

JULIANA MARQUES PAIVA DE SOUZA
MARCO ANTONIO SANTORO SALVADOR

O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS
possibilidades e limites nas ações
pedagógicas



Rio de Janeiro, 2019

O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS

possibilidades e limites nas ações pedagógicas

Juliana Marques Paiva de Souza

Marco Antonio Santoro Salvador

O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS
possibilidades e limites nas ações pedagógicas

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2019

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

S729 Souza, Juliana Marques Paiva de
O lúdico e as metodologias ativas: possibilidades e limites nas ações pedagógicas / Juliana Marques Paiva de Souza; Marco Antonio Santoro Salvador. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial, 2019.
42 p.

Bibliografia: p. 39-40.

ISBN: 978-85-7243-016-6

1. Educação – Estudo e ensino. 2. Metodologias ativas. 3. Práticas pedagógicas. I. Salvador, Marco Antonio Santoro. II. Título.

CDD: 371.33

RESUMO

SOUZA, Juliana Marques Paiva de. **O lúdico e as metodologias ativas: possibilidades e limites nas ações pedagógicas.** 2019. 87 f. Dissertação (Mestrado) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, Rio de Janeiro, 2019.

Em tese, a escola como conhecemos atualmente, apresenta-se como uma instituição de ensino organizada de modo a propor um ambiente dito como ideal para a aquisição do conhecimento. Entretanto, o que se observa no seu cotidiano, é um demasiado cerceamento do corpo que acaba por corromper parte da natureza lúdica do aluno, reforçando a homogeneização dos indivíduos que circundam este ambiente, no qual se espera a reprodução de comportamentos pré-estabelecidos pela sociedade. Nessa perspectiva, a integração do lúdico às práticas educativas possui condições de construir propostas de ensino que visem a superação da passividade dos alunos, permitindo a construção coletiva e a expressão das identidades ali presentes. Diante desta premissa, construímos e realizamos um curso de formação continuada voltado para os professores das séries finais do ensino fundamental com a pretensão de analisar as possibilidades e os limites do uso do lúdico por meio das metodologias ativas de ensino, bem como estimular o planejamento e a realização de atividades potencialmente lúdicas nas práticas pedagógicas. Para tal, foi realizado um curso de extensão tendo como referencial teórico o conceito de lúdico proposto por Luckesi, as categorias de jogos de Vial, e as metodologias ativas de Mattar, Camargo e Daros e Bacich e Moran. A escolha pela aplicação do curso de extensão se deu a partir do pressuposto de que planejar e promover espaços de interação entre os docentes com a intenção de proporcionar um ambiente propício às trocas por meio de ações significativas faz com que o professor se sinta seguro para inovar e planejar vivências mais ativas.

Palavras-chave: Lúdico; Educação; Metodologias ativas.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
1 INTRODUÇÃO.....	9
2 DIALOGANDO CONCEITOS: O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS	12
3 O CURSO DE EXTENSÃO.....	14
3.1 Descrição das atividades.....	16
3.1.1 Módulo 1 – o lúdico - 11h	16
3.1.2 Módulo 2 – metodologias ativas – 11h.....	19
3.1.3 Módulo 3 – reflexões e diálogos acerca das possibilidades pedagógicas - 18h	21
4 APLICAÇÃO DO CURSO DE EXTENSÃO.....	23
5 NOTAS FINAIS	38
6 REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICE A.....	42

APRESENTAÇÃO

Minha formação profissional teve início aos quinze anos de idade quando ingressei no ensino médio, mais especificamente no curso de formação de professores, antigo Curso Normal, realizado numa escola particular na cidade do Rio de Janeiro. Tive a oportunidade de vivenciar, desde o primeiro ano de formação, as etapas que circundam o papel do professor em sala de aula. Desde então, mantenho o estudo acerca dos processos pedagógicos que somam dezessete anos.

No decorrer do curso de formação de professores, me deparei com um questionamento que me levou a cursar a Faculdade de Educação Física. Eu gostaria de compreender de que maneira seria possível levar o ensino teórico de sala de aula para as quadras. Em princípio, meu objetivo consistia em utilizar das aulas de Educação Física para reforçar os conteúdos das demais disciplinas.

Contudo, conforme fui aprofundando meus estudos, já na faculdade (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ), percebi que o meu propósito inicial negava as especificidades da Educação Física, me fazendo perceber que, na verdade, o que eu enxergava e não conseguia expressar com clareza tinha relação com a aprendizagem ativa.

Por conta disso, procurei participar de atividades de pesquisa e de extensão, promovidas pela faculdade, que possibilitassem o debate acerca desta temática tendo como principal foco a prática docente.

Esta minha inquietação perdurou por alguns anos da minha vida acadêmica. Mesmo tendo passado por um curso de Pós-Graduação em Educação Física Escolar, não conseguia encontrar subsídios para salientar minhas questões.

Até que, no Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica ofertado pelo Colégio Pedro II, me deparei com a oportunidade de estudar acerca do paradigma da complexidade (MORIN, 2014) e das metodologias ativas (MATTAR, 2017; CAMARGO; DAROS, 2018; BACICH; MORAN, 2018). E, a partir desse momento, consegui compreender com mais afinco a proposta pedagógica pautada na aprendizagem ativa.

O acesso a estes autores me fez refletir a respeito do meu caminhar enquanto aluna no decorrer de todos esses anos, da educação básica até o ensino superior. O que me levou a perceber que, apesar da maior parte da minha formação estar pautada no modelo tradicional de ensino, obtive a oportunidade de presenciar práticas pedagógicas que rompiam com a quietude dos modelos tradicionais.

Atualmente, com um pouco mais de experiência e leitura sobre Educação, entendo que aqueles eram momentos singulares dentro da perspectiva da época. E que provavelmente influenciaram na

minha compreensão de que uma escola ativa se torna mais interessante, tendo em vista que eu tenho mais recordações felizes das práticas ativas do que das tradicionais.

No momento, leciono Educação Física nas redes municipal e estadual de ensino do Rio de Janeiro, em duas escolas localizadas na Zona Norte, ambas inseridas em comunidades. Procuo promover espaços de aprendizagem ativa por meio de estratégias pedagógicas que coadunam com este tipo de proposta.

E, diante desta realidade, seguem as minhas reflexões no decorrer da pesquisa.

1 INTRODUÇÃO

Em tese, a escola como conhecemos atualmente, apresenta-se como uma instituição de ensino organizada de modo a propor um ambiente dito como ideal para a aquisição do conhecimento. Entretanto, o que se observa no seu cotidiano, é um cerceamento demasiado do corpo, que acaba por corromper parte da natureza lúdica do aluno. Ao entrar na escola, normalmente, ele se depara com uma estrutura física e hierárquica geralmente rígida que inibe ou até mesmo proíbe a sua livre expressão.

De modo geral, ao observarmos a organização da escola é possível perceber que a estrutura física com mesas e cadeiras perfiladas, engessadas individualmente, mantendo cada aluno no seu espaço, tem como finalidade o controle corporal excessivo com vistas a um ambiente propício ao aprendizado.

Na perspectiva de Foucault (1999), o homem moderno nasce diante minuciosas ações coercitivas. No ambiente escolar, tais ações são concretizadas por meio de uma rotina controladora que resulta na promoção dos corpos adestrados.

A organização temporal da escola apresenta-se como uma ferramenta de controle que tem seu registro na grade horária, preenchida por uma extensa gama de atividades a serem realizadas, sem permitir que o aluno tenha um momento reservado para a sua livre expressão por meio de atividades lúdicas. Ao entrar na escola o aluno deixa o riso, as cores, o dinâmico e o ruído do lado de fora (GOMES, 2009).

Nessa premissa, Foucault (1999) compara a sala de aula com uma *cela*, como um local de sequestro, onde parte da individualidade dos alunos é suprimida por meio de condutas disciplinadoras. Tais condutas reforçam a homogeneização dos indivíduos que circundam este ambiente, no qual se espera a reprodução de comportamentos pré-estabelecidos pela sociedade. Quanto à negação do corpo, Oliveira (2006, p.57) afirma que:

Ao analisar as práticas corporais na escola, percebemos um constante esforço de negação do corpo. Negação esta que se manifesta mediante um controle intenso sobre toda e qualquer ação, seja de professores, alunos e funcionários, alimentado por uma certa previsibilidade daquilo que ocorre, ou daquilo que pode ocorrer, em termos corporais, no interior da escola.

O cotidiano escolar tem desenvolvido práticas de controle corporal com supostos objetivos de manutenção da organização das vivências pedagógicas. Entretanto, o que se observa é que tais normas reduzem os gestos e as ações lúdicas que inibem a realização de práticas prazerosas. Houve, durante o desenrolar da educação, o enraizamento de uma atuação centrada nas habilidades intelectuais deixando à margem qualquer conduta que dela possa diferir.

Diante disso, é preciso repensar as práticas exercidas no interior das instituições de ensino, de forma a propor o *aprender a aprender* (MORIN, 2014), auxiliando o aluno no gerenciamento das informações às quais se tem acesso, de modo a organizar e construir sua própria perspectiva.

Afinal, sociedade hodierna vem sendo surpreendida com novas tecnologias numa velocidade avassaladora. Em curtos períodos de tempo são lançados novos mecanismos digitais que possibilitam uma maior interação entre pessoas de diversas partes do mundo, gerando, conseqüentemente, um diálogo maior entre os pares, numa constante troca de experiências. Assim, o jovem em seu cotidiano se mantém conectado às diversas redes sociais compartilhando e recebendo informações de diversos setores. Mas será que esse jovem está preparado para interagir e refletir acerca desse bombardeio informativo? Sendo esse jovem um estudante do ensino básico, estaria a escola preparada para lidar com essa demanda?

Pensamos que tais questões sejam pertinentes, pois, é necessário ter cautela ao se defrontar com a diversidade de informações disponíveis que torna indispensável a realização de uma leitura crítica, com um olhar curioso no sentido de pesquisar o que está sendo divulgado e confrontar com outras perspectivas. Nesse sentido, Kilpatrick (2011, p. 37) nos alerta sobre a necessidade do encorajamento no entendimento do porquê das coisas, pois segundo ele “[...] com uma enorme multidão a ser convencida, o pensamento possui um papel muito pequeno.”

Contudo, o ato de pesquisar, analisar e comparar é construído e aprimorado com o passar das experiências vividas. Que lugar senão a escola seria o mais indicado para explorar tais vivências, visto que “A educação pode ser entendida como a categoria fundamental que permite o entendimento da relação entre aprendizagem, desenvolvimento e cultura.” (STOLTZ, 2008, p. 76).

Porém, a escola de maneira geral vem propagando condutas que reforçam os ideais do paradigma tradicional de ensino, no qual a relação professor/aluno apresenta-se verticalizada e a aprendizagem se desenvolve por meio da transmissão dos conhecimentos do professor.

Nesse contexto, “A escola produz tarefas morosas e pré-fabricadas: o inesperado é suspeito, o insólido condenado, o riso subversivo e reprimido.” (VIAL, 2015, p. 16). Como se houvesse dois mundos - o escolar e o extraescolar -, e ao entrar na instituição de ensino, parte da subjetividade e individualidade tivessem que ser deixados de fora. Seria como entrar no vidro que a escola lhe oferece, tal qual elucida Ruth Rocha em seu livro *Quando a escola é de vidro*:

Eu ia pra escola todos os dias de manhã e quando chegava, logo, logo, eu tinha que me meter no vidro. É, no vidro! Cada menino ou menina tinha um vidro e o vidro não dependia do tamanho de cada um, não! O vidro dependia da classe em que a gente estudava. Se você estava no primeiro ano ganhava um vidro de um tamanho. Se você fosse do segundo ano seu vidro era um pouquinho maior. E assim, os vidros iam crescendo à medida em que você ia passando de ano. Se não passasse de ano, era um horror. Você tinha que usar o mesmo vidro do ano passado. Coubesse ou não coubesse. Aliás nunca ninguém se preocupou em saber se a gente cabia nos vidros. E pra falar a verdade, ninguém cabia direito (ROCHA, 1986, p.26-27).

Neste sentido, Libâneo (1994, p. 128), acrescenta que

Por outro lado, essa compreensão do trabalho docente requer um professor capaz de encarar sua tarefa como parte da prática social global, para o que precisa adquirir um conhecimento teórico que lhe permita pensar e agir sobre o real histórico e, também, dominar os meios operacionais: o saber e o saber-fazer didáticos.

Atividades potencialmente lúdicas desenvolvidas de maneira contextualizada podem ser uma alternativa para uma renovação das práticas pedagógicas. Contudo, vale ressaltar que o lúdico não está presente apenas nos jogos praticados nas aulas de Educação Física, pois segundo Vial (2015) atividades de música, teatro, cinema, fotografia, dentre outras, constituem-se diferentes jogos e expressam o lúdico em sua vivência.

As metodologias ativas de ensino coadunam com o acima exposto por possibilitarem a realização desses jogos em sala de aula. Tendo em vista a sua origem na concepção da Escola Nova de Dewey¹, sua proposta baseia-se num processo de ensino e aprendizagem pela ação, seguindo os seguintes princípios: aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem; autonomia; reflexão; problematização da realidade; trabalho em equipe; inovação; professor mediador, facilitador e ativador (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

O jogo, seja ele qual for, apresenta-se como uma possibilidade de atuação lúdica numa prática pedagógica pautada na metodologia ativa de ensino. Visto que, para Vial (2015) “O jogo requer uma verdadeira estratégia, isto é, um projeto lúdico [...]”, ou seja, durante o jogo é preciso unir diferentes habilidades e conhecimentos de modo a refletir sobre eles, criando um projeto de atuação que propiciará o sucesso de sua realização.

Nessa perspectiva, a integração do lúdico às práticas educativas poderia embasar uma proposta de ensino que visasse romper com a passividade dos alunos, permitindo a construção coletiva e a expressão das identidades ali presentes.

¹ “Vale mencionar que, na construção metodológica da Escola Nova, a atividade e o interesse do aprendiz foram valorizados, e não os do professor. Assim, Dewey, por meio do seu ideário da Escola Nova, teve grande influência nessa ideia ao defender que a aprendizagem ocorre pela ação, colocando o estudante no centro dos processos de ensino e de aprendizagem.” (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017, p. 272).

2 DIALOGANDO CONCEITOS: O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS

Com o propósito de facilitar a compreensão dos assuntos abordados no decorrer do curso, sentimos a necessidade de promover um diálogo entre os conceitos de lúdico e metodologias ativas, de modo a dar o suporte necessário aos estudos posteriores.

Por essa lógica, ressaltamos que, no que se refere ao conceito de lúdico, estaremos seguindo os estudos de Luckesi (2002, 2014, 2015) e de Vial (2015). Nesse sentido, as vivências para que sejam classificadas como lúdicas dependem diretamente das experiências individuais construídas ao longo de sua vida. Portanto, iremos nos referir a essas atividades ou vivências como potencialmente lúdicas, tendo em vista seu potencial em proporcionar experiências lúdicas.

Ainda sob essa perspectiva, entendemos que atividades ou vivências que estimulam a imaginação e a criatividade por intermédio de danças, músicas, vídeos, teatralização, poemas e jogos, podem ser consideradas potencialmente lúdicas, tendo em vista a categorização de Vial (2015).

Estudando as metodologias ativas, percebemos que elas têm como foco o protagonismo do aluno, por meio da aprendizagem prática que segue uma trajetória reflexiva e colaborativa mediante estratégias como debates, aulas dialogadas, construção de painéis, aprendizagem em grupo, júri simulado, resolução de problemas, jogos, construção de projetos, dentre outros (MORAN, 2015; ATHAUS; BAGIO, 2017).

A proposta da metodologia ativa segue os princípios de Dewey e ao correlacioná-la com o conceito de lúdico aqui mencionado, percebemos a autenticação desses ideais, uma vez que, segundo Costa (2012), Dewey faz uma crítica à educação tradicional voltada para a mera transmissão dos saberes e aponta como possibilidade pedagógica a construção da aprendizagem por meio de jogos.

Contudo, Moran (2015) diz que as metodologias ativas precisam seguir objetivos bem definidos, podendo ter o apoio das tecnologias digitais na proposição de desafios e atividades, sendo estes contextualizados a partir dos problemas sociais e que exijam “[...] pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo” (MORAN, 2015, p.18).

Dessa maneira, é possível correlacionar essas características com as dos projetos lúdicos expostos por Vial (2015), no qual se faz necessário elaborar um roteiro que servirá de estratégia para alcançar o objetivo final do jogo. Para teatralizar um poema, por exemplo, o jogador irá demandar das características das metodologias ativas para a elaboração do seu projeto lúdico.

Vale ressaltar que a proposta de atividades potencialmente lúdicas pautadas nas metodologias ativas exige preparo e estudo prévio tanto por parte dos professores, quanto dos alunos. Esta análise se

torna relevante devido à falsa sensação de que ao ministrar aulas pelo viés lúdico, o real sentido da educação se perde na propagação de atividades aleatórias sem vínculo com os conteúdos escolares - fato este que não confere com os estudos dos diversos autores aqui apresentados.

Contudo, para que estes ideais saiam do papel e invadam as salas de aulas torna-se necessário analisar a viabilidade estrutural. No que tange ao ambiente físico de sala de aula, Moran (2015, p.19) nos fala que:

O ambiente físico das salas de aula e da escola como um todo também precisa ser redesenhado dentro dessa concepção mais ativa, mais centrada no aluno. As salas de aula podem ser mais multifuncionais, que combinem facilmente atividades de grupo, de plenário e individuais. Os ambientes precisam estar conectados em redes sem fio, para o uso de tecnologias móveis, o que implica ter uma banda larga que suporte conexões simultâneas necessárias.

Sabemos que estas necessidades exigem um investimento ao qual, possivelmente as instituições públicas de ensino não tenham acesso imediato, tornando necessário um tempo hábil para os ajustes. Porém, algumas adaptações podem ser conquistadas por meio de recursos alternativos, a começar pela organização das salas, onde professores e alunos podem reorganizar as mesas e cadeiras de modo a contemplar as necessidades das atividades a serem realizadas. Na utilização de internet, o professor poderá solicitar que a tarefa seja feita em casa ou ainda contar com a colaboração daqueles que possuem acesso por meio do seu dispositivo móvel.

Ainda com relação ao ambiente escolar, Bacich e Moran (2018) ressaltam a importância de disponibilizar um ambiente acolhedor, que estimule a participação ativa e a criatividade de todos os ocupantes, sejam alunos ou professores.

A ambientação deste espaço pedagógico combina com uma questão enfática no que diz respeito à prática das metodologias ativas que trata do ensino colaborativo por meio do protagonismo do aluno, possibilitando uma motivação maior por parte dos alunos em participar das aulas, assim como na busca de soluções dos problemas que venham a surgir no decorrer das aulas.

Visto que, como afirmam Bacich e Moran (2018, p. 21-22) “A aprendizagem ativa mais relevante é relacionada à nossa vida, aos nossos projetos e expectativas. Se o estudante percebe que o que aprende o ajuda a viver melhor, de forma direta ou indireta, ele se envolve mais.”.

Ao analisar as concepções referentes às metodologias ativas e ao lúdico, observamos um entrelace entre os conceitos que, em princípio poderiam viabilizar a prática de atividades pedagógicas por um viés potencialmente lúdico no contexto de sala de aula.

3 O CURSO DE EXTENSÃO

Diante das demandas educacionais atuais, pensamos ser relevante uma proposta que atendesse aos professores do segundo segmento do Ensino Fundamental, das redes pública e privada, na modalidade curso de extensão, tendo como pressuposto a importância da formação continuada.

Isso porque, de acordo com Nhanisse (2014, p.37), a formação consiste na “[...] aquisição de conhecimento, habilidades ou acréscimo de algo (des) conhecido num determinado tempo e espaço.”. Contudo, ainda sob a perspectiva da autora supracitada, vale ressaltar que nosso ideal consiste em propor um curso de formação continuada sob o viés da prática do professor reflexivo, que, por sua vez, encontra suas bases teóricas calcadas nos estudos de Donald Schön e John Dewey.

Tal tendência surgiu do anseio de se buscar novos modelos educacionais que seguissem um caminho de superação do ensino tradicional. Dessa maneira, um novo perfil de professor foi exigido, visto que a formação com viés mais técnico não auxiliava na resolução dos problemas cotidianos de sala de aula, pois formava profissionais dependentes de receitas a serem seguidas no fazer pedagógico.

A construção de um fazer pedagógico rumo à inovação não exige que se descarte o conhecimento técnico científico. Ao contrário disso, Camargo e Daros (2018, p.07) afirmam que,

[...] para que se garanta o processo de inovação, deve-se contar com novos recursos tecnológicos, nova estrutura que possibilite a interação, um novo modelo de formação docente e, principalmente, a incorporação de novos saberes, sem desconsiderar o conhecimento científico clássico.

Dessa forma, temos como objetivo propor um ambiente de reflexão acerca da prática do professor, no sentido de considerar o cotidiano escolar como potencial de construção do conhecimento por meio da reflexão sobre a ação.

Portanto, nosso produto educacional consiste num curso de extensão de 40 horas na modalidade semipresencial, sendo 12 horas presenciais e 28 horas EaD², realizado no Colégio Pedro II, com encontros presenciais aos sábados na parte da manhã. O curso destinou-se aos professores atuantes nas diversas disciplinas do segundo segmento do Ensino Fundamental das redes pública e privada.

A proposta do curso justifica-se, pois, afirmamos ser relevante refletir acerca da relação entre o lúdico e as metodologias ativas no fazer pedagógico tendo como referência a prática reflexiva do professor. Consideramos que, além de ampliar o debate sobre esta temática, apresenta-se como um possível estímulo para práticas inovadoras em sala de aula.

² EaD – Educação a distância.

Isto posto, apresenta-se como objetivo geral do curso: Verificar a relação entre o lúdico e as metodologias ativas no contexto de sala de aula por meio de debates e troca de experiências tendo como pressuposto os textos abordados durante a realização do evento.

Para isso, faz-se necessário pensar nos seguintes objetivos específicos:

- Compreender o conceito lúdico;
- entender o conceito de metodologias ativas;
- identificar as possibilidades de atuação por meio das metodologias ativas;
- debater sobre a relação entre o lúdico e as metodologias ativas de ensino no contexto escolar;
- vivenciar atividades baseadas nas metodologias ativas de ensino;
- propor atividades lúdicas que envolvam as metodologias ativas de ensino, tendo como base o lúdico como ferramenta pedagógica;
- estimular o planejamento e a realização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas durante o Ensino Fundamental no segundo segmento.

Sendo o lúdico e as metodologias ativas o eixo central dos debates, não seria coerente de nossa parte propor vivências desconexas dessa premissa. Sendo assim, as vivências foram planejadas e ministradas com base nos princípios dos temas supracitados. Para que os cursistas pudessem

[...] experienciar, como aluno, durante todo o processo de formação, as atitudes, modelos didáticos, capacidades e modos de organização que se pretende que venham a ser desempenhados nas suas práticas pedagógicas. (BRASIL, 2000, p.38, apud, BACICH; MORAN, 2018, p.78)

Por conta disso, achamos plausível que o curso fosse ministrado na modalidade semipresencial, de modo a estimular o uso de tecnologias digitais, pois, de acordo com Bacich e Moran (2018, p.11), “as tecnologias facilitam a aprendizagem colaborativa, entre colegas próximos e distantes”, além de estar de acordo com a proposta de ensino híbrido presente nas metodologias ativas.

De forma a viabilizar a realização das atividades na modalidade à distância utilizamos a plataforma do *Moodle*, bem como as ferramentas virtuais de produção colaborativa disponibilizadas gratuitamente, dentre outras que por ventura fossem sugeridas pelos cursistas.

Tal conduta encontra-se pautada no ensino ativo, proposto por autores como John Dewey e William Kilpatrick, no qual sugerem o aprender fazendo, que vai ao encontro do que fala Fazenda (2002, p.37) a respeito da coerência, que segundo a autora consiste na fusão entre “[...] o pensar, o fazer e o sentir”. Assim, do que adiantaria propormos um debate acerca da aprendizagem lúdica por meio de metodologias ativas, se durante a promoção destes debates fossem reproduzidas condutas do ensino tradicional?

Ademais, acreditamos que o professor reproduz em sala de aula práticas pedagógicas nas quais ele tem mais confiança, devido a vivências anteriores como aluno ou mesmo construídas por meio do fazer pedagógico. Nesse sentido,

A aprendizagem significativa de conteúdos e conhecimento ‘universais’ deve partir de questões, problemas e desafios pertinentes ao contexto daquele que aprende. [...] Nossa maior contribuição, nesse sentido, será com a formação do professor como autor de experiências contextualizadas com o conhecimento e mediador da aprendizagem significativa dos estudantes (BACICH; MORAN, 2018, p.181).

3.1 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

3.1.1 Módulo 1 – o lúdico - 11h³

O primeiro momento reserva-se à apresentação do curso, seguida de uma atividade de acolhimento denominada *Jogo das Conexões*. Nesse jogo há a formação de uma grande roda onde cada componente tem na sua mão direita uma caneta. O primeiro participante fala seu nome para o colega à sua direita e se conecta a ele por meio da caneta, cada qual segurando-a com a ponta do dedo indicador. O segundo participante faz o mesmo, e assim sucessivamente até que toda a roda esteja conectada.

Dessa maneira, as apresentações são realizadas seguindo o sentido anti-horário. A segunda etapa da atividade consiste em dizer o nome do colega que está a sua esquerda, de modo que seja necessário lembrar os nomes ditos no primeiro momento. A atividade segue o sentido horário. Feito isso, ainda conectados pelas canetas, sem deixá-las cair no chão, os cursistas estendem seus braços o mais alto que conseguirem, para em seguida, dar o máximo de passos para frente com o objetivo de fechar a roda e deixar os participantes o mais unidos possível.

³ 4h presenciais + 7h à distância

Nessa fase, são abordados aspectos inerentes ao trabalho em grupo, tais como o respeito às individualidades, a interconexão dos sujeitos durante as construções individuais e coletivas, dentre outros. Para finalizar, no acolhimento é proposto um abraço coletivo. O tempo previsto para a apresentação e o acolhimento é de aproximadamente sessenta minutos.

Posto isso, é iniciado o módulo 1, que destina-se ao debate acerca do lúdico e sua relação com as atividades pedagógicas sob a perspectiva de Luckesi (2002, 2014, 2015) e Vial (2015). Para tal, inicia-se a atividade falando sobre o entendimento dos cursistas acerca do lúdico. Nesse sentido, é realizado a *Brainstorm* que, de acordo com Camargo e Daros (2018, p. 36), consiste numa estratégia no qual se procura “[...] buscar mais informações acerca do tema”. Tal característica justifica-se devido à possibilidade de elucidar um quantitativo razoável de ideias sobre um determinado assunto de maneira espontânea e sem julgamentos, bem como sugere a tradução do termo - *tempestade de ideias*. Por conta disso, consideramos ser interessante a utilização desta atividade como ponto de partida para as atividades do curso.

Dessa maneira, os cursistas são divididos em pequenos grupos. Cada qual tem entre três e seis participantes. São disponibilizados post-its para que respondam à seguinte pergunta: *Para você, o que é (o) lúdico?*

No primeiro momento, cada cursista escreve o que sabe a respeito dessa pergunta, sendo um post-it para cada informação, colando-o no painel específico do seu grupo. De acordo com Camargo & Daros (2018, p. 38) “Os alunos devem apresentar todas as ideias que eventualmente surjam, sem rodeios, elaborações ou considerações. [...] Quantidade, neste caso, é melhor do que qualidade. Quanto mais ideias melhor. Elas propiciam a associação de ideias.”.

Em seguida, de posse dos post-its individuais, os grupos analisam as ideias, selecionam aquelas que julgam mais adequadas e fixam-nas no painel destinado para a visualização de todos. A partir disto, a turma formula uma resposta única para a pergunta inicial que serve como ponto de partida para as análises posteriores. Esta atividade tem como propósito o estímulo à troca de informações, à criatividade e ao trabalho em equipe (CAMARGO; DAROS, 2018). O tempo destinado a sua realização é de aproximadamente sessenta minutos.

Após a construção do conceito de lúdico, tendo como base os saberes individuais dos cursistas, é realizada a estratégia *Debate dois, quatro e todos* com o propósito de responder ao seguinte questionamento: *A partir do conceito de lúdico construído pela turma, quais situações pedagógicas podem ser consideradas como potencialmente lúdicas?*

Inicialmente, os cursistas, sozinhos, devem refletir e fazer as anotações que julguem pertinentes com intuito de responder à questão inicial. De posse dessas anotações, formam duplas, onde compartilham suas respostas e formulam uma nova resposta que represente a dupla. Este processo é realizado novamente com equipes de quatro componentes, e posteriormente com a turma toda.

No decorrer do debate envolvendo toda a turma, as repostas são lidas e fixadas num mural para facilitar a visualização e ao término, os cursistas redigem uma resposta única que sintetiza as considerações expostas na atividade. A realização de todos os momentos demanda em torno de sessenta minutos.

Durante a realização desta estratégia, são seguidos alguns critérios, tais como:

- a. Formular uma resposta à questão; b. Compartilhar a resposta com o colega da equipe; c. Escutar com atenção a resposta do colega da equipe; d. Criar uma nova resposta, mais complexa, considerando as respostas de todos os colegas da equipe por meio do processo de associação, confrontação e síntese. (CAMARGO; DAROS, 2018, p.50)

Após as vivências descritas anteriormente, temos como resultado os conceitos de lúdico e de atividades potencialmente lúdicas. Porém, essa construção se dá por meio do conhecimento empírico dos participantes. Sendo, portanto, necessário apresentar os autores que embasam a escrita deste trabalho. O que resulta na promoção da terceira estratégia denominada *Aprendizagem em espiral*.

Esta estratégia tem seu início durante a aula presencial, sendo concluída na modalidade à distância por meio de recursos digitais disponíveis gratuitamente, tais como o *Moodle*, e decorre da seguinte maneira: são disponibilizados aos cursistas dois textos, abordando a ludicidade e as categorias de jogos, escritos respectivamente por Luckesi (2014) e Vial (2015) que são lidos individualmente.

Com base na leitura do material, os cursistas respondem, ainda individualmente, às seguintes questões: *Quais conceitos de lúdico e ludicidade são abordados por Luckesi (2014)? Quais são as categorias de jogos propostas por Vial (2015)? Quais atividades pedagógicas podem ser consideradas potencialmente lúdicas?*

Posteriormente, é sugerida a análise em pares desses registros, com a formação de grupos de dois, três ou quatro componentes, para que os cursistas possam comparar, analisar e refletir acerca da diversidade de perspectivas. Após o momento de análise em pares, eles redigem a síntese do grupo, que transcorre na forma de um texto dissertativo de no máximo três páginas. Para tal, utilizam-se das referências dos textos lidos bem como de pesquisas complementares que julguem necessárias.

A seleção destas estratégias justifica-se pela possibilidade de promover a compreensão dos conceitos abordados, partindo do mais simples para o mais complexo por meio das interações entre os pares. Possibilitando, assim, a realização da avaliação durante todas as etapas vivenciadas no Módulo 1, que tem ainda como resultado final a produção de um registro coletivo - no caso, o texto argumentativo que versa sobre os conceitos referentes a este módulo.

3.1.2 Módulo 2 – metodologias ativas – 11h⁴

A aula é iniciada com uma roda de conversa de modo a recapitular os conceitos abordados até o momento, além de solicitar um *feedback* dos cursistas referente às vivências já realizadas. O segundo módulo do curso versa acerca das metodologias ativas e tem seu início com a estratégia de *Rotação por Estações* na modalidade presencial com o propósito de atender aos seguintes quesitos: conceituar e reconhecer as metodologias ativas e o ensino híbrido.

A escolha por esta estratégia justifica-se, pois de acordo com Camargo e Daros (2018, p. 62-63) “[...] os alunos e professores têm a possibilidade de se relacionarem, trocando informações e experiências, realizam trabalhos individuais e em grupo, promovem debates e fóruns, entre outras formas de tornar a aprendizagem mais significativa.”

Para tal, no primeiro momento, são explicados aos alunos os conceitos de metodologias ativas e ensino híbrido por meio de apresentação de slides.

Feito isso, é proposto o segundo momento da aula destinado à vivência das estações, cinco no total. Assim, faz-se necessário dividir a turma em cinco grupos para que cada um realize as atividades referentes a cada estação, sendo elas:

ESTAÇÃO 01 – Ocorre uma roda de conversa, quando se estima que os cursistas reflitam sobre a escola do século XXI, seus desafios e objetos de ensino. Para isso, eles assistem dois vídeos⁵ disponibilizados através do *YouTube* que podem ser acessados pelo tablet ou pelos celulares dos cursistas.

ESTAÇÃO 02 – Com objetivo de revisar e fixar os conceitos abordados neste módulo, é realizado um jogo de *Verdadeiro ou Falso* onde os participantes devem ler as afirmações propostas, julgá-las em verdadeiras ou falsas, justificando a sua resposta. Após o término das análises, podem ter acesso aos gabaritos de modo a potencializar suas reflexões. Caso julguem necessário, poderão pesquisar maiores informações por meio de plataformas online.

ESTAÇÃO 03 – Nesta estação, é proposta a montagem de um quebra-cabeça contendo informações acerca das diversas estratégias de ensino no contexto das metodologias ativas. Para isso,

⁴ 4h presenciais + 7h à distância

⁵ Vídeo 1: Escola hoje nos ensina a repetir e não a pensar, diz Viviane Mosé – disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_1L-THwOu7A. Acesso em: 14 jan. 2019

Vídeo 2: O que a escola precisa aprender antes de ensinar? – Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2TcPJMx3Wfo>. Acesso em: 14 jan. 2019

são ofertadas cartas com nomes e descrições de diferentes estratégias. Desse modo, os cursistas devem correlacioná-los corretamente, ligando o nome à descrição.

ESTAÇÃO 04 – É solicitado aos cursistas a leitura do artigo acadêmico: *As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes*⁶ destacando os trechos que julguem mais importantes para, posteriormente, debaterem entre si.

ESTAÇÃO 05 – Os cursistas devem montar um material atrativo que aborde as metodologias ativas no contexto de sala de aula, podendo ser confeccionados cartazes, animações, gravações de vídeos, histórias em quadrinhos, dentre outros.

O terceiro momento é destinado ao encerramento das atividades acima descritas, com a apresentação dos materiais produzidos pelos grupos, seguidos das conclusões e análises construídas. Além disso, é proposta a atividade a ser realizada posteriormente na modalidade à distância, que consiste na construção de um planejamento pedagógico interdisciplinar potencialmente lúdico com o uso de metodologias ativas, a ser contemplado em grupo de três e seis participantes.

Os cursistas devem montar o planejamento da atividade seguindo as seguintes etapas: a primeira parte do trabalho é destinada à apresentação do local onde a(s) atividade(s) será(ão) realizada(s), bem como do público-alvo, contendo, por exemplo, o nome da instituição, o local onde reside, a faixa etária atendida, o número de alunos, dentre outras informações. Na segunda parte, devem conter as descrições da(s) atividade(s) com maior riqueza de detalhes possível, informando os materiais e espaços necessários.

É de suma importância ressaltar que devido ao tempo destinado a realização do curso não é possível, nesse primeiro momento, testar as atividades elaboradas pelos cursistas. Por isso, nos atemos somente a etapa destinada ao seu planejamento com o propósito de dialogar os conceitos abordados analisando as possibilidades e os limites da promoção de atividades potencialmente lúdicas por meio das metodologias ativas.

A avaliação de todas as atividades é realizada ao longo das vivências, tendo seu registro por meio de relatório, bem como pelas produções solicitadas.

⁶ BERBEL, N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999>. Acesso em: 18 out. 2018.

3.1.3 Módulo 3 – reflexões e diálogos acerca das possibilidades pedagógicas - 18h⁷

Tendo concluído os debates acerca dos conceitos de lúdico e de metodologias ativas, damos início ao terceiro módulo que tem como proposta correlacionar as perspectivas abordadas anteriormente de modo a proporcionar reflexões e diálogos acerca das possibilidades pedagógicas.

Dessa maneira, é realizada a estratégia *Debate Inteligente*, que consiste numa encenação onde os grupos são responsáveis por defender seus posicionamentos tendo como ponto de partida um tema a ser analisado. A escolha por esta estratégia justifica-se pelo fato de que ela “[...] visa garantir a qualidade na defesa e na construção das argumentações dos estudantes.”, por meio de pesquisas e análises de diversas perspectivas (CAMARGO; DAROS, 2018, p. 51).

No que diz respeito às metodologias com enfoque problematizador, Lima (2016) afirma que “estas proporcionam a integração dos saberes, por meio da reflexão acerca de situações reais da prática profissional, contextualizando e integrando teoria e prática”.

Portanto, com vistas ao desenvolvimento deste debate, é lançada a seguinte pergunta: *As metodologias ativas contribuem para prática de atividades potencialmente lúdicas em sala de aula?* Em seguida, a turma se divide em dois grupos, sendo um a favor das metodologias ativas como contribuintes na promoção de práticas potencialmente lúdicas, e o outro contra. Cada um deve elaborar argumentos para defender seus pontos de vistas, para isso é disponibilizado um tempo de aproximadamente trinta minutos. Os grupos podem pesquisar em diversas fontes, sejam virtuais ou não, por meio dos seus aparelhos eletrônicos, computadores, na biblioteca, dentre outros.

Nesse momento, os cursistas podem montar um acervo de informações relevantes em forma de textos, vídeos, imagens e no que mais julguem necessário, que podem ser utilizadas nas etapas seguintes.

Passado esse momento, é iniciada a fase de debates. No qual, cada grupo tem quarenta minutos para defender seus posicionamentos. Durante a explanação, não é permitida a interferência do grupo contrário, portanto, deve ser feito o registro, caso sinta necessidade de apontar algum questionamento, para que no momento adequado, possa exprimir sua observação.

Tendo finalizadas as explicações, é aberta a etapa das perguntas e respostas, em que os grupos, um de cada vez, podem fazer suas observações acerca das informações defendidas pelo grupo de ideias contrárias. Para estimular a construção dos argumentos e o debate entre os pares, essa fase engloba os períodos destinados à pergunta, à réplica e à tréplica.

⁷ 4h presenciais + 14h à distância

Não há limites de perguntas e respostas, portanto, só pode ser realizado um quantitativo que atenda ao tempo disponível para tal, que versa por volta de sessenta minutos.

Posteriormente, há uma roda de conversa para que os cursistas dialoguem sobre a vivência realizada, de modo a apontar suas perspectivas pessoais acerca dessa temática. Feito isso, é solicitado que redijam um relatório individual de modo a responder à pergunta que deu início ao debate inteligente, *As metodologias ativas contribuem para prática de atividades potencialmente lúdicas em sala de aula?* A entrega deve ser feita por meio do correio eletrônico, dentro do prazo estipulado.

A última semana do curso é destinada à realização do relatório de (auto) avaliação, no qual os cursistas devem se posicionar a respeito do andamento do curso de extensão, avaliando não só a sua participação como também a coerência entre as atividades propostas e os objetivos pré-estabelecidos, sobressaltando a realização de uma avaliação que contemple todo o processo vivenciado.

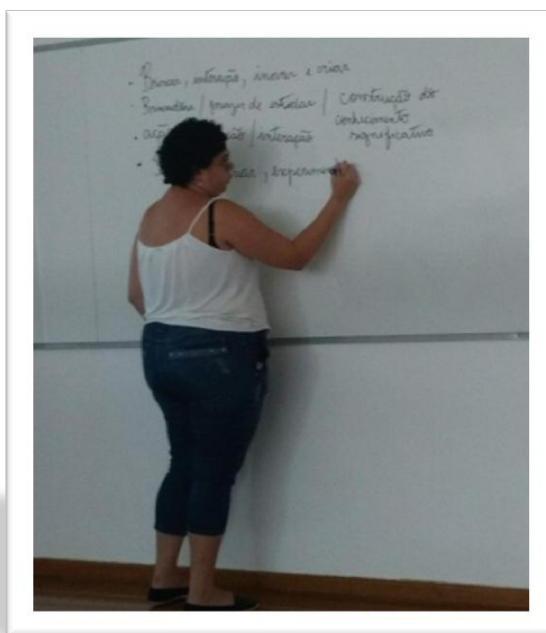
Ademais, acreditamos que a promoção do planejamento em questão contempla os princípios das metodologias ativas. Visto que, “[...] a (re) significação da sala de aula, enquanto espaço de interações entre os sujeitos históricos e o conhecimento, o debate, a curiosidade, o questionamento, a dúvida, a proposição e a assunção de posição resultam, sem dúvida, em protagonismo e em desenvolvimento da autonomia.” (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017, p. 285).

4 APLICAÇÃO DO CURSO DE EXTENSÃO

Seguindo o planejamento previamente elaborado, foi proposta a estratégia *brainstorm*, com o intuito de responder a seguinte pergunta: Pra você, o que é (o) lúdico? No decorrer desta atividade, observamos que um dos grupos, na tentativa de conceituar o lúdico, formou a seguinte sequência: “ação/reflexão/interação” que nos remeteu à citação de Freire (2004) ação-reflexão-ação exposta na presente pesquisa, no qual o autor relaciona o processo de aprendizagem às ações práticas e às interações sociais.

Como resultado, foi montado um painel com as palavras levantadas pelos grupos e o registro foi feito por uma cursista que se voluntariou para exercer essa função (figura 1). Durante esse processo, algumas palavras foram repetidas com maior frequência, tais como: alegria, diversão, brincar/brincadeira, aprendizado/aprender, música, prazer/felicidade, interação, jogo, criatividade, participação, explorar e inovar.

FIGURA 1 – REGISTRO DO BRAINSTORM



Fonte: A autora, 2019

Ao analisarmos com mais detalhes o resultado obtido, percebemos que as palavras citadas pelos cursistas estavam relacionadas com os principais conceitos abordados no decorrer da nossa pesquisa e, por isso, julgamos adequado redistribuí-las formando a tabela a seguir:

TABELA 1 – CONCEITOS OBTIDOS NO BRAINSTORM

LÚDICO	ESTRATÉGIAS PRÁTICAS	METODOLOGIAS ATIVAS	RELAÇÕES INTERPESSOAIS
Alegria	Brincar	Aprendizado/aprender	Interação
Diversão	Brincadeira	Ressignificar	Participação
Prazer	Dança	Conhecimento	Alteridade
Felicidade	Música	significativo	Empatia
Descontração	Leitura	Explorar	Competição
Imaginação	Jogo/jogar	Explorar sentidos	Cooperação
Criatividade	Sujar	Resolução de problemas	Socialização
Liberdade	Limpar	Expandir	Novas amizades
Emoção	Ação	Curiosidade	Respeito
Afetividade	Dramatização	Descoberta	
Relaxamento	Corpo	Novas ideias	
Sensibilidade	Movimento	Inovar	
	Não precisa ser físico	Conhecer	
	Sons	Fugir do padrão	
	Cores	Construção do conhecimento coletivo	
		Reflexão	
		Experimentar	
		Construção	
		Dinamizar a aula	
		Desafiar	
		Ambientação	

Fonte: A autora, 2019.

Na primeira coluna estão as palavras relacionadas ao lúdico, uma vez que, de acordo com os pressupostos defendidos por Luckesi (2002, 2014, 2015), o entendemos pela perspectiva subjetiva no que tange à sensação de prazer ao participar de uma vivência permeando, de acordo com Rau (2007), os aspectos motores, intelectuais, afetivos e sociais. Dessa maneira, julgamos adequado alinhar estas palavras numa mesma coluna por entendermos que elas representam a subjetividade inerente ao lúdico.

A segunda coluna representa as estratégias práticas na promoção do lúdico. Desse modo, conseguimos estipular uma relação entre estas palavras e a classificação de jogos (VIAL, 2015) entendendo as diversas possibilidades de ações potencialmente lúdicas no contexto pedagógico, tais

como: jogos, brincadeiras, atividades rítmicas, teatralização, dentre outros. Vale ressaltar que, ao citarem “não precisa ser físico” os cursistas reforçam a ideia de que uma vivência potencialmente lúdica pode se apresentar de inúmeras maneiras além daquelas que envolvem predominantemente a ação motora. Como exemplo, podemos citar os jogos dos sentidos e os jogos mais complexos expressos por Vial (2015).

As palavras que apresentam uma ligação com as metodologias ativas foram agrupadas na terceira coluna. Uma vez que, ao compreendermos as metodologias ativas como conjunto de estratégias que visam à aprendizagem ativa tendo como foco o protagonismo dos alunos (BACICH; MORAN, 2018; CAMARGO; DAROS, 2018), torna-se possível agrupar palavras como explorar, experimentar e construção do conhecimento, corroborando com os objetivos pedagógicos referentes a esta proposta.

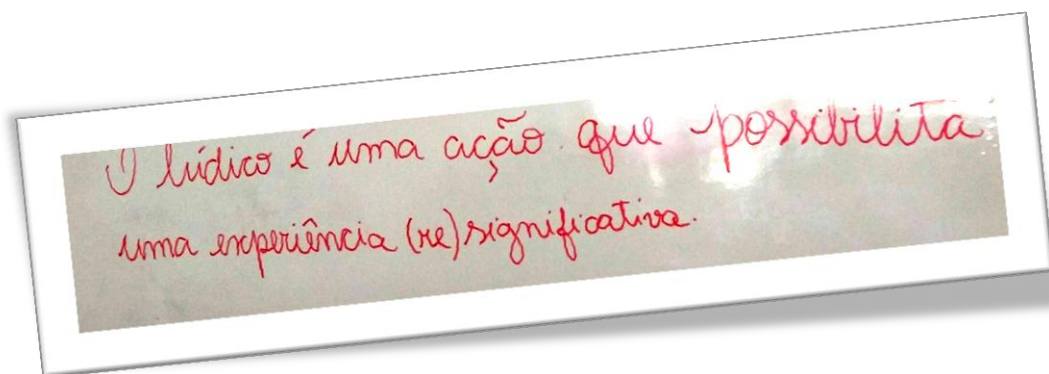
A quarta e última coluna engloba as palavras que representam os aspectos que envolvem a relação entre os pares, tais como a cooperação, a interação, a alteridade e a empatia, por exemplo. Tendo como pressuposto as ideias de Morin (2014), entendemos a sociedade hodierna como uma teia de conexões que demandam dos sujeitos a capacidade de interação de maneira construtiva e colaborativa. Nesse sentido, esta coluna representa conceitos importantes no que se refere às relações interpessoais.

Diante das informações supracitadas, podemos observar que os cursistas ao falarem sobre o lúdico apresentaram um vínculo entre o conceito de lúdico (LUCKESI, 2002, 2014, 2015), a classificação de jogos (VIAL, 2015) e as metodologias ativas (MATTAR, 2017; CAMARGO; DAROS, 2018; BACICH; MORAN, 2018). Vale ressaltar que neste momento não havia sido apresentado para eles estes conceitos.

Dando prosseguimento às tarefas, de posse das anotações, os cursistas construíram um conceito de lúdico no qual levaram como referência o lúdico com tempo e espaço próprios (HUIZINGA, 1980). Dessa maneira, para eles o lúdico constitui-se numa ação, não só motora, que possibilita uma experiência (re)significativa, como mostra a figura 2.

Após abordarmos o conceito de lúdico, foi solicitado aos cursistas que registrassem e enviassem por e-mail quais situações pedagógicas eles consideram como potencialmente lúdicas. Vale ressaltar que o Colégio Pedro II disponibiliza a plataforma Moodle para a realização e cumprimento das atividades à distância. Contudo, encontramos dificuldades em utilizá-lo, porque alguns cursistas não conseguiram ter acesso, seja por dificuldade de operar este recurso, ou por erro no sistema. Dessa forma, conjuntamente, optamos por compartilhar as informações via e-mail.

FIGURA 2 – CONCEITO DE LÚDICO CONSTRUÍDO COLETIVAMENTE



Fonte: A autora, 2019.

Como resultado desta tarefa, nos deparamos mais uma vez com exemplos de atividades potencialmente lúdicas que dialogam com as categorias de jogos (VIAL, 2015), tais como podemos observar na citação de um dos trabalhos a seguir

Podemos exemplificar algumas atividades que embarcam nessa categoria da ludicidade, como as gincanas (circuito de atividades), encenações, criação de histórias, adivinha o que é (com mímicas), dia do chapéu maluco (ou outros acessórios feitos por eles mesmos), criação de fantoches, atividade com reaproveitamento de materiais, interação com a natureza, caça ao tesouro e outras em que a interação entre os alunos e o conteúdo seja realizado com interesse e alegria. (P8)

No decorrer das vivências realizadas no primeiro dia de curso, percebemos a necessidade de apresentar aos cursistas os conceitos abordados. Por conta disso, dedicamos o momento inicial do segundo encontro para apresentá-los. Para isto, utilizamos slides no qual apresentamos e exemplificamos os conceitos de lúdico (LUCKESI, 2002, 2014, 2015), de metodologias ativas (MATTAR, 2017; CAMARGO; DAROS, 2018; BACICH; MORAN, 2018) e a classificação de jogos (VIAL, 2015).

Ao falarmos acerca das estratégias de ensino pautadas nas metodologias ativas, alguns cursistas afirmaram que a gamificação pode configurar-se como um estímulo à competição, o que eles consideraram não ser positivo diante da necessidade de se aumentar as propostas pedagógicas de cunho colaborativo.

Tal apontamento nos faz refletir acerca da intencionalidade pedagógica, uma vez que a partir da compreensão de que uma determinada estratégia poderá apresentar ou até mesmo estimular práticas que não coadunam com os objetivos de ensino pré-estabelecidos, se faz necessário realinhar as ações por meio de adaptações na estratégia a ser utilizada de modo a minimizar/sanar as interferências não quistas.

Ultrapassada a etapa de apresentação e discussão de conceitos, foi iniciada a rotação por estações. Na verdade, havíamos proposto cinco estações a serem vivenciadas pelo grupo. Contudo, nos deparamos com algumas limitações, a começar pela organização e estrutura da sala. Nos foi oferecido o auditório no qual as carteiras são dispostas em forma de arena (figura 3) o que dificultou a movimentação dos cursistas e a formação dos grupos.

FIGURA 3 - AUDITÓRIO



Fonte: A autora, 2019.

Além disso, a acústica do auditório impossibilitou a exibição do vídeo que representava uma das estações. Dessa maneira, resolvemos em conjunto realizar apenas as estações 02, 03, 04 e 05, redistribuindo os componentes nos demais grupos. O vídeo foi disponibilizado pelo Moodle e por e-mail.

No mais, apesar das dificuldades encontradas, as atividades transcorreram de maneira adequada. A necessidade de reajustar as ações e se adaptar às intercorrências, exigiu do grupo uma interação maior para a resolução dos problemas/dificuldades que foram surgindo ao longo das vivências. Nas

figuras a seguir, mostramos como os grupos se organizaram para que as atividades pudessem ser realizadas.

FIGURA 4 – ESTAÇÃO 02: VERDADEIRO OU FALSO.



Fonte: A autora, 2019.

FIGURA 5 – ESTAÇÃO 03: QUEBRA-CABEÇA CONCEITUAL



Fonte: A autora, 2019.

FIGURA 6 – ESTAÇÃO 04: LEITURA DO ARTIGO ACADÊMICO



Fonte: A autora, 2019.

FIGURA 7 – ESTAÇÃO 05: MONTAGEM DO MATERIAL ATRATIVO.



Fonte: A autora, 2019.

FIGURA 8 – VISÃO GERAL DO AUDITÓRIO DURANTE A ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES.



Fonte: A autora, 2019.

Vale ressaltar que, de modo a atender às especificidades do local, decidimos que ao invés das estações ocuparem um local fixo e os grupos realizarem a rotação, julgamos mais adequado manter os grupos nos seus devidos lugares modificando as estações por meio da rotação das atividades.

Nas estações reservadas às vivências das estratégias de verdadeiro ou falso e da montagem do quebra-cabeça conceitual, um quesito nos chamou a atenção. Foi possível observar que o erro não estava sendo considerado pelos cursistas como uma ação punitiva, uma vez que, em caso de dúvidas, poderiam recorrer ao gabarito e à realização de pesquisa, fomentando o debate acerca dos temas abordados.

Um outro aspecto que merece destaque diz respeito à estação 05, na qual foi solicitada a montagem de um material atrativo abordando as metodologias ativas, resultando na construção de diversos tipos de material importantes para a coleta de dados.

Um dos grupos, ao passar por esta estação, decidiu representar as reações de alunos e professores ao se depararem com as metodologias ativas pela primeira vez. Para isto, desenharam expressões faciais de espanto, surpresa, felicidade, curiosidade, medo, desconfiança, dentre outras. Inclusive os participantes deste grupo expuseram que estas expressões também representam algumas das reações que eles apresentaram no decorrer do curso. Aqueles que disseram desconfiar das

metodologias ativas, afirmaram que ao longo das vivências foram se familiarizando com as estratégias, aumentando o interesse em conhecê-las ainda mais e aplicá-las em sala de aula.

FIGURA 9 – CARTAZ DAS EMOÇÕES



Fonte: A autora, 2019.

Nesse caso, podemos dizer que este grupo representou o medo do desconhecido, o que nos leva a refletir acerca da necessidade de se promover espaços de troca entre os professores e a disseminação de estratégias metodológicas potencialmente lúdicas e ativas, de modo a estimular a prática cotidiana pedagógica que sigam estas vertentes.

Um dado bastante comum dentre as produções artísticas diz respeito ao que os cursistas pensam/sentem sobre as metodologias ativas, onde a maioria dos desenhos tem registros de estradas e voos.

Este entendimento das metodologias ativas como um percurso dentro da proposta pedagógica possui certa coerência com os estudos produzidos no ramo da didática, uma vez que as metodologias, em geral, compreendem o fazer pedagógico com vistas à aprendizagem, ou seja, são os caminhos percorridos para o alcance dos objetivos.

FIGURA 10 – METODOLOGIAS ATIVAS COMO CAMINHOS PEDAGÓGICOS

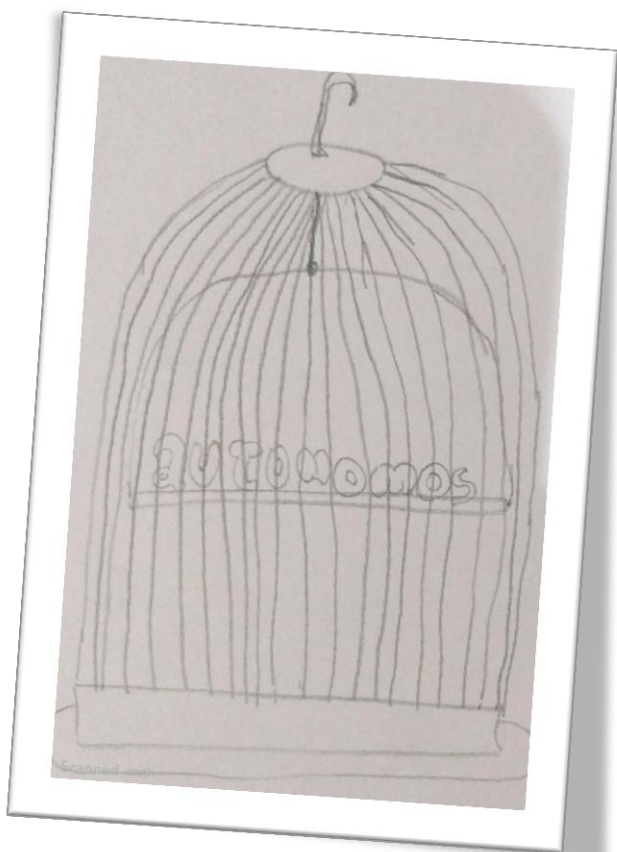


Fonte: A autora, 2019.

A análise acerca da percepção dos professores sobre as metodologias ativas se faz relevante, pois, entender o que eles pensam a respeito deste assunto ajuda a compreender o uso ou não uso destas estratégias no seu cotidiano escolar. Assim, o professor que demonstra insegurança pode ter mais resistência na sua prática. Possivelmente, a formação continuada pode contribuir para a expansão dos conhecimentos, oferecendo mais segurança ao professor ao fazer uso das metodologias ativas.

Ainda sobre esta questão, um dos desenhos chamou a atenção por representar uma gaiola de pássaros com a palavra “autônomos” dentro dela, gerando a ideia de que as estratégias de ensino podem permitir o voo, o ir além, o seguir novos caminhos; ou a manutenção de práticas que tendem a prender alunos e professores em gaiolas invisíveis. Sendo, nesse caso, a intencionalidade do fazer pedagógico que irá determinar a resultante desse processo, seja a autonomia ou não.

FIGURA 11 – GAIOLA DE PÁSSAROS



Fonte: A autora, 2019.

**FIGURA 12 – DESENHO
ELABORADO POR UM CURSISTA
PARA REPRESENTAR AS**

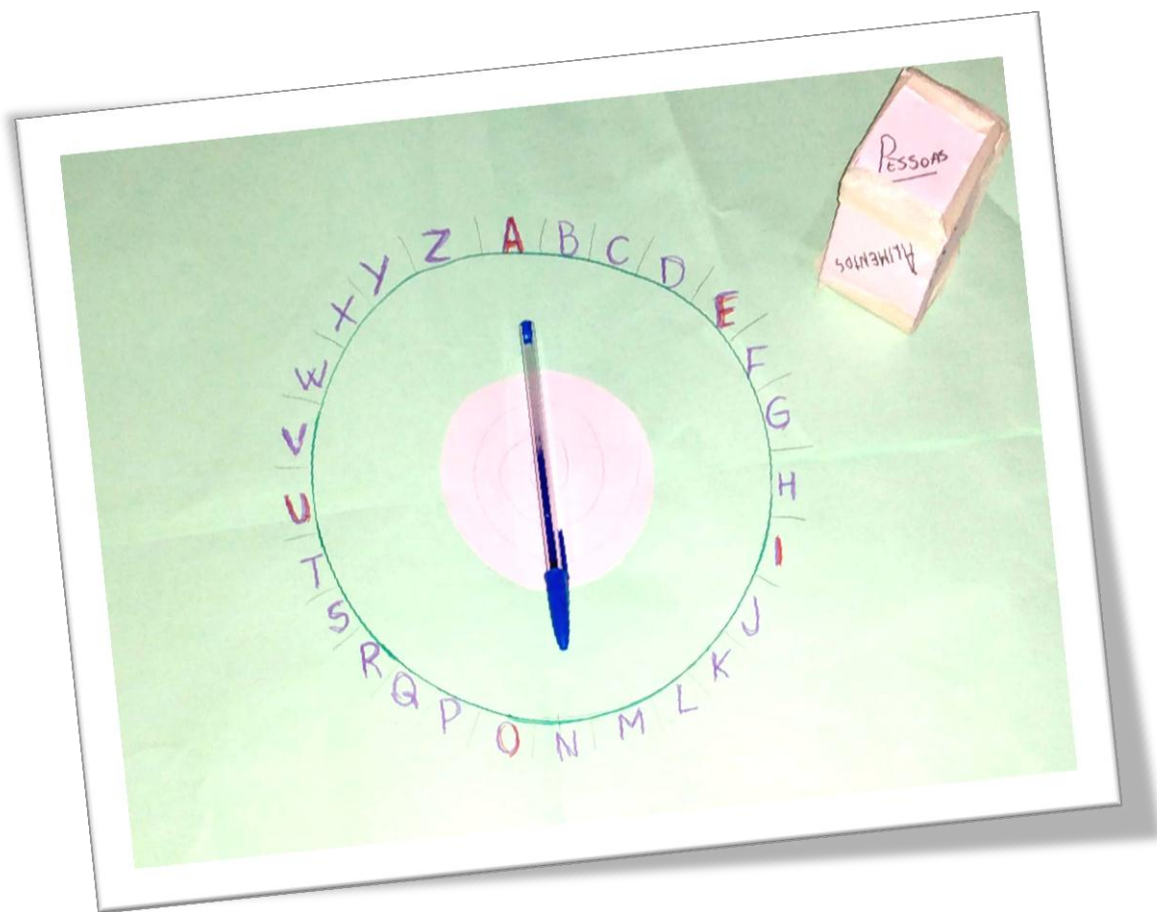


Fonte: A autora, 2019.

Outro fator a ser analisado é a presença dos desenhos que caracterizam as metodologias ativas de diversos instrumentos comuns às vivências potencialmente lúdicas e que dialogam com as categorias de jogos (VIAL, 2015), tais como: livros, dados, músicas, jogos eletrônicos, jogos de tabuleiro, bola, dentre outros. Nesse caso, percebemos uma interseção das palavras utilizadas para conceituar o lúdico e as metodologias ativas.

A respeito desta interseção entre os conceitos de lúdico e metodologias ativas, temos ainda a produção de um dos grupos, quando foi solicitado que elaborassem um material sobre as metodologias ativas. Como resultado, produziram um jogo chamado *Roleta do saber*. Nesse jogo, a partir do tema escolhido por intermédio de um dado, os alunos dizem as palavras que comecem com a letra sorteada e que englobam o tema em questão até que se esgotem as possibilidades. O sorteio da letra se faz ao girar a caneta no círculo montado utilizando o alfabeto.

FIGURA 13 – ROLETA DO SABER



Fonte: A autora, 2019.

Ao testarem o jogo, os integrantes deste grupo relataram o surgimento de questões relevantes ao contexto pedagógico que poderiam ser desdobrados em atividades posteriores para o aprofundamento destas questões. Como exemplo, citaram a dificuldade em distinguir o que é fruto, que poderia render algumas aulas de ciências, apesar do objetivo inicial ao elaborar este jogo tenha sido voltado para a disciplina de Língua Portuguesa.

Ao analisar este jogo, percebemos que ele contribui para a percepção de que os conceitos de lúdico e metodologias ativas encontram-se correlatos, além de demonstrar a interdisciplinaridade presente nas metodologias ativas e nas vivências potencialmente lúdicas.

Com o propósito de correlacionar os conceitos apresentados, solicitamos aos cursistas que construíssem uma proposta pedagógica interdisciplinar potencialmente lúdica com o uso das metodologias ativas e nos enviassem na modalidade EaD.

Analisando os trabalhos recebidos, nos deparamos com planejamentos que propunham atividades que demonstravam uma relação direta com aquelas descritas ao abordamos o lúdico, tais como: a construção de materiais artísticos, jogos de RPG, jogo caça-palavras humano, dramatização, construção de jogo da memória, dentre outros. Acrescentando a estas, algumas vivências mais

próximas às metodologias ativas como, por exemplo, o mapa de ideias, construção e resolução de situações problema.

Uma situação em comum na maioria dos trabalhos diz respeito à produção coletiva - na maior parte dos planejamentos, encontramos propostas que estimulavam a interação dos alunos ao praticar a atividade. Além disso, as atividades mesclavam vivências potencialmente lúdicas com estratégias das metodologias ativas, como solicitado.

Tendo debatido os conceitos principais do estudo, iniciamos o terceiro encontro organizando o debate inteligente. Para isso, os cursistas se dividiram em dois grupos e sortearam, por meio de um aplicativo de celular, aquele que deveria ser contra ou a favor das metodologias ativas como contribuintes para as práticas potencialmente lúdicas em sala de aula.

Após esta etapa, foi reservado um período de aproximadamente trinta minutos para que pudessem organizar as ideias para a fase seguinte. Dando prosseguimento às atividades, foi realizada a explanação de cada grupo para que defendessem o seu posicionamento, seguida do momento de arguição, onde puderam questionar as colocações anteriores. Para finalizar, cada grupo teve um tempo destinado a sua defesa final.

No decorrer desta atividade, observamos algumas inquietações interessantes que tratam dos limites que perpassam as metodologias ativas e o lúdico. Num dado momento, houve a fala de um dos participantes acerca dos conceitos de lúdico e das metodologias ativas realçando para a possibilidade de esse ser mais um evento momentâneo dentro da educação, comparando a um modismo pedagógico, gerando um grande debate entre os participantes.

Como um agravante, citaram os problemas estruturais, a falta de tempo, os espaços adequados e a falta de continuidade das políticas públicas educacionais, uma vez que durante a troca de governo há, conseqüentemente, a remodelação de todas as propostas anteriores reforçando os modismos pedagógicos.

De fato, a manutenção de propostas pedagógicas que fogem aos padrões tradicionais de sala de aula poderá constituir-se numa tarefa árdua. Caberá, pois, ao professor um esforço redobrado para não se deixar apagar pelas imposições do sistema, uma vez que, romper com as microestruturas já instauradas nas práticas pedagógicas pode não ser fácil. Ainda assim, apesar da dificuldade no decorrer deste processo, não consideramos que seja impossível fazer da união destes dois conceitos uma rotina pedagógica.

Dessa maneira, se faz necessário que as atividades pautadas nas metodologias ativas e no lúdico sejam planejadas seguindo objetivos precisos de acordo com a intencionalidade pedagógica, pois no contrário, poderão ficar impossibilitadas de apresentar êxito no processo de aprendizagem que dificultará a manutenção desta prática escolar.

Contudo, ao debaterem sobre a situação acima, perceberam que a responsabilidade da mudança, dentro da perspectiva pedagógica, fica sob responsabilidade do professor. Segundo os cursistas, não há estímulos, nem reconhecimento do trabalho desenvolvido. Como agravante, citaram ainda a falta de apoio de algumas equipes pedagógicas que não apresentam uma gestão democrática, fazendo com que o professor se sinta sobrecarregado e frustrado.

Abordara, também, a reflexão acerca da necessidade de se ater aos conteúdos pedagógicos, uma vez que há uma demanda que exige a memorização e a preparação para as avaliações externas padronizadas.

Ainda é um grande desafio para a educação brasileira, principalmente na segunda e terceira etapa da educação básica, realizar um trabalho lúdico com as metodologias ativas, pois, infelizmente, a educação carrega um ranço da pedagogia tradicional, isto acaba prejudicando os alunos no processo de construção e apropriação dos conhecimentos. (P3)

Neste caso, pensamos ser mais adequado promover uma transição paulatina entre as propostas pedagógicas, sem renegar as práticas tradicionais, pois afinal, elas fazem parte da trajetória histórica da educação brasileira. Portanto, mesclar as práticas, extraindo o que de melhor existe em cada uma das vertentes, poderá contribuir para este processo até que, num dado momento, professores, alunos e sociedade já estejam adaptados ao novo contexto pedagógico.

Ao falar sobre a compreensão da sociedade acerca desta perspectiva ativa de ensino, um participante salientou a dificuldade de diálogo entre a escola e a comunidade, que se apresenta como obstáculo para o entendimento do que vem sendo realizado no interior da escola.

Sobre essa questão, Libâneo et al. (2012) ressaltam que esta falta de diálogo entre a escola e a comunidade apresenta-se como resultado de um possível isolamento do professor, uma vez que sua responsabilidade encontra-se restrita aos fazeres em sala de aula. Nesse caso, o autor sugere que

A mudança dessa situação pode ocorrer pela adoção de práticas participativas, em que os professores aprendam nas situações de trabalho, compartilhem com os colegas conhecimentos, metodologias e dificuldades, discutam e tomem decisões sobre o projeto pedagógico-curricular, sobre o currículo, sobre as relações sociais internas, sobre as práticas de avaliação. Esse modo de funcionamento da organização e da gestão considera a escola uma comunidade de aprendizagem, ou seja, uma comunidade democrática, aberta, de aprendizagem, de ação e reflexão (LIBÂNEO et al., 2012, p. 427-428.)

Este movimento sugerido pelo autor poderá promover uma interação maior não só por parte de professores e funcionários, como também por toda a comunidade escolar. Uma vez que, ao abrir as portas da escola para a realização de eventos com vistas à troca de experiências entre os pares será possível estabelecer o diálogo acerca do fazer pedagógico contemplando todos os envolvidos. Afinal, “A participação proporciona melhor conhecimento dos objetivos e das metas da escola, de sua estrutura

organizacional e de sua dinâmica, de suas relações com a comunidade, e propicia um clima de trabalho favorável a maior aproximação entre professores, alunos e pais” (LIBÂNEO et al, 2012, p.450-451).

De maneira resumida, podemos afirmar que foram citados como limites desta proposta pedagógica, interferindo na sua promoção, a falta de continuidade das políticas públicas educacionais, a falta de investimento resultando na precariedade dos recursos estruturais e audiovisuais, a supervalorização dos conteúdos, a falta de tempo e espaços adequados, além de pouco ou nenhum apoio da equipe pedagógica.

Ainda assim, apesar das dificuldades encontradas ao repensar a prática pedagógica e promover propostas baseadas nas metodologias ativas e no lúdico, os cursistas foram unânimes ao afirmar que se faz necessário seguir firme neste propósito, afinal

[...] observa-se que a limitação dos recursos audiovisuais, a precária infraestrutura, a desvalorização do profissional, a ínfima oferta de materiais básicos no almoxarifado, a evasão escolar, a indisciplina e o desrespeito, a violência permeando a escola, a falta de parceria com a família e com a gestão escolar, a falta do projeto político pedagógico (PPP) da escola, [...] podem desestimular a prática docente. Todavia, nós que acreditamos numa educação humana, plural e democrática devemos sempre encorajar os nossos amigos educadores no que tange à aplicação de lúdicas estratégias pedagógicas condizentes e coerentes com as realidades respeitando a bagagem cultural, o ritmo de aprendizagem e a faixa etária dos educandos [...]. (P9)

Os cursistas afirmaram que, apesar do custo do modelo tradicional ser menor - afinal, habilitar as escolas para um trabalho mais dinâmico com o uso de tecnologias digitais exige um investimento alto -, é preciso iniciar a mudança, promovendo a transição entre as perspectivas pedagógicas. Para isso, se faz necessária a capacitação profissional – formação inicial e continuada.

Nesse sentido, o participante P10 afirma que “É necessário que esse professor conheça as metodologias ativas para que possa utilizar, de modo que os objetivos sejam alcançados.”, uma vez que há a tendência de se reproduzir as vivências que marcaram as formações anteriores. Além disso, reforça a importância do planejamento e da intencionalidade pedagógica.

Apontaram, ainda, como possibilidades desta proposta pedagógica a mudança positiva da prática escolar ao possibilitar uma escuta mais ativa, entre professores e alunos, e a admissão do papel do professor como mediador do processo de aprendizagem, uma vez que “A metodologia ativa confronta a normatização, a uniformidade, ajuda tirar o indivíduo da invisibilidade, dos silenciamentos que o sistema e a sociedade impõem, nos direciona para observação das singularidades, e propõe adequar a pedagogia ao momento atual, cultural.” (P5).

5 NOTAS FINAIS

De acordo com as vivências descritas anteriormente, foi possível perceber que vale planejar e promover espaços de interação entre os docentes com a intenção de proporcionar um ambiente propício às trocas por meio de ações significativas, para que o professor se sinta seguro para inovar e planejar vivências mais ativas. Afinal, com o professor inseguro poderá haver a tendência de diminuir a possibilidade de uma atuação de qualidade e até mesmo que rompa com os padrões tradicionais de ensino.

Além disso, percebemos que o processo de aprendizagem pautada nas metodologias ativas proporciona aulas dinâmicas, estimula o protagonismo do aluno, bem como sua autonomia e a participação efetiva.

Ainda assim, a proposta pedagógica baseada nos conceitos de lúdico e metodologias ativas apresenta alguns limites, como os apontados pelos cursistas. Os participantes elencaram questões importantes como: infraestrutura inadequada, falta de apoio, supervalorização dos conteúdos no trato quantitativo em detrimento do qualitativo, número excessivo de alunos por turma, dentre outros. Como resume a citação a seguir:

Ainda assim, apesar das dificuldades, os cursistas chegaram à conclusão de que se faz necessário seguir firme na implementação de práticas pedagógicas como a que se encontra no foco da análise desta pesquisa, por acreditarem contribuir para a promoção de um ambiente que possibilite a aprendizagem ativa, bem como estabelecer mecanismos para reivindicar e solicitar os ajustes necessários.

Nós mesmos, durante a vivência do curso, nos deparamos com algumas intercorrências que coadunam com os limites apresentados pelos cursistas, que exigiu do grupo um posicionamento frente a eles. Como resultado, procuramos ações alternativas que minimizassem os problemas/dificuldades que surgiram nesse período. Como foi o caso das adaptações necessárias para a realização da rotação por estações, por exemplo.

Os cursistas concluem afirmando que são extensas as adversidades pelas quais o professor, que pretende atuar pela perspectiva ativa da aprendizagem, mais especificamente por intermédio das metodologias ativas e do lúdico, vai passar. Ainda assim, reforçam que os aspectos positivos estimulados nesta perspectiva são de suma relevância para a educação, sobrepondo-se aos limites impostos. Sugerindo que os professores interessados na mudança do fazer pedagógico sigam na tentativa de promover espaços ativos no interior da escola, de modo a honrar o compromisso com a educação de qualidade.

Com base nas análises acima descritas, podemos observar a interpenetração dos conceitos de lúdico (LUCKESI, 2002, 2014, 2015), de metodologias ativas (MATTAR, 2017), (CAMARGO; DAROS, 2018) e (BACICH; MORAN, 2018) e das categorias de jogos (VIAL, 2015), possibilitando a presença do lúdico na aprendizagem dos alunos por meio das metodologias ativas. Além de proporcionar a interação de aspectos importantes concernentes à formação do estudante no século XXI, tendo em vista as demandas da sociedade hodierna.

Ainda assim, a promoção da proposta pedagógica pautada no ensino ativo apresenta-se diante de grandes desafios, sejam estruturais ou organizacionais, que podem vir a prejudicar ou até mesmo impedir o seu desenvolvimento pleno.

Isso porque, de acordo com Libâneo (1994), o professor ao propor uma prática pedagógica que diverge daquela que é exigida pelo sistema educacional gera uma incompatibilidade entre a sua intencionalidade e a organização educacional. Uma vez que a implementação destas práticas não coaduna com as exigências do ensino pela perspectiva tradicional imposta pelo sistema. Contudo, considerando os potenciais benefícios de sua prática, faz-se necessário persistir neste ideal.

6 REFERÊNCIAS

- ALTHAUS, M; BAGIO, V. As metodologias ativas e as aproximações entre o ensino e a aprendizagem na prática pedagógica universitária. **Rev. Docência Ens. Sup.**, Belo Horizonte, v.7, n.2, p. 79-96, jul./dez. 2017. Disponível em: <file:///C:/Users/Seven/Downloads/4698-22543-2-PB.pdf> Acesso em: 05 jun. 2018.
- BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- CAMARGO F; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- COSTA, V. A ludicidade como estratégia didática para o ensino de matemática. In: ENDIPE, 16., 2012, Campinas. **Livro 3**. Campinas: UNICAMP, 2012, p. 001163-001174. Disponível em: http://www.infoteca.inf.br/endipec/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/1660b.pdf Acesso em: 18 out. 2018.
- DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Thema**, Pelotas, v.14, n.1, p.268-288, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>. Acesso em: 03 de abril de 2018.
- FAZENDA, I. (Org.). **Dicionário em construção: interdisciplinaridade**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 20.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- GOMES, C. Brinco, logo existo: o papel da ludicidade na educação escolar. In: GRANDO, B. (Org.). **Corpo, educação e cultura: práticas sociais e maneiras de ser**. Ijuí: Unijuí, 2009. p. 111-118.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KILPATRICK, W. **Educação para uma sociedade em transformação**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- LIBÂNEO, J. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 12.ed. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- LIBÂNEO, J.; OLIVEIRA, J.; TOSCHI, M. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 10.ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- LIMA, V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, [s.l.], v. 21, n. 61, p.421-434, 27 out. 2016. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1807-57622016.0316>.
- LUCKESI, C. Ensinar, brincar e aprender. **Aprender – Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p. 131-136, 2015. Disponível em: periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5484. Acesso em: 23 jul. 2018
- _____. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, B. (Org.). **Educação e ludicidade - Ensaios 02**, GEPEL, FACED/UFBA, 2002, p.22-60.

_____. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v.3, n.2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://rigs.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/9168/8976>. Acesso em: 23 jul. 2018.

MATTAR, J. **Metodologias ativas**: para a educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C.; MORALES, O. (Orgs.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens (Coleção Mídias Contemporâneas.), v. 2. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33. Disponível em: <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf> Acesso em: 08 ago. 2018.

MORIN, E. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 21. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

NHANISSE, C. **Formação continuada em serviço**: enunciados dos professores sobre seu percurso formativo na relação com o fazer pedagógico. 2014. 114 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/94704/000914893.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 09 jan. 2019

OLIVEIRA, L. Violência, corpo e escolarização. Apontamentos a partir da teoria crítica da sociedade. In: OLIVEIRA, M. (Org.). **Educação do corpo na escola brasileira**. Campinas: Autores Associados, 2006.

ROCHA, Ruth. Quando a escola é de vidro. In: ROCHA, Ruth. **Este admirável mundo louco**. São Paulo: Salamandra, 1986.

STOLTZ, T. **As perspectivas construtivista e histórico-cultural na educação escolar**. 2.ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

VIAL, J. **Jogo e educação**: as ludotecas. Petrópolis: Vozes, 2015.

APÊNDICE A

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

Disciplina: O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS: reflexões e diálogos acerca das possibilidades e limites nas ações

Carga horária: 40 horas

Total de horas presenciais: 12h

Total de horas à distância: 28 h

Total de Inscritos: ____

Total de alunos: ____

Resumo das Atividades

Aulas:

Data	Hora	Modalidade	Tema	Carga horária
MÓDULO 1 – Lúdico * Conceituar de lúdico (Luckesi, 2002, 2014, 2015); * Conhecer as categorias de jogos (Vial, 2015); * Reconhecer as atividades pedagógicas potencialmente lúdicas.				
30/03	8h-12h	Presencial	- Aula Inaugural – apresentação e acolhimento; - Brainstorm; - Debate dois, quatro e todos; - Aprendizagem em espiral.	04h
01/04 - 05/04		À distância	- Aprendizagem em espiral - continuação	07h
MÓDULO 2 – Metodologias Ativas * Conceituar de Metodologias Ativas; * Conceituar de Ensino híbrido; * Exemplificar de Metodologias Ativas.				
06/04	8h-12h	Presencial	- Rotação por estações	04h
08/04 - 12/04		À distância	- Construção de uma proposta pedagógica interdisciplinar potencialmente lúdica com o uso de metodologias ativas	07h
MÓDULO 3 – Reflexões e diálogos acerca das possibilidades pedagógicas * Correlacionar os conceitos abordados anteriormente				

13/04	8h-12h	Presencial	- Debate Inteligente – As metodologias ativas contribuem para prática de atividades potencialmente lúdicas em sala de aula?	04h
15/04 - 19/04		À distância	- Entrega do relatório sobre o debate inteligente	07h
22/04 – 26/04		À distância	- Entrega do relatório de (auto) avaliação	07h