

A ludopedagogia no contexto brasileiro de pesquisas

Letícia de Queiroz Maffei¹

Resumo

O presente estudo se propõe como uma pesquisa bibliográfica que buscou verificar como a ludopedagogia se apresenta no contexto dos estudos brasileiros dos últimos cinco anos. O objetivo é verificar a que os pesquisadores se referem quando se apropriam do termo ludopedagogia em suas escritas. A pesquisa ocorreu sob um viés fenomenológico movida pela interrogação - Como se mostra o conceito ludopedagogia no âmbito das pesquisas brasileiras? Foram selecionados e coletados estudos dos últimos cinco anos – período entre 2015 e 2019 – que apresentassem em seu título, palavras-chave e/ou resumo o termo ludopedagogia. Diante dos materiais coletados foi feita uma seleção e unitarização em torno dos fragmentos de textos que faziam referência ao termo de modo a buscar mapear as concepções presentes em tais estudos. O que podemos perceber é que há uma preocupação por parte de muitos pesquisadores de que ao se fazer a apropriação do termo de fato seja mantida a intencionalidade educativa, porém sem o desprendimento do caráter lúdico e vice-versa.

Palavras-Chave: Ludopedagogia; lúdico; fenomenologia.

1. Introdução

O presente artigo² busca por meio de pesquisa bibliográfica verificar os contextos brasileiros nos quais se apresentam os estudos que abordam ou referem-se à ludopedagogia. A intenção é mapear a que o pesquisador se refere quando utiliza no título, nas palavras-chaves ou no resumo de seus trabalhos o termo ludopedagogia. A construção da palavra traz naturalmente uma relação a ser estabelecida entre *ludo* – “jogo, brinquedo” (CUNHA, 2010, p.395) – e *pedagogia* – “teoria e ciência do ensino” (INSTITUTO HOUAISS DE LEXICOGRAFIA, 2015, p. 715).

Huizinga (1996) destaca a importância do lúdico ao afirmar que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. O autor traz a nomenclatura *Homo ludens* em complementação a *Homo sapiens* e *Homo faber*, já que para este, tão importante quanto o raciocínio e o fabrico de objetos é o jogo para a nossa espécie. Huizinga (1996, p. 193) reforça “a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social”. Segundo o autor, “o espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a

¹ Doutora em Educação em Ciências; Universidade Federal do Rio Grande – FURG, Hospital Dr. Miguel Riet Corrêa Jr.; Rio Grande, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: letimaffei@gmail.com

² Esta pesquisa foi realizada como parte do projeto ‘A Contribuição da Brinquedoteca Hospitalar e do lúdico em relação aos aspectos afetivo-comportamentais da criança internada e familiares’ financiado com subsídio da Fundação de Amparo à pesquisa do Estado do RS – FAPERGS por intermédio do edital 04/2019 – ARD.

própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento” (HUIZINGA, 1996, p. 193). Porém, ressalta que “quanto mais nos aproximamos de nossa época, mais difícil se torna determinar objetivamente o valor de nossos impulsos culturais. Surge um número crescente de dúvidas quanto ao caráter lúdico ou sério de nossas ocupações” (HUIZINGA, 1996, p. 212).

Diante desta ambiguidade do que vem a ser lúdico, ou não, e do caráter envolto em torno das atividades que desenvolvemos cabe resgatar a concepção de Luckesi (2014) quanto à ludicidade compreendendo esta como “um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas”. O pesquisador destaca que “não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem” (LUCKESI, 2014, p. 18). Reforça ainda que justamente por ser um estado interno ao vivenciar uma experiência externa, tais experiências podem gerar um estado lúdico para uma pessoa e não para a outra. Para ele, a “ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância” (LUCKESI, 2014, p. 18). E é por compreender a importância do lúdico, da ludicidade e, por conseguinte, da ludopedagogia que este estudo é conduzido.

Aos moldes de um estado da arte serão analisados os resumos dos estudos publicados nos últimos cinco anos. Entendendo o estado da arte como “uma metodologia de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar” (FERREIRA, 2002). Os estudos deste tipo possibilitam uma visão geral do que vem sendo produzido na área em questão e “permite aos interessados perceberem a evolução das pesquisas na área, bem como suas características e foco, além de identificar as lacunas ainda existentes” (ROMANOWSKI; ENS, 2006).

Para esse levantamento serão consultados o Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, o Google Acadêmico e o Microsoft Academic. A realização das buscas será limitada ao período de tempo entre 2015 e 2019, sendo ludopedagogia o termo utilizado como referência para as buscas, podendo este estar presente no título, nas palavras-chaves e/ou no resumo.

Ainda que pareça haver uma naturalidade na compreensão e utilização da ludopedagogia em variados contextos, como se mostra efetivamente o conceito no âmbito das pesquisas brasileiras? Ao mesmo tempo em que tal definição parece intuitiva, mostram-se escassas as fontes que de fato atestem a que estamos nos referindo quando nos utilizamos do termo. É assim tão elementar a contração dos termos lúdico e pedagogia?

O estudo aqui proposto busca inventariar que textos são esses que se apropriam do termo ludopedagogia e de que forma esse termo realiza interlocuções nos mais variados contextos. A pesquisa se constrói num viés fenomenológico (BICUDO, 2011), portanto não serão apresentadas suposições a priori e sim se busca perceber o que emerge nas escritas identificadas e resgatadas.

O objetivo é estabelecer quais principais conceitos estão atrelados à ludopedagogia e de que forma ela vem se mostrando no cenário de pesquisa brasileiro nos últimos cinco anos. Nas linhas que seguem serão apresentados os critérios de seleção e análise dos materiais coletados, bem como elucidadas as principais ideias, conceitos e referências que emergiram da pesquisa conduzida. Pretende-se ao final da análise ser possível apresentar uma ideia um pouco mais robusta da abrangência e pregnância da ludopedagogia nesses estudos e as significações que atravessam esses textos.

2. Desenvolvimento

Os estudos aqui analisados foram localizados, como já referido anteriormente, no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, no Google Acadêmico, no Scielo e no Microsoft Academic. A busca realizada foi referente ao termo ludopedagogia e restrita ao período entre 2015 e 2019. A condição para a seleção dos estudos foi a presença do termo ludopedagogia no título, no resumo e/ou nas palavras-chaves. Foram identificados 33 documentos, dentre eles 8 publicações em anais de eventos, 19 artigos, 2 monografias, 3 dissertações e 1 tese.

A filtragem dos textos ocorreu com base nos resumos, porém para a análise foi considerada a totalidade dos mesmos, o que se deu primeiramente pela desmontagem destes, buscando identificar em quais trechos o termo ludopedagogia se fazia presente. Sendo assim, foram recortados e analisados os parágrafos nos quais o termo estava inserido. Com a leitura e releitura de cada um desses trechos o intuito foi deixar emergir a quais contextos se conectava a utilização da terminologia ludopedagogia. Na perspectiva fenomenológica, debruçamo-nos sobre os textos na intenção de compreender o que emerge a partir do conceito a que este estudo se dedica.

O que se pretende é que na leitura e ‘escuta’ do que os demais pesquisadores têm a dizer possa ser ampliada a concepção e compreensão pessoal de quem em breve poderá dizer-se especialista em ludopedagogia. Como diria Levy (2003, p. 37)

escutar, olhar, ler equivale finalmente a construir-se. Na abertura ao esforço de significação que vem do outro, trabalhando, esburacando, amarrotando, recortando o

texto, incorporando-o em nós, destruindo-o, constituímos para erigir a paisagem de sentido que nos habita.

Nesse movimento de leituras e recortes, na perspectiva de fazer erigir essa paisagem de sentido acerca da ludopedagogia, foram consideradas na análise, para além do termo ludopedagogia, as variações: ludo-pedagógico (a), lúdico-pedagógicos (as), ludopedagógicos (as) que ocorreram ao longo dos textos coletados. A ludopedagogia se mostra nas escritas enquanto método (SILVA; ARAÚJO; FERNANDES, 2017; TAGLIARI, 2015; ROCHA; DRAGAN, 2016; ZAMPERETTI; PINHEIRO; LUIZ, 2019; SILVA et al, 2018; RAMOS; LIMA; PRIMENTA, 2018), metodologia (SILVA; ARAÚJO; FERNANDES, 2017; TAGLIARI, 2015; ZAMPERETTI; PINHEIRO; LUIZ, 2019; SILVA et al, 2018; RAMOS; LIMA; PRIMENTA, 2018), estratégia (SIQUEIRA et al, 2015; VALPAÇOS, 2015), recurso (BATISTA; CALABRESI, 2017), técnica (BATISTA; CALABRESI, 2017; PRADO; BATISTA, 2017; SANTOS et al, 2015; PINTO et al, 2019), instrumento de ensino (SILVA; ARAÚJO; FERNANDES, 2017; SILVA et al, 2018), inclusive como arte de ensinar (BATISTA; CALABRESI, 2017; PRADO; BATISTA, 2017; SILVA; ARAÚJO; FERNANDES, 2017). Alguns estudos referem-se a atividades ludopedagógicas (GAI et al, 2017; VALPAÇOS, 2015; FREESZ; FARAGE; GERHEIM, 2019; MOTA et al, 2016; TERRA; MANOEL, 2018; SOUZA, 2017; SOUZA, 2017), ou, reforçando ainda mais o caráter educativo, a atividades educativas ludopedagógicas (NUNES, 2019).

A aplicabilidade do termo ludopedagógica e suas pequenas variações ocorreu também no âmbito de práticas (BATISTA; CALABRESI, 2017; VALPAÇOS, 2015; TAGLIARI, 2015), abordagem (FREESZ; FARAGE; GERHEIM, 2019; SCHNEIDER, 2017), ação (NUNES, 2019), aprendizagem (TAGLIARI, 2015), experiência (VALPAÇOS, 2015); vivência (GAI et al, 2017, TAGLIARI, 2015); proposta (SARAIVA, 2018); realidade (TAGLIARI, 2015); oficinas (TERRA, MANOEL, 2018), *performances* (TAGLIARI, 2015); perspectiva (SARAIVA, 2018), postura (SARAIVA, 2018), preocupação (TAGLIARI, 2015), tecnologia (LIRA, 2015), teoria (VALPAÇOS, 2015). Já o ludopedagógico, e suas pequenas variantes, se mostrou em atendimento ludo pedagógico (SCOLA; BOSSI; GUARDIA, 2018); caráter lúdico-pedagógico (NUNES, 2017), bem como, atrelado a conhecimentos (SARAIVA, 2018); conteúdos (NUNES, 2019); ensino (TAGLIARI, 2015); fazer (RODRIGUES, 2015); intento (TAGLIARI, 2015); jogos (NUNES, 2017); recursos (NUNES, 2017).

Para além da identificação da presença de tais termos, serão aqui exibidos conceitos e abordagens mais detalhados que puderam ser resgatados mediante as leituras dos estudos

selecionados. Dentre os quais, a definição de Batista e Calabresi (2017) de ludopedagogia como “a arte de ensinar introduzindo o lúdico”. Silva, Araújo e Fernandes (2017), ainda na perspectiva de entender a prática do lúdico como arte de ensinar, reforçam o quanto a mesma “proporciona a construção diferenciada e efetiva do ato de aprender entre crianças”. Segundo estes, “essa premissa é o que guia os estudos da ludopedagogia, um segmento da pedagogia dedicado a estudar a influência do elemento lúdico na educação”.

Para Prado e Batista (2017) a ludopedagogia surge “como uma técnica de ensino, envolvendo tudo o que faz parte do mundo infantil, ou seja, os jogos, as brincadeiras, as músicas, enfim tudo que será capaz de desenvolver o cognitivo e parte motora da criança”. Já no trabalho de Tagliari (2015) a ludopedagogia se mostra atrelada aos jogos teatrais sendo reforçado o intento ludopedagógico, compreendendo que não se utiliza o jogo pelo jogo e sim um “ensino calcado na ludicidade como promoção da criticidade, possibilitada pelos jogos teatrais, a fim de se propor conhecimentos acerca da realidade do aluno³ vivenciada pelo teatro”. No que se refere ao intento ludopedagógico do professor, é necessário que este tenha “propriedade pedagógica, assinalando a importância do aprendizado a partir dos jogos teatrais, e não apenas no lazer que é promovido enquanto se realiza o jogo”.

Nunes (2017) refere-se tanto a jogos lúdico-pedagógicos, quanto jogos pedagógicos de modo que tais nomenclaturas parecem identificar o mesmo objeto, destacando tais jogos como excelentes estratégias de ensino de modo a buscar promover uma aprendizagem significativa ao educando⁴. Enquanto Lira (2015) remete-se ao jogo educativo de tabuleiro utilizado em seu estudo como tecnologia ludopedagógica.

Em seu estudo, Schneider (2017) apresenta uma compreensão de ludopedagogia não apenas como construto conceitual, mas como proposta interventiva. Para Saraiva et al (2018) o conceito de ludopedagogia se mostra como “manifestação do componente lúdico da cultura enquanto processo educativo”. Na concepção de Silva et al (2018)

As práticas da ludopedagogia têm o objetivo de estabelecer de forma sistemática e planejada, momentos de diversão e aprendizado, alinhados às diretrizes educacionais vigentes. O lúdico proporciona aos docentes e discentes a magia de ensinar e aprender, oferecendo ao ambiente escolar a proximidade e o prazer de desenvolver no processo ensino-aprendizagem conceitos, idéias, estimativas, socialização, autonomia e crescimento intelectual, ou seja: a prática do lúdico como arte de ensinar, proporciona a construção diferenciada e efetiva do ato de aprender. [...] a utilização da ludopedagogia vem auxiliar na superação das limitações, com a significação dos jogos, no qual as crianças aprendem de forma mais efetiva por meio do prazer de brincar.

³ Foi mantido o termo utilizado por Tagliari (2015).

⁴ Foi mantido o termo utilizado por Nunes (2017).

Por fim, Nunes (2019) recorre à etimologia da palavra ludopedagógica – lúdico, do latim *ludus*, que significa jogo, exercício, estado imaginário; pedagógico, do grego *paidagogikós*, que carrega o significado de processos de ensino/aprendizagem – para reforçar que nas ações presentes em seu processo de pesquisa de um lado estiveram os estudos, organização e realização de atividades interventivas que ocorreram no bojo de ações pedagógicas e de outro, ações estas sempre calcadas no lúdico.

3. Conclusão

Retornando aos questionamentos iniciais quanto ao que se mostra quando da utilização do termo ludopedagogia no contexto brasileiro de pesquisas, é possível depreender da análise realizada que de fato quando se faz referência à ludopedagogia há que se ter presente tanto o aspecto lúdico, quanto o pedagógico. A intencionalidade por trás do brincar e do jogo se faz tão necessária quanto o aspecto divertido que os faz ser considerados enquanto tais. Nem o brincar pelo brincar, nem o jogo pelo jogo. Mas também, cuidar para que a intenção de desenvolver determinados conhecimentos não acabe por eliminar o caráter lúdico e reduzir a prática a apenas um recurso educativo.

Por um lado, alguns estudos transparecem não fazer a diferenciação quanto ao que seria de fato o ludopedagógico ou apenas o jogo pedagógico que por vezes sabemos que acaba funcionando muito mais como um instrumento de sondagem que guarda proximidades com a ludicidade apenas pelo fato de ser chamado de jogo. Por outro lado, mostra-se a preocupação de muitos pesquisadores que percebem exatamente a presença do contrário, jogos e brincadeiras que acabam sendo utilizados sem ter claras as intencionalidades e o propósito educativo por trás.

O que emerge das leituras e reflexões realizadas ao longo desta escrita é que ao nos colocarmos no âmbito da ludopedagogia temos que fazer valer o que a própria grafia do termo propõe – a conexão entre o ludo (lúdico) e pedagogia – ou seja, o brincar, o jogo, a brincadeira como potencializadores dos processos de ensino-aprendizagem. Deve-se então, buscar a potência entremeada no significado de ambos – uma prática educativa pensada, com intencionalidade que é viabilizada pelo viés da ludicidade.

Referências

BATISTA, F. M. R. C.; CALABRESI, R. P. M. Ludopedagogia: aspectos importantes para a educação. *Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia*, Medianeira, Edição Especial - Cadernos Ensino - EaD, e-4790, dez. 2017.

BICUDO, M. A. V. (Org.). *Pesquisa qualitativa segundo a visão fenomenológica*. São Paulo: Cortez, 2011.

FREESZ, L. B.; FARAGE, V.; GERHEIM, P. S. A. S. O uso de atividades ludopedagógicas no desenvolvimento de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social: um relato de experiência. *Revista Caminho Aberto*, Ano 6, n. 11, p. 84-88, 2019.

CUNHA, A. G. *Dicionário etimológico da língua portuguesa*. 4. ed. revista pela nova ortografia. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. *Educação & Sociedade*, ano 23, n. 79, ago. 2002.

GAI, D. N. et al. Projeto Geringonça e a Ludopedagogia. In: SALÃO DE EXTENSÃO, 18, 2017, Porto Alegre. *Caderno de resumos... XVIII Salão de Extensão - UFRGS/PROEXT*, 2017.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

INSTITUTO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA (Org.). *Pequeno dicionário Houaiss da língua portuguesa*. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2015.

LEVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo, Editora 34, 2003.

LIRA, M. C. P. S. *Implementação de instrumento de orientação de alta direcionado a puérperas*. 2015. 55 f. Monografia (Especialização em Enfermagem Obstétrica) - Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, Universidade Federal do Ceará - UFC, Fortaleza, CE, 2015.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MOTA, M. R. et al. Projeto Tecnológicos Permacultura, Tecnologia e Educação Ambiental. In: CONGRESSO AMAZÔNICO DE MEIO AMBIENTE & ENERGIAS RENOVÁVEIS, 2., 2016, Belém. *Anais do... II CAMAER*, Universidade Federal Rural da Amazônia, 2016.

NUNES, C. C. A utilização de jogos pedagógicos como ferramenta facilitadora na aprendizagem de aspectos gramaticais de língua estrangeira: uma estratégia ludopedagógica. *Revista e-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, Nilópolis, v. 8, n. 2, p. 104-114, maio-agosto 2017.

NUNES, R. L. *A atividade de brincar na pré-escola: possibilidades de enfrentamento da alienação social a partir de um trabalho educativo em uma perspectiva humanizadora*. 2019. 208 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2019.

PINTO, A. M. et al. A atuação do professor na escola: um espaço para aprendizagem e promoção da saúde *Entre Aberta Revista de Extensão*, v.1, n.1, jan-jun 2019.

PRADO J. ; BATISTA F. A importância da ludopedagogia: a arte de ensinar. *R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol*, Medianeira, 2017: Edição Especial Cadernos Ensino / EaD, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/revista>>. Acesso em: jul/2020.

RAMOS, P. L.; LIMA, M. M.; PRIMENTA, E. S. G. IFaz de conta: o teatro como ferramenta de desenvolvimento da leitura, oralidade, escrita e expressão corporal. *ScientiaTec: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFRS*, v.5, n.1, p: 82-104, Janeiro/Junho 2018.

ROCHA, A. B.; DRAGAN, F. G. Formas de combinar aulas expositivas com diferentes métodos didáticos no ensino de Ciências. *Revista Maiêutica*, Indaial, v. 4, n. 1, p. 25-36, 2016.

RODRIGUES, E. *Clínica de uma vida: Estilhaços de Educação e[m] Saúde*. 2015. 221 f. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

ROMANOWSKI, J. P.; ENS, R. T. As pesquisas denominadas do tipo “estado da arte” em educação. *Diálogo Educ.*, Curitiba, v. 6, n. 19, p. 37-50, set./dez. 2016.

SANTOS, A. S. et al. Atualização de profissionais para a prática de educação em saúde com grupos de idosos. *Revista Família, Ciclos de Vida e Saúde no Contexto Social*, v. 3, n. 2, p. 113-121, 2015.

SARAIVA, S. B. F. et al. Conhecimentos Ludopedagógicos na Aprendizagem da Nataçãõ Infantil. *Licere*, Belo Horizonte, v. 21, n. 4, p. 429-449, dez. 2018.

SCHNEIDER, V. J. Pedra, papel e palavra: o que são jogos de letramento?. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE ESTUDOS HUMANÍSTICOS MULTIDISPLINARES, 2, 2017, Jaguarão. *Anais... II CLAEC*, Jaguarão: 2017.

SCOLA, Y. F.; BOSSI, T. J.; GUARDIA, E. N. C. O brincar no contexto de atendimento psicológico e ludo pedagógico. In: CONGRESSO DE PESQUISA E EXTENSÃO DA FSG, 6, 2018, Caxias do Sul. *Anais... Caxias: FSG Centro Universitário*, 2018.

SILVA, H. A. P. et al. O trabalho desenvolvido na sala de atendimento educacional especializado - AEE através da ludopedagogia. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5, 2018, Olinda. *Anais do... V CONEDU*, Olinda, PE, 2018.

SILVA, H. A. P.; ARAÚJO, M. K.; FERNANDES, T. G. O uso da ludopedagogia através das mesas digitais nas salas de atendimento educacional especializado - AEE. *Revista Includere*, v. 3, n. 1, 2017.

SIQUEIRA, A. S. et al. Ludopedagogia como estratégia didática para reconhecer as principais vidrarias e instrumentos utilizados em laboratórios de Química. In: SALÃO DE ENSINO E DE EXTENSÃO, 6, 2015, Santa Cruz do Sul. *Anais do... VI SEE - UNISC*, 2015.

SOARES, S.; AMORIM, G.. As mesas digitais como recurso tecnológico interativo e multidisciplinar nas escolas de Educação Básica do município de Mossoro RN. In: CONGRESSO REGIONAL SOBRE EDUCAÇÃO, 2016, Natal. *Artigos Completos... Ctrl+E* 2016, Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2016.

SOUZA, F. S. *Processo de intervenção histórico-cultural na escola: dialogando com gestores, professores e estudantes*. 2017. 239 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho", Presidente Prudente, 2017.

SOUZA, W. N. *Pedagogia Hospitalar: as interações entre Educação e Saúde*. 2017. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2017.

TAGLIARI, M. *Teatro/educação: ludopedagogia crítica pelo jogo teatral potencializado pelo conflict game com alunos do ensino fundamental de Goiânia-GO*. 2015. 205 f. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Performances Culturais) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2015.

TERRA, R. S.; MANOEL, T. A. Arte-educação como possibilidade de sensibilização, subjetivação e produção de narrativas criativas e documentais em espaços de privação de liberdade. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO, CIDADANIA E EXCLUSÃO, 5., 2018, Niterói. *Anais...* Niterói: V CEDUCE, Universidade Federal Fluminense, 2018.

VALPAÇOS, J. S. Agência Histórica e imersão didática em jogo: a atividade ludopedagógica: jogo de interpretação de personagem histórica (JIPH). *Revista Mais Dados*, v. 2, n. 2, 2015.

Ludopedagogia em el contexto de la investigación brasileña

Resumen

El presente estudio se propone como una investigación bibliográfica que buscó verificar cómo se presenta la ludopedagogia en el contexto de los estudios brasileños de los últimos cinco años. El objetivo es verificar a qué se refieren los investigadores cuando utilizan el término ludopedagogia en sus escritos. La investigación se desarrolló bajo un sesgo fenomenológico impulsado por la pregunta - ¿Cómo se muestra el concepto de ludopedagogia en el ámbito de la investigación brasileña? Se seleccionaron y recopilaron estudios de los últimos cinco años - período entre 2015 y 2019 - que presentaban en su título, palabras clave y / o resumen el término ludopedagogia. A la vista de los materiales recolectados, se realizó una selección y unitarización en torno a fragmentos de textos que hacían referencia al término con el fin de buscar mapear los conceptos presentes en dichos estudios. Lo que podemos ver es que hay una preocupación por parte de muchos investigadores de que al hacer la apropiación del término de hecho se mantenga la intención educativa, pero sin soltar el carácter lúdico y viceversa.

Palabras claves: Ludopedagogia; lúdico fenomenología.

La ludopédagogie dans le contexte de la recherche brésilienne

Résumé

La présente étude est proposée comme une recherche bibliographique visant à vérifier comment la ludopédagogie se présente dans le contexte des études brésiliennes au cours des cinq dernières années. L'objectif est de vérifier à quoi se réfèrent les chercheurs lorsqu'ils s'approprient le terme de ludopédagogie dans leurs écrits. La recherche s'est déroulée sous un biais phénoménologique motivé par la question - Comment le concept de ludopédagogie est-il présenté dans le cadre de la recherche brésilienne? Les études des cinq dernières années ont été sélectionnées et collectées - période entre 2015 et 2019 - qui présentaient dans leur titre, mots-clés et / ou résumé le terme ludopédagogie. Au vu des matériaux sélectionnés, une sélection et une unitarisation autour des fragments de textes faisant référence au terme ont été faites afin de chercher à cartographier les concepts présents dans de telles études. Ce que nous pouvons voir, c'est qu'il y a une préoccupation de la part de nombreux chercheurs que lors de l'appropriation du terme en fait l'intentionnalité éducative est maintenue, sans toutefois relâcher le caractère ludique et vice versa.

Mots clés: ludopédagogie; ludique; phénoménologie

Ludopedagogy in the brazilian research context

Abstract

The present study proposes itself as a bibliographic research that sought to verify how ludopedagogia presents itself in the context of Brazilian studies of the last five years. The objective is to verify what the researchers refer to when they use the term ludopedagogia in their writings. The research took place under a phenomenological bias driven by the question - How is the concept of ludopedagogia shown in the scope of Brazilian research? Studies from the last five years were selected and collected - period between 2015 and 2019 - that presented in their title, keywords and / or summary the term ludopedagogia. In view of the collected materials, a selection and unitarization around fragments of texts that made reference to the term was made in order to seek to map the concepts present in such studies. What we can see is that there is a concern on the part of many researchers that when making the appropriation of the term in fact, educational intent is maintained, but without loosening the playful character and vice versa.

Keywords: Ludopedagogia; ludic; phenomenology.