



Este artigo está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Você tem direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o **crédito apropriado**, prover um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.

Não Comercial — Você não pode usar o material para **fins comerciais**.

Sem Derivações — Se você **remixar, transformar ou criar a partir** do material, você não pode distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou **medidas de caráter tecnológico** que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Under the following terms:

Attribution — You must give **appropriate credit**, provide a link to the license, and **indicate if changes were made**. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — You may not use the material for **commercial purposes**.

NoDerivatives — If you **remix, transform, or build upon** the material, you may not distribute the modified material.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or **technological measures** that legally restrict others from doing anything the license permits.

II Encontro de Aprendizagem Lúdica



ANAIS - 18 e 19 de novembro de 2016

REALIZAÇÃO



GEPAL
Grupo de Estudos e Pesquisas
Sobre Aprendizagem Lúdica

APOIO





II Encontro de Aprendizagem Lúdica

Anais

18 e 19 de novembro de 2016

ORGANIZAÇÃO

Antônio Villar Marques de Sá

Cleia Alves Nogueira

Bárbara Ghesti de Jesus

Brasília – DF

Faculdade de Educação

2017

Projeto gráfico e diagramação: Walner Pessoa
Ilustração da capa: Keila Cristina Araújo Reis
Revisão: Antônio Villar Marques de Sá e Danuzia Queiroz
Financiamento: Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal

COMISSÃO ORGANIZADORA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Presidente
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Ana Brauna Souza Barroso
Bárbara Ghesti de Jesus
Cleia Alves Nogueira
Dayse do Prado Barros
Eurípedes Rodrigues Neves
Josinalva Estacio Menezes
Keila Cristina Araújo Reis
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda
Maria Dalvirene Braga
Mônica Regina Colaço dos Santos
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda
Virgínia Perpetuo Guimarães Pin
Wesley Pereira da Silva

COMISSÃO CIENTÍFICA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Coordenador
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Josinalva Estacio Menezes
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda

ISBN versão impressa: 978-85-5983-001-9
ISBN versão eletrônica: 978-85-5983-002-6

Ficha catalográfica

S456e Encontro de Aprendizagem Lúdica (2. : 2016 : Brasília).
II Encontro de Aprendizagem Lúdica : anais, 18 e 19 de
novembro de 2016 [recurso eletrônico] / organização Antônio Villar
Marques de Sá, Cleia Alves Nogueira, Bárbara Ghesti de Jesus. -
Brasília : Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

Documento em PDF.
ISBN 978-85-5983-002-6 (E-book).
Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Jogos educativos. 3. Brincadeiras -
Educação. I. Sá, Antônio Villar Marques de (org.). II. Nogueira,
Cleia Alves (org.). III. Jesus, Bárbara Ghesti de (org.). IV. Título.
V. Título: Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica.

CDU 371.382

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)
Faculdade de Educação - Campus Darcy Ribeiro
Universidade de Brasília
70910-900 - Brasília -DF - Brasil

16 O LÚDICO NO REGISTRO DESCRITIVO

- Mônica Regina Colaço dos Santos, UnB/SEDF (monicacolacounb@gmail.com.br)

1 RESUMO

Os processos lúdicos constituem um aspecto importante na vida das crianças, por isso, a ludicidade pode ser uma ferramenta no cotidiano escolar. A partir da análise documental do Registro Descritivo (RD) de dois estudantes, e elencando a legislação existente na rede pública da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), principalmente o Currículo em Movimento dos anos Iniciais do ensino fundamental, buscou-se identificar a ludicidade como recurso pedagógico de ensino-aprendizagem e a avaliação dos conteúdos curriculares contemplados ou não no Registro Descritivo (RD). Como conclusões deste estudo, foi possível perceber que existiram lacunas nos registros descritivos analisados, demonstrando, assim, uma fragilidade nos processos de avaliação formativa ao qual o documento se propõe.

Palavras-chave: Serviço Especializado de Apoio à Aprendizagem. Lúdico. Avaliação Formativa. Registro Descritivo.

2 INTRODUÇÃO

Chegamos, portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico (HUIZINGA, 2012, p. 151).

Neste estudo reflexivo, foram levantadas algumas questões sobre o lúdico nos processos do cotidiano escolar, elencando a legislação existente na rede pública do Distrito Federal (SEEDF), o Currículo em Movimento dos anos iniciais do ensino fundamental, as Diretrizes de Avaliação, os Pressupostos Teóricos entre outros autores que tratam do tema.

A escola é espaço histórico e social de aprendizagem, de cultura e de saberes. O paradigma atual se refere ao direito de todos à aprendizagem. O documento *Pressupostos Teóricos do Currículo em Movimento*, da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, traz: “ao focalizar as aprendizagens como estruturante deste Currículo, a SEEDF ratifica a função precípua da escola de oportunizar a todos (as) os (as) estudantes, indistintamente, o direito de aprender” (DISTRITO FEDERAL, 2014a, p. 11).

Após uma atuação profissional de dez anos na SEEDF, e três anos atuando no Serviço Especializado de Apoio à Aprendizagem SEAA (SEEDF), tive a oportunidade de ter contato com os vários registros descritivos de estudantes de forma sistemática, na leitura e na análise, como parte da minha atuação interventiva e institucional.

Entre as atribuições da SEAA, encontra-se a Assessoria Pedagógica Escolar, compreendida nas Orientações Pedagógicas próprias de: “promover a manutenção de

espaços de reflexão, capazes de favorecer a ressignificação das concepções de desenvolvimento, de aprendizagem, de ensino, de avaliação, dentre outras” (DISTRITO FEDERAL, 2010a, p. 71).

Vale lembrar que o Currículo em Movimento passou por um processo de plenárias e de debates em toda a SEEDF, desde 2011, antes de ser uma proposta implantada em 2014. O documento se organiza na forma de eixos transversais: “Educação para a Diversidade, Cidadania e Educação para os Direitos Humanos, Educação para a Sustentabilidade”; e eixo integrador: “alfabetização, letramento e ludicidade”, que teve relevância principal neste estudo (DISTRITO FEDERAL, 2014b, p. 9).

A ludicidade é uma forma de expressão do ser, uma das várias formas de estar em permanente contato com a cultura. O lúdico é relacionado às vivências das crianças, mas não pertence apenas ao mundo infantil.

Conceituar o termo ludicidade é ainda polêmico entre os autores que tratam sobre o tema, por estar ligado à subjetividade e, também, ao emocional, torna-se, ainda, mais complexo conceituar dentro dos processos escolares. Para Morgado e Sá (2013, p. 41), “O ensino ganha um novo entusiasmo, e também o aprendizado é convertido em situações que proporcionam alegria”.

Entre os autores que se dedicam aos estudos do tema, traremos as palavras da professora Santos (2014, p. 15): “A Ludoeducação é uma tendência que busca nas atividades lúdicas uma forma de planejar atividades escolares que motivem os alunos para a construção do conhecimento”.

3 LUDICIDADE COMO EIXO INTEGRADOR

A concepção mais atual de currículo é como um organizador da prática no cotidiano escolar, devendo ser ampliado e ressignificado para melhor se adequar às aprendizagens de

todos os estudantes, e deve ser elemento de identidade e de pertencimento para o ambiente escolar.

A SEEDF define o Currículo como: “um documento a ser permanentemente avaliado e significado a partir de concepções e práticas empreendidas por cada um e cada uma no contexto concreto das escolas e das salas de aula desta rede pública de ensino” (DISTRITO FEDERAL, 2014a, p. 20).

A proposta da SEEDF é promover uma avaliação formativa e singular, para isso o RD deve prezar: “o que for registrado reflita a história da construção da aprendizagem e do seu desenvolvimento em determinado período, bem como a articulação entre a observação, a reflexão e a intervenção pedagógica” (DISTRITO FEDERAL, 2010, p. 3).

Para Santos (2014, p. 16), “É importante que se diga também que a ludicidade é uma necessidade da criança, para que ela se desenvolva integralmente, precisa brincar livremente”. Esse brincar também no espaço escolar, como já está defendido nos documentos oficiais, deve ser planejado, mediado e avaliado pelo professor, assim, efetivando-se como parte do currículo formal.

A formação do professor, para o processo de valorização do lúdico na escola, é essencial: “pensando na perspectiva da dimensão humana e como elemento importante no currículo escolar, e, conseqüentemente, no planejamento do professor, é imprescindível no processo de construção da identidade docente” (SILVA; NOGUEIRA; BRAGA; SILVA; 2013, p. 130).

4 PROBLEMATIZAÇÃO

A história recente da escolarização no Brasil já denuncia uma face excludente da escola pública, em Villas Boas (2006, p. 1),

a organização da escolaridade em ciclos surgiu na década de 60, no Brasil. Elevados índices de reprovação e

repetência, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental, motivaram a sua implantação, em substituição ao regime seriado.

Esse sentimento de incompletude é sentido e confirmado pelo cotidiano escolar. Políticas públicas podem ser citadas, como a ampliação dos anos de escolaridade, agora iniciando aos 6 anos no ensino obrigatório. Mas esse fracasso atual é confirmado, também, pelos documentos oficiais: “expressos pelos altos índices de reprovação, evasão e abandono escolar de uma parcela significativa da população que à escola teve acesso, mas que nela não permanece” (DISTRITO FEDERAL, 2014a, p. 14).

As demandas sociais imprimem, na escola, diversas (re)construções em seu currículo e nos espaços pedagógicos, as ampliações de direitos estão presentes na escola atual. Porém, a escola pública ainda não representa, em termos reais, as suas prescrições teóricas:

mesmo com a democratização do acesso da maioria da população ao ensino fundamental. O indicador dessa incompletude da escola se revela por meio da não garantia das aprendizagens para todos de maneira igualitária (DISTRITO FEDERAL, 2014a, p. 35).

Para o educador Libâneo (2016, p. 48), a educação pública não vem cumprindo o seu papel, e faz uma dura crítica ao contexto atual que, na sua análise, as propostas educacionais estão sendo influenciadas por organismos internacionais:

tais políticas levam ao empobrecimento da escola e aos baixos índices de desempenho dos alunos e, nessa medida, atuam na exclusão social dos alunos na escola, antes mesmo da exclusão social promovida na sociedade.

A avaliação formativa propõe que se inverta a lógica da avaliação tradicional por exames ou avaliação do produto final, destaca-se como elemento inicial do processo de ensino-aprendizagem com a avaliação diagnóstica que dará subsídios para o planejamento das aprendizagens. Nesse novo processo, a SEEDF estabeleceu:

O Registro de Avaliação – RAV é um instrumento composto por dois documentos o Registro Descritivo e Registro do Conselho de Classe, [...], no qual o professor registra a análise das aprendizagens e do desenvolvimento do estudante das séries/anos iniciais do Ensino Fundamental (DISTRITO FEDERAL, 2010b, p. 3).

Nesse momento histórico, o Currículo em Movimento apresenta a ludicidade como eixo integrador: “alfabetização, letramento e ludicidade” para os processos do cotidiano escolar. Com essa demanda, surgiu o interesse para a investigação de como o lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) efetiva-se ou não nos processos escolares de ensino-aprendizagem e de avaliação, com a análise do documento avaliativo Registro Descritivo.

Assim, “A escola é um lugar de instrução e socialização, de expectativas e contradições, de chegadas e partidas, de encontros e desencontros, ou seja, um ambiente onde as diversas dimensões humanas se revelam e são reveladas” (DISTRITO FEDERAL, 2014a, p. 10).

5 OBJETIVOS

O Registro Descritivo (RD) constitui um dos documentos da avaliação formativa defendida pela SEEDF. A análise documental do RD buscou identificar quais conteúdos foram relacionados à ludicidade (jogos, brincadeiras e brinquedos) eleitos pelo professor como recurso pedagógico dos processos de ensino-aprendizagem e de avaliação dos conteúdos curriculares.

Conforme orienta o eixo do Currículo em Movimento, buscou-se investigar como o lúdico está no cotidiano escolar do ensino fundamental do 3º ano do BIA, contemplados no documento bimestral da avaliação formativa escolar individual - Registro Descritivo.

6 METODOLOGIA

A escola, escolhida para a pesquisa, foi um CAIC de uma cidade satélite do Distrito Federal. Uma Instituição de grande porte com mais de 2000 alunos. O SEEA era composto por três pedagogas e uma psicóloga, a escola também contava com uma orientadora.

Este estudo buscou um enfoque qualitativo com uma análise documental e descritiva dos Registros Descritivos (RD). Foram analisados os documentos de dois estudantes do 3º ano do BIA, Bloco Inicial de Alfabetização do ensino fundamental do ano de 2014. No total, foram oitos documentos, esses são documentos bimestrais de acompanhamento de processos da avaliação formativa.

7 ANÁLISE DE DADOS

Neste estudo, foram analisados os Registros Descritivos (RD) de dois estudantes do 3º ano do ensino fundamental do ano letivo de 2014, de turmas diferentes, mas da mesma escola pública e os estudantes foram considerados reprovados no seu percurso das aprendizagens escolares tendo frequentado mais de 75% das horas aulas previstas em Lei.

Ao todo, foram oito registros descritivos analisados à luz dos documentos oficiais da SEEDF. “A avaliação é uma categoria do trabalho pedagógico complexa, necessária e diz respeito a questões tênues como o exercício do poder e a adoção de práticas que podem ser inclusivas ou de exclusão” (DISTRITO FEDERAL, 2014a, p. 71).

7.1 O LÚDICO

O eixo integrador da Ludicidade foi registrado em apenas uma frase dos oito documentos da avaliação formativa Registro Descritivo, mesmo tendo sua defesa no Currículo atual da SEDF: “o currículo propõe ainda eixos integradores: alfabetização, somente para o Bloco Inicial de Alfabetização, (BIA), letramentos e ludicidade para todo o Ensino Fundamental” (DISTRITO FEDERAL, 2014b, p. 9).

Para tentar compreender as práticas do cotidiano escolar, buscou-se a análise e a descrição do RD. Assim, as ausências são ligadas ao registro descritivo, não se aplicando às práticas cotidianas.

O eixo ludicidade só foi recolhido em RD 2:

1º Bimestre – R. D.2- Nos jogos na sala de aula apresenta independência na hora de jogar (Linha 10-11).

No trecho destacado, não ficou claro que tipo de jogo foi oferecido ao estudante, mas há uma indicação no trecho RD 2 (Linha 10-11) de boa aceitação dessa atividade, tanto para professora quanto para o estudante pelo registro da palavra “independência” do estudante.

Como única ocorrência, apresenta-se uma impossibilidade de análise da influência da ludicidade no acompanhamento sistemático como eixo integrador do currículo e, também, na vida escolar dos estudantes. Logo, outras questões devem ser investigadas, assim como neste estudo, no qual foi localizada uma lacuna referente ao registro formal da ludicidade no processo de avaliação formativa dos estudantes.

7.2 DEMAIS COMPONENTES CURRICULARES

As linguagens, no Currículo em Movimento, englobam: Língua Portuguesa, Arte e Educação Física, cabe ressaltar que, nos RD, observou-se o predomínio somente

da Língua Portuguesa e de questões de ortografia e de padrões linguísticos sem o reconhecimento das produções dos estudantes; o que representa um desacordo com as recomendações da SEEDF do eixo integrador: “alfabetização, letramento e ludicidade”.

A Matemática ocupa o segundo lugar, com maior referência aos conteúdos trabalhados e registrados nos Registros Descritivos bimestrais. Como proposta de avaliação e de intervenção, o Currículo em Movimento destaca: “os processos de mediação e intervenção pedagógica são realizados com sucesso quando o professor entende como o estudante significa, constrói, registra e argumenta o conhecimento de determinada área do saber” (DISTRITO FEDERAL, 2014b, p. 66).

À luz do entendimento teórico da instituição, a ludicidade compõe eixo para todo o ensino fundamental. O jogo é utilizado como elemento dinamizador de conhecimento, “há uma série de atividades lúdicas que podem ser realizadas com as crianças para que elas construam a ideia de número” (DISTRITO FEDERAL, 2014b, p. 73).

Para os componentes de Ciências da Natureza, de História e de Geografia, foram tratados apenas no primeiro e no segundo bimestre no RD 1. O conteúdo de Educação Física não foi citado em nenhum dos dois RD analisados e, também, em nenhum dos RD, o Ensino Religioso foi citado.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para concluir este estudo sobre a ludicidade no espaço escolar, iniciamos apresentando uma grande lacuna, ao encontrar apenas uma referência sobre ludicidade no documento da avaliação formativa Registro Descritivo. Em oito documentos analisados, de duas professoras de classes do 3º ano do BIA, foi registrado apenas um aspecto do lúdico que são os jogos na escola.

No RD 2, no qual foi encontrada a referência sobre ludicidade e sobre o jogo, foi de forma muito restrita. Não teve uma ligação com o eixo integrador do Currículo em Movimento. Não teve um registro como recreação ou socialização dos estudantes. Não teve seu registro perpetuado para avaliação do desempenho dos estudantes. Não dando continuidade ao que foi iniciado no primeiro bimestre.

As ausências são ligadas ao registro descritivo, não se aplicando à observação de campo do cotidiano escolar. Assim, lembramos que o eixo ludicidade só foi recolhido em um RD.

Podemos encontrar, em pesquisas sobre a ludicidade, situações semelhantes: o lúdico como passatempo e, em segundo, busca promover uma valorização deste componente para o ser cultural. Assim também foi o processo de pesquisa para os autores Souza, Soto e Rodrigues (2016, p. 11), em sua pesquisa: “não sugere que as aulas se organizem apenas em jogos e brincadeiras, mas que as mesmas façam parte do trabalho intencional com os conteúdos, como forma de incentivar e motivar as crianças na aprendizagem”.

Podemos inferir que não há uma valorização do lúdico nos registros descritivos de forma sistemática como já é possível perceber no Currículo como eixo integrador. Para uma ampliação da problematização do fracasso escolar e com a contribuição do educador Libâneo (2016), podemos refletir sobre uma mudança mais profunda na educação pública e buscar um modelo que não culpabilize o estudante pelo seu próprio fracasso, nem condenando individualmente o professor.

9 REFERÊNCIAS

DISTRITO FEDERAL. *Currículo em Movimento da Educação Básica*. Brasília, 2014b.

_____. *Orientações Pedagógicas: Serviço Especializado de Apoio à Aprendizagem*. Brasília, 2010a.

_____. *Pressupostos Teóricos do Currículo em Movimento da Educação Básica*. Brasília, 2014a.

_____. *Registro de Avaliação – Rav*. Registro descritivo registro do conselho de classe. Subsecretaria de Educação Básica Brasília, 2010b.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad.: João Paulo Monteiro. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, [1938], 2012.

LIBÂNIO, José Carlos. Políticas educacionais no Brasil: desfiguramento da escola e do conhecimento escolar. *Cadernos de Pesquisa*, v. 46, n. 159, p. 38-62, jan./mar. 2016.

MORGADO, Fernanda Martimon; SÁ, Antônio Villar Marques de. In: SÁ, Antônio Villar Marques de (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livros, 2013.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O brincar na escola*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVA, Américo Junior Nunes da; NOGUEIRA, Cleia Alves; BRAGA, Maria Dalvirene; SILVA, Onã. A matemática é lúdica e a quadradinha de gude não é brincadeira: projeto de prevenção a drogas utilizando jogos matemáticos. In: SÁ, Antônio Villar Marques de (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livros, 2013. p. 123-138.

SOUZA, Patrícia Piscilla Ferraz da Costa Souza; SOTO, Claudinea; RODRIGUES, Tatiane Suéllen. O lúdico como possibilidade de melhoria na aprendizagem da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. In: *Anais...* do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e matemática da Universidade Cruzeiro do Sul, 2016. Disponível em: <www.sbem brasil.br/enem2016/anais>. ISSN: 2178-034x.

VILLAS BOAS, Benigna Maria de Freitas. *A avaliação no bloco inicial de alfabetização no Distrito Federal*. v. 1, 2006. p. 1-16. Disponível em: <www.anped.org.br/GT13-1708>.