



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: CAMINHOS POSSÍVEIS PARA PESQUISA CIENTÍFICA

THE LUDIC IN TEACHER EDUCATION: POSSIBLE PATHS FOR SCIENTIFIC RESEARCH

AGUIAR, Jonathan¹

RESUMO:

Este artigo tem por objetivo apresentar o estado da arte da temática lúdico e formação de professores. Assume como metodologia documental, por partir de pesquisas acadêmicas desenvolvidas no Brasil nos últimos sete anos. Os dados apresentados foram sistematizados a partir do Diretório de Grupos de Pesquisa da Capes, no *Scielo*, do Banco de Teses e Dissertações (Capes e BDTD) e demais autores que contribuem para esta discussão, de maneira a garantir o rigor deste estudo. No entanto, conclui-se com esta pesquisa a existência de poucas produções científicas no que se refere ao lúdico no processo de ensino e aprendizagem daqueles que formam professores.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Formação Docente. Ensino Superior.

ABSTRACT:

Abstract: This article aims to present the state of the art of play technique and teacher training. It is documentary methodology, based on new academic research in Brazil in the last seven years. The data presented were systematized from the Directory of Research Groups of Capes, Scielo, the Bank of Theses and Dissertations (Capes and BDTD) and are of great value for this discussion, in order to guarantee the rigor of this study. However, the conclusion is the pre-production of small scientific productions that does not refer to teaching in the teaching and learning of those who train teachers.

KEYWORDS: Educational, Teaching, Higher Education.

1 Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Rio de Janeiro, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8517-148X>. E-mail: escritorjonathan@gmail.com



VENHA CÁ, VAMOS CONVERSAR: PALAVRAS INICIAIS

Apresenta-se neste artigo parte de uma pesquisa mais ampla que teve como objetivo compreender a concepção de lúdico dos professores que atuam no Ensino Superior, formando docentes/pedagogos para atuarem na Educação, nos espaços escolares e não escolares. Seria o lúdico um saber que ocupa a formação de professores? Com a pesquisa, chegamos a concluir que o lúdico habita o espaço universitário e para tais aprofundamentos buscamos neste texto, expor o mapeamento das pesquisas desenvolvidas na interface entre *lúdico* e *formação de professores*. Espera-se com este trabalho colaborar para a literatura e o campo educacional ao que se refere ao lúdico.

Toma-se como base as experiências de pesquisa na Educação Básica (anos iniciais do Ensino Fundamental – do 1º ao 5º ano) e a prática de pesquisa no âmbito universitário do autor deste texto, é possível observar que o lúdico na formação de professores e a sua compreensão para além do campo da infância, ainda é pouco explorado, nas pesquisas acadêmicas e no cotidiano escolar. Com isto, é de suma relevância apresentar o estado da arte da temática *lúdico* e *formação de professores* nos últimos sete anos (2011-2017).

Afinal, quem produz sobre a temática do lúdico? Quais as problemáticas são desenvolvidas na pesquisa em Educação? Quais lacunas ainda precisam ser preenchidas para compreensão do lúdico na formação de professores? Essas três questões serão respondidas ao longo deste artigo. *Venha cá, vamos conversar?* As próximas seções buscam apresentar *o lúdico no contexto dos Diretórios dos Grupos de Pesquisa no Brasil*. Em seguida, *o lúdico e seus desdobramentos em artigos científicos, Teses e Dissertações: um olhar sobre o lúdico* e por último - *Caminhos possíveis: tecendo saberes e lacunas a serem preenchidas – cadê o lúdico?!*

LÚDICO NO CONTEXTO DOS DIRETÓRIOS DOS GRUPOS PESQUISA NO BRASIL

Escrever sobre o lúdico, na produção científica, diz respeito a fazer um levantamento nos Diretórios dos Grupos de Pesquisas existentes no Brasil. Nos estudos realizados por Santos et al. (1997), ao examinarem os currículos de diversas universidades brasileiras nos anos 90, perceberam que não há disciplinas que tratam especificamente do lúdico na formação de professores. E assim problematizam: “Como esperar que esses educadores desenvolvam a ludicidade na criança?” (SANTOS et al., 1997, p. 10).



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Passando alguns anos, em 2001, Airton Negrine, pesquisador científico do campo do lúdico, destaca que o terceiro milênio será da ludicidade (NEGRINE, 2001) e expõe:

em alguns países do Continente Europeu já se pensa em oferecer cursos de formação de ludólogos, ludoterapeutas, ludotecários ou brinquedistas como costumam ser denominados aqueles que se especializam para trabalhar no âmbito da ludicidade (NEGRINE, 2001, p. 43).

Ainda sobre essa discussão, Airton enfatiza que o lúdico, o brincar não é exclusivo da infância sendo necessário que o adulto “reaprenda a brincar”. O mesmo autor afirma: “Ao brincar o adulto não se torna criança como se costuma rotular, torna-se, sim, um adulto lúdico [...] O adulto que brinca [...] amplia suas sensações de prazer, as quais atuam desbloqueando resistências” (NEGRINE, 2001, p. 43). De acordo com as produções desses autores (NEGRINE, 2001, 2011; SANTOS et al., 1997), o lúdico, na dimensão do sujeito humano, precisa ser aprofundado, principalmente, quando se refere aos espaços de formação de professores, nos aspectos curriculares como foi possível diagnosticar no estudo de Santos et al. (1997). Assim, somente com um estudo de análise documental, o qual se propõe este artigo, consegue-se compreender como o lúdico vem sendo desenvolvido no campo científico.

Paralelamente, diante deste breve cenário sobre o lúdico, foi realizado no ano de 2018, entre os meses de março a julho², uma busca parametrizada junto ao Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil – Lattes³. Onde foi utilizada na barra de busca a palavra-chave *lúdico*, e assim obteve o resultado de 66 grupos de pesquisa que apresentam tal palavra. Baseando-se neste primeiro resultado, os grupos encontrados estão inseridos em áreas de conhecimentos, as quais podem ser visualizadas no gráfico abaixo:

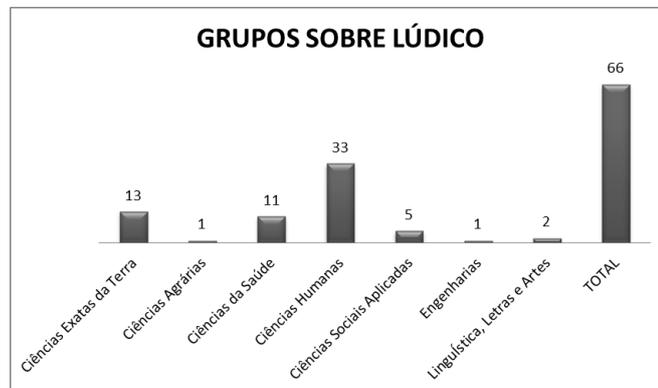
2 Pesquisa atualizada pós-defesa de Dissertação realizada pelo autor deste artigo.

3 Disponível em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf>. Acessos: 24 e 25 maio 2018.



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

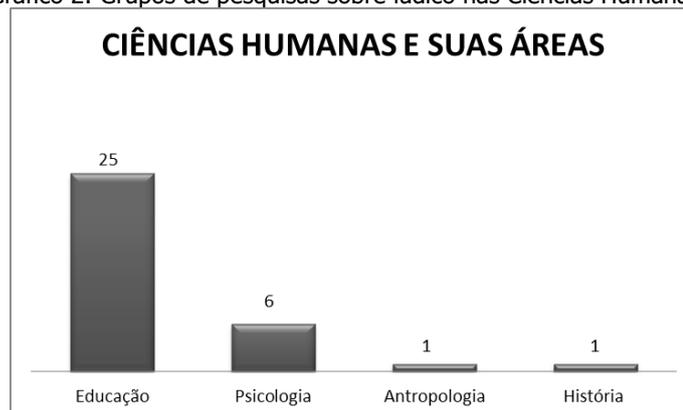
Gráfico 1: Grupos sobre o lúdico por Área do Conhecimento



Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil – Lattes (2018).

A partir do Gráfico 1, é possível perceber que a temática *lúdico* é predominantemente tratada por grupos de pesquisa, que se inserem no campo das Ciências Humanas (33). Em seguida, na área das Ciências Exatas da Terra (13), as Ciências da Saúde (11) e por último as Ciências Sociais Aplicadas (5). Para recorte deste estudo, por uma escolha metodológica e por este artigo se inserir no campo das Ciências Humanas, a análise se deu a este campo, o qual possui 33 grupos de pesquisa. Ao aprofundar esta busca, constata-se que 25 dos 33 grupos de pesquisa sobre *lúdico* nas Ciências Humanas pertencem à área da Educação, seguidos por 6 grupos em Psicologia, 1 grupo em Antropologia, e, por fim, 1 de grupo na área de História (Gráfico 2).

Gráfico 2: Grupos de pesquisas sobre lúdico nas Ciências Humanas



Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil – Lattes (2018).



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Ao se deparar com esses dados (Gráfico 2) sobre os grupos de pesquisas que estudam o lúdico no campo das Ciências Humanas, questiona-se: *Quais são as regiões do estado brasileiro que concentram boa parte dos grupos que estudam o lúdico?*

Após a leitura detalhada das informações sobre o grupo de pesquisas e realizar o filtro “busca por regiões”, observa-se que a região Sudeste concentra a maior parte dos grupos de pesquisas no país, distribuídos em: São Paulo (6), Rio de Janeiro (5), e Minas Gerais (1); seguida da região Sul: Paraná (2) e Rio Grande do Sul (2), da região Norte: Pará (1), Rondônia (1) e Tocantins (1), da região Nordeste: Bahia (2) e Rio Grande do Norte (1); e, por último, da região Centro-Oeste: Brasília (1) e Goiás (3).

Tabela 1: Grupos de Pesquisa sobre lúdico por Estado.

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

Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil - Lattes

Pode-se perceber, a partir dos dados mostrados na Tabela 1, que a região Sudeste concentra 50% dos grupos que pesquisam o *lúdico* na área da Educação no campo das Ciências Humanas, em seguida a região Sul. Entretanto, no quadro abaixo (Quadro 1) são



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

apresentados os nomes dos grupos encontrados nesta pesquisa, com suas respectivas regiões.

Quadro 1: Grupos de pesquisa sobre lúdico por 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/UFSM
	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
			GEAL – Grupo de Estudos Integrados sobre Linguagem, Educação e Cultura / UNIR



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Região	Grupo de Pesquisa	Região	Grupo de Pesquisa
Sudeste	Políticas Públicas / UFV	Norte	Culturas e Memórias Amazônicas (CUMA)/UFPA

Fonte: Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil – Lattes (2018)

Ao acessar por meio da plataforma de Diretório dos Grupos de Pesquisas no Brasil/Lattes, o que cada grupo se propõe a realizar no campo do lúdico no ano de 2018, percebe-se inúmeros focos de pesquisas e seus diversos desdobramentos como: pesquisar o desenvolvimento da criança na dimensão do brincar; produção e elaboração de material pedagógico; estudar o campo da saúde e a plasticidade no que se refere ao brincar; estudos sobre infância, ensino de química e física; estudos que focalizam na tecnologia, criação de jogos eletrônicos; formação de professores em nível inicial e continuada; estudos do lúdico na Educação Básica e Ensino Superior; compreender a relação entre políticas públicas e o lúdico; recreação; cultura africana; estudar o lúdico na dimensão da arte, do movimento corporal e aos estudos sociológicos. No entanto, para organização e sistematização dos dados encontrados sobre os grupos de pesquisa, foi necessário categorizá-los em cinco subgrupos, para entender a sua amplitude.

O primeiro se refere a sete (7) grupos que 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:

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



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

O segundo subgrupo, possui um (1) grupo que 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)*”.

O terceiro subgrupo é composto por (6) grupos de pesquisas cujo eixo central de discussão é o lúdico na Educação Infantil e no processo de escolarização da criança.

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

O quarto subgrupo tem cinco (5) grupos de pesquisas que estudam o lúdico como estética, arte e cultura africana:

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

Consequentemente, o quinto e último subgrupo apontam para (6) grupos de pesquisas onde o lúdico é compreendido em sua dimensão ampla, sendo ele inerente ao ser humano que ocupa espaços escolares, universitários e qualquer outro cotidiano social, algo que já vem sendo defendido nos estudos de Negrine (2011), cuja sua essência pode ser encontrada no adulto, idoso, principalmente ao dizer que a ludicidade será temática do mundo contemporâneo, e isto advém com estes grupos de pesquisas nas regiões brasileiras, de modo especial estes que se preocupam com o que é humano. Para tanto,



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

pode-se afirmar que deva existir estudos, disciplinas e currículos que aprofundem esta temática, antes não elencada nas acepções de Santos et al. (1997). São eles:

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

De modo específico, observa-se que três (3) grupos 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*

Notadamente, com esta primeira etapa deste estudo sobre o *Lúdico no contexto dos diretórios dos grupos pesquisa no Brasil*, pode-se dizer que existem muitos grupos que abrem um leque de opções de estudo e leitura sobre o lúdico, mas apenas seis grupos que pesquisam a formação docente e o processo de ensino e aprendizagem, segundo esta pesquisa documental, e pode-se dizer também que a maior incidência parte dos grupos pertencentes à região Sudeste.

O acesso a esses diretórios ajudou a refletir sobre o lugar do lúdico nos laboratórios e grupos de pesquisa, sobre o quanto que ainda precisamos avançar na constituição de grupos de pesquisas em outras regiões brasileiras dentro das universidades. Cabe destacar que o estudo sobre o lúdico deve ser discutido no âmbito da formação de professores não se restringindo à Educação Infantil e à infância, desse modo, percebe-se como o lúdico é apresentado no contexto dos Diretórios dos Grupos de Pesquisa no Brasil e assim na próxima seção discute-se *o lúdico e seus desdobramentos em artigos científicos*.



LÚDICO E SEUS DESDOBRAMENTOS EM ARTIGOS CIENTÍFICOS

Para o conhecimento de como o lúdico vem sendo trabalhado nos artigos científicos, foi realizada uma busca em “todos os índices” na Base *Scielo*, em 2018. Tiveram como palavras-chave: *lúdico*, *processo de ensino e aprendizagem*, *prática pedagógica*, *ensino superior* e *formação de professores*, nos últimos sete anos (2011-2017). Para estas palavras-chave, encontram-se 109 produções referente ao *lúdico*; 759 produções quanto ao *processo de ensino-aprendizagem*. Para *prática pedagógica* 341 produções, 1906 a *ensino superior*. Para a palavra-chave *formação de professores*, 1469 produções e 1059 para *pedagogia*.

Tabela 2: Artigos Base *Scielo* do período de 2011 a 2017

Palavras-chave/ Ano	BASE SCIELO							TOTAL
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	
<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

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

Diante do número elevado de publicações com um só descritor de análise por vez, como foi apresentado na Tabela 2, realizou uma segunda busca com a intenção de filtrar este levantamento e identificar as produções que tivessem maior correlação com o campo da formação de professores e o lúdico. Inseriu nesta nova busca a palavra *lúdico* como central, e, a ela outras palavras-chave como é apresentado na Tabela 3. Além disso, utilizou a opção de busca “*Scielo* áreas temáticas”, marcando “Ciências Humanas” - área no qual se encaixa este artigo.



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Tabela 3: Artigo sobre lúdico com combinações de palavras-chave

Palavras-chave/ Ano	BASE SCIELO							TOTAL
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	
<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

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

Diante desta segunda busca e suas respectivas variáveis, o vasto número de artigos encontrados reduziu-se para 12 artigos, mas cabe relatar que duas produções aparecem de modo simultâneo (na realização da pesquisa com as palavras *lúdico/prática pedagógica* e *lúdico/formação de professores*). Entretanto, lista-se abaixo, no Quadro 3, o resultado obtido de maneira detalhada com o ano, título do artigo, autor(es), e o nome da revista publicada.

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

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



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Palavras-chave	Ano	Autor	Título	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

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

Perante esta busca parametrizada, ao realizar a leitura minuciosa de cada produção (Quadro 3) com a pretensão de identificar como o lúdico vem sendo compreendido no campo da formação de professores, seguem nos próximos parágrafos seus desdobramentos.

Para a pesquisa *lúdico/processo de ensino-aprendizagem*, encontram-se (2) artigos. No primeiro, Santos e Noro (2013) apresentam o lúdico associado ao uso de recursos audiovisuais, como estratégia para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Os autores não chegam a discutir o campo da formação de professores e como esses sujeitos se apropriam do lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem.



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Já o segundo artigo de autoria de Castro e Costa (2011) aborda os impasses no ensino de Química e afirma que a utilização de jogos pode atenuar esses impasses, até porque os jogos propiciam espaços nos quais não há hierarquização dos saberes, mas sim apostam na 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).

Conforme o resultado apresentado no Quadro 3, a busca por artigos que apresentam as palavras-chave *lúdico/prática pedagógica* e *lúdico/formação de professores* obteve de modo simultâneo o mesmo resultado como pode ser observado no quadro em questão. E, neste sentido apresenta-se o texto de Oliveira et al. (2016), os autores desenvolveram uma pesquisa com professores participantes do programa de formação continuada da rede estadual de ensino de Pernambuco sobre o conceito de jogo. Os participantes desta pesquisa (professores) entendem o jogo como ferramenta para o ensino e como contribuição para formação humana inserindo-o na categoria o lúdico. E expõem que o jogo é 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, e diante dessas ações elencadas possibilita interação e cooperação entre sujeitos (OLIVEIRA et al., 2016). Esta produção científica evidencia a potência do lúdico, neste caso nomeado como jogo, como uma estratégia para o alcance da aprendizagem. Ainda nesta afirmativa, o lúdico é cultura e assim pode-se questionar: Quais ações culturais propiciam aprendizagem entre professores formadores contribuindo para os estudos do campo da formação de professores?

Por outro lado, Dantas, Santana e Nakayama (2012) apresentam os resultados de uma pesquisa-ação 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). Teve como objetivo investigar as contribuições do teatro de fantoches para uma proposta pedagógica na formação continuada de professores em educação ambiental. Dantas, Santana e Nakayama (2012) associam o lúdico a outras manifestações artísticas e culturais que potencializam a expressão humana: o teatro, a dança, o desenho, a pintura, entre outras expressões estéticas e poéticas. Os autores citam que essas manifestações possibilitam o *brincar* com a realidade, não se limitando à recreação. Dessa maneira destacam que:

[...] 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).



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Em continuidade, sobre os artigos científicos que têm como bojo de discussão o lúdico e Ensino Superior não obteve nenhum resultado. Porém, ao lançar as palavras combinatórias *Lúdico/Pedagogia*, encontra-se (6) artigos (Quadro 3), os quais somente três (PEREIRA, 2017; PAYÀ RICO, 2014; KISHIMOTO et al., 2011) se aproximam com o tema formação de professores e o lúdico, ao se referir a prática pedagógica (PEREIRA, 2017; KISHIMOTO et al., 2011) ao campo da alfabetização.

Pereira (2017) relata sua pesquisa realizada no âmbito de uma iniciativa governamental destinada a melhorar os níveis de literacia - alfabetismos nas séries iniciais do Ensino Fundamental em Portugal. Este estudo, com base na visão dos alunos considera que o brincar e o jogo são alternativas para melhorar os níveis de alfabetismos. Aposta se dá em uma prática pedagógica com o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) com o fim em desenvolver a aquisição da leitura e escrita. Ainda em diálogo com este artigo, destacam-se os estudos de Kishimoto et al. (2011), que o uso do jogo no processo de letramento dos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) propicia aprendizagem e domínio do código escrito. Ambos discutem a prática pedagógica, direcionam o lúdico ao ato de jogar, brincar, ao processo de escolarização, mas não há interfaces com os estudos sobre aqueles que farão esse percurso de mediação – os professores.

Por último, o artigo de Payà Rico (2014) discutiu 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. No entanto, Mujica Jiménez (2012) propõe, em seu artigo que o jogo esteja presente em todas as culturas como um instrumento humano para simbolizar o ambiente e recriá-lo. Sendo assim, desenvolveu um estudo para descrever as características do lazer na proposta artística e pedagógica de Gladys Medina, no qual traz a importância e as contribuições desse artista para o campo da produção artística e sua influência significativa na formação dos pintores.

Observa-se neste levantamento de artigos na base *Scielo* (2011-2017) e nas sistematizações (Quadro 3) que as pesquisas que tratam sobre o 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 aprendizagem significativa nos conteúdos de Química (CASTRO; COSTA, 2013), ou recebem foco no campo da alfabetização (KISHIMOTO et al., 2011; PEREIRA, 2017). Nesse sentido, os artigos apresentados nesta seção permitem elencar as diversas formas de como se pode inserir o jogo no ensino, como estratégia em algumas disciplinas, e dessa maneira se constitui um ambiente de aprendizagem, cujo prazer em aprender, a motivação para alcançar novas



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

metas e outras conquistas ao desafio que é educar. Mas de maneira geral esta pesquisa com a utilização das palavras-chave (Tabela 2) e seus usos combinatórios (Tabela 3) indica que não há nenhum artigo referente à concepção de lúdico daqueles que formam professores. Igualmente não há nenhum artigo referente ao lugar do lúdico nos cursos de Pedagogia ou licenciaturas que se preocupam com a formação de professores. Eis algumas lacunas que precisam ser aprofundadas, por pesquisadores e professores que familiarizam com esta temática. Com isto, segue-se para o último levantamento: *Teses e Dissertações: um olhar sobre o lúdico*.

TESES E DISSERTAÇÕES: UM OLHAR SOBRE O LÚDICO

Apresenta-se nesta seção - *Teses e dissertações: um olhar sobre o lúdico* - o que há de produção científica sobre lúdico na formação de professores. Para esta busca foram utilizadas as mesmas palavras-chave na pesquisa sobre os artigos científicos apresentados na seção - *lúdico e seus desdobramentos em artigos científicos*. Para maiores aprofundamentos acrescido da palavra *ludicidade* (Tabela 4).

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

		Teses e Dissertações													
Ano		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017	
Palavras-chaves	Grau	T ⁴	D ⁵	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

4 Tese

5 Dissertação



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Teses e Dissertações													
Lúdico/ludicidade + processo de ensino-aprendizagem	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

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.

Nota-se, ao acessar o Banco de Teses da CAPES⁶, a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações⁷, o banco de dados da Universidade de São Paulo⁸, a Biblioteca Digital da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)⁹, o Domínio Público¹⁰ e Minerva UFRJ¹¹, que a maior parte das produções encontra-se em áreas diversificadas. Como Educação Física, Teologia e Psicologia, que não contemplam áreas de interesse desta pesquisa. Portanto, destacam-se 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, ampliou-se a busca para anos anteriores para ver se havia outras Teses ou Dissertações e encontrou-se mais uma dissertação publicada no ano de 2009, totalizando, dessa forma, quatro (04) Dissertações, as quais são apresentadas na tabela abaixo.

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

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

6 Disponível em: <<http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>>. Acesso em: 24 e 25 de maio de 2018.

7 Disponível em: <<http://bdt.d.ibict.br/vufind/>>. Acesso em: 24 e 25 de maio de 2018.

8 Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/>>. Acesso em: 24 e 25 de maio de 2018.

9 Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/list.php?tid=7>>. Acesso em: 24 e 25 de maio de 2018.

10 Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaPeriodicoForm.jsp>>. Acesso em: 24 e 25 de maio de 2018.

11 Disponível em: <<https://minerva.ufrj.br/F?RN=607834312>>. Acesso em: 24 e 25 de maio de 2018.



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Quadro de Teses e Dissertações				
Dissertação	2012	ALBUQUERQU E, 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

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 lúdica na disciplina Laboratório do Ensino da Matemática I. Os alunos destacaram que existem vivências lúdicas na Universidade ao se referirem à 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 repensar como as universidades, os cursos de formação de professores promovem vivências lúdicas para futuros professores, mas para tal compreensão precisa-se focalizar nos docentes que atuam com estes estudantes, e assim



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

realizar a reflexão e a vivência entorno do lúdico – eis, uma lacuna a ser preenchida que colabora para se pensar o campo da formação de professores em diálogo com o que Santos et al (1997) e Negrine (2001) haviam expostos.

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 à 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 da pesquisa, ora aqui apresentada de Albuquerque (2012), percebe-se o quanto é necessário que o professor seja um sujeito brincante, especialmente nos cursos de formação de professores. Quando a autora supracitada pergunta 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 preparados pelo curso de formação para trabalhar a ludicidade” (ALBUQUERQUE, 2012, p. 94). Diante desta resposta, é justificável a “inclusão de uma disciplina curricular que permita ao futuro educador espaço para teoria e a prática da ludicidade” (ALBUQUERQUE, 2012, 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



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

Licenciatura em Música. Estudo de abordagem qualitativa, utilizando a técnica de observação participante, entrevistas semiestruturadas e questionário. Leal (2012) destaca em seu estudo 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. A autora 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 e relataram suas histórias em relação ao brincar – professores que têm experiência na Educação Básica e/ou Ensino 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. Os campos pesquisados 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. 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 (MARONEZE, 2009).

Com esta breve análise documental sobre as Teses e Dissertações que abordam a questão do lúdico na formação de professores, conclui-se que são necessárias novas pesquisas no campo do lúdico, da ludicidade, de modo específico sobre aqueles que



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

formam docentes no Brasil (SILVA, 2014; MARONEZE, 2009). Identifica-se que outras pesquisas, assim como de Maroneze (2009), devam ampliar o debate sobre o conceito de lúdico e de como estes docentes compreendem o que seja lúdico. Sabe-se que existem pesquisas (SILVA, 2014; ALBUQUERQUE, 2012; MARONEZE, 2009) que têm como foco os futuros professores – alunos que ainda serão professores. No entanto, com isto surge outra lacuna: Cadê as vozes docentes que formam professores sobre o lugar do lúdico? Mesmo a produção de Leal (2012) sendo sobre o curso de Música e professores que atuam, questiona-se: Cadê outros cursos em questão? Deste modo, destaca-se a pertinência de mais estudos sobre o lúdico na formação inicial e continuada de professores passando os espaços da Educação Básica até o Ensino Superior.

CAMINHOS POSSÍVEIS: TECENDO SABERES E LACUNAS A SEREM PREENCHIDAS – CADÊ O LÚDICO?!

Após este breve percurso investigativo deste texto sobre a temática do lúdico, dentro do recorte temporal, 2011 a 2017, olhando para os Diretórios dos Grupos de Pesquisas, Artigos, Teses e Dissertações, pode-se constatar, segundo a nossa percepção em diálogo com os levantamentos que assim fizemos, a existência de poucas produções no que se refere ao lúdico no campo da formação de professores. Embora tenhamos uma ideia que muito se fala sobre o lúdico, identificamos que pouco se estuda o que ele seja, principalmente, sobre o entendimento de sua potencialidade por aqueles que são responsáveis pelo ato de ensinar e aprender, em suma, os professores.

Cabe destacar que as pesquisas apresentadas ao longo deste artigo se centram na criança, nos jogos, nas brincadeiras, na arte, nos estudantes que estão em processo de formação inicial. Mas, pouco se explora, problematiza, intervém em saber qual é o lugar do lúdico nas situações de ensino e aprendizagem, sobretudo, conhecer as concepções de lúdico que sustentam o pensar, o agir e o fazer de professores atuantes tanto na Educação Básica quanto no Ensino Superior. Fica, neste caso uma reflexão a ser enfrentada nas pesquisas em Educação.

Por outro lado, percebemos que os grupos de pesquisas que se propõem discutir o lúdico, dentro o seu universo contextual, se preocupam em investigar o mundo da criança e sua relação com o corpo, com a tecnologia e com as diversas formas e maneiras de criação de jogos que contribuem para essa relação cultural da infância. Assim, sobressai uma outra questão, que nos aponta para novas lacunas a serem pesquisadas: Afinal, onde estão os estudos que buscam compreender o lúdico na dimensão humana como um



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

fenômeno que perpassa o desenvolvimento de cada ser? De que maneira os espaços de formação de professores contribuem para a interligação entre vivência lúdica e humanidade? Diante dessas questões e de outras que foram sendo destacadas ao longo deste artigo, inúmeras indagações podem ser realizadas mais ainda quando se busca compreender os caminhos ou até descaminhos que nos ajudam a pensar o lúdico nos espaços de formação de professores.

No que concerne o foco desta produção e seus desdobramentos, ao ter como ponto de partida o desvendar como a temática lúdico vem sendo enfrentada na área da educação, sobretudo no campo da formação de professores, identificamos restrições à criança e a processos de didatizações com a utilização de jogos, brincadeiras, brinquedos e outros artifícios que podem ser denominados como lúdico. Na verdade, há muitos caminhos que tentam descrever e reintegrar saberes sobre o lúdico, mas apostamos que a sua potência está interligada com a vivência. Logo, professores antes de conceituar o que seja lúdico devem vivenciar a sua plenitude no espaço de formação. Isto também está correlacionado com o fazer pedagógico e com a objetividade daqueles que formam professores. Se desejamos que a temática do lúdico seja investigada em sua complexidade, em sua dialeticidade nos processos educativos, enquanto docentes devemos romper as implicações somente à infância e aos objetos lúdico. Fica uma reflexão: escrever não estaria relacionado à dimensão do lúdico?

Por fim, pensar na compreensão do lúdico na formação de professores é um resultado de um conjunto de saberes, vivências, experiências, situações pedagógicas que mobilizam e interrelacionam inúmeros processos que perpassa a vida humana, o mundo que habitamos e o meio que nos relacionamos. Estudar, pensar, investigar, analisar, descrever o que seja lúdico resgata diariamente compartilhamento de experiências, provoca rompimento de prática engessadas e ressignifica olhares para a educação e seus respectivos processos, até por que questionar "cadê o lúdico?" é a busca incessante, incansável que qualquer professor, professora, indivíduo deve se fazer constantemente, pois o seu existir é plural.



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

REFERÊNCIAS

- 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.
- 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&lng=pt>. Acesso em: 21 de jan. de 2018.
- CASTRO, B. J.; 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>>. Acesso em: 22 de jan. de 2018.
- 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.
- KISHIMOTO, T. M. 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>>. Acesso em: 16 de jan. de 2018.
- LEAL, L. A. B. A ludicidade na práxis pedagógica do professor de música. Dissertação (Mestrado em Educação) Bahia: UFBA, Universidade Federal da Bahia, 2012.
- MARONEZE, A. M. da S. A ludicidade como potencialidade humana na formação de professores. Dissertação (Mestrado em Educação) São Leopoldo: UNISINOS, 2009.
- 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>>. Acesso em: 24 de jan. de 2018.
- NEGRINE, A. Recreação na hotelaria: o pensar e o fazer lúdico. Caxias do Sul: EDUCS, 2001.
- NEGRINE, A. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, S. M. P. (Org). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.* 7ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- OLIVEIRA, R. F. C. 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>>. Acesso em: 26 de jan. de 2018.



DOI: 10.12957/e-mosaicos.2021.43444

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

OSMARINA, M. 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>

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>. Acesso em: 22 de jan. de 2018.

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. Acesso em: 22 de jan. de 2018.

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>. Acesso em: 22 de jan. de 2018.

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>. Acesso em: 22 de jan. de 2018.

SANTOS, M. P. et al (Orgs). O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

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.

Recebido em 19 de junho de 2019

Aceito em 24 de março de 2020



A e-Mosaicos Revista Multidisciplinar de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ) está disponibilizada sob uma Licença [Creative Commons - Atribuição - NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Os direitos autorais de todos os trabalhos publicados na revista pertencem ao(s) seu(s) autor(es) e coautor(es), com o direito de primeira publicação cedido à e-Mosaicos.

Os artigos publicados são de acesso público, de uso gratuito, com atribuição de autoria obrigatória, para aplicações de finalidade educacional e não-comercial, de acordo com o modelo de licenciamento *Creative Commons* adotado pela revista.