

■ INTRODUÇÃO AO DOSSIÊ TEMÁTICO

Ludicidade e Educação: 30 anos de Oficinas Pedagógicas da Secretaria de Educação do Distrito Federal

Este dossiê da Revista Com Censo registra mais uma parceria com o Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação – EAPE. Os artigos e relatos de experiências apresentam os resultados da pesquisa realizada em 2016, intitulada *Oficinas Pedagógicas: 30 anos de ludicidade na formação continuada dos profissionais da educação*. Assim, esta publicação traz alguns resultados, sistematizações, registros históricos e divulgação dos recursos lúdico-pedagógicos e das metodologias implementadas e adotadas nos cursos, atendimentos e oficinas temáticas, oferecidos pelas Oficinas Pedagógicas, ao longo de sua existência.

As Oficinas Pedagógicas (OPs) estão estruturadas em todas as coordenações regionais de ensino e a articulação é realizada pela Gerência de Formação, Pesquisa e Desenvolvimento Profissional dos Eixos Transversais e das Oficinas Pedagógicas (GETOP), vinculada a EAPE. E se constituem em um espaço destinado à formação continuada dos profissionais da educação, por meio de metodologias pedagógicas criativas, flexíveis e humanizadas. Ao longo dos anos, as OPs têm trabalhado com a confecção de jogos, contação de histórias e outras atividades lúdicas voltadas para o ensino, auxiliando professores em cursos e oficinas, os quais apresentam a dimensão da ludicidade como elemento integrante e importante no processo de aprendizagem.

O termo ludicidade, muito utilizado na educação, é analisado por diferentes áreas de conhecimento. Autores como Brougere, Huizinga, Heriot, Wittgenstein, Kishimoto e Vigotsky permitem

inferir significados para esse termo, que vem relacionado aos conceitos de prazer/desprazer, jogo, brincadeira, criatividade e estratégia.

Na educação brasileira, o termo ludicidade está voltado para a educação das crianças, como podemos perceber nos fundamentos do Pacto Nacional da Alfabetização na Idade Certa – PNAIC, ao afirmar que “as atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação do real”. Seguindo a mesma linha, o Currículo em Movimento da Secretaria de Educação do Distrito Federal - SEEDF sinaliza que “a ludicidade, como prática pedagógica, possibilita que as interações entre as crianças e seus pares e entre elas e os adultos se constituam como um instrumento de promoção da imaginação, da exploração e da descoberta” (Caderno 1, p. 44).

Apesar do significado do termo lúdico remeter a jogo, a ludicidade não se expressa apenas por meio de jogos e brincadeiras, mas abrange uma dimensão da representação e do simbólico. O processo de reconstruir o mundo por meio da linguagem tem uma dimensão lúdica. No ato de transformar o mundo material tangível em palavras que representam todo o universo, ocorre um processo de significação e, para isso, desde a infância o sujeito utiliza os jogos de interpretação, consolidando um arcabouço simbólico e representacional, que pode ser evocado por meio da literatura, do teatro, do cinema, dos jogos, das brincadeiras, das metáforas, das ironias, das festas do folclore, entre outros.

Pode-se considerar o lúdico sob dois aspectos: como um elemento que traz à tona, de forma espontânea, as características do sujeito, num processo de autoconhecimento e representação de suas idiosincrasias sobre seus princípios e valores. Sob outro aspecto, o lúdico pode ser considerado como uma ferramenta para a socialização dos sujeitos, trazendo a congruência de contextos sociais diversos por meio da interação, num processo de convergência, gerando aprendizagens sobre si, sobre o outro e sobre parte do conhecimento acumulado pela humanidade. Assim, a aprendizagem “transcende o ambiente da sala de aula e faz da escola uma arena de saberes e de reflexão permanente para que todos os sujeitos possam se apropriar da cultura, dialogar, interagir com os diferentes, enfim, ganhar visibilidade e se fazer valer como cidadãos na esfera pública”. Currículo em Movimento da SEEDF (2014).

Por meio dos jogos, das brincadeiras e das representações, o professor articula o conhecimento estudado com o conhecimento de mundo do estudante em todas as etapas e modalidades de ensino. Desta maneira, a ludicidade é um instrumento que auxilia o professor a consolidar ou articular de forma significativa os conteúdos apresentados. Neste sentido, o trabalho das OPs deve se tornar a cada dia mais contextualizado com o Currículo em Movimento da SEEDF, para que o uso do jogo não seja só pelo jogo, mas possa ser um trabalho planejado a partir de uma metodologia lúdica da formação continuada que muito pode contribuir para as aprendizagens.

Os textos inseridos nesta edição contemplam a interdisciplinaridade que as OP propiciam em seus cursos, oficinas temáticas e também contribuições do Grupo de Pesquisa em Aprendizagem Lúdica (GEPAL/UNB).

A entrevista do Professor Dr. Cipriano Carlos Luckesi fala sobre a relação entre a ludicidade e as aprendizagens como uma experiência muito importante para a educação. Ele fala sobre a concepção subjetiva do conceito de ludicidade, fala sobre a noção de Biossíntese e sua relação com a educação, discorre sobre a relação das novas tecnologias com o ensino lúdico e comenta sobre como trabalha o Grupo de Estudo em Educação e Ludicidade – GEPEL.

O primeiro artigo do dossiê temático chama-se Oficinas Pedagógicas do Distrito Federal: espaço para vivenciar a ludicidade e a criatividade, de Márcia Fonseca Oliveira Cunha e Tamar Rabelo de Castro. O texto apresenta o trabalho de formação continuada de professores realizado pelas Oficinas Pedagógicas da Secretaria de Educação do Distrito Federal. Para isso, aborda a organização do trabalho pedagógico que se concretiza a partir da ludicidade e da criatividade. Parte, assim, de um referencial teórico sobre o lúdico e sobre os processos criativos, demonstrando que vivenciar uma formação continuada repleta de recursos lúdico-pedagógicos pode levar o professor a refletir sobre a sua prática docente, possibilitando, ao educador, uma mudança de olhar sobre os tempos e espaços do aprender, bem como atuar de forma a oferecer autonomia e engajamento aos estudantes.

O segundo artigo, Rodas de brincar: a ludicidade em memórias poéticas, de Cristina Aparecida Leite, apresenta noções conceituais envolvidas em um curso de formação continuada oferecido aos professores-formadores das Oficinas Pedagógicas do DF2, em 2016. O curso recebeu como nome oficial: Rodas de Brincar: a importância dos brinquedos cantados, cirandas e brincadeiras na escola. Após a formação dos professores-formadores, o curso foi ministrado em oito Regionais de Ensino diferentes, evidenciando o caráter de trabalho em rede que emana do coletivo das Oficinas Pedagógicas. Esta formação, cuja pesquisa continua em expansão, busca suscitar reflexões sobre o brincar, além de ampliar o repertório de brincadeiras corporais dos

professores. Um dos objetivos específicos é a promoção do encontro entre as pessoas, que se tocam, dançam, brincam e cantam, contribuindo para que memórias poéticas sejam despertadas em momentos simples do cotidiano.

O terceiro artigo, Oficina pedagógica: por uma educação lúdica e inclusiva, de Deise Avelina Felipe Saraiva, fala sobre a prática pedagógica desenvolvida nas Oficinas Pedagógicas, considerando os pressupostos lúdicos que a subsidia e a possibilidade de articular também à prática de uma educação inclusiva. Inicialmente, buscou-se explicitar o significado do termo Oficina Pedagógica com base nas ações que desenvolvem no âmbito da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Além disso, são tratadas especificidades sobre as contribuições, de forma geral, dos cursos de formação continuada que são ofertados nos espaços das Oficinas. Espera-se que o artigo contribua para o fortalecimento do trabalho pedagógico da Oficina Pedagógica e ao mesmo tempo desencadeie um movimento crescente na elaboração de cursos voltados para dimensão da educação inclusiva.

O quarto artigo, Ludicidade no ensino da matemática com a utilização do *software* Geogebra, de Cleia Alves Nogueira e Maria Dalvirene Braga, aborda a temática da ludicidade no ensino da trigonometria por meio da resolução de problemas com a utilização do *software* Geogebra. Trata-se do recorte de uma pesquisa de abordagem qualitativa do tipo participativa, realizada com 36 alunos de ensino médio em uma escola pública de Brasília, Distrito Federal. O objetivo da pesquisa visou provocar uma mudança de atitude frente à aprendizagem lúdica matemática e o interesse pelo uso de maneiras diversas de se resolver problemas. O estudo foi realizado a partir da construção de dados, por meio de entrevistas semiestruturadas, observação participante, diário de campo e análise de produções dos educandos. Os resultados mostraram que uma proposta lúdica é possível, pois a maioria dos alunos envolvidos na pesquisa gostou e aprendeu por meio das atividades lúdicas no laboratório de informática. Em especial, destacamos a resolução de problemas com o uso do computador com o auxílio do programa Geogebra no ensino da trigonometria. Sabemos que existe um longo

caminho a percorrer até que se consiga trabalhar resolução de problemas e atividades lúdicas como metodologia, por isso, são necessárias novas pesquisas com esta temática que, quando aplicada, poderá trazer bons resultados no processo de aprendizagem dos estudantes.

O quinto artigo, Liberdade: a premissa comum entre o jogo e o lúdico, de Antônio Villar Marques de Sá e Virginia Perpétuo Guimarães Pin, busca responder à seguinte questão: “como trabalhar com jogos em sala sem interferir na liberdade de escolha do aluno?”, e tem como objetivo buscar meios de estimular o desejo do aluno pelo jogo, de forma lúdica, para que este faça a opção de jogar, não sendo obrigado a isto. Esta pesquisa foi realizada com alunos do 2º período da educação infantil e sua base foi o desenvolvimento de jogos, observando a relação dos alunos com estes. Para isso, foram utilizados os Jogos: da Velha, da Memória, Cara a Cara, Mancala.

O sexto artigo, Relações curriculares e sociais nos jogos digitais adaptados para o estudante com deficiência visual no Dosvox, de Wesley Pereira da Silva, teve como objetivo o estudo dos jogos digitais adaptados para estudantes com deficiência visual. A pesquisa consistiu no estudo da interação entre o estudante e os jogos digitais adaptados presentes no sistema Dosvox e no programa Jogavox. Os participantes da pesquisa foram seis alunos com deficiência visual do terceiro ano do Ensino Médio da rede pública de ensino do Distrito Federal. Três dos estudantes tinham baixa-visão e três tinham cegueira total. Como instrumentos de pesquisa utilizamos a entrevista semiestruturada, o diário de bordo e gravações da tela do computador e dos rostos dos participantes da pesquisa com o *software* Camtasia Studio. As informações coletadas foram agrupadas e organizadas em categorias. As relações curriculares e sociais foram evidenciadas na fala dos estudantes. As informações coletadas revelaram que tais aspectos estiveram presentes na interação com o jogo digital adaptado.

O sétimo artigo, Educação ambiental lúdica na formação de formadores, de Cláudia Teixeira do Nascimento e Lívia Miranda de Oliveira, analisa os impactos da formação continuada aos professores atuantes na educação básica das escolas da rede pública de ensino do Distrito Federal intitulado: Educação Ambiental

Lúdica. A formação se deu no primeiro semestre de 2013 e envolveu encontros na Oficina Pedagógica do Recanto das Emas, um espaço destinado à formação continuada dos profissionais da educação pública, componente do quadro estrutural da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal – SEEDF. Destacou-se a importância de atividades lúdicas como marca de singularidade do sujeito que as vivencia e sua relevância na atuação dos professores participantes. Resultados preliminares desvelaram que a formação foi um meio substancial para a promoção da Educação Ambiental (EA).

O primeiro relato de experiência do dossiê, Rodas de brincar na Educação de Jovens e Adultos: uma proposta possível, de Maristela Papa da Silva, apresenta o projeto “Rodas de Brincar na EJA”, desenvolvido em uma turma de Educação de Jovens e Adultos, referente ao terceiro ano do Ensino Médio, no segundo semestre de 2016, no Centro de Ensino Médio do Núcleo Bandeirante. O projeto foi proposto aos alunos como uma maneira diferente de organização das aulas, pautadas, em sua maioria, por brincadeiras. Para tanto, seria necessária a participação efetiva dos estudantes, o que foi conquistado de imediato. O projeto aconteceu em quatro fases diferentes: apresentação de brincadeiras pela professora; propostas de brincadeiras livres pelos estudantes; apresentação de seminário pelos grupos com a proposição de uma brincadeira; avaliação de todo o processo. Ao final do projeto, pode-se perceber a motivação que as brincadeiras trouxeram aos alunos, que chegaram a mencionar a expectativa que tinham para que o último horário de quarta-feira chegasse logo, tendo em vista os momentos propiciados pelas aulas de Artes ministradas. Esta foi uma experiência lúdica transformadora tanto para a docente

quanto para os discentes participantes.

O segundo relato, Penso, logo escrevo: um projeto de letramento, de Adelaide de Paula Santos, utiliza os objetos da matriz de referência do Programa de Avaliação Seriada - PAS/UNB e nasce com o objetivo de atender às necessidades dos estudantes em relação ao aprimoramento de habilidades e competências no uso da Língua Portuguesa em sua diversidade e aplicabilidade. Propõe uma reflexão e ação diante da pergunta: “Todos podem realmente escrever?”. É um projeto de Letramento realizado desde 2008 como parte essencial de meu fazer pedagógico, que valoriza a construção de conhecimentos significativos e a leitura da realidade a qual estamos inseridos. O projeto utiliza o texto como isca, no melhor sentido do termo, para “pescar” desavisados e avisados também. Assim, por meio da fruição estética de objetos diversos, sobretudo aqueles oferecidos pelo PAS/UNB, os estudantes passam a vivenciar a experiência da narrativa, da poesia, da prosa poética, da crônica e dos outros gêneros e tipos textuais.

O terceiro relato, Percebendo a música: vivenciando a dança no método *O Passo*, de Thais Felizardo Resende, apresenta um recorte da oferta de oficinas de formação continuada aos professores da Secretaria de Educação do Distrito Federal, na Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia, no ano de 2014. O presente trabalho traz como eixos norteadores a ludicidade, o método *O Passo* e a relação com o corpo/dança. A experiência propõe tornar o espaço escolar um lugar mais atrativo, com o desenvolvimento de aulas mais encantadoras, e, promovendo deleite aos discentes e aos docentes, com eficácia. Utilizando o método *O Passo*, o trabalho busca inserir na prática o corpo/dança de modo consciente, indissociável

e possível, na ludicidade, para além de qualquer disciplina escolar.

O quarto relato, Concatenação cultural no ensino de dança no Distrito Federal: possibilidades pedagógicas, de Ivani-se dos Reis Chagas, mostra um conjunto de ações pedagógicas voltados à cultura e à dança, que culminaram na promoção de cursos de formação continuada pelo Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação/EAPE, instituição responsável pela formação continuada dos educadores da rede pública de ensino do Distrito Federal. O desenvolvimento dos cursos explorou recursos, apontando inúmeras possibilidades pedagógicas por meio do debate, da análise crítica e do uso consciente do corpo na escola.

O quinto relato, Oficinas Pedagógicas na história: um espaço de construção da ludicidade na educação do Distrito Federal, de Maria José de Aragão Capdeville Silva, apresenta a experiência de trabalho com a ludicidade, realizada pela equipe das Oficinas Pedagógicas (OPs) da Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF), ao longo dos 30 anos de existência, mostra que o projeto atende às necessidades da rede, buscando, por meio de pesquisas, a implementação de materiais lúdico-pedagógicos, bem como a formação continuada. Apresenta um histórico construído a partir de pesquisa realizada no ano de 2016 por meio de registros que constam nos arquivos das 14 OPs, do levantamento de dados no setor de documentação do Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais de Educação – EAPE e, ainda, a respeito dos referenciais teóricos utilizados na formação continuada realizada ao longo do período pesquisado. Contou, também, com o resgate histórico desde a fundação, por meio de entrevistas com os fundadores.

Tamar Rabelo de Castro

Professora formada do Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais de Educação da SEEDF