

Apresentação

“O brincar não é um escape à vida: é uma parte integral da vida”

(Friedrich Schiller)

Educar e brincar, ou brincar e educar? Para nós, não importa a ordem das palavras, pois vemos os dois termos de forma indissociável. O ato de brincar proporciona, tanto às crianças quanto aos adultos, que estes interliguem as coisas entre si e, ao relacioná-las, construam o conhecimento. Como nos expressa Maturana (2004, p. 249), “o amor e a brincadeira são modos de vida e relação”. Brincar é um processo, um processo de aprendizagem. Pensamos o jogo, a brincadeira e a ludicidade como elementos que, reunidos, representam uma forma significativa de comunicação dos homens entre si e com o mundo.

Nesse sentido, o brincar em qualquer contexto da educação tem papel vital para o desenvolvimento integral do ser humano. É por meio dele que os sujeitos aprendizes adquirem experiências e desenvolvem seu conceito sobre o mundo, desde quando se trate de uma ação que os motive a explorar, experimentar e recriar. Enfim, cremos que é a ação lúdica que gera um ambiente especial para a aprendizagem, sejam os aprendizes crianças ou adultos.

Atualmente, as universidades do exterior e no Brasil, vêm desenvolvendo pesquisas e projetos de extensão, numa perspectiva lúdica e

afetiva, com a finalidade de ampliar seus estudos e oferecer uma formação para os graduandos. Isto é, buscam proporcionar um fortalecimento entre a afetividade, o processo educativo e o processo de desenvolvimento humano e profissional. Com a intenção de avançar na produção científica contamos com a colaboração de estudiosos brasileiros e estrangeiros para a realização do dossiê “Educar e Brincar”, cujos trabalhos permitem pensar no brincar por diferentes perspectivas, tanto ao considerá-lo em espaços e tempos distintos, quanto por ressaltarem a diversidade de situações e relações produzidas por seus caminhos que priorizem a teoria e a prática indissociáveis e os modos de utilização que suscitaram ou que a eles se opuseram.

O presente dossiê está organizado em duas seções, a saber: artigos e entrevista. Compreendemos que publicações neste formato permitem oferecer material científico-pedagógico de saberes acumulados dos profissionais de diferentes áreas que ousaram compartilhar os seus conhecimentos. Esses saberes expressam perspectivas atuais e pouco trabalhadas, mas já conhecidas que se mostram relevantes para serem desenvolvidas e aprofundadas. Assim, juntamente com as novas formas de atuação com crianças, jovens e adultos frente às brincadeiras, e diante das demandas sociais específicas, debatem-se também questões referentes às mudanças necessárias no olhar e na prática dos profissionais de educação que utilizam o brincar como elemento mediador entre o sujeito e o mundo.

Abrimos este dossiê com o artigo da autora Cláudia Barbosa em parceria com a Professora Tânia Ramos Fortuna, coordenadora do Projeto de Extensão “Quem quer brincar?” da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, abordando o tema *O brincar livre na sala de aula de Educação Infantil: concepções de alunas formandas da Licenciatura em Pedagogia*. O artigo apresenta pesquisa sobre concepções de alunas formandas de Licenciatura em Pedagogia em relação à brincadeira livre na sala de aula de Educação Infantil. Os achados contribuem para fazer avançar a compreensão sobre a posição dos professores a respeito, apontando lacunas na formação lúdica realizada na universidade e dificuldades próprias dos estabelecimentos de

ensino de Educação Infantil em relação a essa prática. Mais amplamente, levam a refletir sobre a ambiguidade da situação da brincadeira na Educação e no próprio currículo de formação de professores, tão propalada e, ao mesmo tempo, nela raramente presente.

Na sequência, apresentamos o artigo do professor Marcelo Silva de Souza Ribeiro, a partir das preocupações e orientações, no âmbito do Núcleo de Estudos sobre Infâncias e Educação Infantil (NUPIE), da Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF), com o texto intitulado: *Cultura lúdica digital: novas infâncias, traz reflexões sobre a infância como construção sócio-histórica*, tendo a criança como produtora de cultura infantil. Propõe revisar alguns instrumentos conceituais abordando a questão mesma da infância, da cultura lúdica e digital. Traz contribuições que tomam o papel ativo da criança, inclusive como criativa na construção da própria cultura infantil. Assume o game como instrumento de mediação ao tempo que é via de prazer e marca a atual cultura infantil. Destaca ainda a emergência de culturas lúdicas infantis e a insurgência de novas infâncias. A metodologia se dá justamente na articulação desses elementos, possibilitando, enquanto resultado, reflexões sobre a temática.

Luiz Antonio Batista Leal, no terceiro artigo, em parceria com Cristina d'Ávila, abordam o tema *Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores na área musical*. No artigo, os autores trazem reflexões sobre os fenômenos da ludicidade e da cultura lúdica no processo de formação de professores da área musical e constituição de sua profissionalidade. O artigo busca reconhecer como a cultura lúdica se presentifica na formação dos licenciandos em situação de estágio docente supervisionado, mediante seu planejamento e desenvolvimento de aulas. No seio da problemática da pesquisa repousa a ideia de que a cultura lúdica é invisibilizada nas atividades pedagógicas que envolvem conteúdos disciplinares específicos e na área musical em particular. Além disso, atestamos a dupla profissionalidade do futuro professor de Música, fenômeno que se repete em outras áreas disciplinares.

No quarto artigo, Marilete Calegari Cardoso em parceria com Lílian Fonseca Lima, apresenta a inovadora abordagem sobre *Ambiência*

para Brincar: análise da organização dos espaços de um centro infantil. O artigo em pauta, revela parte de uma pesquisa, em andamento, num centro infantil pertencente a uma universidade do estado da Bahia. Seu objeto se refere à organização do ambiente e os espaços para o brincar na educação infantil. Nessa reflexão procura abordar sobre a importância de uma ambiência para brincar, enquanto espaço mediador – fonte de experiência, relação e aprendizagem para e com as crianças.

Lúcia Gracia Ferreira é autora do quinto artigo. Apresenta *Os Ateliês Biográficos de Projeto e os processos formativos de professores: diálogos, (auto) biografia e ludicidade*, como fruto de uma pesquisa de pos-doc realizada pelo Programa Pós-Graduação em Educação, na Universidade Federal da Bahia. A proposta deste artigo é de promover um diálogo entre os Ateliês Biográficos de Projeto, suas características e aspectos formativos e a ludicidade com suas dimensões e saberes atrelada a formação docente. Este objetiva promover o debate sobre o processo de formação, buscando a (auto)formação e a dimensão lúdica, chamando atenção dos professores para a necessidade da mudança, que começa em si mesmo.

Ainda na esteira do lúdico, o artigo *Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito*, de Monica de Souza Massa, apresenta suas compreensões da etimologia da palavra e de visões de diferentes autores e a pluralidade de significados atribuídos ao lúdico. Aprofundando o estudo, analisamos as propostas de Lopes (2004) sobre o modelo orquestral da ludicidade e de Luckesi (2002) sobre o lúdico como estado de consciência. Em ambos relacionamos a aprendizagem com a ludicidade, entendendo as vivências lúdicas como um caminho para uma nova forma de construção do conhecimento e de transformação da educação. Por fim, apresentamos uma síntese integradora que propõe um conceito sobre o lúdico e sua relação com o ensino e a aprendizagem.

Na sequência, apresentamos o texto *Ensinar, Brincar e Aprender*, do Professor Cipriano Carlos Luckesi, que aborda a questão da relação entre “ensinar, brincar e aprender”, mostrando que o ser humano aprende ativamente, isto é, através da compreensão e de múltiplos exercícios, tendo em vista criar o “caminho neurológico facilitado”. As crianças fazem isso

pelo brincar, que é repetitivo em suas vidas cotidianas. O adulto realiza essa prática de modo semelhante, vinculado ao prazer da ação de aprender.

E, finalizando este dossiê, temos a entrevista realizada com a professora da Universidade de Aveiro, Portugal, Maria Conceição Oliveira Lopes, uma referência na área da comunicação e ludicidade. A entrevista intitulada *O design de ludicidade*, que foi concedida às professoras Cristina d'Ávila (Universidade Federal da Bahia) e Marilete Calegari Cardoso (Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia), traz um rico depoimento acerca da trajetória do brincar na vida pessoal e profissional da pesquisadora, e aborda o tema em questão, enquanto fenômeno e condição de ser do Humano, presente em cada pessoa e em todas as culturas. Indica que a ludicidade se manifesta diversamente e, na multiplicidade dos seus efeitos, indica que é potencializadora da intercompreensão, a meta ideal da comunicação humana.

Assim, convidamos os leitores para trilharem esse jogo de conhecimentos, experiências vividas e teorizadas sobre um assunto tão importante quanto negligenciado nas instituições educacionais de modo geral: o brincar. E que vivam essa experiência com ludicidade! É o que desejamos.

*Marilete Calegari Cardoso
Cristina d'Ávila
Jequié, 15 de novembro de 2015*