



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

7211 - Trabalho Completo - 14a Reunião da ANPEd – Sudeste (2020)

ISSN: 2595-7945

GT 08 - Formação de Professores

SABER LÚDICO E OS PROFESSORES EM FOCO

Jonathan Fernandes de Aguiar - UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Agência e/ou Instituição Financiadora: CAPES

Esta investigação é um recorte da dissertação de Mestrado em Educação, na qual teve como propósito estudar o lúdico na Formação de Professores. Neste sentido, o objetivo foi analisar a concepção de lúdico dos docentes que atuam no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (AGUIAR, 2018).

Para tanto, esta pesquisa perpassa as seguintes problematizações: De que modo professores que formam futuros pedagogos compreendem o que é lúdico? Tal conceituação, dialoga com as ideias de Donald Wood Winnicott e Johan Huizinga? Como docentes universitários enxergam o lúdico no curso de Pedagogia? Essas indagações tem como interface “o que pensa, sente e faz o professor” (ANDRÉ, 2010, p. 176).

Este estudo é de cunho qualitativo, por envolver questões particulares, com um nível de realidade que não pode ser quantificado (IVENICKI; CANEN, 2016; DEMO, 2001, 2000), principalmente por compreender a dimensão do lúdico na formação de professores. Nesse sentido, tivemos 27 professores participantes desta pesquisa, atuantes do curso de Pedagogia, vinculados à Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Os instrumentos para coleta de dados foram: a) análise documental; b) aplicação de um questionário online; e, c) uma entrevista semiestruturada. Desse jeito, surge a triangulação de dados conforme é defendida por Ivenicki e Canen (2016) como requisito do rigor científico, além de trazer à baila a técnica de análise de conteúdo descrito por Bardin (2016).

A respeito do lúdico, nos aproximamos das ideias de Huizinga (2014), ao descrever que o lúdico tem como característica primária a vida, identificando-o não apenas no homem, mas em outros animais. O mesmo continua que o lúdico faz parte da essência humana, está intrínseco ao desenvolvimento humano, até porque antes de nos constituir como *Homo sapiens*, somos *Homo ludens*, ou seja, brincamos e interagimos de forma lúdica com o mundo em nossa volta. Segundo as palavras do autor, a presença do jogo tanto em crianças como nos animais percebemos as características lúdicas como “ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo” (HUIZINGA, 2014, p. 21).

Ainda acerca da base teórica deste estudo, dialogamos com o psicanalista Donald Woods Winnicott e a sua obra “O brincar e a realidade”, publicada no ano de 1975, ao incorporar o conceito de lúdico sendo um espaço em que o ser humano se desenvolve, gesta a criatividade e a possibilidade de conhecer o mundo. Nessa perspectiva, assumimos que o uso

da palavra lúdico e ludicidade possuem inúmeros significados, mas aqui denominamos como sinônimos. Tanto que sua apropriação de acordo com a teoria winnicottiana a respeito do lúdico, considera que o mesmo ocupa o espaço potencial entre a realidade externa e realidade interna de cada indivíduo. Logo, o lúdico, não é somente a utilização de jogos e brinquedos, apesar deles existirem e possuírem um papel fundamental no desenvolvimento humano. Entretanto, é como por meio 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. Desse jeito, explica Winnicott (1982, p. 193), o brincar é um “sintoma de saúde no desenvolvimento - emocional”.

Afinal, o lúdico é um saber necessário que forja a identidade docente? Ao mencionar os estudos de Tardif (2014) este compreende que o saber docente é plural, amplo e complexo que podem ser oriundos da formação profissional, disciplinares, curriculares e experiências. Ao se apropriar desse conceito, se o lúdico habita a vida humana, se este indivíduo se constitui como docente, conseqüentemente o lúdico pode ser considerado como um saber que perpassa a identidade de professores, principalmente quando se refere 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; PIMENTA, ANASTASIOU; 2014).

Os professores que participaram desse estudo, compreendem o lúdico como “alegria”, “diversão, riso”, “utilização de jogos e brincadeiras”, “ato de brincar”, “desenvolvimento da criatividade”, “desafio” e “vínculo”. Até que essas considerações, interligam com o olhar amplo do lúdico, principalmente quando direcionam para o ato brincante do ser humano e a dimensão de criar vínculo, ou seja, dialoga com os escritos de Huizinga (2014) quando destaca que todos somos *ludens*, ao demarcar nossa essência que pode está intrínseca ao processo de criar vínculo com a vida, com o outro, sendo o brincar indispensável nesse processo. 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 Winnicott (1975). Contudo, permanece a concepção do lúdico existir nos estudos sobre a primeira infância.

Outro aspecto é o que fazem os professores no Ensino Superior frente à utilização do lúdico em sua prática. Foi marcada a importância do envolvimento entre estudantes 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. Em outras palavras o brincar, torna as aulas possíveis para que os estudantes (futuros pedagogos) 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 autoanálise, de construir outras rotas, outras metodologias, de querer alcançar aquilo que ainda não foi possível no exercício da docência.

Por fim, o que sentem os docentes em relação à metodologia lúdica utilizada na Faculdade de Educação (UFRJ), 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.

Palavras-chave: Lúdico. Formação de Professores. Docência. Ensino Superior.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. F. de. *O lúdico é um saber? Vozes docentes sobre lúdico na docência do Ensino Superior. Dissertação (Mestrado em Educação). Rio de Janeiro: Faculdade de Educação, UFRJ, 2018.*
- ANDRÉ, M. Formação de professores: a constituição de um campo de estudos. *Educação*, Porto Alegre, v. 33, n. 3, p. 174-181, set./dez. 2010.
- DEMO, P. *Metodologia do conhecimento científico*. São Paulo: Atlas, 2000.
- DEMO, P. *Pesquisa e informação qualitativa: aportes metodológicos*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2001.
- 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.
- PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. das G. C. *Docência no Ensino Superior*. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2014.
- TARDIF, M. *Saberes docentes e formação profissional*. 17. ed. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.
- TARDIF, M. Saberes profissionais dos professores e conhecimentos universitários. *Revista Brasileira de Educação*. Jan/fev/abr, n.13, p.5-24, 2000.
- WINNICOTT, D. W. *A criança e o seu mundo*. 6. ed. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1982.
- WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, RJ: Imago, 1975.