

Concepções docentes sobre didáticas lúdicas no ensino técnico integrado ao Ensino Médio

CONCEPÇÕES DOCENTES SOBRE DIDÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO TÉCNICO INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

CONCEPCIÓN DOCENTE SOBRE LA DIDÁCTICA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN TÉCNICA INTEGRADA A LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

TEACHERS' CONCEPTS ABOUT PLAYFUL DIDACTICS IN TECHNICAL EDUCATION INTEGRATED TO HIGH SCHOOL



Silvania Gallo ANDREAZI

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

e-mail: silvaniaandreazi@ifsp.edu.br



Maria do Carmo Monteiro KOBAYASHI

Universidade Estadual Paulista

e-mail: monteiro.kobayashi@unesp.br



| 1

Como referenciar este artigo

ANDREAZI, S. G.; KOBAYASHI, M. D. C. M. Concepções docentes sobre didáticas lúdicas no ensino técnico integrado ao ensino médio. **Revista Hipótese**, Bauru, v. 8, e022009, jan./dez. 2022. e-ISSN: 2446-7154. DOI: <https://doi.org/10.47519/eiaerh.v8.2022.ID405>

Submetido em: 20/01/2022

Revisões requeridas em: 22/02/2022

Aprovado em: 25/03/2022

Publicado em: 10/08/2022

RESUMO: O objetivo deste artigo foi identificar a concepção docente sobre o uso de ações lúdicas como procedimento didático no Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, na Rede Federal de Ensino. Métodos quali-quantitativos e descritivos, direcionados à educação apontaram como resultados: escassez de pesquisas envolvendo ludicidade e Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, ações lúdicas protagonizadoras de situações do mundo do trabalho, lacuna na formação pedagógica - limitando saberes e propositura de atitudes lúdicas no contexto escolar. Gerou reflexões docentes sobre suas práticas de ensino, ampliando conhecimentos sobre as contribuições lúdicas nos processos educativos.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino. Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio. Ludicidade.

RESUMEN: El objetivo del artículo fue identificar la concepción docente sobre el uso de acciones lúdicas como procedimiento didáctico en la Educación Técnica Integrada a la Educación Secundaria a nivel Nacional. Métodos cualitativos, cuantitativos y descriptivos, dirigidos a la educación, apuntaron como resultado: escasez de investigaciones que involucran ludicidad y Educación Técnica integrada a la Educación Secundaria, acciones lúdicas protagonistas de situaciones del mundo del trabajo, laguna en la formación pedagógica - limitando saberes y proposiciones de actitudes lúdicas en el contexto escolar. Generó reflexiones docentes sobre sus prácticas de enseñanza, ampliando conocimientos sobre las contribuciones lúdicas en los procesos educativos.

PALABRAS CLAVE: Enseño. Educación Técnica Integrada a la Educación Secundaria Ludicidad.

| 2

ABSTRACT: This article aimed to identify teachers' conceptions about the use of playful actions like didactic procedure in Technical Education integrated to High School at Federal Education Institutions. Quali-quantitative and descriptive methods directed to education pointed out as results: research shortage involving playfulness and Technical Education integrated to High School, playful actions protagonists of work's world situations, gap in the pedagogic training - limiting knowledge and playful attitudes' purpose in the school context. Generated teaching reflections about its teaching practices expanding knowledge about playful contributions on the education processes.

KEYWORDS: Teaching. Technical Education Integrated to High School. Playfulness.

Introdução

Apresentamos neste texto parte de pesquisa de mestrado, que investigou o posicionamento docente frente às práticas de ensino como incentivadoras nos processos educativos, com foco no uso de procedimentos lúdicos, apoiados nos conceitos da pedagogia participativa e aplicados nos cursos do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio.

Tendo visto a dinâmica das mudanças sociais e culturais ocasionadas pela constante evolução dos recursos de informação e comunicação e suas repercussões no dia-a-dia das pessoas, inclusive no contexto escolar, reflexões são instigadas sobre quais ações didáticas podem ser exploradas nas práticas pedagógicas para que se oportunize um ensino capaz de acompanhar os atuais paradigmas.

Nessa perspectiva os métodos de ensino encontram na ludicidade uma variedade de procedimentos que, segundo Piaget (2003), tratam-se de métodos ativos, nos quais é possível propiciar o desenvolvimento de diversas habilidades, inclusive a acadêmica, através de experiências vivenciadas no meio coletivo em que o conhecimento é explorado e construído.

A pesquisa perante os trabalhos acadêmicos sobre ludicidade identificou a associação com o ensino na Educação Infantil e Ensino Fundamental I, sendo escassos os estudos relacionando-a à Educação Profissional Técnica articulada ao Ensino Médio, evidenciando a relevância deste estudo e mostrando-se inédito ao estender a investigação para todas as disciplinas, inclusive as da área técnica, ampliando, assim, a possível contribuição do estudo para a prática pedagógica e sua abrangência, haja vista que o Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio é ofertado nas 661 unidades da Rede Federal de Ensino no país (BRASIL, 2019).

Desta maneira, com o propósito de contribuir para os processos de ensino e aprendizagem, foi elencado como objetivo deste estudo identificar as concepções dos docentes do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio ofertado na Rede Federal de Ensino, considerando pontos de vistas quanto à utilização lúdica no contexto escolar direcionada a essa modalidade de ensino, bem como o posicionamento dos docentes perante formação pedagógica sobre o assunto.

Diante do contexto do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, depara-se como uma opção educacional para os jovens, distinguindo-se das demais modalidades por ofertar de modo articulado, o ensino propedêutico e a qualificação profissional, de alto padrão, com servidores - incluindo os professores e a estrutura de ensino e de espaços a que o aluno tem acesso. Esses diferenciais contribuem para as escolhas estudantis, em continuar os estudos no Ensino Superior e/ou sua inserção no mundo do trabalho.

Desse modo, a pesquisa foi direcionada ao Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, ofertado como modalidade de ensino pela Rede Federal de Ensino nos Institutos Federais – IF’s – instituições essas que trazem consigo uma trajetória centenária a favor do Ensino Profissionalizante como precursor do desenvolvimento do país e da população, encontrando na integração com o Ensino Médio a possibilidade de superação histórica entre o ensino propedêutico e profissional e valorizando as atitudes participativas dos docentes. Nessa perspectiva, a ludicidade de forma orientada aos objetivos educacionais pode propiciar a motivação, o interesse e a participação nos conteúdos escolares, com vistas ao desenvolvimento integral do aluno.

Assim, tanto as premissas da instituição pesquisada, quanto a relação do lúdico no contexto escolar vão ao encontro da pedagogia participativa, na qual ressaltam características que envolvem a espontaneidade, a criatividade e a integração nos processos de cultura e de saberes vivenciados e comprometidos com a transformação social.

Referencial teórico

A condição de transformações e de inovações das práticas pedagógicas, amplia-se a | 4
compreensão da ludicidade como possibilidade de aplicação e diversificação para além da Educação Infantil, como prática que instiga no aluno a vivência integrada com os colegas e com os professores, assim como o interesse em aprender, ou seja, atitudes sistemáticas e intencionadas dos professores são refletidas diretamente nas expressões dos alunos.

Cortella (2014) faz indagações sobre a aprendizagem em tempos de velozes mudanças e resalta a importância de os docentes refletirem e modificarem suas práticas pedagógicas para o acompanhamento de novos paradigmas e a contribuição ao processo de aprendizagem e ensino. O autor atenta ao cenário educacional do século XXI, com vistas a uma formação profissional e tecnológica e a necessidade de reflexões sobre as relações imprescindíveis entre a família, a escola, a sociedade e os avanços tecnológicos e seus reflexos no desenvolvimento integral do aluno.

Nesse sentido, a ação didática dos professores em proporcionar um caráter lúdico às aulas, diferenciando-as, é relatada por Brougère (2001) pela maneira como as atividades são executadas, evidenciadas pela criatividade e espontaneidade, tornando possível um ambiente direcionado à aprendizagem social e a uma situação na qual o comportamento adquire uma significação específica.

Sob esse aspecto, a ludicidade vincula-se às prerrogativas da pedagogia participativa, pois direcionam-se à educação interativa e se apresentam na construção do conhecimento de forma contínua, com envolvimento, participação ativa e interesse dos alunos, oportunizando em suas atividades diferenciais didáticos que tornam marcante o processo de aprendizagem, conforme relatado em sua missão:

[...] desenvolver pessoas responsáveis e cidadãos cívicos, capazes de ser autônomos e tomar iniciativa, envolvendo os estudantes na sua própria aprendizagem e usando a escola como plataforma para transformação cultural e reforma social (OLIVEIRA-FORMOSINHO; PASCAL, 2019, p. 19).

Huizinga (2014) atenta sobre o posicionamento do professor ao inserir a ludicidade no contexto educacional, destaca-se que é preciso estabelecer os propósitos educacionais, sem que o foco da diversão ultrapassasse o da educação, ou seja, os objetivos precisam estar claros e os alunos devem perceber que está sendo utilizada na aprendizagem.

Associando essas premissas com a modalidade de ensino pesquisada, esclarece-se que a oferta do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio – ETIEM nas instituições federais de ensino do Estado de São Paulo intensificou-se a partir de 2016, em atendimento do Plano Nacional de Educação - PNE (2011-2020), aprovado pelo Projeto de Lei nº 8035/2010 (Brasil, 2010). O referido documento, entre outras orientações e observações, inclui a matrícula obrigatório dos 4 aos 17 anos, ou seja, da Educação Infantil ao Ensino Médio e descreve procedimentos que visam estimular a expansão das matrículas de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional, inclusive nos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia - IFs, com a finalidade de proporcionar a formação do aluno para o mundo do trabalho e comprometido, de forma crítica e autônoma, com a sociedade.

[...] aponta-se verdadeiramente para uma perspectiva de formação de um trabalhador capaz de se tornar um agente político, capaz de compreender a realidade e ultrapassar os obstáculos que ela apresenta; de pensar e de agir em prol das transformações políticas, econômicas, culturais e sociais imprescindíveis para a construção de um país menos desigual e mais justo (BRASIL, 2016, p. 70).

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017) ressalta que a educação integral é essencial para o exercício da cidadania e a inserção ao mundo do trabalho e referente ao Ensino Técnico para a faixa etária dos alunos do Ensino Médio, ressalta-se que:

[...]que não significa a profissionalização precoce ou precária dos jovens ou o atendimento das necessidades imediatas do mercado de trabalho. Ao

contrário, supõe o desenvolvimento de competências que possibilitem aos estudantes inserir-se de forma ativa, crítica, criativa e responsável em um mundo do trabalho cada vez mais complexo e imprevisível, criando possibilidades para viabilizar seu projeto de vida e continuar aprendendo, de modo a ser capazes de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores (BRASIL, 2017, p. 465).

À vista disso, foi considerado no estudo os desafios docentes contemporâneos como o relacionamento com os alunos na fase da adolescência, integrantes de uma cultura juvenil estruturada em uma condição sócio-histórico-cultural e que possuem expectativas pessoais, conforme apontado na BNCC (BRASIL, 2017), referindo-se às expectativas estudantis dos alunos do Ensino Médio e às demandas sociais atuais, realçando o estágio da adolescência e a necessidade de a escola estar preparada para acolher essa diversidade com rigor ao respeito à pessoa humana e seus direitos de modo que seus projetos de vida articulem escolhas saudáveis, sustentáveis e éticas, visto que:

Para formar esses jovens como sujeitos críticos, criativos, autônomos e responsáveis, cabe às escolas de Ensino Médio proporcionar experiências e processos que lhes garantam as aprendizagens necessárias para a leitura da realidade, o enfrentamento dos novos desafios da contemporaneidade (sociais, econômicos e ambientais) e a tomada de decisões éticas e fundamentadas (BRASIL, 2017, p. 463).

| 6

Portanto, o Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio é compreendido como estratégia de ação de política pública e de transformação social, favorecendo o país e a formação dos cidadãos com respeito às suas diversidades.

Metodologia

O percurso metodológico para a investigação da concepção docente sobre práticas pedagógicas utilizando a ludicidade como procedimento didático abrangeu pesquisa bibliográfica e a realização da pesquisa de campo.

O *lôcus* de pesquisa foi um dos câmpus do Instituto Federal localizado no interior paulista e participaram do estudo 33 professores, dos quais 19 lecionavam disciplinas de Educação Básica e 14 de Ensino Técnico nos cursos do Ensino Técnico em Administração e em Informática, ambos Integrados ao Ensino Médio, dialogando sobre posicionamentos pertinentes ao assunto em entrevistas semiestruturadas.

A pesquisa foi caracterizada como quali-quantitativa e descritiva, direcionada à educação, tendo como base metodológica, os autores Bogdan e Biklen (1994), Minayo (2005),

e Richardson (2017), sendo ressaltada a importância da investigação do posicionamento dos participantes diante do seu convívio social para que sejam compreendidos: atitudes, comportamentos e sentidos conferidos às suas experiências, conforme apontado por Minayo (2005);

Embora haja diferentes estratégias metodológicas neste tipo de investigação, todas têm o mesmo objetivo: compreender as relações, as visões e os julgamentos dos diferentes atores sobre a intervenção na qual participam, entendendo que suas vivências e reações fazem parte da construção da intervenção e de seus resultados. (MINAYO, 2005, p. 82).

Para Minayo (2005), a abordagem quantitativa é relevante para a mensuração dos dados e o uso de métodos estatísticos, estabelecendo associações significativas e confiáveis entre as variáveis. Para os autores Bogdan e Biklen (1994), especialistas em pesquisas dirigidas ao contexto escolar, as diferenciam das demais, pois, os dados coletados voltam-se às expectativas consolidadas em estratégias educativas e interações diárias, valorizando-se o significado, perspectivas e opiniões dos participantes, relatando que: “Os investigadores qualitativos estabelecem estratégias e procedimentos que lhes permitam tomar em consideração as experiências do ponto de vista do informado (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 51).

| 7

De início houve a apropriação literária sobre ludicidade contextualizada no referencial teórico e utilizada como base na análise e na discussão dos resultados. O estudo contou com a pesquisa na base de dados eletrônicos e digitais na busca por ampliar o conhecimento, proporcionando uma visão atualizada sobre os trabalhos realizados sobre o tema.

Em continuidade, como técnica de coleta de dados, foram realizadas as entrevistas semiestruturadas definidas como um diálogo de natureza profissional e apresentam como particularidade a flexibilidade do pesquisador, podendo-se aprofundar em determinados temas (RICHARDSON, 2017). Esse procedimento possibilitou a interação do pesquisador com o participante, sendo a entrevista caracterizada pela “[...] habilidade relacional do investigador e na sua capacidade para transformar o objeto teórico em conversas com finalidades e em observações com propósitos.” (MINAYO, 2005, p. 133). Para cumprir tais propósitos, foi elaborado um roteiro para investigar o entendimento desses docentes sobre a ludicidade como didática em suas aulas e a seus posicionamentos perante uma formação pedagógica nessa perspectiva.

Neste estudo, cumpridos os devidos procedimentos éticos - submissão e aprovação ao Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE: 13857019.1.3001.5473), foi explicada a pesquisa e coletadas as assinaturas nos termos de consentimento livre e esclarecido dos participantes e,

após, ocorreram as entrevistas, individualmente, no segundo semestre de 2019, com agendamento prévio, com duração de 10 minutos, em média. A participação unânime dos docentes demonstrou senso de cooperação com a pesquisa, além de contribuir de maneira valiosa na obtenção dos dados que seguem tabulados e descritos e convergem para a interpretação dos resultados com atenção ao objetivo deste estudo.

Análise dos dados e discussão dos resultados

Segundo os autores Bogdan e Biklen (1994) e Minayo (2005), a análise dos dados busca esclarecer os pontos relevantes da pesquisa a partir da valorização do significado, ou seja, julgamentos e opiniões dos participantes, e a interpretação dos dados, descrita por Minayo (2005, p.202) como sequência da descrição e da análise, na qual “[...] sua meta é a busca de sentidos das falas e das ações para alcançar a compreensão ou explicação para além dos limites do que é descritivo e analisado.”

À vista disso, os dados obtidos na pesquisa de trabalhos na base de dados eletrônicos e digitais foi realizada com os termos *ludic*; *ludicity* para lúdico e ludicidade. Como o Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio não apresentou tradução similar para o inglês, optou-se em utilizar o descritor *high school*, representando o Ensino Médio.

O quadro a seguir demonstra o quantitativo, com referência às temáticas e aos períodos de publicação na base de dados internacionais.

Quadro 1 – Pesquisa na base de dados eletrônicos e digitais

Base de Dados	Quantidade de trabalhos	Ano de publicação
<i>Scopus</i> (Elsevier)	7	2010 (2); 2013 (1); 2016 (2); 2018 (2)
<i>Web of Science</i>	9	2010 (1); 2013 (2); 2017 (2); 2018 (4)

Fonte: Organizado pelas pesquisadoras (2020)

Ao analisar os trabalhos foi constatado que apenas se restringiam ao Ensino Médio e que apesar do período de investigação ser a partir de 2008, foram registrados trabalhos apenas a partir de 2010 (3).

A pesquisa nas bases (de dados) nacionais resultou que na Base de Dados de Teses e Dissertações – BDTD, os termos lúdicos e ludicidade apresentaram resultados idênticos e, ao articular com a modalidade de ensino deste estudo, foi encontrado apenas um trabalho.

Ampliando para o termo Ensino Médio, obteve-se 136 trabalhos, dos quais apenas 4 se identificaram com o estudo, sendo das disciplinas de Matemática, Tecnologia, Química e Educação Física, respectivamente nos anos de 2018, 2017, 2014 e 2012.

A consulta na base de dados *Scielo* resultou nula ao relacionar com Ensino Médio Técnico e Ensino Médio Integrado, com o termo Ensino Médio foram encontrados 3 trabalhos, sendo 2 com temáticas de sexualidade e 1 sobre Língua Portuguesa, nos anos de 2008 e 2016.

Esta parte da pesquisa evidenciou a escassez de trabalhos sobre a ludicidade e Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio e ao Ensino Médio, sendo restritos a disciplinas específicas, diferenciando deste estudo que abrangeu todas as disciplinas do Ensino Médio e estendeu a investigação aos professores das áreas técnicas.

O diálogo sobre a ludicidade como didática de ensino utilizadas pelos docentes resultou na resposta afirmativa de 29 docentes em utilizar a ludicidade em suas aulas, as respostas negativas foram justificadas pela associação do lúdico ao jogo, à brincadeira, ao descomprometimento, algo restrito à fase infantil e a limitação profissional do docente. Opiniões essas influenciadas pelo conceito de lúdico no decorrer dos tempos pelas sociedades, visto que a possibilidade de incorporar o lúdico no contexto escolar de maneira pedagógica ocorreu apenas no final do XIX com a transição da abordagem tradicional – centrada no professor, pelas novas abordagens que consideravam o aluno, os aspectos sociais e culturais no processo educativo (GAUTHIER; TARDIF, 2010).

Corroborar esse pensamento os relatos de Kishimoto (1994) ao pontuar que por um longo tempo, o lúdico foi visto como brincadeira restrita à recreação, ocorrendo com o Renascimento premissas positivas para o desenvolvimento da inteligência com a conduta livre adotada nas brincadeiras, contudo, apenas a partir do Romantismo com a valorização da espontaneidade e da liberdade, o lúdico foi reconhecido como forma de expressão e de desenvolvimento humano.

Diante da análise da compreensão dos docentes sobre ludicidade destacaram-se as respostas com associações ao prazer e leveza ao aprender, sentimentos de empatia, interação e criatividade, bem como didática capaz de estabelecer relações entre teoria e prática, imaginário e situações reais e cotidianas. Segue quadro com alguns relatos docentes retratando seus posicionamentos sobre a ludicidade utilizada no contexto escolar como procedimento pedagógico.

Quadro 2 – Associações lúdicas ao ensino relatadas pelos docentes

Indicadores	Relatos transcritos dos docentes entrevistados
Prazer e leveza	- Qualquer atividade que eu consiga fazer com que eles se interessem e que eu perceba que trouxe esse prazer para eles, para eles se sentirem à vontade e se soltam para falar e sintam vontade de falar e de querer aprender; - O lúdico também pode ser algo leve, fazer com que, pode qualquer assunto possa ser recebido de uma maneira mais leve, não necessariamente precise dar risada, mas que ela consiga pensar aquilo de uma forma agradável.
Empatia, interação e criatividade	- Eu tento fazer a aula de forma mais dinâmica possível. Então eu sempre penso que eu me sentiria muito mal se o aluno tivesse desmotivado dentro da sala, porque eu já passei por situações que eu estava desmotivado e foi muito triste. Então eu não quero ser um professor dessa forma, então eu tento fazer coisas muito dinâmicas; - Permitir que eles aprendessem através de brincadeiras, algum tipo de entretenimento, informalidade, um jogo, interatividade, criatividade, eles precisam desenvolver essas habilidades meio de forma natural, eles vão perceber que estavam plenos, estudando aquela coisa mais monótona e a gente usou uma outra maneira, um jogo, uma estratégia, mais informal. Tem a ver com o brincar, dar uma descontraída, usar a criatividade; - Trabalhar o criativo nas pessoas, o encantamento, o enxergar algo que não é só material, mas também algo que está no pensamento, no ideário, algo mais cognitivo, algo mais que não seja algo só o que é material, que é real, mas também o imaginário.
Teoria e prática	- Contextualizar, fazer o link da teoria com a prática, uma forma mais figurada a pessoa realmente consegue entender o que está sendo feito; - Atividades que os alunos conseguem associar um conteúdo que eu estou falando com um exemplo, uma situação.
Imaginário e situações reais e cotidianas	- Uma metáfora, um exemplo figurado por alguma situação que acontece na prática; - Conectar um conceito formal, novamente, a uma estratégia lúdica. Então, por exemplo, qual a funcionalidade, a função dentro de um conceito. Por exemplo, quantos caminhões podem levar uma determinada carga. Você pode fazer conceitualmente como uma conta, mas você também pode estabelecer objetos como caminhões e estabelecer uma conexão entre os caminhões e a carga; - Associar conceitos de lógica de programação com acontecimentos do dia. Por exemplo, uma manobra de um carro no estacionamento, a gente pode levar pra um treinamento, assim a gente pode dizer, uma aplicação que a gente vê; - Mostrando situações do dia-a-dia, eu crio situações, casos. Trabalha o mundo imaginário deles, como por exemplo, eu uso uma série que está passando na televisão e que a maioria assiste.

Fonte: Organizado pelas pesquisadoras (2020)

O quadro 2 evidencia a percepção da postura do docente como diferencial, sendo ressaltado em outras entrevistas, o entendimento do uso de ludicidade para além de brincadeiras, proporcionando experiências agradáveis e vivências que contribuam para o processo de ensino e aprendizagem e formação de sua personalidade. Na sequência, os relatos estão descritos:

- Mas também às vezes algo que tá dentro daquele padrão tradicional pode ser lúdico, dependendo da forma com que a gente fala, com que a gente passa, porque as vezes você tá dando uma aula bem tradicional de lousa e giz, mas o aluno recebe aquilo de uma maneira fácil, agradável, não sei, às vezes você não precisa fazer um jogo, uma brincadeira para o aluno se sentir confortável, ou não só na sala de

aula, mas na vida;

- *Eu poder fazer algo que me permita vivenciar a ludicidade, o lúdico, mas de modo geral as pessoas vinculam mais o lúdico ao brincar e não necessariamente fique preso somente ao brincar;*
- *Eu acredito que qualquer tipo de ação ou de atividade pode ser lúdica, dá pra incluir um rol de aprendizado em tudo que é feito. Então pensando por exemplo, dentro da escola, não fica restrito somente à sala de aula;*
- *Quando a gente tenta humanizar um pouco o ensino, porque às vezes você tá lá dando uma atividade e traz alguma coisa que é uma vivência do aluno, então isso deixa a aula mais agradável pra ele e também, às vezes quando a gente pensa no Ensino Técnico, a gente pensa que ele precisa ser formado pra ser técnico e a gente esquece que são seres humanos em formação, que os adolescentes estão em preparação.*

Corroborando esse pensamento e pautando-se na postura do professor em reconhecer e estimular a participação ativa do aluno nas situações de ensino e aprendizagem, Fortuna (2000, p. 9) descreve uma aula inspirada na ludicidade “não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.”

| 11

As autoras Kobayashi e Zane (2010) ressaltam que as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento de diversas habilidades (cognitivas, afetivas, motora e moral), estimulando assim a socialização, a interação e o aprendizado de conceitos complexos, além de facilitar a compreensão de regras e normas.

No diálogo com os docentes, 24% dos entrevistados disseram que se empenham com frequência para proporcionar atividades diferenciadas em suas aulas. Os exemplos apresentados foram a utilização constante de imagens, vídeos, reflexões sobre situações do dia-a-dia dos alunos que os conectem com o conteúdo da aula, e ações práticas envolvendo grupos e o uso de laboratórios e de demais espaços na instituição, evidenciando, assim, a noção de que se tornam necessárias reinventar as práticas de ensino para que os alunos se sintam motivados com os estudos, sendo as ações lúdicas, referência (ANDREAZI *et al.*, 2018, 2019).

De maneira geral, na opinião dos docentes, as ações identificadas como lúdicas repercutem positivamente de diversas formas, como em auxiliar a manter o foco dos alunos na matéria abordada, a participarem e interagirem na aula, inclusive se ocorrerem em espaços diferentes ao que estão habituados, como laboratórios, área externa, atuando como estímulo e

motivando o aprendizado do aluno desde que orientadas de modo sistemático pelo docente.

Sobre a utilização de procedimentos lúdicos no Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, com atenção às especificidades dessa modalidade de ensino e a fase da adolescência, foi unânime o ponto de vista dos docentes de considerarem apropriadas e que devem ser estimuladas, com destaque às prerrogativas de que o uso pedagógico do lúdico é essencial e está para além da fase da adolescência. Nessa perspectiva, Almeida (2009) caracteriza a ludicidade como imprescindível em todas as fases da vida, com impacto na formação da personalidade, do corpo e da mente.

- *Acredito que para o Ensino Médio Integrado, não só apropriado, mas é essencial para prender a atenção deles. [...] então é mais difícil de prender a atenção deles nesse caso. Eu acho que é essencial, tem que ter uma forma diferente de abordagem.*
- *Sim, não só no Ensino Médio, no superior, na formação de professores, seja para formação de profissionais, é sempre importante ter um pouco de ludicidade.*
- *Sim, inclusive no superior. A gente tem que mudar o modelo de conteúdo, decorar e cobrar numa prova que o aluno é forçado a decorar sem de fato aprender.*

Na entrevista, ocorreram apontamentos significativos dos docentes sobre a sua experiência utilizando a ludicidade como meio didático, como auxiliou em sua prática de ensino ao instigar a atenção e o interesse dos alunos, mantendo-os focados em suas aulas, bem como a atenção aos conteúdos escolares, conforme relatos:

- *Foi de extrema importância a utilização de atividades lúdicas a fim de despertar o interesse dos alunos [...]. O interessante é que os alunos ficavam curiosos sobre o que eles iriam desenvolver durante aquele bimestre. Os alunos do Ensino Médio são muito criativos e inovadores, não utilizar atividades lúdicas em sala de aula é tornar a aula maçante e monótona.*
- *De forma planejada e orientada, sem abandonar os que são conceituais. É que no tipo de disciplina que eu dou, o conceito é muito relevante porque ele pode ser interpretado de diversas formas, [...] mesmo no Ensino Médio, eles são bem abrangentes né, tem interpretações, se você não bater o pé no conceito, o cara sai daqui com exemplo, e depois fala um monte de bobagens fora.*

Ao averiguar as questões sobre a formação pedagógica para a prática lúdica, 97% dos docentes a consideraram necessária, sendo relatados: ausência de orientação didática em suas graduações sobre o tema e interesse em aprimoramento didático. O mesmo percentual de

respostas foi constatado ao averiguar o interesse em participar de uma formação pedagógica nessa perspectiva, confirmando, assim, a expressiva aceitação dos docentes sobre o assunto.

Sob esse aspecto, Formosinho, Machado e Oliveira (2019) caracterizam a formação do professor como condição de educação permanente e relatam que o aprimoramento pessoal traz consigo a utilidade social que proporciona resultados positivos como a elevação da qualidade do ensino ofertado nos sistemas escolares.

Torna-se relevante destacar a importância da empatia na relação professor e aluno, e da atenção com a didática, descritas na Pedagogia Participativa por Oliveira-Formosinho e Pascal (2019) em que alunos e professores são atores ativos que constroem o conhecimento ao participar dos processos de aprendizagem em ambientes pedagógicos que propiciem interações cotidianas. Princípios esses que se associam às ações lúdicas e refletem positivamente no processo educativo.

Considerações finais

O estudo partiu de reflexões sobre as didáticas de ensino e teve como objetivo identificar a concepção docente sobre o uso de ações lúdicas como procedimento didático nos cursos do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio ofertados na Rede Federal de Ensino, considerando pontos de vistas quanto à utilização lúdica no contexto escolar direcionada a essa modalidade de ensino, bem como o posicionamento dos docentes perante formação pedagógica sobre o assunto.

Para alcançar tal objetivo, foi necessário o levantamento das premissas sobre a associação do lúdico nas práticas pedagógicas com repercussões nos processos educativos. Diante da base teórica, tornou-se evidente a aproximação dos procedimentos lúdicos e da instituição pesquisada com a pedagogia participativa, como perspectiva de um modelo de ensino que favorecesse a espontaneidade, a criatividade e a integração nos processos de cultura e de saberes vivenciados, oportunizando situações para a construção do conhecimento do aluno e de sua formação como cidadão autônomo, responsável e ativo para a transformação de sua realidade.

Foram destacados, na investigação, aspectos como a escassez de estudos sobre ludicidade e Ensino Técnico e Ensino Médio, reforçando a perspectiva do direcionamento do lúdico à fase infantil e à futilidade. Contudo, o diálogo com os docentes ressaltou expressões de receptividade, valorização e entendimento em relação às práticas lúdicas no Ensino Técnico

Integrado ao Ensino Médio.

Ressalta-se que foi reconhecida a importância da vivência dos alunos jovens nessas atividades como meio de protagonizar experiências que favorecem a preparação para o mundo do trabalho e o desenvolvimento de habilidades acadêmicas, profissionais, cognitivas e emocionais nos alunos, influenciando em comportamentos como em trabalhar em grupo, o portar-se diante das apresentações, o respeito às regras, aos trabalhos dos colegas e às diversidades culturais e sociais. Contribuindo, assim, para além do processo de ensino e aprendizagem, sendo essenciais para os indivíduos conviverem e participarem da sociedade e para ampliar sua concepção de mundo.

As opiniões docentes a respeito da formação pedagógica sobre o assunto resultaram em expressivo interesse no aprimoramento profissional, visto como indispensável e constante na carreira docente, bem como um meio de sanar a lacuna relatada em suas graduações e percepções de limitação profissional ao lidar com procedimentos lúdicos na prática pedagógica.

Desse modo, o aprofundamento do estudo em direção a concepção docente diante da utilização da ludicidade como didática no contexto escolar tornou-se relevante ao acrescentar conhecimentos e reflexões sobre as práticas de ensino, com vistas as contribuições lúdicas nos processos educativos, identificadas nas atitudes docentes que se mostraram comprometidos com a maneira com que o conteúdo de suas aulas é transmitido e aprendido por seus alunos.

Sendo assim, devido à complexidade dos temas abordados e do potencial de interpretações dos seus resultados, espera-se, com esta pesquisa, instigar novas investigações sobre o tema e incentivar práticas pedagógicas que motivem o interesse e a participação dos alunos pelos conteúdos escolares.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**, 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 20 jan. 2019.

ANDREAZI, S. G. *et al.* Educação e ludicidade: Um olhar para novas metodologias. In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA DO IFSP, 4., 2018, Araraquara. **Anais [...]**. Araraquara, SP, 2018. Tema: Os dez anos da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, com seu atual panorama e seus desafios. Disponível em: <http://ocs.ifsp.edu.br/index.php/conept/iv-conept/paper/view/4015>. Acesso em: 28 jan. 2020.

ANDREAZI, S. G. *et al.* Percepção dos alunos do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio ao uso de metodologias lúdicas. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO, 7.,

2019, Bauru. Anais [...]. Bauru, SP, 2019. Tema: Educação pública como direito: desafios e perspectivas no Brasil contemporâneo. Disponível em: <http://cbe.fc.unesp.br/cbe2019/anais/index.php?t=TC2019031450165> . Acesso em: 28 jan. 2020.

BOGDAN, R C; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**: Uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. **Projeto de Lei n. 8035/2010**. Aprova o Plano Nacional de Educação para o decênio 2011-2020 e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2010. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Projetos/EXPMOTIV/MEC/2010/33.htm. Acesso em: 03 jan. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica**. Linha do tempo. Brasília, DF: MEC: 2016. Disponível em: http://redefederal.mec.gov.br/images/pdf/linha_tempo_11042016.pdf . Acesso em: 16 set. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. O Ensino Médio no contexto da educação básica. Brasília, DF: MEC: 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio>. Acesso em: 15 abr. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Instituições da Rede Federal**. 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/rede-federal-inicial/instituicoes>. Acesso em: 15 set. 2019.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**: Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 4. ed. São Paulo, Cortez, 2001.

CORTELLA, M. S. **Educação, escola e docência**: Novos tempos, novas atitudes. São Paulo: Cortez, 2014.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLA ZEN, M. I. H. (org.). **Planejamento em destaque**: Análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. p. 147-164. (Cadernos de Educação Básica, 6)

GAUTHIER, C; TARDIF, M. **A Pedagogia**: Teorias e práticas da Antiguidade aos nossos dias. São Paulo: Vozes, 2010.

HUINZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, jan. 1994. ISSN 2175-795X. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>. Acesso em: 06 mai. 2020. DOI: <https://doi.org/10.5007/%x>. Acesso em: 15 set. 2019.

KOBAYASHI, M. C. M; ZANE, V. C. Adolescente em conflito com a lei e sua noção de regras no jogo de futsal. **Rev. bras. educ. fis. esporte (Impr.)**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 195-204, June.2010. DOI:<https://doi.org/10.1590/S1807-55092010000200004>

MINAYO, M. C. S. (org.) **Avaliação por triangulação de métodos**: abordagem de programas sociais. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2005.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, J; PASCAL, C. **Documentação pedagógica e avaliação infantil**: um caminho para a transformação. Porto Alegre: Penso, 2019.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

Sobre as autoras**Silvania Gallo ANDREAZI**

Doutoranda em Educação para Ciência. Mestra em Educação: Docência para a Educação Básica. Licenciada em Pedagogia. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo/Câmpus Birigui.

Maria do Carmo Monteiro KOBAYASHI

Professora Associada - Livre Docente (2019) em Ensino de Arte. Mestre (1998), Doutora (2003) em Educação Brasileira. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP/Faculdade de Ciências - FC, Departamento de Educação de Bauru.

Processamento e editoração: Editora Ibero-Americana de Educação.
Revisão, formatação, normalização e tradução.