



## **RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A DISCIPLINA JOGO, BRINCADEIRA, BRINQUEDO E EDUCAÇÃO**

CLAUDIA REGINA DE CASTRO

### **RESUMO**

O presente trabalho visa apresentar as aprendizagens proporcionadas pela disciplina Interfaces entre Jogo, Brincadeira, Brinquedo e Educação, ofertada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Lavras. O encaminhamento metodológico incluiu a reflexão crítica deste percurso formativo por meio da retomada dos textos, dos registros e dos relatos que se deram durante as aulas. Buscou-se ao longo deste trabalho trazer alguns dos elementos para realizar a descrição informativa, referenciada, dialogada e crítica conforme descrito por Mussi, Flores e Almeida (2021). A princípio, foram apresentados o arranjo das aulas e o processo de avaliação, em seguida, uma síntese dos materiais mais relevantes para o estudo desenvolvido pela pesquisadora. O referencial teórico parte das contribuições dos/as pesquisadores/as na temática como Carneiro (2016, 2017), Grillo (2022a), Huizinga (2011), Caillois (1990), Freire (2012), Brougère (2011), Scaglia, Fabiani e Godoy (2020) dentre outros. Os autores citados e os professores da disciplina foram essenciais para desfazer consensos e ressignificar as concepções essenciais para a prática docente, por exemplo em relação às viradas lúdicas, ao jogo, ao brincar, ao brinquedo, às técnicas corporais, à gamificação, ao professor pesquisador. Foram considerados como ensejos para o amadurecimento das pesquisadoras e dos pesquisadores em formação, a reavaliação métodos de estudo, períodos de autoria e a exposição dialogada de trabalho. Além disso, refletir sobre a existência, as interações humanas, o presente e o futuro são pontos da disciplina para permanecer em nossa prática docente. A intenção não foi concluir a temática, mas relatar a experiência com o intuito de instigar outros trabalhos desta natureza. Espera-se que outros pesquisadoras e pesquisadores em formação na educação tenham a oportunidade de desfrutar dos ganhos desta disciplina.

**Palavras-chave:** Prática Docente; Professor Pesquisador; Viradas Lúdicas.

### **1 INTRODUÇÃO**

A disciplina de Interfaces entre Jogo, Brincadeira, Brinquedo e Educação não estava prevista no plano de estudos da pesquisadora em formação. A princípio, instaurou-se um pouco de receio, por ser uma profissional que não atua diretamente na sala de aula, mas que tem a trajetória com educação em espaços diversos, tais como hospital, museu, desenvolvimento de pessoas. Apesar da dúvida inicial em cursá-la, a disciplina agregou a formação e proporcionou uma visão ampla em relação ao fenômeno lúdico e suas implicações ao trabalho docente.

Este texto é um relato da experiência que tem o objetivo de apresentar os benefícios em relação ao contexto pessoal, profissional e de pesquisadora vivenciados na disciplina, demonstrando o registro reflexivo deste percurso formativo.

A próxima seção apresentará como a disciplina foi organizada e o percurso metodológico para a realização desta exposição. Na seguinte, as aprendizagens e os aspectos que foram ressignificados. Posteriormente, serão relatadas as ponderações finais deste trabalho.

### **2 RELATO DA EXPERIÊNCIA**

A disciplina foi ofertada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Lavras no segundo semestre de 2023. Na organização curricular pertence ao núcleo três nomeado de disciplinas eletivas relacionadas à formação específica. A organização didática foi dividida em três eixos: Fundamentos epistemológicos (do fenômeno lúdico), Diálogos (im)pertinentes entre jogo e educação escolar e produção do conhecimento sobre jogo, Brinquedo e brincadeira nas pesquisas educacionais. A disciplina contemplou os/as mestrandos/as que ingressaram no primeiro semestre de 2023 e alunos especiais, o perfil da turma em relação à graduação foi, em sua maioria, de pedagogos/as e educadores/as físicos/as. Os encontros presenciais aconteceram uma vez por semana, com um total de quarenta e cinco horas.

Trabalhou-se com um referencial teórico diverso que se refere a onze materiais, além de outros que foram citados ou apresentados nas aulas, que permitiu refletir sobre a existência e as relações humanas. As aulas eram dialogadas por meio da problematização e da discussão dos textos, incentivando a participação, no início de cada encontro retomava-se a aula anterior para dar continuidade ao processo. A avaliação contemplou uma análise fílmica, um seminário e um relato de experiência.

O percurso metodológico para a realização deste relato de experiência incluiu a reflexão crítica deste percurso formativo por meio da retomada dos textos, dos registros e das discussões que se deram durante as aulas. Buscou-se ao longo deste trabalho trazer alguns dos elementos para realizar a descrição informativa, referenciada, dialogada e crítica conforme apresentada por Mussi, Flores e Almeida (2021).

### 3 DISCUSSÃO

Para demonstrar as contribuições da disciplina para o desenvolvimento foi elucidado resumidamente o que foi apreciado e a dinâmica utilizada nesta trajetória, por se tratar de um breve relato nem todos os materiais e seus aspectos e/ou conceitos foram abordados. Primeiramente, o documentário *TARJA BRANCA. A revolução que faltava* (2014) e a resenha desta obra que por meio da narrativa de vários profissionais discorre sobre a relevância do brincar como atividade criadora para qualquer fase da vida (CARNEIRO *et. al*, 2016). A análise deste documentário e sua relação com os textos estudados, até aquele momento, representou um aprofundamento teórico e um convite para a reflexão da criança que se foi e o adulto que se tornou, essa análise foi fundamental para entender a postura enquanto pessoa, profissional, pesquisador bem como para a mudança de olhar e atitude nos processos em que se atua.

Na sequência trabalhou-se com Grillo (2022a) que apresenta o jogo em variados tempos e espaços, posteriormente se voltou para os autores em destaque dessas fases, foi bem interessante essa organização para aprender a temática. Nesse viés, Grillo (2022a) ao estudar o jogo, elenca as cinco viradas lúdicas, o contexto e as características históricas de cada uma bem como os principais representantes. A esse respeito, foi possível compreender, inicialmente que a visão de jogo da turma estava atrelada a primeira virada lúdica relacionada a teoria da energia excedente, preparação para a vida adulta, teoria do relaxamento e no decorrer foi estendido o horizonte em relação a esse fenômeno. Na próxima aula, a discussão foi direcionada para a segunda virada lúdica, estudando Huizinga (2011) que considera o jogo é anterior a cultura, é jogando que se produz a cultura, o autor ainda relata as características do jogo. Neste sentido fez pensar que o jogo está em diversas práticas sociais e não somente na infância.

De modo similar Caillois (1990) apresentou as características do jogo, mas vai além ao esquematizar as categorias do jogo. Para o autor essa manifestação está no próprio desenvolvimento civilizatório e analisa a dinâmica do jogo, sendo um estudioso relevante em relação à terceira virada lúdica. Dando continuidade ao tema, examinou-se a produção de um representante da quarta virada lúdica Freire (2012) que se relaciona ao direito de brincar, a

sociologia da infância e a cultura do lúdico. Não está preocupado em enumerar as características do jogo, para ele a imaginação é um mecanismo de adaptação do homem ao mundo. Entretanto, ao reprimir o brincar na infância deixa-se de alimentar esse poderoso dispositivo, a imaginação, que se relaciona com o viver intensamente. Essas considerações alargam a compreensão em relação a importância do brincar nessa fase da vida.

Para tratar do livro *Brinquedo e Cultura* de Brougère (2011) a turma foi dividida em grupos para apresentação de seminários, dentre outros elementos identificamos o brinquedo como forma de apropriação cultural da criança e a ênfase na dimensão simbólica como sua principal função. Nesta etapa, foi dada a oportunidade de ser professor/a, planejar, trabalhar em grupo, sintetizar o que é mais relevante, estar à frente da turma, apresentar o conteúdo, fomentar a discussão o que representou oportunidades de crescimento pessoal, acadêmico e profissional. Durante este seminário, o grupo da mestranda em questão, introduziu sua apresentação com um vídeo e problematizou o seu tema e foi considerado adequado. Inspiradas na disciplina que iniciou com o documentário referido anteriormente que ilustra e problematiza o brincar e representou o despertar para o assunto.

Scaglia *et.al* (2020) a partir das contribuições de outros pesquisadores conceituam as técnicas corporais como maneiras que o ser humano utiliza seu corpo para viver em sociedade. O corpo expressa a linguagem corporal da sociedade em que está inserida, expressa a liberdade ou o limite deste corpo, neste sentido, as técnicas corporais são construídas com a cultura permitindo à sociedade ter a sua identidade própria. Alinhada à cultura em geral, a cultura lúdica agrupa elementos que permite chamar algo de jogo ou não jogo. O jogo é um fenômeno imaterial, os jogos são materialização, é o que se na cultura lúdica. O mundo real provoca desejos. O jogo é um conjunto de desejos coletivos que se estabelecem na cultura, influencia o modo como se usa o corpo, uma forma de satisfazer esses desejos é por meio dos jogos tradicionais. Neste cenário, a realidade é manipulada de acordo com aquele que joga e concebe algo para além do que significa é um processo criativo.

Grillo, Grando (2022b) permitiram compreender os elementos da quinta virada, a gamificação, e sua inserção na educação. É pautada no engajamento, meritocracia, competição, tecnicismo e conteudismo. Não tem como garantir a ludicidade em ações em que jogos de criatividade visam erros ou acertos e jogos de longo prazo que ocupam o tempo livre. Na verdade, o que deveria ser democrático, livre e reflexivo é uma prática neoliberal que pretende levantar dados, criar gráficos de comportamentos, montar os perfis e visam ao lucro.

No encontro sobre a obra *Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30* (2017) o Prof. Kleber Carneiro apresentou sua investigação, além do conteúdo do seu trabalho, elencou o passo a passo de sua pesquisa, seu trabalho enquanto pesquisador, isso foi muito rico. Esse compartilhamento de experiência, os questionamentos e aconselhamentos durante a disciplina reforçaram como lidar com o conhecimento enquanto pesquisador/a. É preciso se despir do senso comum, de crenças, das generalizações e simplificações e ir ao objeto de estudo de uma maneira diferente da lidada anteriormente ao Mestrado e muito presente nesta disciplina.

As estratégias de estudo empregadas até então, podem não ser mais suficientes para compreender o contexto estudado. Sem dúvidas, o mergulho nos autores clássicos, que por vezes, é/foi árduo inicialmente, ou na maior parte do tempo, ou até mesmo os textos mais contemporâneos, mostra que este tipo leitura e escrita é um processo e que é possível com esforço e dedicação. Neste contexto, a preparação para aulas foi fundamental, a leitura, releitura, os esquemas e/ou fichamentos, buscar outros materiais sobre o assunto, a discussão com os/as colegas e as considerações dos professores foram essenciais neste processo desafiador com a disciplina. É essencial que tenha esse comportamento e comprometimento em relação a nossa pesquisa.

Em relação ao contexto profissional, estando num mestrado de educação, que área de

concentração é formação de professores, a forma como disciplina foi estruturada e como os professores conduziam a disciplina são exemplos a seguir. A discussão partia, em sua maioria, dos que os/as mestrandos/as traziam e os professores estavam atentos com questões para problematizar e contribuir com a aprendizagem. O feedback e o respeito ao ritmo de cada um são outros aspectos da prática profissional dos professores que foram importantes para o crescimento pessoal e acadêmico. Além disso, sempre chamavam a atenção sobre como o/a docente e os/as mestrandos/as devem atuar fora (preparação) e dentro da sala de aula. Não só pelo discurso que faziam, mas também pelas atitudes demonstravam sobre o que é ser professor.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, buscou-se apresentar as aprendizagens proporcionadas pelo componente curricular, para isso foi apresentado de forma sucinta a dinâmica da disciplina, o que foi trabalhado e como isso impactou nos âmbitos pessoal, profissional e de pesquisador. Verificou-se que a disciplina apresentou benefícios que reelaboram a trajetória acadêmica e profissional da autora. Espera-se que este trabalho contribua para as reflexões sobre a formação e atuação docente e que outros/as estudantes da educação tenham oportunidade de cursar a disciplina. A intenção não foi concluir a temática, mas relatar a experiência com o intuito de instigar outros trabalhos desta natureza.

Os momentos de repensar as estratégias de estudo, de autoria e de apresentação de trabalhos proporcionados pela disciplina foram compreendidos como ensejos para os/as pesquisadores/as em formação. No que se refere a autoria, na educação é promissor estar ambientado com este tipo de atividade para que não só analisar, mas também, refletir criticamente o contexto e divulgar as vivências, isso permitiu se fortalecer enquanto professor pesquisador e apresenta possibilidades para os pares.

#### REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **O Jogo e a educação**. 3ed. Porto Alegre, Artes Médicas, 2011.  
CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARNEIRO, Kleber Tüxen *et al.* RESENHA DA OBRA CINEMATOGRAFICA: TARJA BRANCA: A REVOLUÇÃO QUE FALTAVA. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, p. 1017-1022, ago. 2016. ISSN 1982-8918.

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo**: a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30. Curitiba, PR: Appris, 2017.

FREIRE, João Batista. **O Jogo**: entre o riso e o choro. 3ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

GRILLO, Rogério. (Re)construindo as pontes de Castália: algumas reflexões sobre o lúdico. GRILLO, Rogério; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tuxen (Orgs). **Em defesa do jogo**: diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Appris, 2022a.

GRILLO, Rogério; GRANDO, Regina Célia. A Ludopolítica e o Advento da Gamificação na Escola. **Revista Brasileira de História, Educação e Matemática**. v.7, n.1, p. 1-13, jun.2022b.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Revista Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60- 77, out. 2021.

SCAGLIA, A. J., FABIANI, D. J. F., & GODOY, L. B. de. (2020). Dos Jogos Tradicionais as Técnicas Corporais: Um Estudo A Partir Das Relações Entre Jogo E Cultura Lúdica. **Corpoconsciência**, 24(2), 187–207.

**TARJA BRANCA. A revolução que faltava.** Direção de Cacau Rhoden. Produção Executiva de Estela Renner, Luana Lobo e Marcos Nisti. Roteiro de Cacau Rhoden; Estela Renner; Marcos Nisti. Intérpretes: Domingos Montagner; Wandí Doratiotto; Antônio Nóbrega; José Simão. Música: André Caccia Bava. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2014. 1 DVD (80 min), son., color. Documentário.