



A LINGUAGEM LÚDICA NO CONTEXTO DE UMA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA EM AÇÕES TRANSDISCIPLINARES

Mayra Emidio da Silva¹

Maria de Fátima Gomes da Silva²

RESUMO

Este artigo apresenta resultados de uma pesquisa acadêmica, que teve por objetivo conhecer a percepção discente sobre a importância de atividades lúdicas desenvolvidas pela Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco-Campus Mata Norte. Sobre os procedimentos metodológicos, fizemos opção pela abordagem qualitativa de pesquisa. Para a coleta de dados recorremos à entrevista semiestruturada e à observação participante. Os dados foram analisados por meio da técnica de Análise de Conteúdo temático-categorial. Concluímos que as ações lúdicas desenvolvidas promoveram uma polissemia de símbolos e de diferentes vivências, convivências e aprendizagens (diferentes níveis de realidade) e uma conjugação de esforços evidenciados pela linguagem lúdica, por meio do princípio dialógico (complexidade).

Palavras-chave: Brinquedoteca Universitária. Linguagem Lúdica. Transdisciplinaridade.

1

PLAYING LANGUAGE IN THE CONTEXT OF A UNIVERSITY TOY LIBRARY IN TRANSDISCIPLINARY ACTIONS

ABSTRACT

This article presents the results of an academic research, that aimed to know the students' perception of the importance of recreational activities developed by the University Toy Library of the University of Pernambuco- Campus Mata Norte. Regarding the methodological procedures, we opted for a qualitative research approach. For data collection, we used semi-structured interviews and participant observation. Data were analyzed using the thematic-category Content Analysis technique. We conclude that the playful actions developed promoted a polysemy of symbols and different experiences, coexistence and learning (different levels of

¹ Mestra em Educação pela Universidade de Pernambuco(UPE). Professora da Faculdade Santíssima Trindade-FAST. Membro do Grupo de Pesquisas Interdisciplinares em Formação de Professores, Política e Gestão Educacional. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-9333-2028>. E-mail: mayraemidio93@gmail.com

² Doutora em Ciências da Educação pela Universidade do Porto-Portugal. Professora Associada/Livre Docente da Universidade de Pernambuco(UPE). Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Pernambuco(UPE). Líder do Grupo de Pesquisas Interdisciplinares em Formação de Professores, Política e Gestão Educacional. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7801-2939>. E-mail: fatimamaria18@gmail.com



reality) and a combination of efforts evidenced by playful language, through the dialogic principle (complexity).

Keywords: University Toy. Playful Language. Transdisciplinarity.

JUGAR AL LENGUAJE EN EL CONTEXTO DE UNA LUTEROTECA UNIVERSITARIA EN ACCIONES TRANSDISCIPLINARIAS

RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de una investigación académica, que tuvo como objetivo conocer la percepción de los estudiantes sobre la importancia de las actividades recreativas desarrolladas por la Ludoteca Universitaria de la Universidad de Pernambuco-Campus Mata Norte. En cuanto a los procedimientos metodológicos, se optó por un enfoque de investigación cualitativo. Para la recolección de datos, utilizamos entrevistas semiestructuradas y observación participante. Los datos fueron analizados mediante la técnica de Análisis de Contenido por categorías temáticas. Concluimos que las acciones lúdicas desarrolladas promovieron una polisemia de símbolos y diferentes experiencias, convivencia y aprendizaje (diferentes niveles de realidad) y una combinación de esfuerzos evidenciados por el lenguaje lúdico, a través del principio dialógico (complejidad).

Palabras clave: Juguete Universitario. Lenguaje Lúdico. Transdisciplinariedad.

2

INTRODUÇÃO

Refletimos neste artigo sobre a relação entre ludicidade e transdisciplinaridade promovida no contexto da Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco - *Campus Mata Norte*, por meio de diferentes atividades lúdicas, com base nos três pilares da metodologia transdisciplinar proposta por Nicolescu (1999), a saber: os diferentes níveis de realidade, a lógica do terceiro termo incluído e a complexidade. O problema de pesquisa foi consubstanciado pela seguinte questão: qual a percepção dos discentes sobre a importância das atividades lúdicas desenvolvidas pela Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco do *Campus Mata Norte* (UPE-CMN)? O objetivo da investigação foi conhecer a percepção discente sobre a importância de atividades lúdicas desenvolvidas pela Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco - *Campus Mata Norte*.



Para Santos; Santos e Chiquieri (2009, p. 4), esses “[...] três pilares da metodologia transdisciplinar estão mutuamente implicados [...]”. Neste estudo, partimos do pressuposto de que as atividades lúdicas são ações de natureza essencialmente transdisciplinar e estão de certa forma, relacionadas aos três pilares propostos por Nicolescu (1999). Por isso, a análise de algumas ações realizadas no âmbito deste artigo foi orientada com base nesses pilares.

A ludicidade está intrinsecamente ligada à natureza do ser humano saudável em qualquer faixa etária, embora ainda seja vista como algo relacionado apenas à infância. Na opinião de Escobar (2016), a transdisciplinaridade abrange novas dimensões e saberes que precisam ser incluídos e reconhecidos. Nicolescu (1999) ao nos apresentar o Manifesto da Transdisciplinaridade sublinhou que,

A visão transdisciplinar é resolutamente aberta na medida em que ultrapassa o campo das ciências exatas. Ela promove o diálogo e a reconciliação das ciências exatas com as ciências humanas ao valorizar a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior (NICOLESCU, 1999, p. 2).

3

Entendemos o Manifesto da Transdisciplinaridade proposto por Nicolescu (1999), como uma proposta subjetiva e intersubjetiva. Nas experiências humanas voltadas para a transdisciplinaridade a relação entre as pessoas, a vida e o mundo passam pela percepção cultural, a auto-percepção e a intersubjetividade. Com relação ao lúdico, o entendemos como uma expressão subjetiva que se manifesta em nosso modo de ser, de pensar e de conviver. Assim, neste artigo sustentamos a ideia de ser a ludicidade um conjunto de experiências complexas, presentes em todas as fases da vida do indivíduo, as quais resultam em algo prazeroso que vai ao encontro da transdisciplinaridade, por conseguir manifestar a multidimensionalidade do ser humano e evidenciar diferentes níveis de realidade e diferentes formas de existência.

Para Nicolescu (1999, p. 46), o objetivo da transdisciplinaridade é “[...] a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a



unidade do conhecimento". Neste artigo buscamos identificar nas atividades lúdicas realizadas na Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco - *Campus Mata Norte*, sentidos transdisciplinares considerando diferentes níveis de realidade, de percepção e de consciência do sujeito transdisciplinar (participantes da pesquisa), na perspectiva da lógica do terceiro termo incluído que é caracterizadora da vivência da alteridade, a qual se manifesta em complexidade, por diferentes níveis de realidade e através da integração do corpo, da mente e do espírito. E ainda, pela sensação de plenitude, de prazer de bem-estar, como também pela circularidade, interatividade, recursividade, auto-organização, imaginação, sensibilidade e criatividade, que são dimensões constitutivas da inteireza humana possibilitadas pela linguagem lúdica.

Perseguimos no contexto desta investigação, a ideia de que algumas atividades lúdicas que foram desenvolvidas pela Brinquedoteca Universitária anteriormente referida no contexto desta pesquisa, se relacionaram à lógica do terceiro termo incluído, uma vez que possibilitaram a interação entre diferentes pessoas, por meio da linguagem lúdica. Entendemos que as ações lúdicas desenvolvidas e o relato dos(as) participantes da pesquisa sobre estas apresentam consonância com a transdisciplinaridade por meio de diferentes níveis de realidade e da complexidade, pois foram constituídas por um processo dinâmico de contínua interação e apresentaram uma unidade na diversidade, ou em outras palavras, consistiram em um "tecido em conjunto" (MORIN, 1990, p.20).

No seguimento deste artigo apresentamos os procedimentos metodológicos adotados e, em seguida, refletimos sobre o lúdico evidenciando alguns conceitos sobre essa temática. Na sequência procedemos a uma análise de ações lúdicas desenvolvidas pela Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco - *Campus Mata Norte* (UPE-CMN) e da percepção dos(as) participantes da pesquisa sobre a importância dessas ações lúdicas desenvolvidas, apoiando-nos nos três pilares da metodologia transdisciplinar propostos por Nicolescu (1999). Nas considerações finais, apresentamos uma síntese conclusiva das dimensões



de análise que serviram de foco a este estudo: a lógica do terceiro termo incluído, os diferentes níveis de realidade e a complexidade, evidenciando as relações entre o lúdico e a transdisciplinaridade, recordando o objetivo da pesquisa que resultou neste artigo.

PROCEDIMENTOS METODÓLOGICOS

Esta pesquisa foi orientada pelos princípios da abordagem qualitativa, pois essa abordagem permitiu uma melhor compreensão da problemática que foi objeto de estudo nesta investigação. Para a coleta de dados foram utilizadas a entrevista semiestruturada e a observação participante. A escolha da entrevista semiestruturada para este estudo é justificada, uma vez que essa técnica “[...] é bastante adequada para a obtenção de informações acerca do que as pessoas sabem, crêem, esperam, sentem ou desejam [...]” (GIL, 2008, p. 109).

A entrevista semiestruturada foi utilizada para conhecermos a percepção dos(as) participantes sobre as ações lúdicas promovidas durante esta investigação, no contexto da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN que serviu de *locus* para esta pesquisa. As ações lúdicas objetos de análise neste artigo são as seguintes: o I Festival Lúdico; visitação de estudantes da educação básica à Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN; uma colônia de férias do Pibid; um Natal Lúdico. A observação participante possibilita a “[...] construção de hipóteses, a análise e interpretação dos dados” (GIL, 2008, p. 100). Por meio da observação participante registramos a alegria nas fisionomias dos(as) participantes ao lembrarem e vivenciarem atividades lúdicas diversas. Os dados coletados foram analisados a partir da técnica de Análise de Conteúdo temático-categorial (BARDIN, 2009), a qual passou pelas seguintes fases: organização do material; codificação; categorização; tratamento dos resultados obtidos e interpretação.

Com relação aos(as) participantes da pesquisa, entrevistamos seis estudantes do Curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco, embora de um modo geral, a pesquisa tenha contado com mais participantes. No entanto, para a análise dos dados neste artigo



apresentamos apenas o relato dos(as) estudantes que estão identificados(as) com nomes de personagens infantis, com o objetivo de manter o anonimato. Os nomes dos(as) personagens escolhidos(as) foram: Sininho, Cinderela, Moranguinho, Visconde de Sabugosa, Pooh e Soneca. Os nomes fictícios foram escolhidos devido ao tema da pesquisa, o que possibilitou-nos recordar personagens infantis, os quais fizeram e ainda fazem parte de nossas vidas, associados às características de cada participante.

Na sequência, passamos a refletir sobre o lúdico apoiando-nos em algumas definições sobre esse termo formuladas por pesquisadores(as) do tema.

CONCEITUANDO O LÚDICO

O termo lúdico é bastante complexo, pois sua definição varia de acordo com cada civilização e o tempo histórico. Isso acontece devido à associação do lúdico ao jogo que, dependendo da sociedade, poderá estar atrelado a uma atividade de lazer ou até mesmo de trabalho. Como afirma Brougère (2003, p. 9), “a própria ideia que se tem de jogo varia de acordo com autores e épocas, a maneira como é utilizado e as razões dessa utilização são igualmente diferentes”. Assim, podemos dizer que o lúdico se faz presente em cada época de diferentes maneiras, levando-nos a perceber que seu significado e vivência variam de acordo com o lugar e o momento histórico.

Silva (2018, p. 16), destaca que “[...] o termo lúdico tem origem no latim (*ludus*) e quer dizer brincar”. Nesse brincar, ficam compreendidos jogos, brinquedos e brincadeiras, e é coerente também, à conduta daquele que participa do jogo, que brinca e se diverte do mesmo modo que, a música, a literatura, o teatro, as dramatizações, igualmente são consideradas manifestações do lúdico.

Para Brandt (2019, p.15) “[...] o lúdico também é considerado como uma atividade que está vinculada, principalmente, ao universo infantil. Porém, de forma geral, a palavra aparece associada a três outras palavras chaves: divertimento, jogo e brincadeira”. Essa forma de conceber o lúdico



nos remete a uma linguagem lúdica diversa que pode ser facultada à pessoas de diferentes faixas etárias no contexto de uma brinquedoteca universitária.

Nessa perspectiva, “[...] o lúdico está relacionado ao divertimento, como um meio pelo qual o ser humano afasta-se de suas rotinas e limitações, abrindo possibilidades para a imaginação e o diver” (BRANDT, 2019, p. 26). Assim, entendemos que o lúdico está intrinsecamente relacionado ao desenvolvimento humano. Por isso, é imprescindível para todas as faixas etárias.

Ainda nessa perspectiva de perceber a importância do lúdico ao longo da vida, Escoffier (2019, p. 15) afirma que “[...] o lúdico está presente em todas as fases da vida, sendo um elemento essencial para o relacionamento entre as pessoas [...]”. Essa afirmativa reforça a ideia de que o lúdico permite a integração entre pessoas de diversas faixas etárias, além de possibilitar a emergência de vivências culturais variadas.

As atividades lúdicas promovem a interação entre os(as) participantes de forma prazerosa. Assim, “[...] o lúdico consiste numa experiência subjetiva, tendo como pressuposto as vivências anteriores de cada sujeito” (SOUZA, 2019, p.79). Trata-se de ações privilegiadas que possibilitam a quem delas participa o desenvolvimento cognitivo, a socialização e a alegria. Por isso, “[...] é considerado um mecanismo essencial para o desenvolvimento, para a aprendizagem e para a vida dos indivíduos, desde criança” (SOUZA, 2018, p.41).

Para Silva (2016, p. 26), “numa perspectiva sociológica, por exemplo, o lúdico é visto como um processo social sendo de grande importância para o processo de aprendizagem e desenvolvimento dos participantes de um ambiente interativo”. Nesse sentido, podemos dizer que a linguagem lúdica possui um caráter transdisciplinar, pois promove a relação entre diversos níveis de realidade e permite ao ser humano a vivência da alteridade, por meio de diferentes ações.

Na opinião de Santos (2010, p. 173), “o lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se



desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo [...]”. Desse modo, entendemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, pois para além de facilitar a aprendizagem, possibilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural, ajudando a manter uma boa saúde mental e a comunicação entre pessoas de diferentes faixas etárias.

Luckesi (2002) refere que a ludicidade é um estado de entrega, são sensações e sentimentos que o ser humano experimenta ao realizar qualquer atividade que lhe proporcione prazer em sua execução. Podemos dizer que o lúdico se trata de um conceito complexo, percebido de formas distintas em contextos históricos diversos. Na atualidade, há diferentes enfoques a respeito desse termo assente na antropologia, na sociologia, na psicopedagogia, entre outros.

Neste artigo sustentamos a ideia de que a ludicidade consiste em ações de caráter transdisciplinar. Para Nicolescu (1999, p. 149), a transdisciplinaridade “[...] pressupõe uma racionalidade aberta a um novo olhar sobre a relatividade das noções de ‘definição’ e de ‘objetividade’ [...]”. Neste artigo, tomamos o lúdico como um processo social, cujo desenvolvimento tende a materializar-se em ações transdisciplinares, fruto de interações intra-subjetivas e intersubjetivas entre os(as) participantes, as quais possibilitam a intuição, a imaginação, a sensibilidade e a criatividade.

Desse modo, na sequência destas reflexões procedemos a uma análise sobre algumas ações realizadas no contexto da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, procurando identificar nestas perspectivas transdisciplinares.

A LINGUAGEM LÚDICA NO CONTEXTO DA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO - CAMPUS MATA NORTE EM AÇÕES TRANSDISCIPLINARES

Neste estudo procuramos entender o lúdico como uma expressão da transdisciplinaridade, por considerarmos que este é motivado por uma dinâmica integradora em que estão entrelaçadas as várias dimensões



humanas. Para Ferreira; Gonçalves e Lameirão (2019, p. 645) “[...] a transdisciplinaridade une e funde áreas científicas diferentes e leva a um novo campo científico [...]”, o que no caso deste estudo aconteceu por meio da linguagem lúdica.

Reiteramos que para a análise dos dados, quer seja referente às ações desenvolvidas no contexto da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, quer seja sobre a percepção dos(as) participantes da pesquisa sobre a importância de ações lúdicas desenvolvidas nos apoiamos nas ideias de Nicolescu (1999), que sistematizou uma metodologia transdisciplinar sustentada por três pilares, ou seja, os diferentes níveis de realidade, a lógica do terceiro termo incluído e complexidade.

Nos diferentes níveis de realidade, processa-se o entendimento da realidade como um processo dinâmico, em contínua interação. Nesse sentido, a análise das ações lúdicas da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN e da percepção dos(as) participantes da pesquisa sobre a importância do lúdico para pessoas de diferentes faixas etárias, buscou identificar esse processo dinâmico e a contínua interação entre as pessoas por meio do lúdico.

Com relação à lógica do terceiro termo incluído, referem Santos; Santos e Chiquieri (2009) que nesse pilar é admitida uma interação entre opostos e se interpõem conhecimentos concebidos através dos diversos saberes que se situam entre os saberes e se projetam além dos saberes constituídos. Essa lógica “[...] implica a impossibilidade de uma teoria completa, fechada em si mesma [...]” (Ibid., p. 8).

Nesse sentido, o conhecimento deve ser construído por meio de aprendizagens coletivas que deverão acontecer pela vivência da alteridade que, no caso desta investigação, esteve focada nas ações lúdicas da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN. Por isso, para esta análise foram considerados alguns aspectos que induzem à lógica do terceiro termo incluído por permitirem a vivência da alteridade materializada na linguagem lúdica, a qual favorece a integração.



Sobre a complexidade, afirmam Santos; Santos e Chiquieri (2009, p.10) que esta “[...] na sistematização de Morin (1991), transforma-se em um princípio fundamental: princípio Unitas Multiplex [...]”. Em outras palavras, isto quer dizer “[...] unidade na diversidade ou unidade múltipla, conforme a formalização da lógica do terceiro termo incluído [...]” (Ibid., p. 10). Sendo assim, ao analisarmos a linguagem lúdica das ações desenvolvidas na Brinquedoteca Universitária da CMN e a percepção dos(as) participantes da pesquisa sobre a importância do lúdico para pessoas de diferentes faixas, tendo por base a vivência da Complexidade, perquiriu-se por meio das atividades lúdicas promovidas, a unidade na diversidade ou a unidade múltipla.

Desse modo, consideramos como dimensões de análise os pilares da metodologia transdisciplinar proposta por Nicolescu (1999) para a análise das ações lúdicas desenvolvidas na Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN e da percepção dos(as) participantes da pesquisa sobre a importância do lúdico: a lógica do terceiro termo incluído (interação entre opostos/construção de conhecimentos concebidos através dos diversos saberes); os diferentes níveis de realidade (processo dinâmico e a contínua interação); a complexidade (unidade na diversidade ou a unidade múltipla).

Uma análise transdisciplinar de ações lúdicas desenvolvidas no âmbito da Brinquedoteca da Universidade de Pernambuco - Campus Mata Norte

Para a realização dessa análise procederemos a uma descrição das atividades realizadas e ressaltaremos aspectos das atividades que apresentaram consonância com os pilares da transdisciplinaridade propostos por Nicolescu (1999). As ações lúdicas objetos desta análise, são as seguintes: o I Festival Lúdico; visitaç o de estudantes da educaç o b sica   Brinquedoteca Universit ria da UPE-CMN; uma col nia de f rias do Pibid; um Natal L dico.

O I Festival L dico realizado pela Brinquedoteca Universit ria da UPE-CMN, aconteceu com o objetivo de despertar nos(as) participantes o



interesse pela temática da ludicidade e proporcionar a todos(as) alegria e momentos de lazer. Ocorreu nos dias 28 e 29 de novembro de 2019 e atendeu a um público de faixas etárias diversas. A programação foi organizada com uma palestra de abertura, contação de histórias, oficinas de dança, teatro, recreação, confecção de brinquedos, piquenique lúdico, peça teatral, baile de fantasia e visitação à Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN.

Com relação à palestra de abertura intitulada “A Universidade como espaço lúdico de formação, vivências e convivências”, no âmbito do I Festival Lúdico proferida pela Professora Dra. Marlene Burégio da UPE-CMN, foi ressaltado por ela a importância da universidade ser um espaço lúdico para a formação, vivências e convivências. Infere-se que essa palestra consistiu em uma ação lúdica transdisciplinar, por meio da lógica do terceiro termo incluído, pois para além de promover uma interação entre opostos, permitiu a vivência da alteridade, pois possibilitou novas vivências e convivência, alocando diversas linguagens lúdicas.

Ressaltamos que numa perspectiva antropológica a alteridade acontece quando entramos em contato com uma cultura diferente da nossa e conseguimos compreender e interagir essa cultura, sem fazermos juízo de valor desta. No caso da palestra em questão, a interação aconteceu por meio da linguagem lúdica.

Ainda no contexto do I Festival Lúdico da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, destacamos a realização de oficinas lúdicas, as quais proporcionaram aos participantes momentos dinâmicos e de interação, congregando vivências em campos variados, o que nos permite inferir que estas corresponderam ao pilar da transdisciplinaridade denominado por Nicolescu (1999) de “diferentes níveis de realidade”. Nos “diferentes níveis de realidade”, “a dicotomia clássica real-imaginário desaparece na visão transdisciplinar” (NICOLESCU, 1999, p. 73). Para Nicolescu (1999, p. 73), “um nível de realidade é uma dobra do conjunto dos níveis de percepção e um nível de percepção é uma dobra do conjunto dos níveis de realidade. O real é uma dobra do imaginário e o imaginário é uma dobra do real”.



Nesse contexto, os(as) participantes das oficinas lúdicas foram conduzidos(as) a situações que estimularam seus imaginários quando foi proposto a eles que relembassem experiências e vivências de quando eram crianças, como por exemplo: criar brinquedos com materiais recicláveis dando novo sentido a este. Isto aconteceu na oficina de confecção de brinquedos.

Identificamos ainda no âmbito das oficinas lúdicas realizadas, uma possibilidade de vivência da lógica do terceiro em termos da ampliação do conhecimento pelos(as) participantes, quando lhes foi solicitado que relacionassem a teoria à prática, no que diz respeito às suas concepções acerca do lúdico. Isso aconteceu por meio de uma linguagem lúdica facultada por ações de caráter interativo.

A lógica do terceiro termo incluído, está interligada à diferentes percepções dos diferentes níveis de realidade e, por intermédio dessa interação, os(as) participantes puderam expressar suas concepções sobre o lúdico de forma transdisciplinar. Esse pilar da transdisciplinaridade, segundo Nicolescu (1999, p. 52) “[...] tem um alcance considerável sobre a teoria do conhecimento, pois implica na impossibilidade de uma teoria completa, fechada em si mesma”. Assim, se faz necessário uma interação entre os conhecimentos.

Outra ação de caráter transdisciplinar que aconteceu dentro do I Festival Lúdico da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, foi um Piquenique Lúdico, com recreação para pessoas de diferentes faixas etárias. Para esse momento, houve apresentação de uma peça teatral, um Baile de Fantasias com a presença da Sociedade Musical 5 de novembro, conhecida popularmente por Banda Revoltosa do Município de Nazaré da Mata.

O Piquenique Lúdico reacendeu, nos(as) participantes, a ludicidade adormecida, possibilitando um momento de integração e interação. Inferimos que por meio do Piquenique Lúdico, vivenciamos momentos transdisciplinares, evidenciados por uma lógica do terceiro termo incluído, por diferentes níveis de realidade e também por meio da complexidade, pois a linguagem lúdica exercida, no contexto dessa ação, permitiu uma



relição e junção dos saberes que foram cindidos e postos em oposição, ou seja: saberes da cultura científica e os saberes da cultura humanística, da filosofia, das artes, da literatura, da história, entre outros.

Ainda no quadro das ações lúdicas desenvolvidas no âmbito da Brinquedoteca da Universidade de Pernambuco - Campus Mata Norte, citamos a visita de estudantes da educação básica a esta, pois desde o período de implantação, essa Brinquedoteca procurou desenvolver atividades integradas às escolas de educação básica. Para isso, abriu as portas para a visita de estudantes de escolas municipais da Zona da Mata Norte de Pernambuco. A primeira teve por objetivo que os(as) estudantes do Curso de Pedagogia observassem a relação das crianças com o espaço da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN. Essa intenção acompanha as ideias de Canda; Soares e Zen (2018, p. 421) quando referem que “os sentidos e significados da experiência do brincar só podem ser compartilhados por aqueles que de fato estão imersos nessa produção”.

Intencionávamos que essas visitas possibilitassem aos(às) estudantes do Curso de Pedagogia da UPE uma ampliação dos conhecimentos acerca do lúdico e do brincar, pelo entrelaçamento da teoria sobre o lúdico, refletida em sala de aula, e a observação de crianças que brincavam. Na esteira dessa ação, depreendemos que o brincar é, por si, uma ação de caráter transdisciplinar, carregado de uma linguagem lúdica.

A visita dos(as) estudantes da educação básica à Brinquedoteca, possibilitou aos(às) estudantes do Curso de Pedagogia da UPE o entendimento de que o brincar consiste numa ação transdisciplinar que possibilita a comunicação de consciências individuais, umas com as outras, realizadas com base na reciprocidade e na promoção da imaginação, da criatividade e da interação. Podemos dizer que o ato de brincar permite a quem está nele envolvido a vivência de diferentes níveis de realidade, por meio de uma relação dialógica, uma vez que, “[...] as crianças observam, reinventam, negociam, experimentam, compartilham e criam cultura com seus pares e com adultos, demonstram a maneira como veem e concebem o mundo” (SILVA; PACÍFICO; PEREIRA, 2022, p.7).



A Colônia de Férias, realizada por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, no mês de janeiro 2020, por estudantes bolsistas do PIBID do Curso de Pedagogia com estudantes de escolas municipais da Zona da Mata Norte de Pernambuco envolveu as seguintes atividades lúdicas: torta na cara, queimado, visita à Brinquedoteca da UPE-CMN, momento cinema no auditório do *Campus* mata Norte, contação de histórias, entre outras. Dessa ação, relatamos a vivência de momentos que podem ser considerados transdisciplinares, a saber: o trabalho conjunto dos(as) estudantes bolsistas responsáveis pela organização e estruturação das atividades; o planejamento coletivo; a interação dos(as) estudantes bolsistas do PIBID com os(as) estudantes da educação básica; a ressignificação do brincar pelos(as) estudantes da educação básica e bolsistas do PIBID, por meio de uma relação dialógica; a diversidade da linguagem lúdica propiciada pelo ato de brincar de diferentes formas.

Inferimos que esse conjunto de ações revelou ora de forma latente, ora de forma manifesta a lógica do terceiro termo incluído, a qual compreendeu também a existência de diferentes níveis de realidade. Essas ações lúdicas e o processo de elaboração destas, por meio de um trabalho em equipe, podem ser concebidos como um processo dinâmico, em contínua interação que, por ser transdisciplinar, permitiu aos que dele participaram vivenciarem o dinamismo da alteridade.

O “Natal Lúdico” aconteceu no ano de 2019 e consistiu numa ação que visou desenvolver a imaginação e as múltiplas linguagens. Nesse sentido, foi realizado um jogral e uma Cantata Natalina pelas estudantes do Curso de Pedagogia, as quais ficaram responsáveis pela seleção das músicas e a declamação do jogral.

Uma análise sobre o “Natal Lúdico” numa perspectiva transdisciplinar, com base na metodologia proposta por Nicolescu (1999), permite inferir que o conjunto de ações que fizeram parte desse momento lúdico sugere a presença da transdisciplinaridade, no que concerne ao respeito ao pensamento do outro (lógica do terceiro termo incluído). Identificamos,



também, diferentes linguagens e aprendizagens (diferentes níveis de realidade) e, ainda, uma conjugação de esforços para a realização das ações planejadas, por meio do princípio dialógico, o qual remete à complexidade, que corresponde à multiplicidade, ao entrelaçamento e à contínua interação entre os seres humanos.

Na sequência, procederemos a uma análise sobre a percepção dos(as) participantes da pesquisa referente à importância das ações lúdicas anteriormente relatadas, desenvolvidas no âmbito da Brinquedoteca da Universidade de Pernambuco do *Campus* Mata Norte.

Uma análise transdisciplinar da percepção dos participantes da pesquisa sobre a importância de ações lúdicas desenvolvidas no âmbito da Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco - *Campus* Mata Norte

Neste subitem refletimos sobre a importância de ações lúdicas desenvolvidas no âmbito da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, à luz da percepção dos(as) participantes da pesquisa que são estudantes do Curso de Pedagogia da referida instituição, que foram entrevistados com o objetivo de conhecermos a percepção deles(as) sobre a importância de ações lúdicas desenvolvidas pela citada Brinquedoteca. Para esta análise, atribuímos os seguintes nomes fictícios aos(as) participantes: Sininho, Cinderela, Moranguinho, Visconde de Sabugosa, Pooh e Soneca.

Assim, ao indagarmos o participante Visconde de Sabugosa (2019) sobre a importância de atividades lúdicas, ele se colocou da seguinte forma:

Esses tipos de atividade contribuem para a socialização dos sujeitos. Quando crianças, adolescentes e adultos brincam, eles interagem uns com os outros, aprendendo a lidar com as diferenças entre cada sujeito que está envolvido nesse processo (VISCONDE DE SABUGOSA, 2019).

Podemos dizer que as atividades lúdicas possibilitam a quem as vivencia um desprendimento de preconceitos, pois pela realização delas, no coletivo, “reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as



trocas inter-humanas aí partilhadas, podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão abundantes na nossa época" (FORTUNA, 2011, p. 97). As atividades lúdicas não se dão apenas de maneira individual, elas acontecem na coletividade e na interação com o outro. No entanto, para que isso aconteça de maneira significativa, se faz necessário que estejamos abertos e livres de preconceitos.

Ainda com relação à opinião do Visconde de Sabugosa, inferimos que as atividades lúdicas, enquanto ações de caráter transdisciplinar são de natureza complexa, pois acontecem a partir da interação com o objeto, com o meio ou com o outro.

No seguimento das entrevistas realizadas, no contexto do "Natal Lúdico", indagamos a Sininho e a Cinderela sobre a importância desses eventos para a interação entre as pessoas, e elas se posicionaram da seguinte forma:

Sim, foi possível perceber que o público interagiu, por meio dos passos e nos gestos. Foi um momento prazeroso e todos se divertiram, com o momento proposto" (SININHO, 2019).

Sim. Ao refletir a ludicidade como uma vivência que se caracteriza pelo prazer e felicidade dos indivíduos que a vivenciam, são evidentes tais sentimentos nas pessoas que estiveram imersas nas atividades do jogral e cantata. Durante o jogral, nas músicas cantadas, houve momentos de partilha, fraternidade e alegria por todos e todas que participaram (CINDERELA, 2019).

Esses relatos se relacionam à Cantata Natalina. Inferimos que há nos argumentos acima referidos, conteúdos que sugerem uma interação entre opostos e uma construção de conhecimentos concebidos através dos diversos saberes, o que interpretamos como uma possibilidade de vir a ser a vivência da lógica do terceiro termo incluído, cujo propósito é o de articular os contrários, ou seja: sujeito e objeto, subjetividade e objetividade, matéria e consciência, simplicidade e complexidade, unidade e diversidade. Para Nicolescu (1999, p. 9), "na lógica do terceiro termo incluído os opostos são antes contraditórios: a tensão entre os contraditórios promove uma unidade que inclui e vai além da soma dos dois termos". Nesse caso, a música, nesse



terceiro termo, se destaca por possuir um papel fundamental no processo de formação de pessoas, uma vez que,

A escuta de obras musicais sempre provoca emoções, sensações, pensamentos e comportamentos diversos. Uma música que tem no ritmo seu elemento mais determinante desperta a vontade de movimentar-se, de balançar o corpo, de dançar, ao passo que certas melodias despertam sentimentos e emoções subjetivas, únicas, distintas para cada um (BRITO, 2003, p. 189).

Podemos dizer que a música possibilita a interação entre corpo e mente e entre as pessoas envolvidas, proporcionando uma articulação entre contrários. Ressaltamos que esse contexto, possivelmente, favoreceu a vivência da transdisciplinaridade pela lógica do terceiro termo incluído. Reiteramos que a interação entre pessoas, por meio da linguagem lúdica veiculada pela música, permite ao ser humano uma ascendência em relação à compreensão da realidade em outro nível que se mantém aberto a novos processos.

Foi indagado ainda, às participantes Sininho e Cinderela que sugestões elas teriam para outras vivências lúdicas no contexto da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN e, desse modo, elas se posicionaram da seguinte forma: “sugiro realizar um evento lúdico na semana das crianças, promovendo atividades extensionistas”(SININHO, 2019); “sugiro uma participação mais efetiva da Brinquedoteca também nos eventos já existentes no *Campus*, por meio de oficinas, apresentações culturais, entre outros” (CINDERELA, 2019).

A propósito da sugestão de Sininho, ressaltamos que a Extensão Universitária carrega em si mesma, uma linguagem lúdica transdisciplinar que propicia, de certa forma, a vivência da lógica do terceiro termo incluído, pois a linguagem lúdica une as pessoas e, nesse sentido, a tensão entre ideias antes contraditórias “[...] promove uma unidade que inclui e vai além da soma dos dois termos [...]” (NICOLESCU, 1999, p. 9), promovendo uma interação entre os opostos.

Fortuna (2011, p. 106) refere que a Extensão Universitária é “um dos meios pelos quais o Ensino Superior cumpre suas finalidades. [...] Através dela,



podem ser produzidos conhecimentos significativos não só “para”, mas também “com” a comunidade universitária”. Na esfera da Extensão Universitária, inferimos que a transdisciplinaridade se manifesta para e com a comunidade universitária, que é formada pelos docentes e acadêmicos e também pelos que participam de ações de caráter transdisciplinar como as que foram promovidas no âmbito desta pesquisa.

Ainda com relação às sugestões da participante Cinderela (2019), inferimos que há na sugestão desta a presença da complexidade quando ela refere: “sugiro uma participação mais efetiva da Brinquedoteca, também nos eventos já existentes no *Campus*, por meio de oficinas, apresentações culturais, entre outras”.

Considerando que o pensamento complexo integra os modos de pensar, opondo-os ao reducionismo, depreendemos que a sugestão da participante Cinderela sobre a possibilidade de a Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco do *Campus* Mata Norte realizar outros eventos que envolvam oficinas e apresentações culturais, consiste numa proposição complexa que, possivelmente, integrará modos de pensar e linguagens lúdicas diversas, combinando a simplicidade com a complexidade de forma contextualizada.

Ainda com relação à percepção dos(as) participantes desta pesquisa sobre as ações lúdicas promovidas pela Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco - *Campus* Mata Norte, nomeadamente no que se refere ao I Festival Lúdico, perguntamos ao participante Visconde de Sabugosa se considerava que as brincadeiras, os jogos, as danças, o teatro e as músicas apresentadas contribuíram para a integração do(as) participantes. Ele se posicionou da seguinte forma:

Esses tipos de atividades, (referência às atividades realizadas o I Festival Lúdico da Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN) contribuem para a socialização dos sujeitos. Quando crianças, adolescentes e adultos brincam, eles interagem um com o outro, aprendendo a lidar com as diferenças entre cada sujeito que está envolvido nesse processo (VISCONDE DE SABUGOSA, 2019).



O depoimento do participante Visconde de Sabugosa acima apresentado, sugere que as atividades lúdicas que fizeram parte do I Festival Lúdico permitiram a "socialização dos(as) participantes", fato que possibilita inferirmos que o lúdico consiste numa vivência complexa que acontece por meio da interação entre as pessoas.

Por intermédio da linguagem lúdica emergem diferentes níveis de realidade que são materializados pelas brincadeiras, músicas, teatro e outras tantas vivências que ressignificam e imprimem novos sentidos à vida das pessoas, pela interação e dialogicidade. Essas vivências possibilitam a "[...] superação da dicotomia e da fragmentação" (FRANKIV E DOMINGUES, 2016, p. 123), e fazem aflorar a complexidade social que "[...] invade todos os campos do conhecimento" (NICOLESCU, 1999, p. 7).

Ressaltamos que a interação com os diferentes níveis de realidade possibilita aos sujeitos socialmente constituídos, um desprendimento de preconceitos, pois conforme refere Fortuna (2011, p. 97) nas atividades lúdicas realizadas em coletividade, "reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhadas podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão abundantes na nossa época".

Na sequência das entrevistas realizadas, a participante Moranguinho (2019) respondeu da seguinte forma: "essas atividades contribuem para nosso desenvolvimento integral". Na mesma linha de pensamento de Moranguinho (2019), o participante Pooh (2019) afirmou que "esses tipos de atividades ativam a criatividade, fazendo com que as pessoas que as praticam desenvolvam-se integralmente".

Uma análise sobre a percepção dos participantes Moranguinho e Pooh sugere que as ideias deles sobre as atividades lúdicas, evidenciam a vivência da transdisciplinaridade, por meio do diálogo entre diferentes campos do saber sem imposição do domínio de uns sobre os outros, pois as atividades lúdicas favorecem o diálogo entre diferentes linguagens sem imposições.



No seguimento das entrevistas realizadas buscamos ainda conhecer a opinião dos(as) estudantes participantes da pesquisa sobre que tipos de formações alusivas ao lúdico gostariam que fossem oferecidas e, nesse sentido, Soneca e Moranguinho se posicionaram da seguinte forma: “uma formação que tenha o brincar livre como tema” (SONECA, 2019); “gostaria de vivenciar as brincadeiras populares” (SONECA, 2019); “atividades, que resgatem as brincadeiras populares” (MORANGUINHO, 2019).

A propósito das sugestões de Moranguinho e Soneca, convém destacar que no “[...] brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas, atributos visuais, auditivos e sinestésicos” (MOYLES, 2002, p. 33). A pessoa que brinca se integra com o meio e com o que se brinca. Acontece, assim, uma integração entre o meio, objeto e o corpo que promove um nível de prazer e satisfação mediados pelo ato de brincar.

As atividades lúdicas constituem uma ação transdisciplinar, uma vez que “[...] resgata o prazer de aventurar-se no mundo das ideias” (SANTOS; SOMMERMAN, 2009, p. 26). Inferimos que nesse processo de prazer e de aventurar-se proporcionado pelas atividades lúdicas, o ser humano constrói novas aprendizagens de forma complexa, pois sendo a ludicidade uma expressão fenomenológica complexa e transdisciplinar, que é gerada por uma dinâmica integradora, na qual estão entrelaçadas as várias dimensões humanas, possibilita a total integração do corpo, mente e espírito, que unidos por um movimento de fruição, vivencia a partir da sensação de plenitude o prazer e o bem-estar característicos das atividades lúdicas.

Ainda com relação a que tipos de formações os(as) participantes desta pesquisa gostariam de participar, o participante Pooh (2019) se posicionou da seguinte forma: “a Brinquedoteca deveria ofertar formações de contação de histórias e confecção de brinquedos com materiais recicláveis”. Concebemos essa sugestão de Pooh (2019) como uma percepção latente de que uma formação lúdica, alusiva ao tema da contação de histórias e da confecção de brinquedos com materiais



recicláveis, possibilitaria uma vivência transdisciplinar, fruto das interações intrassubjetivas e intersubjetivas com o objeto da formação. Nessa perspectiva, temos o lúdico como uma dimensão constitutiva da inteireza humana.

Ao ser indagado sobre que tipos de formações gostariam de participar, o participante Visconde de Sabugosa respondeu da seguinte forma:

Atividades que envolvessem a comunidade, uma vez que a brinquedoteca atende aos três tripés: ensino, pesquisa e extensão. Na perspectiva da extensão, em trazer a comunidade para a universidade, na mesma medida que a Brinquedoteca fosse às escolas do município para realizar ações com atividades diversificadas (VISCONDE DE SABUGOSA, 2019).

Sublinhamos do discurso do participante Visconde de Sabugosa (2019), a relevância que este atribui às atividades extensionistas que são inerentes a uma brinquedoteca universitária. As ações extensionistas possibilitam à universidade interagir com a sociedade, permitindo a quem delas participa a ampliação de conhecimentos, por meio de experiências e saberes diversos. Para Schmitz (1984, p. 182), “uma das formas mais práticas de cumprir o papel crítico e criativo na comunidade é a atividade de extensão”. Consideramos que a extensão universitária proporcionada pelas atividades lúdicas no âmbito de uma brinquedoteca universitária possui um caráter transdisciplinar, pois é “[...] fruto de processos dialógicos, recursivos, auto organizadores emergentes e transcendentais entre o sujeito e o objeto lúdico” (MORAES, 2014, p. 66).

Em síntese, podemos dizer que a percepção dos(as) estudantes participantes desta pesquisa sobre a importância das atividades lúdicas vivenciadas na Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, evidenciou uma consciência transdisciplinar que precisamos ter com relação às atividades lúdicas. Para isso, é preciso conhecermos outros níveis de realidades e outras linguagens afeitas à ludicidade, pois essas vivências além de ajudarem a recuperarmos a autoestima, consistem em experiências transdisciplinares



que transformam e fortalecem o ser humano e colaboram para a construção de novas formas de sentir, pensar e agir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As conclusões aqui apresentadas serão pontuadas, recordando-se o objetivo desta investigação, que foi conhecer a percepção discente sobre a importância de atividades lúdicas desenvolvidas pela Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco do *Campus* Mata Norte. É, portanto, nessa perspectiva que nesta parte deste artigo pretendemos reafirmar alguns pontos que serviram de objeto de reflexão e análise.

Evidenciamos nestas considerações finais reflexões decorrentes da análise de atividades lúdicas realizadas pela Brinquedoteca Universitária da UPE-CMN, em ações transdisciplinares, e da percepção dos(as) participantes da pesquisa sobre a importância das ações lúdicas desenvolvidas.

Identificamos nas ações lúdicas relatadas neste artigo, realizadas no contexto da brinquedoteca supra mencionada, diversas interlocuções por meio de uma relação dialógica que inferimos podem estar relacionadas ao que Nicolescu (1999) denomina de zona de não resistência, ou zona do Sagrado. Consideramos que a zona do Sagrado nos meandros desta investigação foi constituída pela intuição, imaginação, sensibilidade e criatividade, que são aspectos constitutivos da inteireza humana e da vivência da transdisciplinaridade, evidenciados pelos participantes da pesquisa através das ações lúdicas desenvolvidas.

Ressaltamos que os eventos realizados, no contexto da Brinquedoteca Universitária da Universidade UPE-CMN, para além de propiciarem a vivência da transdisciplinaridade a pessoas de diferentes faixas etárias, propiciaram uma lógica ternária que permitiu a inclusão de um terceiro dinamismo energético motivado, principalmente, pela interatividade entre os(as) participantes que foram envolvidos(as) por uma linguagem lúdica. A lógica ternária a que nos reportamos nestas considerações finais, sinaliza para a vivência do dinamismo da alteridade, por meio da conjugação de esforços,



entre as crianças e adultos, pelo princípio dialógico, a qual se insere no que Nicolescu (1999) chama de lógica do terceiro termo incluído.

Reiteramos que as ações lúdicas desenvolvidas evidenciaram sentidos transdisciplinares que foram materializados pela vivência da lógica do terceiro termo incluído, principalmente, sobre o respeito ao pensamento do outro que nesse caso, aponta para a prática da alteridade estimulada pelo lúdico.

Os sentidos transdisciplinares das ações lúdicas desenvolvidas nesta investigação no contexto da Brinquedoteca Universitária da Universidade de Pernambuco do *Campus* Mata Norte, também foram evidenciados em diferentes níveis de realidade, identificados nas percepções dos(as) participantes da pesquisa, por meio de distintas vivências e convivências.

Registramos também, por intermédio da observação participantes e/ou do depoimento dos(as) participantes da pesquisa, a conjugação de esforços no sentido de distinguir sem separar e associar sem reduzir, que remete para outro pilar da metodologia transdisciplinar, a complexidade, a qual aponta também para outros sentidos transdisciplinares da linguagem lúdica, ou seja, o registro da complexidade nas ações lúdicas sinalizaram para a dialogicidade que é fundamental a qualquer vivência transdisciplinar.

Enfim, os resultados permitiram concluir que as ações lúdicas vivenciadas denotaram, de certa forma, a materialização da alteridade, por meio do respeito ao pensamento do outro (lógica do terceiro termo incluído).

Concluímos que as ações lúdicas desenvolvidas promoveram uma polissemia de símbolos e de diferentes vivências, convivências e aprendizagens (diferentes níveis de realidade) e uma conjugação de esforços evidenciados pela linguagem lúdica, por meio do princípio dialógico (complexidade).

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, LTDA, 2009.



BRANDT, N. **Programação nos anos iniciais**: uma contribuição para a aprendizagem da matemática. 2019. 126f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

BRITO, T. A. **Música na Educação Infantil**: propostas para a formação integral da criança. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

CANDA, C. N.; SOARES, L. da F.; ZEN, G. C. Vozes, Sentidos e Experiências na Extensão Universitária: o que dizem as crianças sobre o Brincar. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista – Bahia - Brasil, v. 14 n. 30, p. 415-435, out./dez. 2018. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/4375>. Acesso em: 15 maio 2022.

ESCOBAR, A. Sentipensar la tierra: las luchas territoriales y ladimensión ontológica de las epistemologías Del sur. **Revista de Antropología Iberoamericana**, Madrid, v. 11, n. 1, p. 11-32, jan./abr. 2016. Disponível em: <https://www.aibr.org/antropologia/netesp/numeros/1101/110102.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2022.

ESCOFFIER, L. N. D. **A utilização do lúdico como ferramenta para educação**: o caso da exposição "saudavelmente". 2019. 72 f. Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação - Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca-CEFET/RJ, Rio de Janeiro, 2019.

FERREIRA, H. da S.; GONÇALVES, T. O.; LAMEIRÃO, S. V. de O. C. Aproximações entre neurociências e educação: uma revisão sistemática. **Revista Exitus**, Santarém/PA, vol. 9, n. 3, p. 636-662, jul./set. 2019. Disponível em: <http://www.ufopa.edu.br/portaldeperiodicos/index.php/revistaexitus/article/view/945>. Acesso em: 11 abr. 2022.

FORTUNA, T. R. **A formação lúdica docente e a universidade**: contribuição da Ludobiografia e da Hermenêutica Filosófica. Tese. 425f. Doutorado em Educação – Universidade Federal do Rio Grande Sul, Porto Alegre, 2011.

FORTUNA, T. R. Por uma brinquedoteca "suficientemente boa". Alguns valores para que as brinquedotecas da América Latina nos encontrem no futuro. In: OLIVEIRA, V. B. (org.). **Brinquedoteca**: uma visão internacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

FRANKIV, M. A.; DOMINGUES, S. C. Desinteresse e Proposições para Escola Atual: Contribuições do Pensamento Complexo. **Tempos e Espaços em Educação**, São Cristóvão, Sergipe, Brasil, v. 9, n. 19, p. 113-128, mai./ago. 2016. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/5600/4616>. Acesso em: 10 abr. 2022.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna, 2002. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso em: mar. 2021.



MORAES, M. C. Educação e sustentabilidade: um olhar complexo e transdisciplinar. In: MORAES, M. C.; SUANNO, J. H. **O pensar complexo na educação: sustentabilidade, transdisciplinaridade e criatividade**. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

MORIN, E. **O paradigma perdido: a natureza humana**. Sintra/ Portugal: Publicações Europa América, 1990.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed editora, 2002.

NICOLESCU, B. **O Manifesto da Transdisciplinaridade**. São Paulo: TRIOM, 1999.

SANTOS, A.; SOMMERMAN, A. (org.). **Complexidade e transdisciplinaridade: em busca da totalidade perdida**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTOS, A.; SANTOS, A. C. S. dos; CHIQUIERI, A. M. C. A dialógica de Edgar Morin e o Terceiro Incluído de Basarab Nicolescu: uma nova maneira de olhar e interagir com o mundo. In: III EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino, 2009, **Anais...** Anapólis: Universidade Federal de Goiás, 2009, p. 9-10.

SANTOS, É. A. do C. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2010. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 14 de abr. 2022.

SCHMITZ, E. F. **Caminhos da universidade brasileira: filosofia do ensino superior**. Porto Alegre: Sagra, 1984.

SILVA, B. M. H. **Ludicidade: episódios urbanos do brincar**. 2016. 249f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2016.

SILVA, H. M.; MACHADO PACÍFICO, J.; PEREIRA, L. C. A representação cultural nas brincadeiras infantis de crianças que vivem no campo, em Ji-Paraná/RO. **Revista Exitus**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 01-21, Jul./Set. 2022. Disponível em: <http://www.ufopa.edu.br/portaldeperiodicos/index.php/revistaexitus/article/view/1692>. Acesso em: 1 jul. 2022.

SILVA, R. M. da. **O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano na escola presidente Emílio Garrastazu Médici**. 2018. 120f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Universidad Autónoma de Asunción, Paraguai, 2018.

SOUSA, S. B. **Inclusão e aprendizagem do aluno com deficiência mental: expectativas dos professores**. 2008, Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, 2008.

SOUZA, J. M. P. de. **O lúdico e as metodologias ativas possibilidades e limites nas ações pedagógicas**. 2019. 86f. Dissertação (Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica) - Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2019.

Recebido em: 30 de maio de 2022.

Aprovado em: 13 de julho de 2022.

Publicado em: 28 de julho de 2022.

