensamento de Varela e Deleuze

Janusz Korczack, Augusto Boal, Walter Kohan, Rubem Alves.

Kishimoto, Volpato, Adriana Friedman...

Viola Spolin e Augusto Boal

Como não uso o termo não tenho autores que sustentem o meu entendimento do conceito. Os autores com que trabalho, em relação aos conceitos que referi acima são a Hannah Arendt, o Gert Biesta, o Jan Masschelein e o Marteen Simons, o Jorge Larrosa.

Conceito espontâneo, tácito, sem investimento epistemológico.

Não há definido.

Rubem Alves e Johan Huyzinga

De que forma?²⁷ respostas

- (2)

N/A

Bom, não sei se compreendi a questão. São autores que estudo, acompanho alguns escritos, sobretudo Freud Sobre suas teorias acerca do Desenvolvimento Humano

Leitura e conversas.

Esse tema não faz parte do meu repertório de estudos

Ao pensarem o papel do jogo na representação mental

A partir da discussão que esses autores fazem sobre o brincar.

Repito o anterior.

Em seus trabalhos sobre construção do conhecimento

Isso me possibilita, ainda hoje, saber da importância do ato de brincar para a construção da "autoeducação" da criança em todas as áreas do conhecimento.

não tenho conhecimento sobre

???? Ué, absorvendo/dialogando/problematizando suas definições e estudos.

Confesso estar pautado mais pelo senso comum mesmo.

Não compreendi a pergunta.

Teóricamente, pois, esses autores demonstram o papel do jogo, no sentido amplo, no desenvolvimento dos indivíduos e da sociedade. Lembro aqui de Marx que os homens não se colocam desafios que não possam superá-los

Li o Livro Johan Huizinga, chamado Homo Ludens, que me marcou muito, assim como as pesquisas de Tizuko Morchida Kishimoto sobre jogos e brincadeiras. Também, meu grande referencial sempre destacou a importância de enfatizar o sentido para qualquer atividade, e se pensarmos em crianças o lúdico pode ser esse sentido, que é Vygotski.

de que forma o que?

Pela sua conceituações de Vygotski sobre a importância do brincar na aprendizagem.

Antes de tudo através de uma concepção da infância que respeite a criança em todas suas formas de agir, pensar, sentir. Em segundo lugar, a partir do direito da criança à sua autonomia, independência, para desenvolver seu mundo de conhecimento. O lúdico está estreitamente interligado com uma concepção da infância de encantamento, estranhamento, de se surpreender. Neste sentido, o ser criança é parte do ser adulto. O lúdico deve ser parte também da aprendizagem do adulto.

ideias e orientações para pensar o lúdico

Por meio de realização de atividades pedagógicas entre os participantes do grupo que trabalhem a expressão corporal e vocal entre outras

Num certo entendimento do que é a educação e a pesquisa em Educação como exercício de atenção e amor pelo mundo. Que implica uma abertura, um cuidado de si e um processo de transformação do pesquisador na sua relação com os seus interesses e processos de pesquisa.

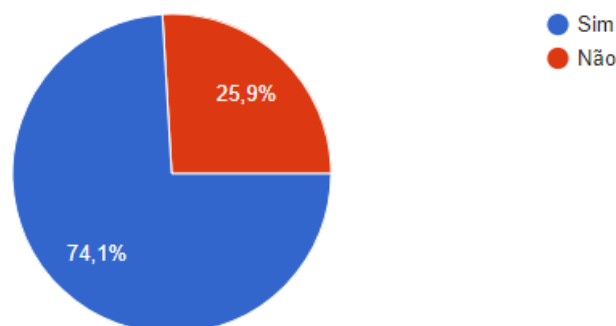
Como disse, sem fundamentação teórica.

Procuro em diferentes áreas do conhecimento.

Valorizando o ato de brincar como um dos mais genuínos e fundadores da cultura

3 - Você se considera um professor que utiliza o lúdico na sua prática docente?

27 respostas



Ju

stifique. 27 respostas

Estou sempre disposta para as aulas, que amo dar, bem como a inová-las.

Parcialmente. Em todas as disciplinas tento manter uma parte delas, 30 % onde o aluno possa criar, brincar e escolher livremente como trabalhar os conceitos.

Provoco risadas nos alunos e mostro que pode se exigir com leveza.

Porque procuro articular os conteúdos a propostas de atividades práticas e prazerosas em minha disciplina.

Gosto de trabalhar com vídeo, literatura, com atividades interativas

quase não trabalho com jogos em sala de aula.

Entretanto, não de forma intencional como um foco na minha prática, mas reconhecendo sua importância e criando situações de aprendizagem que levem em conta o que o lúdico propõe.

Utilizo dois baralhos e um jogo de trilha, assim como já tenho utilizado jogos teatrais anteriormente para representar situações cotidianas da escola e discuti-las.

Utilizo ainda de maneira incipiente, mais restrito a aulas específicas dentro do programa de Didática de Geografia.

As disciplinas que leciono se fundamentam basicamente nas discussões acerca da política e da economia da educação.

não aplico este tipo de atividade

Por favor, utilizo a "ludicidade". Priorizo que salas de aula promovam um ambiente de prazer.

Não utilizo. Mas trago reflexões sobre o lúdico quando discuto sociologia e antropologia da infância.

Não identifico como utilizar o lúdico na minha disciplina

Sempre que posso, principalmente através do uso de métodos audiovisuais.

Algumas vezes, quando proponho um júri simulado ou outra dinâmica.

Trabalho com desafios e tarefas nas minhas disciplinas...vc foi meu aluno e sabe disso. Não tenho por intenção tornar o ato de aprender prazeroso, mas sim estimular a superar os desafios. O prazer decorre do sucesso.

Em primeiro lugar o jeito de ser professor que me constitui carrega esse toque lúdico. Procuro utilizar de suportes que nos conduzem a uma prática mais colada na perspectiva lúdica. Fazemos passeios, em projetos que desenvolvemos em didática já fizemos de tudo um pouco, cantamos, moldamos nosso corpo com argila, fizemos colagens, jogos, fizemos nesse último semestre um dia sobre currículo e africanidades e montamos as bonecas abayomi, etc. Em alfabetização o lúdico está o tempo todo presente, temos um dia especial só com jogos, em que os estudantes jogam mesmo, usam os materiais de alfabetização. Fazemos oficina de massinha, bonecas, jogos, oficina de poesia...muitas coisas.

Busco lecionar conteúdos que estimulem o que considero lúdico. E busco repensar constantemente minha prática em prol de que seja mais ligada ao estímulo ao que tem a ver com o divertimento, o prazer, o gostar

Atividades em grupo que passam por criação, dramatização, criações artísticas de animação e fotografia utilizando o teatro, e formas cooperativas de aprendizagem. Talvez não utilizo o suficiente, deveria experimentar mais o lúdico na prática docente.

Na PE e no estágio os alunos utilizam o lúdico, mas na minha aula é muito eventual, na forma organizada. Nos seminários, os alunos são estimulados a usar.

Sempre que possível, quando desejo tocar os estudantes por outras formas de se expressar, por exemplo, na vocalização de um poema em sala de aula

Tive dificuldade em escolher a resposta adequada a esta questão. Eu não me preocupo muito se os exercícios que proponho aos alunos são lúdicos ou não. Preocupo-me que eles possam despertar um interesse, ajudar a exercitar a sua atenção para com e a reflexão sobre o mundo, o cuidado de si e dos outros, independentemente da sua ludicidade ou não. O que procuro é provocar deslocamentos, estranhamentos que os ajudem a pensar a sua relação com o mundo e o seu papel como pesquisadores e pedagogos.

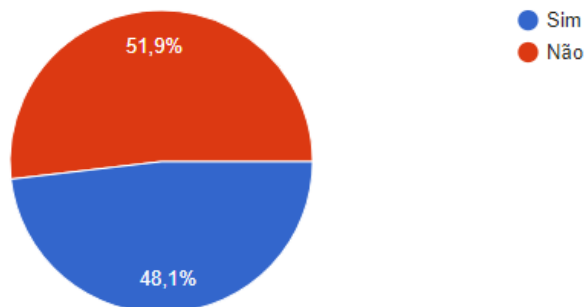
Minha prática docente envolve muitas frentes de intervenção e atuação. É, contudo, na sala de aula que ela ganha maior relevo. Assumo a dimensão lúdica quando ensino, junto aos alunos, no sentido da dialogicidade, da valorização da participação, da escuta sensível e metódica, da investigação, da argumentação, da criação e até do silêncio. Estimulo o trabalho individual e em grupo, sempre com investimento, seriedade e crítica, mas, também, com criatividade, movimento, interação e prazer. Não recorro aos jogos e brincadeiras. Mas, continuamente insisto no sentido, na interação, na relação e na criação. Os alunos costumam gostar, deixando ver através dos olhos, do corpo, da fala e da escrita a sua empatia com a proposta. Foram eles que me fizeram reconhecer o lúdico em minha prática.

Dinamizando algumas aulas, pensando na recepção do aluno com algumas propostas.

Tento fazer da minha aula um momento de conhecimento compartilhado e dialogado tendo como base o humor

4 - Você acredita que o lúdico está presente na metodologia empregada pelos professores no curso de Pedagogia da UFRJ?

27 respostas



Por quê? 27 respostas

Minha resposta verdadeira seria não para muitos, mas sim para alguns. Quanto aos muitos, me parece que querem apenas cumprir a obrigação.

Não saberia dizer das demais disciplinas

A resposta não permite ambas opções. Depende do professor. Não se pode generalizar.

Não tenho elementos concretos.

Não tenho conhecimento, mas suponho q os profs universitarios em geral prezam a racionalidade, às vezes confundida com rigidez

Porque acredito que a metodologia mais utilizada em salas de aula de graduação baseia-se fundamentalmente no verbalismo.

Não tenho como responder, não conheço a fundo a prática

Alguns docentes fazem questão de investir no lúdico didaticamente, segundo tenho conhecimento. Muito embora sejamos bem poucos...

Penso que o formato acadêmico está centrado em debates teóricos e por isso acredito que o lúdico acaba ficando restrito a quem trabalha com disciplinas ligadas a educação infantil.

Primeiro porque penso não fazerem parte obrigatória da maioria das disciplinas. Segundo pelo desconhecimento do tema.

Pelo menos em alguns professores de educação infantil

Não posso responder, pois trabalho na licenciatura.

Vejo em algumas disciplinas a importância dessa reflexão nas aulas. Algumas disciplinas a utilizam na sua metodologia.

Acredito que na maioria das disciplinas há dificuldade em utilizar o lúdico

Pelas conversas que tenho com meus companheiros e por ter acompanhado de perto a formação de uma discente do curso que está para concluir sua formação.

Não acho que a resposta é sim, mas também não é não. Penso que alguns professores se utilizam de jogos, mas nem todos e nem em todos os momentos.

Não sei dizer genericamente isso

Os meus estudantes reclamam. Ficam comparando. Eu trabalhei com uma turma em Alfabetização que estava ao mesmo tempo fazendo didática. Acontece que eu também dou aula de didática, mas para outra turma...Eu contava algumas coisas que fizemos, que fomos ao museu, que fiz aquela boneca com eles em outro contexto, que trabalhamos Montessori com jogos em didática...Eles reclamavam, diziam que precisavam mais disso, que as aulas eram textos e resenhas. Esse relato não está julgando as práticas dos colegas, apenas estou contando. Em pesquisa que realizei em meu grupo de pesquisa, identificamos que infelizmente grande parte dos nossos estudantes de pedagogia não tiveram acesso a práticas lúdicas em sua alfabetização, que possuem um repertório empobrecidos desse universo, portanto, penso que podemos acrescentar momentos experienciais que ensina, diverte e pode ser uma referência para futuras práticas na escola.

Na resposta anterior, respondi não por não ter outra opção. Não considero que seja possível responder simplesmente sim/não. Não acho que seja possível generalizar. Que professores? Que disciplinas? A questão parece complexa. O lúdico pode estar presente em um momento, e não em outro, em uma disciplina, e não em outra. Em um semestre, e não em outro. Logo, se o seu formulário me desse a opção, eu simplesmente não responderia nem sim, nem não, pois considero impossível esse julgamento neste termos binário/dual. Entretanto, o formulário elaborado me obrigou a responder sim/não.

Poucos professores utilizam, mas sei de trabalhos de colegas que enfatizam essas práticas. Pelo menos 6 colegas eu sei que utilizam

Muitos colegas estudam e utilizam o ludico na psicologia, sociologie e filosofia da educação.

Há disciplinas que são favoráveis ao lúdico enquanto metodologia didática.

Acredito que seja pouco presente porque observo nos estudantes com os quais trabalho no sétimo e nono períodos que eles demonstram serem muito presos, envergonhados, tímidos na utilização de seus corpos e vozes nas atividades pedagógicas. Portanto, defendo o lúdico seja mais trabalhado nas disciplinas de modo que os futuros professores sintam-se aptos a fazerem uso desses recursos.

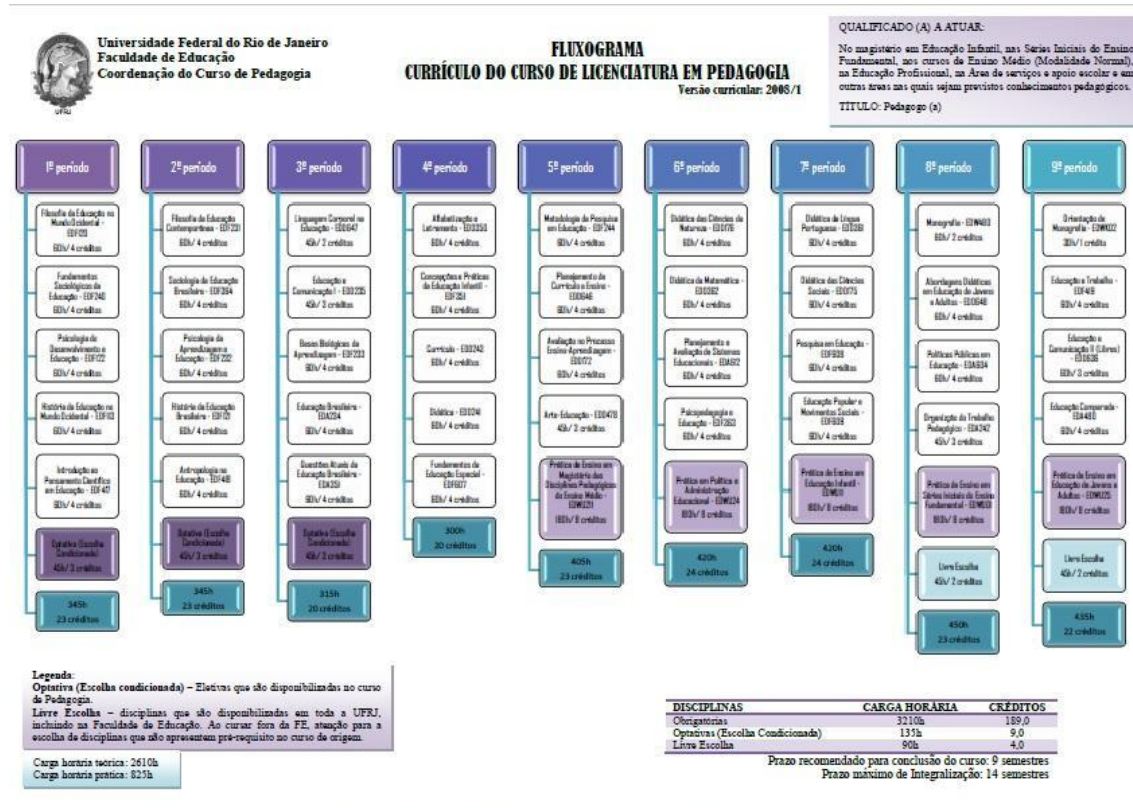
Na verdade, não uma resposta a esta questão. Só respondi sim porque o questionário me obriga a selecionar uma das respostas. Imagino que alguns utilizarão, outros não...mas realmente não sei.

Porque conheço muitas propostas em curso na perspectiva que acabei de expor. A sala de aula de nosso curso é diversa, plural. Tem aula de todo tipo...

Há momentos que precisamos pensar como se fossemos os alunos, no "lugar" de aluno.

Professores excessivamente formais. há poucas excessões

ANEXO 1: Fluxograma do curso de Pedagogia da UFRJ



ANEXO 2: Disciplinas do curso de Pedagogia por departamento

EDF

Código	Nome	Créditos	C.H.G.	
			Teórica/Prática	
EDF113	História Educ Mundo Ocidental	4.0	60	0
EDF120	Filos Educacao Mundo Ocidental	4.0	60	0
EDF122	Psicologia do Desen e Educação	4.0	60	0
EDF240	Fundamentos Sociológ Educação	4.0	60	0
EDF417	Intr ao Pens Cient em Educação	4.0	60	0
EDF121	História Educação Brasileira	4.0	60	0
EDF231	Filosofia Educ Contemporânea	4.0	60	0
EDF232	Psicologia da Apren e Educação	4.0	60	0
EDF364	Sociologia da Educ Brasileira	4.0	60	0
EDF418	Antropologia na Educação	4.0	60	0
EDF233	Bases Biologicas da Aprendizag	4.0	60	0
EDF351	Concep Prát Educação Infantil	4.0	60	0
EDF607	Fund da Educacao Especial	4.0	60	0
EDF244	Metod da Pesquisa em Educ	4.0	60	0
EDF363	Psicopedagogia e Educação	4.0	60	0
EDF608	Pesquisa em Educação	4.0	60	0

EDF609	Educação Popular e Mov Sociais	4.0	60	0
EDF419	Educação e Trabalho	4.0	60	0

EDA

Código	Nome	Créditos	C.H.G.	Teórica/Prática
EDA234	Educacao Brasileira	4.0	60	0
EDA351	Quest Atuais Educ Brasileira	4.0	60	0
EDA612	Planej e Aval de Sistem Educac	4.0	60	0
EDA242	Organizacao do Trabalho Pedag.	3.0	45	0
EDA604	Políticas Públicas em Educação	4.0	60	0
EDA480	Educacao Comparada	4.0	60	0

EDD

Código	Nome	Créditos	C.H.G.	Teórica/Prática
EDD235	Educacao e Comunicacao I	3.0	45	0
EDD647	Linguagem Corporal na Educação	2.0	15	30
EDD241	Didática	4.0	60	0
EDD243	Curriculo	4.0	60	0
EDD350	Alfabetização e Letramento	4.0	60	0
EDD172	Aval Proc Ensino-aprendizagem	4.0	60	0
EDD478	Arte - Educação	3.0	30	15
EDD646	Planejamento de Cur e Ensino	4.0	60	0
EDD176	Didática das Ciên da Natureza	4.0	60	0
EDD362	Didática da Matemática	4.0	60	0
EDD175	Didática das Ciências Sociais	4.0	60	0
EDD361	Didática da Língua	4.0	60	0

EDD648	Portuguesa Abord Did Educ de Jov Adultos	4.0	60	0
EDD636	Educ e Comunicação II (Libras)	3.0	30	30

EDW

Código	Nome		Créditos	C.H.G. Teórica/Prática
EDWU21	Pr En Mag Disc Pedag Ens Médio	8.0	60	120
EDWU24	Prát em Polít e Administ Educ	8.0	60	120
EDWU11	Prát de Ensin em Educ Infantil	8.0	60	120
EDWU01	Prát Ens Sér Inic Ens Fundamen	8.0	60	120
EDWU25	Prát En Est Sup Educ Jov Adult	8.0	60	120
EDWK02	Orientação de Monografia	1.0	0	30

ANEXO 3: Ementa das disciplinas do curso de Pedagogia (FE/UFRJ)

Disciplina	Descrição
EDF113-História Educ Mundo Ocidental	Abordagem Histórica das principais ideias e práticas educacionais que assumem importância desde o início dos Tempos Modernos até o século XXI.
EDF120-Filos Educação Mundo Ocidental	Contribuições das concepções filosóficas para a problemática educacional. O pensamento pedagógico brasileiro à luz da filosofia da educação.
EDF122-Psicologia do Desen e Educação	Conceitos fundamentais de Desenvolvimento Humano. Questões básicas relativas ao desenvolvimento biológico, sociocultural, afetivo e cognitivo da criança, do jovem, do adulto e do idoso. Perspectivas comportamentais, cognitivas, psicanalíticas, humanistas, psicossociais, para o desenvolvimento psicológico e suas implicações para as práticas e atuações educacionais, em instituições e fora delas. As contribuições da psicologia da educação para a constituição de contextos educacionais não excludentes.
EDF240-Fundamentos Sociológ Educação	O contexto do surgimento da sociologia. Durkheim e a formação de uma maneira funcional de interpretar as relações entre educação e demais instâncias da vida social. A sociologia da educação na primeira metade do século XX. Os estudos sobre educação após a segunda guerra mundial. A "crítica radical" dos anos 70 - educação e reprodução social. A influência do marxismo no pensamento educacional. Influências gramscianas. A "crise dos paradigmas" das ciências sociais e os estudos sobre educação: modelos microsociológicos e etnográficos. Abordagens weberianas em sociologia da educação.
EDF417-Intr ao Pens Cient em Educação	Introdução ao pensamento científico. Os principais tipos de conhecimento. As posições da ciência moderna. Evolução da Ciência.
EDF121-História Educação Brasileira	Abordagem histórica das principais concepções e práticas educacionais desenvolvidas no Brasil desde o período colonial até a década de 1960.
EDF231-Filosofia Educ Contemporânea	Contribuições das concepções filosóficas do século XX para a problemática educacional. O pensamento pedagógico brasileiro dos anos 1920 a 1980.
EDF232-Psicologia da Apren e Educação	Teorias e abordagens da psicologia da educação adotadas no estudo dos processos de aquisição de conhecimentos, representações e competências no âmbito de práticas e atuações educacionais, em instituições escolares e fora delas. A importância dos aspectos socioculturais e históricos para os processos de ensino-aprendizagem e os desafios para a geração de propostas educacionais inseridas em contextos diversos.
EDF364-Sociologia da Educ Brasileira	A pesquisa social em educação no Brasil, estudos clássicos e recentes: principais temas e enfoques. Investigações quantitativas e qualitativas em pesquisa educacional, no Brasil.
EDF418-Antropologia na	Principais correntes e principais debates na atualidade: natureza e/ou cultura(s), socialização e/ou sociabilidade(s), diferença, diversidade

Educação	e/ou alteridade. O trabalho de campo do pesquisador. Cultura(s) escolar(es), cultura(s) midiática(s), cultura(s) da infância e cultura(s) jovem(ns).
EDA234- Educação Brasileira	A constituição do sistema nacional de ensino e a relação entre Estado e educação. Persistências e mudanças na estrutura e no funcionamento do ensino no Brasil: as relações entre público e privado, centralização e descentralização, ensino laico e ensino confessional, formação geral e formação profissional. A LDBEN (Lei 9394/96): avanços e recuos no processo de profissionalização do campo pedagógico e de universalização do ensino.
EDD235- Educação e Comunicação I	A negociação dos sentidos: silêncio e linguagem; os sujeitos; os códigos; os contextos; as relações. Quem conta um conto: por que se contam histórias; leitura e educação; relações sociais; os modos de inserção da Literatura Infantil na escola; materiais didáticos, seleção de textos e propostas de estudo. Imagem é tudo: imagem e conteúdo; sentidos e deslocamentos; mídia e educação; televisão e escola/ televisão na escola; educação em rede.
EDD647- Linguagem Corporal na Educação	Aspectos históricos, antropológicos e culturais. Corpo, disciplina, gênero e sexualidade. O corpo e a relação com o outro. Consciência corporal e identidade. O direito de movimentar-se. O movimento como recurso de prazer, educação e saúde.
EDF233-Bases Biológicas da Aprendizagem	Estudo da filogênese e da ontogênese do sistema nervoso humano, considerando-se o processo de aprendizagem e a gênese do conhecimento. Maturação e desenvolvimento.
EDF351- Concep Prát Educação Infantil	Teorias, concepções e metodologias de Educação Infantil, história da infância e da educação da criança de 0 a 6 anos, características e alternativas pedagógicas da Educação Infantil no Brasil, inclusão social e políticas públicas de Educação Infantil, o cotidiano da Educação Infantil.
EDA351-Quest Atuais Educ Brasileira	A Educação como política de Estado e a questão dos direitos sociais. Instâncias de decisão e de execução da política educacional nos níveis federal, estadual e municipal. Tensões entre tradição e inovação na educação brasileira contemporânea: a relação entre nível central e unidade escolar; profissionalização do campo pedagógico e participação de comunidade; democratização do acesso à escola e garantia da qualidade do ensino. Estratégias de qualificação docente. Financiamento, autonomia escolar e democratização da gestão.
EDD241- Didática	A construção do campo da didática visto como tempo/espaço de reflexão/ação sobre o processo de ensino-aprendizagem. Teorias educacionais e o contexto sócio histórico, político, econômico e filosófico da prática pedagógica. Estruturantes da prática pedagógica: planejamento curricular e planejamento de ensino; métodos e técnicas de ensino; avaliação do ensino.
EDD243- Currículo	História do pensamento curricular: concepções tradicionais, críticas e pós-críticas. Discussão e análise das principais questões relativas à seleção, organização e distribuição do conhecimento escolar. Políticas de currículo.
EDD350- Alfabetização e	Concepções de alfabetização na história e nas sociedades; Aspectos sociolinguísticos do processo de alfabetização; Metodologias na

Letramento	aquisição da escrita; Concepção de letramento.
EDF607-Fund da Educação Especial	História da Educação Especial. O alunado da educação especial: concepções e trajetórias. Deficiências: características gerais e especificidades pedagógicas.
EDD172-Aval Proc Ensino-aprendizagem	Conceitos básicos nas áreas de medida e de avaliação. Elaboração, aplicação e análise, informação e utilização de instrumentos e de resultados de avaliação.
EDD478-Arte – Educação	A arte como manifestação de expressão e comunicação humana. As manifestações artísticas como reflexo de valores e características socioculturais. As principais correntes de arte-educação. As aplicações desses conhecimentos na educação básica.
EDD646-Planejamento de Cur e Ensino	Concepções de planejamento curricular em sistemas educacionais e nas escolas. Análise de propostas curriculares e de planejamentos de ensino em uma perspectiva crítica.
EDF244-Metod da Pesquisa em Educ	Introdução à pesquisa em Educação. Seleção dos sujeitos e dos instrumentos de coleta de dados para pesquisa. Tipos de pesquisa em educação; características e procedimentos metodológicos.
EDWU21-Pr En Mag Disc Pedag Ens Médio	Propostas pedagógicas e estratégias de gestão da escola. Aspectos socioculturais do educando. O currículo da formação do professor de Ensino Médio. Conteúdo e metodologia do ensino das disciplinas pedagógicas do ensino médio. Trajetória escolar: aprovação, repetência e evação. Práticas docentes: inovações, criatividade e conservadorismo. Condições de trabalho dos docentes. Relação da escola com o sistema e com a comunidade.
EDA612-Planej e Aval de Sistem Educac	Conceito e fins do Planejamento educacional: histórico e debate corrente. O conhecimento científico aplicado ao planejamento educacional: dimensões técnica e política. Função e finalidades da avaliação de sistemas educacionais: estratégias e instrumentos da avaliação institucional. Planejamento e avaliação nas políticas educacionais em curso no Brasil.
EDD176-Didática das Ciên da Natureza	Disciplina escolar Ciências: aspectos históricos e epistemológicos. A constituição dos conhecimentos científicos e escolares em ciências. A educação em ciências como área de pesquisa. Propostas curriculares, materiais e didáticos e atividades de ensino para a disciplina escolar Ciências. Planejamento e avaliação da aprendizagem em ciências.
EDD362-Didática da Matemática	Disciplina escolar Matemática: aspectos históricos e epistemológicos. A constituição dos conhecimentos científicos e escolares em matemática. A educação em matemática como área de pesquisa. Propostas curriculares, materiais didáticos e atividades de ensino para a disciplina escolar Matemática. Planejamento e avaliação da aprendizagem em Matemática.
EDF363-Psicopedagogia e Educação	Contextualização na história da educação. Questões atuais. Dificuldades e Distúrbios no Processo Ensino-Aprendizagem: identificação e intervenção.
EDWU24-Prát em Polít e Administ Educ	Propostas pedagógicas e estratégias de gestão da escola. Aspectos socioculturais do educando. O currículo da formação do gestor em Educação. Trajetória escolar: aprovação, repetência e evação. Práticas de gestão: inovações, criatividade e conservadorismo. Condição de trabalho dos gestores. Relação da escola com o sistema e com a comunidade.

EDD175- Didática das Ciências Sociais	Disciplina escolar: aspectos históricos e epistemológicos. O ensino de Ciências Sociais (História, Geografia, Sociologia e Antropologia) na educação básica como objeto de reflexão e de pesquisa. A construção de conceitos - basilares para a leitura e problematização da realidade social. Propostas curriculares, materiais didáticos e atividades de ensino para as disciplinas escolares inseridas no âmbito das Ciências Sociais, Planejamento e avaliação de aprendizagem em Ciências Sociais.
EDD361- Didática da Língua Portuguesa	Os processos histórico e social da construção do conhecimento de língua portuguesa. O ensino de língua portuguesa e sua adequação ao nível de desenvolvimento mental do estudante. A linguagem da escola e a linguagem do estudante. O ensino da gramática, da leitura e a produção de textos. Recursos didáticos para o ensino de língua portuguesa. Criação de materiais didáticos. Análise de propostas curriculares. Avaliação da aprendizagem de língua portuguesa.
EDF608- Pesquisa em Educação	A formulação do problema de pesquisa. A definição de procedimentos metodológicos coerentes com o problema formulado. A elaboração do projeto de pesquisa. O processo de coleta de dados. A organização, a análise e a interpretação de resultados. A elaboração da monografia.
EDF609- Educação Popular e Mov Sociais	Movimentos de educação popular: origens e vertentes. Os movimentos sociais como práticas alternativas ao atendimento falho do sistema oficial educacional brasileiro. Concepções de educação popular. Experiências de educação popular no sistema formal de ensino e experiências não formais de ensino.
EDF609- Educação Popular e Mov Sociais	Movimentos de educação popular: origens e vertentes. Os movimentos sociais como práticas alternativas ao atendimento falho do sistema oficial educacional brasileiro. Concepções de educação popular. Experiências de educação popular no sistema formal de ensino e experiências não formais de ensino.
EDWU11-Prát de Ensin em Educ Infantil	Propostas pedagógicas e estratégias de gestão da escola. Aspectos socioculturais do educando. Currículo e metodologia de prática pedagógica na Educação Infantil. Práticas docentes: Inovações, criatividade e conservadorismo. Condições de trabalho do corpo docente. Relação da escola com o sistema de ensino e com a comunidade.
EDA242- Organizacao do Trabalho Pedag.	Os diferentes atores e seus papéis na organização pedagógica da escola, autonomia e identidade da escola; concepções de gestão pedagógica; projeto político pedagógico da escola.
EDA604- Políticas Públicas em Educação	Estudo e análise de projetos educacionais na conjuntura atual, em níveis federal, estadual e municipal. Diagnóstico e avaliação de políticas públicas voltadas para a educação infantil, o ensino fundamental e a educação de jovens e adultos. Articulação entre políticas públicas para a educação e projetos sociais mais amplos.
EDD648-Abord Did Educ de Jov Adultos	Abordagem histórico-político-social da EJA no Brasil. A EJA como consequência dos processos da exclusão social inerentes ao não cumprimento dos objetivos da educação na modalidade regular. Perspectivas teóricas possíveis para as práticas pedagógicas que resgatem o saber de indivíduos jovens, adultos e idosos. O perfil do aprendiz. O letramento como uma nova visão sobre a alfabetização. Currículos, materiais didáticos e formação de professores específicos

	de EJA.
EDW480-Monografia	Discussão sobre as partes que compõem uma monografia. Acompanhamento da elaboração dos projetos individuais ou coletivos.
EDWU01-Prát Ens Sér Inic Ens Fundamen	Propostas pedagógicas e estratégias de gestão da escola. Aspectos socioculturais do educando. Currículo das séries iniciais do Ensino Fundamental. Conteúdo e metodologia do processo de alfabetização e disciplinas das séries iniciais do Ensino Fundamental. Trajetória escolar: aprovação, repetência e evasão. Práticas docentes: inovações, criatividade e conservadorismo. Condições de trabalho do corpo docente. Relação da escola com o sistema de ensino e com a comunidade.
EDA480-Educacao Comparada	A Educação comparada: história, teorias e métodos. Os Organismos Internacionais e as políticas do MEC para a educação brasileira . Estudo Comparado da organização e funcionamento dos sistemas de ensino em nível internacional e/ou nacional, tendo como foco a realidade educacional brasileira.
EDD636-Educ e Comunicação II (Libras)	O estudo de LIBRAS na formação do professor em uma visão inclusiva de Educação. Cultura surda e comunidade. As comunidades surdas no Brasil. Surdez e Patologia. Surdez e diferença. Gramática em LIBRAS. Vocabulário básico. Exercícios e diálogos: família, apresentação, saudação, e sentimentos; objetos, alimentos e bebidas; corpo humano; animais; vestuário. Acessórios e cores; profissões e sistemas monetários; meios de transportes e viagens; países, estados e cidades; calendário, condições climáticas e estações do ano; mitos, lendas e crenças. Exercício para o desenvolvimento da percepção e uso do espaço e do corpo.
EDF419-Educação e Trabalho	A temática "Trabalho-Educação" na conjuntura histórica atual. Análises desenvolvidas por organizações internacionais e as teses desenvolvidas pela sociologia do trabalho. Repercussões para as políticas sociais e educacionais. Sociedade do conhecimento, reestruturação produtiva e requerimentos qualificacionais - desdobramentos educacionais e possíveis alternativas.
EDWU25-Prát En Est Sup Educ Jov Adult	Propostas pedagógicas e estratégias de gestão em educação de jovens e adultos. Aspectos socioculturais dos educandos. O currículo da formação do professor de Jovens e Adultos. Conteúdo e metodologia do ensino para jovens e adultos. Trajetória escolar: aprovação, repetência e evasão. Práticas docentes: inovações, criatividade e conservadorismo. Condições de trabalho dos docentes. Relação da escola com o sistema e com a comunidade.
EDWZ01-Curso de Extensão I	Atuação em cursos de extensão registrados na Pró-Reitoria de Extensão da UFRJ, coordenados por docentes do quadro permanente ou técnicos de carreira superior na UFRJ, seja na organização ou ministrando aulas. - Bibliografia Básica - Bibliografia recomendada pelo coordenador da atividade.
EDA002-Projetos Pedagógicos	Estudos de projetos pedagógicos em curso no âmbito dos movimentos sociais, das organizações não governamentais e das demais formas de atuação de grupos organizados. Bases para a elaboração de projetos pedagógicos que complementem a ação escolar.

EDA003-Teoria Política e Educação	Estado, Governo e Políticas Públicas. A educação como objeto das políticas públicas. O público e o privado na educação. Interesses sociais e protagonismo político no campo educacional. Partidos políticos, partidos ideológicos e hegemonia educacional. Educação popular e mudança política
EDA003-Teoria Política e Educação	Estado, Governo e Políticas Públicas. A educação como objeto das políticas públicas. O público e o privado na educação. Interesses sociais e protagonismo político no campo educacional. Partidos políticos, partidos ideológicos e hegemonia educacional. Educação popular e mudança política.
EDD001-Atualiz Cont Língua Portuguesa	Atualização sobre o ensino da Língua Portuguesa por meio de situações-problema vivenciadas.
EDD003-Linguagem Mus na Educ Básica	A música como forma de conhecimento humano. Conceitos e funções sociais da música. Música, consumo e indústria cultural. Formação de ouvintes críticos. Concepções e práticas educação musical na escola básica.
EDD004-Prat Educacionais na Creche	História e funções da creche no Brasil; educação e cuidado numa perspectiva dialógica e ética; interações sociais e desenvolvimento das crianças de 0 a 3 anos (linguagem, afetividade e motricidade) no cotidiano: a brincadeira, a participação das famílias, a organização de espaços e tempos, planejamento e avaliação .
EDD005-Mult Ling Alfab de Jov e Adult	Múltiplas linguagens em alfabetização de jovens e adultos. Avaliação e alfabetização de jovens e adultos. Desenvolvimento do trabalho pedagógico de alfabetização de jovens e adultos por meio de múltiplas linguagens. Produção de materiais didáticos para estimular o processo de alfabetização em jovens e adultos.
EDD128-Currículo e Cultura	Reflexão sobre a questão da cultura, na história das propostas curriculares, com ênfase na discussão da política de identidade. Discussão do impacto destas propostas no trabalho docente.
EDD128-Currículo e Cultura	Reflexão sobre a questão da cultura, na história das propostas curriculares, com ênfase na discussão da política de identidade. Discussão do impacto destas propostas no trabalho docente.
EDD360-Alfabetização e Letramento II	Letramentos e letramento escolar; Leitura e escrita como produção de sentido; Texto e discurso; Gêneros discursivos no ensino fundamental; O professor leitor e autor e os alunos leitores e autores.
EDD369-Atualiz Cont Ciênc Natureza	Atualização sobre o ensino das Ciências Naturais por meio de situações-problema vivenciadas.
EDD614-Leitura Prod Textos Educação	A língua portuguesa no Brasil. Variedade de uso na educação. Normas regionais e sociais. Análise gramatical e estilística de textos contemporâneos. Técnicas de expressão escrita.
EDD638-Atualiz de Cont em Matemática	Atualização sobre o ensino da Matemática por meio de situações-problema vivenciadas.
EDD640-Jogos e Brincadeira	Importância do brincar no desenvolvimento infantil; o brinquedo como objeto da cultura, o brincar no contexto escolar, jogos, brincadeiras e atividades lúdicas: questões para e educação, brinquedoteca: organização e funcionamento.
EDD641-Oficina	As diferentes técnicas de apropriação da linguagem artística. Pesquisa

de Artes	das possibilidades da expressão. Utilização de materiais disponíveis na sala de aula e no ambiente externo. Exploração dos princípios estéticos, dos materiais artísticos e tradição cultural local.
EDD642- Atualização Cont Ciênc Sociais	Atualização sobre o ensino das Ciências Sociais por meio de situações-problema vivenciadas.
EDD643- Educação a Distância	- Histórico. Educação a Distância na Educação Formal, no Ensino Profissionalizante e na Educação Continuada. Legislação e Programas. Iniciativas de governo (federal, estadual e municipal). Experiências Nacionais e Internacionais: Tutoria, Desenho Instrucional e desenvolvimento de material didático para Educação a Distância.
EDF001- Educação Moral na Escola	Perspectivas conceituais de Educação Moral em relação à Escola. Análise e discussão de diferentes teorias e a prática pedagógicas da Educação Moral. Educação Moral como disciplina própria ou como objeto de Transversalidade. Estudo comparativo de programas de Educação Moral.
EDF002- Inclusão em Educação	O desenvolvimento de culturas, políticas e práticas de inclusão no campo da educação, em nível institucional, de sistemas e de prática pedagógica.
EDF003- Psicanálise em Educação	Possibilidades e limites de uma reflexão crítica no campo dos problemas do desenvolvimento e da aprendizagem da criança, do adolescente e do adulto, a partir dos conceitos psicanalíticos de transferência, desejo e saber. A psicanálise como instrumento de escuta, e de contribuição para a leitura e o enfrentamento do mal-estar - violência, indisciplina, fracasso escolar, desinteresse pelo conhecimento etc. - presente no interior da escola.
EDF004- Psicologia Social e Educação	Principais teorias e métodos de trabalho da psicologia social e sua relevância para o campo da educação. Aplicações na área de desenvolvimento psicológico, ensino-aprendizagem, entre outras.
EDF005-História da Educação no Rj	Debate acerca dos caminhos trilhados por esta "Cidade Maravilhosa" e sua gente. Problematização histórica dos entrelaçamentos dos projetos de remodelação urbana da cidade do Rio de Janeiro com as experiências de escolarização da população ao longo das três primeiras décadas do século XX.
EDF006-Prát Cult Oralidade e Escrita	Os diferentes conceitos de cultura oral como prática cultural de oralidade tradicional. Cultura escrita na convivência, superação ou ruptura às culturas orais tradicionais. O conceito de oralidade sob diversas perspectivas, sincrônicas e diacrônicas. Diferentes práticas culturais de oralidade no mundo contemporâneo: Oralidades primária, secundária e terciária. Oralidade (s) e letramento (s). Psicodinâmica do pensamento oral.
EDF007-Form Esté Artíst Cult na Educ	Educação e letramento midiático, imagético, cultural e artístico. Educação artística e imagética nas artes visuais, cinema, vídeo, fotografia, jogos. Cultura informacional e multiplicidade cultural.
EDF124- Informatic Aplicada à Educação	Políticas de informática na Educação, formação de professores, recursos tecnológicos e softwares educativos. Análise do ferramental necessário para a utilização dos recursos da Informática Educativa: software, hardware, internet. Linguagem multimídia e linguagem hipertextual. Avaliação de softwares educativos.
EDF471-	Discussão dos principais temas da historiografia da educação brasileira

Questões Atuais Hist Educação	a partir dos anos 1970.
EDF600- Educação Ambiental	Aspectos históricos, políticos e sociais do ambientalismo e suas implicações na Educação; o conceito de ambiente e de Educação Ambiental; o Programa Nacional de Educação Ambiental, os PCNs e a Lei Federal 9795/99 que institui a política Nacional de Educação Ambiental; princípios teóricos e metodológicos da Educação Ambiental.
EDF601- Dinamica de Grupo em Educacao	Estudo do desenvolvimento grupal através da vivência de técnicas de dinâmica de grupo
EDF602- Estatística Aplicada a Educ.	Medida, análise e descrição quantitativa de fenômenos educacionais: distribuição de frequências e gráficos, medidas de tendência central, de dispersão e de posição.
EDF610- Educacao em Saude	Conceitos de Saúde e de Educação em Saúde. Saúde e cidadania. A problemática da saúde no país. Práticas pedagógicas participativas em Educação em Saúde.
EDF611- Imaginario Social e Educacao	Conceituação do imaginário. Estudo do campo simbólico do cotidiano escolar.
EDF612- Anal Soc da Atual Educ no Bras	Análise da produção dos principais cientistas sociais contemporâneos sobre a educação brasileira.
EDF644- Educação e Novas Tecnologias	Sociedade da informação e cibercultura; Sistemas Colaborativos (trabalho colaborativo e aprendizagem colaborativa); Ambientes Virtuais de Aprendizagem; Portais Educativos; Internet; Bibliotecas Virtuais; Software Livre.
EDF613- Questões Atuais em Filos Educ	Discussão dos principais temas da filosofia da educação no Brasil e no mundo a partir dos anos 1980.
EDW002- Educação e Gênero	Cultura e relações de gênero. O masculino e o feminino nas sociedades contemporâneas. Gênero e sexualidade. Relações de gênero na educação. O professor e a construção da identidade de gênero.
EDW003- Literatura Infantil	Literatura infantil, imaginação criadora e produção de cultura; leitura literária e outras leituras; história da literatura infanto-juvenil no Brasil; escolarização da literatura e letramento literário; formação de leitores literários; indústria cultural e literatura infantil; o mercado editorial e a escola: a produção atual de literatura infanto-juvenil. Texto e ilustração. Literatura, cinema e novas tecnologias.
EDW004- Educação e Etnia	Raça e etnicidade segundo as perspectivas antropológicas. Racismo e etnocentrismo. A superação do conceito de raça também pelas recentes contribuições da biologia molecular. Políticas de Ação Afirmativa e educação inclusiva. Cultura(s) indígena(s) e cultura(s) afro-descendente(s) na educação brasileira.
EDW005-Colon, Educ e a Pedagog da Revol	Estudos sobre o conceito de colonialismo e suas repercussões na educação; o teor político da educação colonial e as relações de poder em diferentes contextos; a pedagogia anticolonial, sua episteme, seus conteúdos políticos e suas potencialidades críticas na atualidade. A

	disciplina terá como enfoque a articulação entre autores como Amílcar Cabral, Paulo Freire, Frantz Fanon e José Martí, que contribuíram historicamente em diferentes contextos para as reflexões sobre uma educação libertadora.
EDW005-Colon, Educ e a Pedagogia da Revolução	Estudos sobre o conceito de colonialismo e suas repercussões na educação; o teor político da educação colonial e as relações de poder em diferentes contextos; a pedagogia anticolonial, sua episteme, seus conteúdos políticos e suas potencialidades críticas na atualidade. A disciplina terá como enfoque a articulação entre autores como Amílcar Cabral, Paulo Freire, Frantz Fanon e José Martí, que contribuíram historicamente em diferentes contextos para as reflexões sobre uma educação libertadora.
EDW007-Marxismo e Educação	A dialética marxista. Trabalho e educação. Educação unilateral e politécnica. Ideologia. Alienação, estranhamento e educação. Marxismo, história e pós-modernismo. Educação, emancipação e movimentos sociais. A influência do pensamento marxiano nas teorias educacionais e pedagógicas.
EDW008-Intelectuais Negras	Conhecimentos orais e escritos de mulheres negras. História, práticas e nuances dos feminismos negros(cis e transgêneros) e seus sujeitos no Brasil na América Latina e no continente Africano. Práticas educativas emancipatórias, relações de gênero e antirracismo. Pensamento feminista negro e reeducação das relações étnico-raciais em contextos escolares. Pesquisa ativista e a construção de narrativas na primeira pessoa ("escritas de si"). Diálogos horizontais entre produção escolar, acadêmica e militante. As relações entre subjetividade(saberes localizados) e conhecimento científico. O trabalho com gêneros literários diferenciados em sala de aula (livros e artigos, entrevistas, romances, poesias, letras de músicas, documentários). Os conceitos de intelectual negra e interseccionalidade. - Bibliografia BENTO, marta Aparecida Muniz. A trajetória do negro como objeto e sujeito da sua história. Monografia (Especialização em História e cultura Afro-Brasileira). Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2008. JABARDO, Mercedes (Ed.) Feminismos Negros: Uma Antologia. Madri: Traficantes de Sueños, 2012. Disponível em: http://www.acuedi.org/doc/8869/feminismos-negros-una-antolog%26Atilde%3Ba.html Acesso: 22/03/2012 JESUS, Jaqueline Gomes de. Orientações sobre identidades de gênero: conceitos e termos (Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros para formadores de opinião). São Paulo: Autor, 2012. Disponível em http://issuu.com/jaquelinejesus/docs/orienta_es_popular_o_trans Acesso: 22/03/2012. PEIXOTO, Fabiane de lima. Afrobetizar: análise das relações étnico-raciais em cinco livros didáticos de literatura para o ensino médio. Tese (Doutorado em Estudos Étnicos). Salvador: Centro de Estudos Afro-Orientais/UFBA, 2011 RIBEIRO, Janete Santos. Sala de aula: entre os rigores, labores e as vivências a serem transformadas em experiências pedagógicas emancipatórias. Dissertação (Mestrado em Educação). Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2009. TRINDADE, Azoilda Loretto. A formação da Imagem da Mulher Negra na Mídia. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Rio de

	Janeiro: Centro de Filosofia e Ciências Humanas, UFRJ, 2005. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses_dissertações_interna.php?tease=12 Acesso: 22/03/2015. XAVIER, Giovana. Brancas de almas negras: beleza, cosmética e racialização na imprensa afro-americana (Eua, 1890-1930). Tese (doutorado em História) Unicamp, 2012.
EDW600- Multiculturalismo e Educação	O conceito de multiculturalismo e sua relevância na educação. Origens, sentidos e abordagens do multiculturalismo. O impacto do multiculturalismo nas políticas e práticas educacionais e avaliativas. Desafios e potencialidades da educação multicultural. Experiências pedagógicas em educação e formação de professores na perspectiva multicultural.
EDW605- Psicomotricidade	Estudo da motricidade na infância como fator de desenvolvimento físico, psicológico e biológico. Discussão dos princípios e das práticas da educação psicomotora.
EDW606- Tópicos Especiais: Piaget	O pensamento de Jean Piaget e sua contribuição à prática educacional.
EDW610- Vigostky, Wallon e a Educação	Identificar e analisar aspectos da abordagem sociocultural e histórica dos teóricos Lev Vygotsky e Henri Wallon e suas implicações para a educação.
EDW611- Questões Éticas em Educação	Conceitos fundamentais de Moral e Ética; Deontologia e Axiologia; Educação e Valores; Princípios normativos da ação docente. Questionamentos éticos sobre Leis e normas educacionais.
EDW612- Educação Superior	Educação Superior e Universidade: origens e concepções no mundo ocidental. Aspectos históricos do ensino superior no Brasil, do período colonial aos dias atuais. O tripé ensino-pesquisa-extensão. Processos de internacionalização na educação superior e suas influências nacionais e internacionais. Educação Superior como possibilidade de carreira. educação superior brasileira e sua configuração atual: repercussões sobre a vida e produção acadêmica. Possibilidade e virtualidades quanto ao futuro da universidade. Bibliografia básica: SGUISSARDI, V; SILVA JÚNIOR, J. R. Educação Superior: análise e perspectiva de pesquisa. São Paulo: Xamã, 2001 LEHER, Roberto. A universidade reformada: atualidade para pensar tendências da educação superior 25 anos após sua publicação. Revista contemporânea de educação, v.8, n. 16, ago./dez.2013. Disponível em: http://www.revistacontemporanea.fe.ufrj.br/index.php/contemporanea/article/view/467/266 . Acesso em: 05 ago 2013.
NEP101-Teoria Direitos Fundamentais	Tem como objetivo discutir uma teoria dos direitos fundamentais com base nas normas positivadas constitucionais, no direito comparado e na jurisprudência, proporcionando ao aluno uma visão sobre alcance e limites da proteção e promoção destes direitos.
NEP110-Fund Direitos Humanos	Visa a necessidade e a possibilidade de uma fundamentação filosófica dos direitos humanos, para determinar o conteúdo e construir argumentos racionais na sua implementação. Identificando os principais desafios para afirmação e a realização dos direitos humanos e conhecer algumas propostas contemporâneas de Fundamentação Filosófica dos Direitos Humanos.

NEP120-Fund Polít Públicas Dir Hum	Tem por finalidade discutir a necessidade e a possibilidade de uma fundamentação filosófica das políticas públicas, para construir argumentos racionais na sua implementação e identificar os principais desafios para sua afirmação e realização. Conhecer algumas propostas contemporâneas de fundamentação filosófica das políticas em direitos humanos.
NEP130-Tóp Esp Polít Públ Direi Hum I	Tem como objetivo discutir temas específicos em políticas públicas e direitos humanos com base no processo histórico e nas críticas contemporâneas, proporcionando ao aluno uma visão sobre o alcance e limites da sua proteção e promoção.
NEP140-Tóp Esp Polít Públ Dire Hum II	Tem como objetivo discutir temas específicos em políticas públicas e direitos humanos com base no processo histórico e nas críticas contemporâneas, proporcionando ao aluno uma visão sobre o alcance e limites da sua proteção e promoção.