

## EDITORIAL

Este número da Revista *Entreideias, educação, cultura e sociedade* traz à tona um dossiê sobre *Ludicidade e formação de professores*. A hora não poderia deixar de ser mais propícia: um contexto de voláteis relações interpessoais, violência urbana crescente, países em guerra, fome, ausência de moradia e a fealdade reinante nos grandes centros urbanos dão o tônus de uma realidade que reclama por práticas sensíveis no seio educacional, capazes de formar sujeitos críticos e criativos mais preparados para este embate e construção de uma nova ordem social. Desde há muito, vemos grassar no interior das instituições escolares, em todos os seus segmentos, práticas amorfas em que o saber sensível – que abrange as dimensões estética e lúdica no fazer pedagógico – não encontra pouso. Nas práticas da educação superior, esta realidade é enfática. Com o intuito de contribuir para o debate, os autores deste dossiê se debruçaram e criaram um manancial de ideias, teorias, experiências e conceitos que se prestam ao papel de subsidiar discursos e práticas afinadas com a inovação que se deseja no âmbito da educação.

Convém antes de tudo explicitar o que a terminologia *Ludicidade* representa para nós e situá-la no contexto da formação de professores. Rompendo com o discurso do senso comum que entende a ludicidade restrita às brincadeiras, lazer e recreação, defendemos a ideia de que o lúdico é parte da natureza humana, a um só tempo inteligível e sensível. Refere-se a um estado interno de integração plena à experiência que se realiza no plano objetivo, revelando-se como interseção indispensável entre sujeito pensante/sensível e atividades socioculturais. Nesse sentido, e enfocando a formação de professores, a ludicidade revela-se com um enorme potencial para práticas de ensino criativas, inovadoras e voltadas ao enlevo em ensinar e aprender.

Para deslindar esse tecido, qual Ariadne ao fiar sua infundável teia, os autores do dossiê apresentam como corolário de seus argumentos, artigos, como o de Cipriano Carlos Luckesi que abre o presente número, intitulado “Ludicidade e formação do educador”. No artigo, o autor aborda o conceito de ludicidade e o desenvolve no contexto da formação do educador, compreendendo que para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente

e, cognitivamente, adquirir as habilidades necessárias para conduzir o ensino de tal forma que subsidie uma aprendizagem lúdica.

Ainda numa linha conceitual a professora da Universidade de Aveiro, Portugal, Maria Conceição Oliveira Lopes, uma referência na área da comunicação e ludicidade, apresenta o ensaio “Design de ludicidade”, no qual 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. Contudo, a lógica mercantilista que rege as relações na sociedade capitalista hodierna promove e legitima uma visão alienante e instrumentalizada sobre a ludicidade, sendo a mesma destacada como valor de lucro e de subversão consentida pela ordem do mercado estabelecida. Contudo, a essência da ludicidade nada tem de alienante e tudo tem para a dignificação do humano.

No terceiro artigo, a autora e professora da Universidade Católica de Brasília, Maria Cândida de Moraes traz à baila seu ensaio intitulado “Ludicidade e transdisciplinaridade”. Um tema contemporâneo numa abordagem cativante. A Professora Maria Cândida é uma referência em nosso País no que concerne às discussões sobre o paradigma emergente da complexidade. Neste ensaio, a autora aborda a questão da ludicidade como expressão de uma fenomenologia complexa e transdisciplinar, gerada por uma dinâmica integradora, na qual estão entrelaçadas as várias dimensões humanas, em total integração do corpo, mente e espírito, unidos em um movimento de fruição. As atividades lúdicas, consideradas como fenômenos de natureza complexa e transdisciplinar, implicam processos não lineares que envolvem circularidade, interatividade, recursividade, auto-organização, emergência e transcendência, como funções caracterizadoras de processos abertos que exigem flexibilidade estrutural para que a ludicidade verdadeiramente aconteça. Em sua dimensão transdisciplinar, as atividades lúdicas, facilitadoras do processo de fruição, permitem o transitar pelos diferentes níveis de realidade do objeto e os diferentes níveis de percepção e de consciência do sujeito transdisciplinar, a partir de uma epistemologia aberta, apoiada na lógica do terceiro incluído.

No quarto artigo, Mary Rangel, em parceria com Angelina Accetta Rojas, abordam o tema “Arte e ciência na formação de docentes e pesquisadores”. No ensaio, as autoras compreendem

que arte, sensibilidade e emoção são componentes das atividades lúdicas das práticas de ensino-aprendizagem e também se associam à ciência nas práticas de pesquisa. Os estudiosos que dão sustentáculo aos seus argumentos levam-nas a concluir que, através da perspectiva da arte, não só se ampliam os prismas de compreensão dos fatos e fenômenos naturais e sociais, como, principalmente, o alcance do olhar investigativo, realçando-se a intercomplementações entre os princípios da razão, sentimento e imaginação que alargam os horizontes de criatividade e criação das práticas docentes e práticas de pesquisa.

Cristina d'Ávila, no quinto artigo, traz reflexões sobre a ludicidade investindo de modo mais incisivo nas práticas pedagógicas no âmbito da educação superior. Intitulado “Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior” – trata da docência do professor universitário, sua formação pedagógica, os saberes que fundamentam sua prática, dentre eles, os saberes pedagógicos e o saber sensível e lúdico. Há no texto um contraponto entre dois modelos de atuação pedagógica: a abordagem conteudista-transmissional e a docência lúdica. No caso da segunda abordagem, a autora sustenta a hipótese de que a vivência plena das atividades pedagógicas e mobilização de saberes didáticos incidirão positivamente sobre a formação de professores. O trabalho adota como referência central, o paradigma da epistemologia da prática que traz, no seu bojo, o estudo dos saberes utilizados pelos profissionais em seu espaço de trabalho.

Destacando a ludicidade no campo pedagógico, Lynn Alves no sexto artigo do dossiê, traz “A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis”. O artigo busca refletir sobre as questões relacionadas com o processo de *gamificação* presente massivamente na sociedade contemporânea, instaurando a ênfase no prazer de viver de forma lúdica seja nas relações de consumo ou nas relações educacionais. Essa cultura lúdica se articula com a cultura tecnológica e cria artefatos em que os usuários são motivados a cumprir missões para alcançar objetivos e ganhar recompensas. O artigo convida a uma reflexão em torno desta prática a fim de subsidiar novas possibilidades pedagógicas.

Carina Nascimento D'Ávila e Edméa Santos são autoras do sétimo artigo do dossiê. Apresentam “Imagens voláteis e formação de professores dispositivos tecnológicos e lúdicos para as práticas pedagógicas”, como fruto de pesquisa realizada no âmbito do curso

de Especialização em Educação com Aplicação da Informática (EDAI) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Neste, as autoras lançam mão dos dispositivos imagéticos e lúdicos para pesquisar as imagens voláteis, que possuem como contexto sociotécnico a Cibercultura, e suas potencialidades para formação de professores. Concluem que o processo criativo conciliado às noções contemporâneas de mobilidade, ubiquidade e interatividade, potencializa a autonomia estética dos sujeitos, instituindo uma postura epistemologicamente curiosa frente às imagens criadas nos ambientes educativos.

E no oitavo artigo, Roberto Rabello apresenta a inovadora abordagem sobre “Cultura lúdica e formação de educadores: notas etnográficas sobre a capoeira de Angola.” O artigo em pauta apresenta uma reflexão sobre a cultura lúdica na formação do educador, tendo como base uma pesquisa etnográfica sobre a capoeira, realizada na Universidade do Minho, Braga, Portugal, a partir de material empírico colhido na Bahia e em Angola na África. Nessa reflexão procura relacionar jogo e cultura lúdica e apontar alguns elementos característicos da forma de educar o educador nas culturas tradicionais.

Constitui parte deste dossiê também a resenha apresentada por Luiz Antonio Batista Leal sobre obra do estudioso Gilles Brougère intitulada *Jogo e educação*, publicada no Brasil, Porto Alegre, pela Editora Artes Médicas, 2003. Segundo o resenhista, o autor trata das relações entre jogo e educação, procedendo a uma profunda análise socio-antropológica para chegar às conclusões acerca do lugar do jogo no universo infantil e na natureza humana. O autor aborda o jogo do ponto de vista da filosofia, da sociologia e da antropologia. Segundo Brougère o jogo é um fenômeno social, produz cultura e é produzido por ela, o que torna possível a aprendizagem do lúdico.

Ao cabo das leituras que compõem o presente dossiê, convidamos o leitor a refletir sobre as práticas pedagógicas conducentes de uma formação crítica, criativa, lúdica de professores que atuarão na educação básica e superior, no sentido de diminuir o fosso entre vida e prática escolar.

Salvador, 25 de setembro de 2014  
Cristina d'Ávila  
Nelson De Luca Pretto