

FACULDADE UNIDA DE VITÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

ROSELIENE MARY ZIPPINOTTE VIONET

Certificado pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade Unida de Vitória - 31/07/2019.

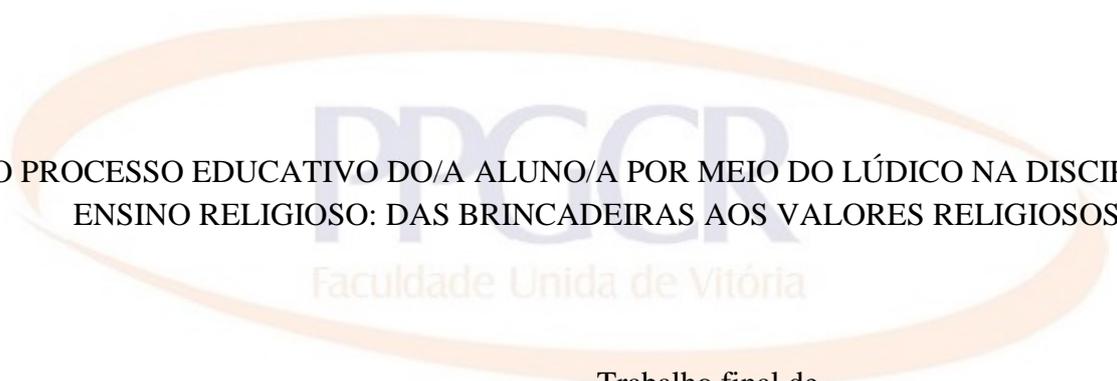


O PROCESSO EDUCATIVO DO/A ALUNO/A POR MEIO DO LÚDICO NA DISCIPLINA
ENSINO RELIGIOSO: DAS BRINCADEIRAS AOS VALORES RELIGIOSOS

VITÓRIA
2019

ROSELIENE MARY ZIPPINOTTE VIONET

Certificado pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade Unida de Vitória - 31/07/2019.



O PROCESSO EDUCATIVO DO/A ALUNO/A POR MEIO DO LÚDICO NA DISCIPLINA
ENSINO RELIGIOSO: DAS BRINCADEIRAS AOS VALORES RELIGIOSOS

Trabalho final de
Mestrado profissional
Para obtenção de grau de
Mestra em Ciências das Religiões
Faculdade Unida de Vitória
Programa de Pós-Graduação
Linha de pesquisa: Religião e Esfera Pública

Orientador: Dr. Julio Cezar de Paula Brotto

Vitória - ES
2019

Vionet, Roseliene Mary Zippinotte

O processo educativo do/a aluno/a por meio do lúdico na disciplina
Ensino Religioso / das brincadeiras aos valores religiosos / Roseliene Mary
Zippinotte Vionet. -- Vitória: UNIDA / Faculdade Unida de Vitória, 2019.
x, 93 f. ; 31 cm.

Orientador: Julio Cezar de Paula Brotto

Dissertação (mestrado) – UNIDA / Faculdade Unida de Vitória, 2019.

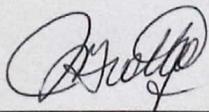
Referências bibliográficas: f. 87-93

1. Ciência da religião. 2. Religião e esfera pública. 3. Ensino Religioso.
4. Lúdico. 5. Brincadeiras. 6. Jogos e criatividade. - Tese. I. Roseliene Mary
Zippinotte Vionet. II. Faculdade Unida de Vitória, 2019. III. Título.

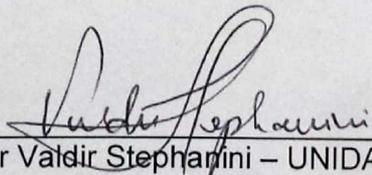
ROSELIENE MARY ZIPPINOTTE VIONET

O PROCESSO EDUCATIVO DO/A ALUNO/A POR MEIO DO LÚDICO NA
DISCIPLINA ENSINO RELIGIOSO: DAS BRINCADEIRAS AOS VALORES
RELIGIOSOS

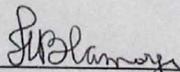
Dissertação para obtenção do grau
de Mestre em Ciências das
Religiões no Programa de Mestrado
Profissional em Ciências das
Religiões da Faculdade Unida de
Vitória.



Doutor Julio Cezar de Paula Brotto – UNIDA (presidente)



Doutor Valdir Stephanini – UNIDA



Doutora Fernanda Monteiro Barreto Camargo – UFES

AGRADECIMENTOS

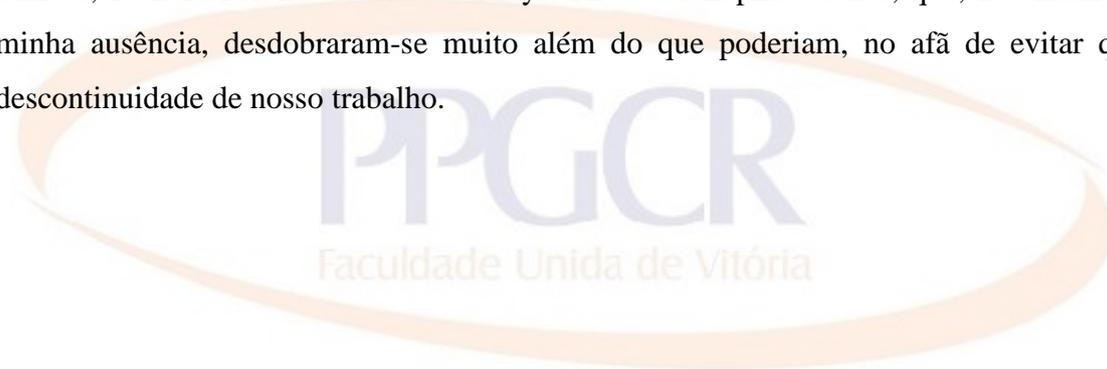
A Deus, força maior em todo o universo.

Aos/Às professores/as, em especial ao Professor Dr. Julio Cezar de Paula Brotto, cujas orientações permitiram que este trabalho alcançasse todos os objetivos inicialmente propostos.

Aos colegas da turma de mestrado, os quais tornaram essa jornada muito mais prazerosa e divertida.

Às colegas de profissão Kátia Belano pela força e incentivo e Elizabeth Dondoni Grijó, pelo apoio nas horas difíceis e compartilhar comigo meus anseios e inseguranças.

À minha equipe de trabalho, principalmente às amigas Ana Cristina Covre, Margareth Neiva Simões, Patrícia Pereira de Lima e Thayta Alves do Espírito Santo, que, nos momentos de minha ausência, desdobraram-se muito além do que poderiam, no afã de evitar qualquer descontinuidade de nosso trabalho.



DEDICATÓRIA

Ao meu esposo e companheiro de sempre, José Miguel Ribeiro Vionet, pelo incentivo, intensa dedicação e amor.

Aos meus filhos: Michelle Zippinotte Vionet Pissinati, pela garra, trabalho e dedicação; Carlos Eduardo Zippinotte Vionet, por ser a força que me impulsiona aos desafios das formações; e Raquel Zippinotte Vionet Marques, por sua coragem e bravura no enfrentar dos desafios.

À minha mãe, Ruth de Pariz Zippinotte, que sempre me transmitiu, com dedicação, o prazer pela docência e, hoje, me permite a doce missão de ser mãe.





GOL

(André Luís Soares)

A vida é um jogo?

Não!

Melhor que isso:

a vida é um jogo ganho...

cada dia sendo

um gol de placa.

Pena que, tolos...

quase não comemoramos.

RESUMO

O presente trabalho objetivou investigar o lúdico como estratégia de ensino capaz de ampliação da criatividade junto aos conteúdos do Ensino Religioso, para tornar tal disciplina mais atrativa no âmbito do Ensino Fundamental. Esse estudo considera a hipótese segundo a qual o Ensino Religioso, aplicado ao Ensino Fundamental, será atrativo aos/as alunos/as quando esses/as puderem aplicar, na prática, os ensinamentos apreendidos em sala de aula. A questão-problema respondida foi: Como utilizar estratégias lúdicas para fazer com que os/as alunos/as da rede pública de ensino, no município de Vila Velha – ES, matriculados no Ensino Fundamental, desenvolvam maior interesse pelo Ensino Religioso? No que tange a conveniência da pesquisa e sua relevância social, o trabalho se justifica em função de a escola ser uma das principais instituições do processo de ensino-aprendizagem, devendo estimular a aquisição do conhecimento. Os procedimentos metodológicos ocorreram por meio da combinação de dois modelos, um de cunho conceitual e o outros de caráter aplicado, em que se levantou, via pesquisa de campo, dados que possibilitassem confrontar teoria e prática. Entretanto, por não haver literatura farta que estabeleça vínculo entre Ensino Religioso e estratégias lúdicas, fez-se uso de fundamentações literárias, tais como Henri Wallon e Vygotsky. Quanto aos meios, adotou-se pesquisa de campo, visando observar os fatos tal como ocorrem. O universo da pesquisa foi composto por professores/as que ministram a disciplina Ensino Religioso em escolas públicas do Ensino Fundamental da rede de ensino do município de Vila Velha – ES. Entre os instrumentos de pesquisa o questionário foi adotado por se tratar de uma das formas de aferir o fluxo de informações. O jogo, enquanto estratégia de ensino lúdico, oferece condições para sistematizar relações implícitas em raciocínios, descobertas de conceitos e reflexões, permitindo o desenvolvimento do pensamento e a aquisição de conteúdos, considerando que gera situações e permite atitudes, tais como expor desafios, adquirir princípios, construir e desenvolver a inteligência, estimulando o pensamento original e a elaboração do conhecimento de modo prazeroso. Constatou-se que um dos principais conceitos de Divino interligados ao lúdico é o de justiça. Assim, as brincadeiras e os jogos ensinam as crianças a terem noção do que venha a ser justo. Os jogos cooperativos, por seu caráter integrador e humanista, trabalham valores éticos, buscando a construção de uma aprendizagem significativa, em busca da união e inclusão.

Palavras-chave: Ensino Religioso. Lúdico. Brincadeiras. Jogos. Criatividade.

ABSTRACT

The present work aimed to investigate the ludic as a teaching strategy capable of expanding creativity along with the contents of Religious Education, to make such a subject more attractive in the Elementary School. This study considers the hypothesis that religious teaching, applied to elementary school, will be attractive to students when they can apply, in practice, the lessons learned in the classroom. The problem question answered was: How to use playful strategies to make students from public schools in the municipality of Vila Velha - ES, enrolled in elementary school, develop greater interest in religious education? Regarding the convenience of research and its social relevance, the work is justified because the school is one of the main institutions of the teaching-learning process and should stimulate the acquisition of knowledge. The methodological procedures occurred through the combination of two models, one of a conceptual nature and the other of an applied character, which raised, through field research, data that made it possible to confront theory and practice. However, because there is no abundant literature establishing a link between Religious Teaching and playful methods, literary foundations such as Henri Wallon and Vygotsky were used. As for the means, field research was adopted to observe the facts as they occur. The research universe consisted of teachers who teach Religious Education in public elementary schools of the Vila Velha - ES. Among the research instruments the questionnaire was adopted because it is one of the ways to measure the flow of information. The game, as a strategy of playful teaching, offers conditions to systematize implicit relationships in reasoning, discovery of concepts and reflections, allowing the development of thought and the acquisition of content, considering that it generates situations and allows attitudes, such as exposing challenges, acquiring principles. , build and develop intelligence, stimulating original thinking and the elaboration of knowledge in a pleasurable way. It was found that one of the main concepts of Divine intertwined with playfulness is that of justice. Thus, play and games teach children to be aware of what will be fair. The cooperative games, by their integrative and humanist character, work ethical values, seeking the construction of meaningful learning, in search of unity and inclusion.

Keywords: Religious Education. Ludic. Games. Play. Creativity.

LISTA DE SIGLAS

CF – Constituição Federal.

DUDH – Declaração Universal dos Direitos Humanos.

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente.

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais.

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.

SEMED – Secretaria Municipal de Educação.



LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Como você acha que seus/suas alunos/as avaliam o Ensino Religioso?.....	62
Gráfico 2 - Como você pensa que seus/suas alunos/as avaliam a forma como as aulas de Ensino Religioso são desenvolvidas em sua escola?.....	64
Gráfico 3 - Qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso desenvolver jogos em sala de aula?.....	66
Gráfico 4 - Qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso que apresenta as áreas temáticas apenas por meio de textos e exercícios?.....	68
Gráfico 5 - O que você pensa sobre atividades de Ensino Religioso, em grupo, desenvolvidas em sala de aula?.....	70
Gráfico 6 - O que você pensa sobre atividades de Ensino Religioso individuais, desenvolvidas em sala de aula?.....	72
Gráfico 7 - Qual a sua opinião sobre a criatividade dos/as seus/suas alunos/as quando você apresenta os conteúdos da disciplina Ensino Religioso?.....	74
Gráfico 8 - Qual a sua opinião sobre as atividades de Ensino Religioso em sala de aula que permitem maior interação entre os/as alunos/as?	76
Gráfico 9 - Como é o desempenho de seus/suas alunos/as quando as atividades de Ensino Religioso em sala de aula envolvem jogos e brincadeiras?.....	78
Gráfico 10 - Qual o seu grau de disposição para ensinar e interagir com os/as alunos/as, em sala de aula, quando as atividades de Ensino Religioso envolvem jogos e brincadeiras?	80

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DINAMIZADORA DA APRENDIZAGEM.....	19
1.1 O lúdico no processo de ensino-aprendizagem	23
1.2 O lúdico e a aquisição do conhecimento	26
1.3 O lúdico, a criatividade e a socialização.....	31
2 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DINAMIZADORA DO ENSINO RELIGIOSO	37
2.1 O lúdico e o desenvolvimento de valores éticos.....	37
2.2 O lúdico e a percepção de mundo.....	44
2.3 O lúdico e a simbologia religiosa	46
3 EM BUSCA DE UM RETRATO DA APLICAÇÃO PRÁTICA DO LÚDICO NO ENSINO RELIGIOSO	57
3.1 Procedimentos metodológicos da pesquisa	57
3.2 Análise dos dados dos/das professores/as participantes da pesquisa	59
3.3 Contribuições da pesquisa voltada para a disciplina Ensino Religioso.....	82
CONCLUSÃO.....	84
REFERÊNCIAS	87
APÊNDICES	94

INTRODUÇÃO

As novas concepções de educação propõem métodos de ensino que ajudem a criança a construir o seu conhecimento, rompendo com o ensino tradicional onde o/a professor/a era o/a único/a detentor/a do saber, da verdade e o/a aluno/a era quem deveria receber, assimilar e reproduzir esse conhecimento. Essa linha de pensamento ressalta o papel do meio cultural como definidor das possibilidades de aprendizagem. Nessa nova perspectiva, aprender não significa apenas acumular conhecimento, mas sim um processo de crescimento.¹

Nesse contexto, o/a professor/a deve proporcionar às crianças ampla oportunidade que lhes permitam compreender o mundo, colocando-os no centro do processo de aprendizagem, ensinando-os a interpretar criticamente seu conhecimento, bem como os levando a conhecer e a analisá-lo, além de valorizar a autoiniciativa.²

Para explicar isso, Rômulo Campos Lins e Joaquim Gimenez afirmam que o conhecimento tem sua origem nas interações do sujeito com o objeto. Portanto, o sujeito precisa: tocar, transformar, deslocar, ligar, combinar, dissociar e reunir para conhecer os objetos. Porém, o conhecimento envolve, também, dois tipos de atividades interdependentes, de um lado havendo a coordenação das próprias ações do sujeito; e, de outro, a introdução de inter-relações entre o sujeito, o objeto e entre os próprios objetos.³

Com o intuito de colocar o/a aluno/a como centro do processo de ensino-aprendizagem muitos/as professores/as começaram a utilizar estratégias lúdicas em sua ação pedagógica, por compreenderem sua importância na educação. Tais estratégias são capazes de promover a aprendizagem e permitir a compreensão de conceitos. A perspectiva do jogo na educação não significa que o ensino transmitido seja de brincadeira, mas sim que a brincadeira evolui até aos conteúdos sistematizados.⁴

Na visão de Henri Wallon, o conhecimento é construído a partir da reflexão sobre as experiências com objetos e eventos, em que a criança se relaciona com as propriedades das ações e não apenas dos objetos.⁵ O objeto é apenas meio sobre o qual o sujeito age para estabelecer relações e coordenar esquemas. Na manipulação dos objetos as ações se

¹ LOPES, Francisco Adaécio Dias; JAFELICE, Luiz Carlos. Educação e as novas concepções de realidade, interação e conhecimento. *Revista Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 38, n. 3, p. 789-811, jul./set. 2013, p. 791.

² ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003, p. 40.

³ LINS, Rômulo Campos; GIMENEZ, Joaquim. *Perspectivas em aritmética e álgebra para o século XXI*. Campinas: Papirus, 1997, p. 9.

⁴ ALMEIDA, 2003, p. 42.

⁵ WALLON, Henri. *Do ato ao pensamento*. São Paulo: Vozes, 2016, p. 75.

coordenam, permitindo a compreensão de suas dimensões ou qualidades, ou seja, experiência.⁶

Considerando-se que, para os/as alunos/as matriculados/as no Ensino Fundamental, o Ensino Religioso, ainda que em seu nível mais elementar, pode se apresentar como algo extremamente desmotivador em face da pouca experiência dos alunos/as, as atividades lúdicas podem significar uma forma muito estimulante de adquirir tal experiência. Constance Kamii e Georgia Declark acreditam que, no âmbito educativo, dentro de um contexto lúdico, os jogos podem se constituir instrumentos que levam à transformação por meio de trocas entre sujeito e objeto, visto que, nos jogos, as crianças controlam o raciocínio uma das outras e aprendem a pensar por si.⁷

Sendo assim, a questão-problema desse estudo foi: como utilizar estratégias lúdicas para fazer com que os/as alunos/as da rede municipal de ensino do município de Vila Velha – ES, matriculados no Ensino Fundamental, desenvolvem maior interesse pelo Ensino Religioso?

O presente estudo levantou-se a hipótese segundo a qual o Ensino Religioso, aplicado no Ensino Fundamental, somente se apresentará como algo atrativo aos/às alunos/as quando puderem aplicar estratégias lúdicas, no cotidiano, sem grandes dificuldades, nos conteúdos aprendidos em sala de aula. Por acreditar nessa linha de raciocínio é que se adotou, para o presente trabalho, o seguinte tema: O processo educativo do/a aluno/a por meio do lúdico na disciplina Ensino Religioso: das brincadeiras aos valores religiosos.

A educação promove mudança por meio do pensamento e da instrução. Ensinar é: ajudar os/as alunos/as a construir saberes e competências; expor para auxiliá-la a encontrar a ciência pelo caminho da consciência; e possibilitar para a criança uma jornada positiva e inesquecível. A maneira como se ensina leva a vários resultados diferentes e não significa que ocorra a aprendizagem, a qual se configura processo de construção, ampliação dos conhecimentos, capacidades e atitudes.⁸

No que diz respeito ao Ensino Religioso, Sérgio Rogério Azevedo Junqueira afirma que, não raramente, ainda se encontra limitado ao modelo tradicional, caracterizado por um quase descompromisso em relação aos problemas sociais, com conteúdos desvinculados do contexto cotidiano, prevalecendo à tendência de reprodução da ação docente.⁹ Nesse esforço

⁶ ALMEIDA, 2003, p. 44.

⁷ KAMII, Constance; DECLARK, Georgia. *Reinventado a aritmética: implicações da teoria de Piaget*. 14. ed. Campinas: Papirus, 1999, p. 48.

⁸ ALMEIDA, 2003, p. 45; 47.

⁹ JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo. Uma ciência como referência: uma conquista para o Ensino Religioso.

por inovação, encontra-se o caráter lúdico como importante aliado do/a professor/a de Ensino Religioso, já que seu objetivo é levar a/o aluno/a a construir o conhecimento de maneira agradável e contextualizada. Assim, as brincadeiras e jogos se constituem fatores desencadeadores da aprendizagem que deve ser construída, pensada e manipulada, até que se alcancem os objetivos planejados.¹⁰

Dessa forma, o objetivo geral do estudo consistiu em investigar o lúdico como estratégia de ensino capaz de ampliação da criatividade junto aos conteúdos do Ensino Religioso, para tornar tal disciplina mais atrativa no âmbito do Ensino Fundamental.

Com o intuito de atingir o objetivo geral, o presente estudo buscou, também, os seguintes objetivos específicos: a) promover levantamentos teórico-literários inerentes à interdisciplinaridade e à educação lúdica voltada ao Ensino Fundamental, ressaltando os aspectos positivos de tais abordagens em relação ao Ensino Religioso; b) identificar, por meio de pesquisa de campo, quais as principais dificuldades que os/as professores/as enfrentam para fazer com que os/as alunos/as matriculados no Ensino Fundamental sintam-se motivados a aprender conteúdos ministrados nas aulas de Ensino Religioso, respeitando-se, para tanto, os pressupostos contidos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).¹¹

Em linhas gerais, o problema levantado nesse estudo foi apresentar o Ensino Religioso para os/as alunos/as, adequando-o às necessidades curriculares desse fragmento da comunidade escolar, para a vivência em sociedade. Assim, focando com mais intensidade o Ensino Religioso aplicado ao Ensino Fundamental, destaca-se a importância dessa disciplina como forma de fazer do/a aluno/a um ser capaz de desenvolver raciocínio em nível suficiente, para a melhor compreensão dos valores religiosos de forma plural, pois o mundo que se apresenta diante deles é multicultural e multi religioso.

Como se vê, são várias as justificativas, na visão da pesquisadora, para a realização do presente estudo. No que tange à conveniência da pesquisa e sua relevância social, o trabalho se justifica em função de a escola ser, ainda, um dos principais veículos de informações no processo de ensino-aprendizagem, devendo ser usada para facilitar a aquisição do conhecimento dos/as alunos/as por meio de brincadeiras, jogos ou outros recursos, num processo prazeroso e criativo, poderão desenvolver conceitos e valores integrados às outras áreas para que a partir dos recursos lúdicos o/a aluno/a amplie o conhecimento e libere sua imaginação, de modo a superar as dificuldades de compreensão.

Revista REVER, ano 15, n. 2, p. 10-25, jul./dez. 2015, p. 18.

¹⁰ ALMEIDA, 2003, p. 48.

¹¹ BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 2010.

Inerente às implicações práticas da pesquisa e seu valor teórico-metodológico, destacou o fato de que a educação é alcançada pelo/a aluno/a na medida em que o/a professor/a o leve a refletir sobre situações cotidianas, a fim de fazer com que aprenda a gostar, a compreender melhor e a aplicar a disciplina em questão em sua vivência.

No entanto, esse processo é lento e se dá por meio de atividades que despertem o interesse dos/as alunos/as para o saber religioso e para os valores a ele inerentes, buscando-se, com isso, o desenvolvimento de raciocínios essenciais à compreensão de posturas que fundamentam valores, tais como: humanismo; amor ao próximo; gratidão; solidariedade; perseverança; paciência; confiança; altruísmo, entre tantos outros.

A pesquisa, também, se justifica pela importância de se testar, em contexto prático, os ensinamentos adquiridos em âmbito acadêmico, ou seja, a práxis, o que propicia a oportunidade de corrigir e adequar a teoria à realidade específica de cada tempo e lugar, contribuindo, mesmo que minimamente, para uma sociedade melhor. Há, também, que se considerar como justificativa a formação e a área profissional da pesquisadora, posto que, desde muito cedo, iniciou suas atividades na educação, especificamente em séries iniciais e na formação de professores/as, quando licenciada em Ciências para os anos iniciais do Ensino Fundamental, pela Faculdade Vale do Piranga, de Ponte Novam no estado de Minas Gerais, concluindo Ciências Biológicas logo a seguir, pela Faculdade de Ciências e Letras “Madre Gertrudes de São José”, em Cachoeiro de Itapemirim, no Espírito Santo.

Em 1993, a pesquisadora, ingressou na rede Municipal de Ensino de Vila Velha, no estado do Espírito Santo, por meio de concurso público, como professora de Matemática, posteriormente licenciada nessa área de conhecimento pela Faculdade Iguazu, estado do Rio de Janeiro. Ao iniciar sua atividade docente em séries/anos finais, do Ensino Fundamental, inquietou-se quanto às dificuldades de aprendizagem de seus/suas alunos/as, principalmente no contexto interdisciplinar, em que se situa, também, o Ensino Religioso, pelo que se inclinou ao estudo da Psicopedagogia Clínica e Institucional, no que se especializou. Graduou-se, ainda, em Psicologia, pela Universidade Vila Velha - ES, em 2007. Atualmente, 2019, gestora escolar no referido município, após experiências outras em educação, tem observado que os conteúdos de muitas disciplinas se encontram consideravelmente defasada, notadamente no Ensino Religioso, considerando que a Proposta Pedagógica da rede municipal de ensino de Vila Velha é do ano de 2009, do que resulta um descompasso com o atual currículo nacional. Assim, mercê do avanço tecnológico, da metamorfose sociocultural e de outros fatores que permeiam a relação ensino-aprendizagem. Em decorrência disso, como Diretora de Unidade Municipal de Ensino Fundamental (UMEF), não tem se desviado do

acompanhamento pedagógico permanente quanto à atuação dos/das professores/as, orientando e sugerindo ações mais modernas e dinâmicas que permitem estarem a par do conteúdo programático condensado, outras dinâmicas modernas de ensino, com o escopo de qualificar o ensino e a formação dos atores sociais da escola, inclusive no que tange ao Ensino Religioso.

Sobre a composição metodológica utilizada na consecução do trabalho adotou-se a combinação de dois modelos, conforme os conceitos de Eva Maria Lakatos: primeiro o de cunho conceitual, visando elencar postulados teóricos que permitissem a formulação de generalizações; segundo, de caráter aplicado, em que se levantou, via pesquisa de campo, dados que possibilitassem o confronto entre teoria e prática, bem como identificar os pontos positivos e negativos para, se for o caso, propor soluções.¹²

Sobre os postulados teóricos, por não haver literatura farta que estabeleça o vínculo específico entre Ensino Religioso e o lúdico, nesse estudo fez-se uso das fundamentações literárias próprias da Psicologia, de Henri Wallon e Vygotsky.

Por sua vez, em relação ao tipo de pesquisa adotou-se a definição de Sylvia Constant Vergara, que sugere dois critérios básicos de classificação: quanto aos fins e quanto aos meios. Quanto aos fins foi adotada a pesquisa aplicada, em que os conhecimentos adquiridos são testados em âmbito prático, voltados à solução de problemas cotidianos. Quanto aos meios, adotou-se a pesquisa de campo, visando observar os fatos tal como ocorrem.¹³

Quanto ao universo da pesquisa foi composto por professores/as que lecionam Ensino Religioso em escolas da rede pública de Ensino Fundamental, mantidas pela Secretaria Municipal de Educação, de Vila Velha, no Estado do Espírito Santo.

Já a amostra adotada foi à probabilística, resultante de cálculos estatísticos e caracterizada pela possibilidade de que cada elemento da população possa ser selecionado e representado a qual é do tipo por agrupamento, considerando-se que somente foram chamados a responder o questionário os/as professores/as que ministram a o Ensino Religioso em escolas públicas de Educação Fundamental, do município de Vila Velha – ES.

No que tange à coleta de dados, o estudo foi classificado, segundo Luiz Sérgio Cativo Barros, como pesquisa de levantamento por meio de pequenas e grandes populações são estudadas por meio de amostras pequenas, obtendo-se informações sobre os fatores que mais interessam à caracterização da percepção dos respondentes.¹⁴

¹² LAKATOS, Eva Maria. *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científico*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2001, p. 51.

¹³ VERGARA, Sylvia Constant. *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. São Paulo: Atlas, 2000, p. 19.

¹⁴ BARROS, Luiz Sérgio Cativo. *A influência de um sistema de planejamento e a pesquisa sobre a criatividade*

Entre os instrumentos de pesquisa apresentadas por Maria Cândida Soares Del-Masso, o questionário foi adotado por se tratar de instrumento para aferir do fluxo de informações, cujo objetivo foi à obtenção de dados e informações qualitativas que contemplassem aspectos estabelecidos nos objetivos específicos do trabalho.¹⁵ Com base nesses conceitos, a coleta de dados se fez por meio de questionário fechado, constituído de perguntas simples e respostas no sistema de múltipla escolha, distribuído aleatoriamente entre os sujeitos que compôs a amostra. E, também, questionário com perguntas abertas. Vale ressaltar que o questionário foi aplicado pela pesquisadora.

Em relação ao tratamento dos dados o método de procedimento utilizado foi o estatístico que, de acordo com Domingos Parra Filho e João Almeida Santos, trata da redução de fenômenos sociológicos, políticos, econômicos, a termos quantitativos, e a manipulação estatística, permitindo comprovar as relações dos fenômenos entre si, obtendo generalizações sobre sua natureza, ocorrência ou significado.¹⁶ No que dizem respeito à abordagem qualitativa, os resultados obtidos por meio da pesquisa de campo foram confrontados com a literatura consultada, de modo a interpretar tais resultados à luz dos postulados teóricos.

No que tange à estrutura física do documento da pesquisa, tem-se que, após essa introdução apresenta-se o primeiro capítulo, que versa sobre: o lúdico como estratégia dinamizadora da aprendizagem, abordando conceitos básicos. Na sequência, o lúdico no processo de ensino-aprendizagem; o lúdico e a aquisição do conhecimento; bem como o lúdico, a criatividade e a socialização.

Já no segundo capítulo, cujo tema constitui-se de o lúdico como estratégias dinamizadoras do Ensino Religioso, em que serão tratados, os conceitos básicos: em que no bojo trata da questão do lúdico e o desenvolvimento de valores; o lúdico e a percepção de mundo; e, ainda, o lúdico e a simbologia religiosa.

Por último, no terceiro capítulo, o qual se volta à aplicação prática do lúdico ao Ensino Religioso, sendo abordada a questão da elaboração de jogos; a aplicação de jogos no Ensino Fundamental; procedendo-se também a análise de um estudo de caso; bem como os resultados, sugestões e recomendações, com vistas a qualificar a prática cotidiana do Ensino Religioso no Ensino Fundamental.

dos pesquisadores. Brasília: UnB, 2001, p. 33.

¹⁵ DEL-MASSO, Maria Cândida Soares. *Metodologia do trabalho científico*: aspectos introdutórios. São Paulo: Cultura Acadêmica/CAPES, 2012, p. 30.

¹⁶ PARRA FILHO, Domingos; SANTOS, João Almeida. *Apresentação de trabalhos científicos*: monografia, TCC, teses e dissertações. São Paulo: Futura, 2000, p. 39.

Na conclusão, percebe-se que em uma educação ativa, o papel do/a professor/a é criar situações que permitam a compreensão dos conteúdos e sua formalização por meio de situações que envolvam o lúdico como estratégia de ensino. No caso específico da disciplina Ensino Religioso é necessário criar métodos e estratégias de ensino-aprendizagem que possibilitem maior aquisição de conhecimento. Assim, o Ensino Religioso deve fazer com que o sujeito construa o seu conhecimento, posto que a abstração ocorra por etapas, em processo contínuo.

Uma das técnicas mais comuns é a utilização da interdisciplinaridade, em que o jogo oferece condições para sistematizar relações implícitas em raciocínios, descobertas de conceitos e reflexões, permitindo o desenvolvimento do pensamento e a aquisição dos conteúdos. Então, a importância dos recursos lúdicos como estratégias de ensino fica explícita ao se constatar que os/a alunos/as aprendem por meio dos jogos e brincadeiras.

Percebe-se que existe uma relação entre os jogos, brincadeiras e o Ensino Religioso, tendo em vista que os jogos e as brincadeiras não surgiram ao acaso, mas que, desde a pré-história, derivam das práticas cotidianas dos adultos. Cabe ressaltar que um dos principais conceitos do divino interligado ao lúdico é o de justiça. Portanto, as brincadeiras e os jogos ensinam as crianças a terem noção do que venha a ser justo.

1 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DINAMIZADORA DA APRENDIZAGEM

O que vem a ser o “lúdico”? A origem da palavra lúdico vem de *ludus*, de origem latina, derivada de *ludere*, que segundo Johan Huizinga significa “ilusão” ou simulação, representando a capacidade de dar outro sentido a uma situação, ação ou objeto. Vale lembrar, que as crianças apenas brincam porque gostam de brincar e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.¹⁷ Buscando ampliar a definição para o termo, que permita entender sua importância no processo de ensino-aprendizagem, encontra-se o entendimento de Santa Marli Pires dos Santos, segundo a qual:

A palavra ‘lúdico’ significa brincar. Nesse brincar estão incluídos jogos, brinquedos e brincadeiras, sendo relativa à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade.¹⁸

No entendimento de Kishimoto, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou de suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Vale dizer que, quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo no ensino fundamental significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem as condições necessárias para maximizar a construção do conhecimento.¹⁹

Para Antunes, a aplicação de jogos pedagógicos está condicionada a alguns elementos: a capacidade de se constituir em um fator de autoestima da criança; condições psicológicas favoráveis; condições ambientais e fundamentos técnicos. O primeiro elemento se refere à adequação dos jogos ao interesse dos/as alunos/as e à sua capacidade de resolver problemas. O segundo elemento diz respeito à utilização dos jogos com o objetivo de promover momentos diferenciados, assim, não devem estar associados a punições, mas à eliminação da apatia. O terceiro elemento versa sobre a importância de se jogar em ambiente apropriado e adequado a cada tipo de jogo. Por sua vez, os fundamentos teóricos esclarecem sobre o planejamento dos jogos, os quais devem sempre ter começo, meio e fim, com regras claras, estimulando os/as alunos/as a buscarem seus próprios caminhos.²⁰

¹⁷ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993, p. 8.

¹⁸ SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 57.

¹⁹ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994, p. 108.

²⁰ ANTUNES, 2003, p. 44.

Cabe aqui ressaltar o que diz Rosely Palermo Brenelli, para a qual o jogo estimula a atividade construtiva da criança, valorizando a aprendizagem como exploração e descoberta, relacionada ao cotidiano. Portanto, o jogo pode ser utilizado em todas as fases do ensino, pois se constituem elementos estimuladores do desenvolvimento, obedecendo a níveis de conhecimento, respeitando a estrutura que permita à criança desenvolver o pensamento crítico e autônomo.²¹

É importante fazer uma ressalva, em relação à legislação brasileira, por meio da qual o aspecto lúdico é legalmente reconhecido como instrumento e estratégia educacional. Ao se pensar e pesquisar a relação entre os jogos como facilitadores da aprendizagem, vinculada à abrangência da legislação pátria, é possível se deparar com uma gama de leis que abordam esse aspecto do desenvolvimento educacional.

Segundo o princípio 7º da Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), “[...] a criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas [...]”²². Do mesmo modo, os artigos 4º e 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)²³ reafirmam esse direito; o que é legitimado ainda pelo artigo 227 da Constituição Federal (CF) de 1988.²⁴ Essa Carta Magna apresenta preceitos internacionais em relação à infância, contendo em seu texto o reconhecimento dos direitos da criança e da necessária proteção integral que deve prestar toda a sociedade e poder público em cumprir tais direitos. A referida lei, em seu artigo 227, elenca os direitos fundamentais da criança: o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.²⁵

O Estatuto da Criança e do Adolescente, em sintonia com a Constituição Federal de 1988, estabelece, em seu artigo 15, que as crianças são titulares de liberdade, respeito e dignidade como pessoas em processo de desenvolvimento. Já em seu artigo 16 estabelece que o direito à liberdade, compreende os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se. Por fim, o artigo 59 refere-se ao esforço que os Municípios, Estados e União, em conjunto,

²¹ BRENELLI, Rosely Palermo. *O jogo como espaço para pensar*. Campinas: Papirus, 2007, p. 28.

²² FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA É UM ÓRGÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. *Declaração Universal dos Direitos Humanos*. UNICEF/Brasil, 1948. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>>. Acesso em: 8 ago. 2018.

²³ BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)*. Lei Federal n. 8.069, de 13 de julho de 1990 e legislação correlata. 9. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, 2012.

²⁴ BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. *Constituição da República Federativa do Brasil, 1988*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 8 ago. 2018.

²⁵ SOUZA, Eloá Franco. *Alfabetização e o lúdico: a importância dos jogos na educação fundamental*. Lins: Unisalesiano, 2013, p. 19-20.

deverão proporcionar programações culturais, esportivas e de lazer para a infância e a juventude.²⁶

Igualmente, o Referencial Curricular Nacional para o Ensino Infantil (RCNEI) estabelece que brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, para que, desde muito cedo, possa se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, ter determinado papel na brincadeira, fazendo com que ela desenvolva sua imaginação, posto que a fantasia e a criatividade sejam elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas.²⁷

Como se pode constatar, a importância dos jogos e dos elementos lúdicos para a Educação é reconhecida tanto pela comunidade científica, quanto pelos legisladores pátrios. Diante desses argumentos não se pode, nos dias atuais, conceber uma escola, ou mesmo uma única disciplina, que desconsidere a ludicidade, enquanto um dos principais elementos de reforço e de estímulo ao processo de ensino-aprendizagem, por seu papel fundamental como facilitador da aquisição do conhecimento.

Tomando-se como exemplo o Ensino Religioso ministrado ainda no tempo do Brasil colônia, Kassab afirma que, buscando uma aproximação de caráter transcultural. As encenações realizadas pelos Jesuítas apresentavam personagens bíblicos e históricos conjuntamente, dialogando, cantando e dançando. Por meio desse teatro, eram abordadas questões morais e religiosas, às quais eram ensinadas de maneira branda e até mesmo bem-humorada, do jeito que os silvícolas apreciavam.²⁸

Assim, no Brasil, a junção entre o Ensino Religioso e os aspectos lúdicos da educação remonta à época da colonização. Sobre isso, Yara Kassab afirma que os Jesuítas, colaboradores da Coroa portuguesa, trouxeram para cá um projeto específico de catequização, dando início às suas ações no interior das aldeias e, depois, criando escolas nas quais, além de escrever e contar, também, eram ensinados o canto. Para tanto, recorria-se ao que se poderia chamar de breves encenações teatrais. A ênfase desse trabalho recaía sobre as manifestações lúdicas utilizadas como meio de comunicação e educação dos silvícolas, tendo por objetivo introduzir a pedagogia humanista cristã de Inácio de Loyola.²⁹

²⁶ SOUZA, 2013, p. 19-20.

²⁷ BRASIL. *Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil*. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2018.

²⁸ KASSAB, Yara. *As estratégias lúdicas nas ações jesuíticas, nas terras brasílicas (1549-1597): para a maior glória a Deus*. São Paulo: EDUSP, 2010, p. 22.

²⁹ KASSAB, 2010, p. 25.

Atualmente, no entanto, ao promover o debate acerca das rejeições e dificuldades em relação aos conteúdos do Ensino Religioso ressaltam-se vários argumentos, pois boa parte dos estudantes vê essa disciplina como algo inútil, como saber que leva apenas à perda de tempo. Depois, pode-se mencionar, também, o fato de que, na maioria dos casos, trata-se de disciplina ministrada de forma tradicional, verticalizada, do/a professor/a para o/a aluno/a.

Em algumas disciplinas é comum que o/a aluno/a, a se ver diante de um problema não o relacione com suas atividades cotidianas e/ou com suas experiências individuais. Em uma educação ativa o papel do/a professor/a é criar, juntamente com os/as alunos/as, situações que possibilitem a compreensão dos conteúdos apresentados e sua formalização por meio de situações que são significativas. A falta da interação entre a vida e os conteúdos aprendidos faz com que o estudante não seja bom no que faz fora da sala de aula, justamente por não saber relacionar o conhecimento com o aprendido na escola ou vice-versa.³⁰

No caso do Ensino Religioso uma das grandes dificuldades consiste em encontrar métodos adequados ao seu aprendizado, isto é, métodos apropriados para passar das estruturas naturais, mas não reflexivas, para a reflexão sobre tais estruturas. Por isso, o Ensino Religioso deve possibilitar que o sujeito construa o seu conhecimento, visto que a abstração ocorre por etapas, fazendo e gerando novas combinações em um processo contínuo.

Isso requer que o/a professor/a adote métodos informais. Nessa proposta, defende-se o uso de situações que tenham significado para o/a aluno/a, pois atividades lúdicas, enigmas e modelagem de situações concretas de cunho interdisciplinar favorecem o entendimento do conceito de variável.³¹

Tendo sido apresentados aqui alguns dos principais conceitos a respeito da ludicidade, passa-se agora a abordar e descrever aspectos lúdicos passíveis de utilização ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, está claro que quaisquer disciplinas, inclusive o Ensino Religioso, podem e devem lançar mão dessa ferramenta, de modo a fazer com os conteúdos aplicados se tornem mais facilmente compreendidas pelos/as alunos/as, auxiliando-os a refletir sobre suas escolhas, na condição de atores, em total contexto de liberdade e de modo a expandir ao máximo seu potencial criativo.

³⁰ RAMOS, Augusto Cesar Machado. *Objeto de aprendizagem de geometria plana e sólida para o ensino médio e técnico profissionalizante de mecânica*. Belo Horizonte: PUC-MG, 2017, p. 26.

³¹ BAIER, Tânia; POFFO, Janaína. Álgebra no ensino fundamental: do lúdico ao conceitual. In: Encontro nacional de educação Matemática, 10. 2010, Salvador. *Anais*. Salvador: SBEM, 2010, p. 1280-1286, p. 1281.

Então, após descrever aqui os aspectos lúdicos possíveis de utilização ao longo do processo de ensino-aprendizagem, passa-se agora a abordar a questão do lúdico e a aquisição do conhecimento.

1.1 O lúdico no processo de ensino-aprendizagem

No entendimento de Ivani Fazenda, a interdisciplinaridade visa garantir a construção de um conhecimento globalizante, rompendo com as fronteiras existentes entre as disciplinas. Para isso, integrar os conteúdos não seria suficiente. Seria preciso atitude e postura interdisciplinar. Atitude de busca, envolvimento, compromisso, reciprocidade diante do conhecimento.³²

Assim, tem-se que, no entender de Fazenda, a ação pedagógica por meio da interdisciplinaridade aponta para a construção de uma escola participativa e decisiva na formação do sujeito social. Tendo como objetivo a experimentação da vivência de uma realidade global, que se insere nas experiências cotidianas do/a aluno/a, do/a professor/a e do povo, o que, na teoria positivista deve ser compartimentado e fragmentado. Articular saber, conhecimento, vivência, escola comunidade, meio-ambiente dentre outros, tornou-se, nos últimos anos, o objetivo da interdisciplinaridade que se traduz, na prática, por um trabalho coletivo e solidário na organização da escola. Um projeto interdisciplinar de educação deverá ser marcado por uma visão geral do ensino, em um sentido progressista e libertador.³³

Não obstante, Nicolescu, também, afirma que a interdisciplinaridade deve ser entendida como conceito correlato ao de autonomia intelectual e moral. Assim, a interdisciplinaridade serve-se mais do construtivismo. O construtivismo se constitui uma teoria da aprendizagem que entende o conhecimento como fruto da interação entre o sujeito e o meio.³⁴ Nessa teoria, o papel do sujeito é primordial na construção do conhecimento, portanto, tem tudo a ver com a interdisciplinaridade.

Ainda conforme Nicolescu, a relação entre autonomia intelectual e interdisciplinaridade é imediata. Na teoria do conhecimento o sujeito que aprende por meio de suas próprias ações sobre os objetos do mundo.³⁵ Enquanto sujeito autônomo constrói suas próprias categorias de pensamento ao mesmo tempo em que organiza seu mundo.

³² FAZENDA, Ivani. C. *Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia*. São Paulo: Loyola, 2001, p. 48-49.

³³ FAZENDA, 2001, p. 48-49.

³⁴ NICOLESCU, Bassarad. *O manifesto da transdisciplinaridade*. São Paulo: Triom, 1999, p. 139.

³⁵ NICOLESCU, 1999, p. 139.

Conforme afirma Maria Thereza de Souza, pensar a interdisciplinaridade enquanto processo de integração recíproca entre várias áreas e campos do conhecimento, capaz de romper as estruturas de cada uma delas para alcançar uma visão unitária e comum do saber trabalhando em parceria é, sem dúvida, tarefa que demanda grande esforço no rompimento da série de obstáculos ligados à racionalidade extremamente positivista da sociedade industrializada.³⁶

O contexto histórico vivido na virada de milênio, caracterizado pela divisão do trabalho intelectual, fragmentação do conhecimento e pela excessiva predominância das especializações, demanda a retomada do antigo conceito de interdisciplinaridade que ao longo do século XX foi sufocado pela racionalidade da revolução industrial. Daí afirmarem Pierre Weil, Ubiratan D'Ambrosio e Roberto Crema que, a necessidade de romper com a tendência fragmentadora e desarticulada do processo do conhecimento, justifica-se pela compreensão da importância da interação e transformação recíprocas entre as diferentes áreas do saber.³⁷ Essa compreensão crítica colabora para a superação da divisão do pensamento e do conhecimento, que vem colocando a pesquisa e o ensino como processo reprodutor de um saber parcelado que, conseqüentemente, muito tem refletido na profissionalização, nas relações de trabalho, no fortalecimento da predominância reprodutivista e na desvinculação do conhecimento do projeto global de sociedade.

Na visão de Weil, D'Ambrosio e Crema, a interdisciplinaridade, enquanto aspiração emergente de superação da racionalidade científica positivista aparece como entendimento de uma nova forma de institucionalizar a produção do conhecimento nos espaços da pesquisa; na articulação de novos paradigmas curriculares e na comunicação do processo de perceber as várias disciplinas; nas determinações do domínio das investigações; na constituição das linguagens partilhadas; nas pluralidades dos saberes; nas possibilidades de trocas de experiências; e nos modos de realização da parceria.³⁸

Segundo Souza, a realização integrativa/interativa permite visualizar um conjunto de ações interligadas, de caráter totalizante e isentas de qualquer visão parcelada, superando-se as atuais fronteiras disciplinares e conceituais.³⁹ Face tais ideias, torna-se necessário refletir a produção e a sistematização do conhecimento fora das posturas científicas dogmáticas, no sentido de inseri-las em um contexto de totalidade. Dessa forma, a complexidade do mundo,

³⁶ SOUZA, Maria Theresa de. Temas transversais em educação: bases para uma educação integral. *Cadernos de Pedagogia*, v. 19, n. 62, p. 179-183, São Paulo: 1998, p. 179.

³⁷ WEIL, Pierre; D'AMBROSIO, Ubiratan; CREMA, Roberto. *Rumo à nova transdisciplinaridade*. São Paulo: Summus, 1997, p. 80.

³⁸ WEIL; D'AMBROSIO; CREMA, 1997, p. 81.

³⁹ SOUZA, 1998, p. 75.

passa a ser sentida de forma globalizada e interdependente. Recuperando-se, assim, o sentido da unidade que tem sido sufocada pelos valores constantes do “especialismo”.⁴⁰

Para Souza, trabalhar a interdisciplinaridade não significa negar as especialidades e objetividade de cada ciência. O seu sentido, reside na oposição da concepção de que o conhecimento se processa em campos fechados em si mesmo, como se as teorias pudessem ser construídas em mundos particulares, sem uma posição unificadora, que sirva de base para todas as ciências, e isoladas dos processos e contextos histórico-culturais.⁴¹

A interdisciplinaridade tem que respeitar o território de cada campo do conhecimento, bem como distinguir os pontos que os unem e que os diferenciam. Essa é a condição necessária para detectar as áreas onde se possam estabelecer as conexões possíveis. Como observa Gusdorf, a exigência interdisciplinar impõe a cada especialista que transcenda sua própria especialidade, tomando consciência de seus próprios limites para colher contribuições das outras disciplinas.⁴²

Em outras palavras, Ramon Roberto Barbosa Rockenbach entende que o jogo tem se constituído um dos instrumentos mais eficazes, pois, ao mesmo tempo em que possibilita um aprendizado mais prazeroso, permite que os/as alunos/as desenvolvam habilidades e valores paralelos aos conteúdos principais da disciplina.⁴³

O ensino dos jogos serve para desenvolver o raciocínio do/a aluno/a, expandindo sua criatividade, sua capacidade de resolver problemas em diferentes contextos, bem como suas habilidades de pensar de maneira independente. Se no processo de ensino-aprendizagem dos jogos for priorizada a construção de estratégias, a iniciativa e a criatividade o cidadão formado tenderá a ser mais versátil.⁴⁴

Ainda conforme as explicações de Rockenbach, o jogo oferece condições para repetir e sistematizar relações implícitas em raciocínios, descobertas de conceitos e reflexões, possibilitando o desenvolvimento do pensamento e a aquisição de conteúdo.⁴⁵ Dessa forma, o/a aluno/a deixa sua postura de não pensante, tornando-se um sujeito intelectualmente ativo em uma situação de trocas sociais; pois o jogo também possibilita a autodescoberta e a integração com o mundo dentro de um clima descontraído, prazeroso e livre de pressões.

⁴⁰ SOUZA, 1998, p. 76.

⁴¹ SOUZA, 1998, p. 76.

⁴² GUSDORF, Georges. Prefácio. In: JAPIASSÚ, Hilton. *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 7-10.

⁴³ ROCKENBACH, Ramon Roberto Barbosa. *O xadrez escolar e sua relação com a satisfação familiar*. Dois Vizinhos: UESP, 2010, p. 10.

⁴⁴ ROCKENBACH, 2010, p. 10.

⁴⁵ ROCKENBACH, 2010, p. 11.

Por sua vez, Celso Antunes entende que os jogos educativos visam provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novos conhecimentos e, principalmente, despertar o desenvolvimento de habilidades, constituindo-se importante instrumento de ensino-aprendizagem, pois são atividades lúdicas que, com objetivos predeterminados, favorecem a iniciação de certos conhecimentos e permitem sua retenção.⁴⁶ Quando bem aplicados, os jogos e as atividades lúdicas se constituem o meio que conduz à compreensão de determinados conteúdos.

1.2 O lúdico e a aquisição do conhecimento

De acordo com Leilane Patrício dos Santos, os jogos, as atividades lúdicas, brincadeiras, integram o cotidiano das crianças, desempenhando importante papel em seu desenvolvimento, configurando o momento no qual podem se expressar, de forma simbólica, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos que vão construindo a partir das experiências diárias.⁴⁷ Contudo, ainda de acordo com Santos, a inserção de jogos e atividades lúdicas no meio educacional de certa forma, não é algo recente, mas ainda perpassa por rejeição:

Por muitos séculos, as atividades lúdicas foram vistas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa. Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Somente a partir dos anos 50 do século XX é que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados. Tal mudança de enfoque se deu principalmente pelo avanço dos estudos da psicologia sobre a criança pequena, que colocou as atividades lúdicas em destaque, por ser o brinquedo a essência da infância.⁴⁸

Nos dias atuais, porém, reconhecendo a importância dos jogos, Kishimoto adverte que brincar é atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimulando o desenvolvimento intelectual e possibilitando aprendizagens. Porém, conceituar o termo não é tarefa fácil. O referido autor salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado atribuído.⁴⁹

⁴⁶ ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2003, p. 40.

⁴⁷ SANTOS, Leilane Patrício dos. *O lúdico na educação infantil: brincar e jogar, uma forma de educar*. Fortaleza: CESC, 2013, p. 18.

⁴⁸ SANTOS, 2000, p. 57.

⁴⁹ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003, p. 15.

Segundo explica Tânia Mara Grassi, a expressão *jogo* compreende uma atividade de ordem física ou mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional.⁵⁰

Em complemento tem-se que, no entendimento da professora Ângela Cristina Maluf, a criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as possibilidades. Ela adquire experiências brincando. Em função disso tem-se que, participar de brincadeiras se constitui excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender em forma de convivência mais rica.⁵¹ Complementando essa linha de raciocínio, voltado a destacar a importância dos jogos e das atividades lúdicas, Mônica Cristina Modesto e Juliana de Alcântara Silveira Rúbio acrescentam que:

Pelo prisma fisiológico e motor, os jogos e as brincadeiras auxiliam no gasto de energia; na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta; desenvolve os músculos, a motricidade e a força. Do ponto de vista sociológico, os jogos permitem a observação, interação e troca de modelos de comportamento; e, ainda, do ponto de vista psicológico, tão importante quanto os outros, o brincar sugere e facilita o maior entendimento acerca da realidade.⁵²

Os jogos e brincadeiras facilitam a construção do conhecimento, tornando-se prazeroso e desejável por todos.⁵³ Para Rejane Steidel e outros, no jogo:

A criança se apropria do universo explorando os elementos vitais, como a água, o ar, o fogo e a terra que apresentam uma conotação arquetípica, de imagem ancestral nivelando o humano ao mundo natural. O desenvolvimento da ação corporal lúdica e a vivência familiar proporcionam a aquisição de conhecimentos simbólicos e sociais, historicamente determinados, influenciando o conhecimento individual, a consciência de si e do mundo. O jogo foi uma característica do ser humano, dessa forma deve fazer parte de suas atividades educativas.⁵⁴

Segundo afirma Leilane Patrício dos Santos, estudos recentes revelam que na psicologia cognitiva a criança constrói um conceito por meio de um processo lento e gradual. Daí a necessidade de iniciá-la informalmente, desde cedo, por meio de jogos e atividades lúdicas, com ações criativas e de exploração espontâneas e intuitivas. Isso, porque quando a criança brinca livremente com objetos e materiais diversos, assimila diferenças e

⁵⁰ GRASSI, Tânia Mara. *Oficinas psicopedagógicas*. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2008, p. 70.

⁵¹ MALUF, Ângela Cristina. *Brincar prazer e aprendizado*. Petrópolis: Vozes, 2003, p. 21.

⁵² MODESTO, Mônica Cristina; RÚBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014, p. 16.

⁵³ PIAJET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro; Zahar, 1975, p. 49.

⁵⁴ STEIDEL, Rejane et al. *O processo de construção do conhecimento e a atividade lúdica na formação da criança*. Guaratuba: ISEG, 2002, p. 1397.

semelhanças, podendo aprender enquanto joga e brinca.⁵⁵ Não obstante, Steidel e outros contribuem afirmando que:

Outro importante aspecto da brincadeira é o fato de possibilitar a criança à satisfação de atuar livremente sobre determinadas situações. Brincando a criança aprende a decidir, ter opinião própria, descobre seu papel e seus limites. Expressa sua necessidade de explorar o mundo, a partir do domínio das habilidades de comunicação, facilitando a auto-expressão e também progresso mental. As brincadeiras que através dos jogos ou não, propiciam ainda a socialização, pelo exercício de vários papéis sociais.⁵⁶

Conforme explica Eloá Franco Souza, os jogos e as brincadeiras são características inerentes à praticamente todo ser humano, já que é possível construir sua personalidade mediante a autonomia que esses recursos oferecem. Isso explica o porquê à legislação pertinente oferece uma humanização do tema, posto que vise o desenvolvimento integral da criança, por meio de lazer, expressão de sentimentos, afeto e emoção, respeitando o desenvolvimento e ritmo de cada um.⁵⁷ Seguindo essa linha de raciocínio observa-se que, em se tratando especificamente do jogo aplicado ao processo de ensino-aprendizagem, Lúcia da Silva Rodrigues afirma que:

O jogo empregado na escola deve servir como um recurso para a realização das finalidades educativas, pois é indispensável ao desenvolvimento, assim como deve atender a sua expressão lúdica. Vários são os fatores que devem ser favorecidos no jogo, iniciando pela identidade pessoal, pois, através dos jogos, aprendemos a aceitar os demais com suas virtudes e seus defeitos, somos livres e temos sentimentos diversos. Desenvolvemos valores tais como a tolerância, a segurança, a sinceridade e o respeito por si mesmo e pelos demais. Temos como outro fator a criatividade, tendo os jogos, como propulsores da imaginação, de resoluções de problemas, criação e recriação. A participação é, sem dúvida, fundamental para o desenvolvimento de habilidades que proporcionem crescimento integral à criança. Por isso, todos precisam ser incentivados a participarem procurando a integração e a aceitação do grupo. Por fim, para fomentarem as relações sociais, o objetivo principal dos jogos deve ser a diversão individual e coletiva. As crianças vivem plenamente sua integridade e sua participação efetiva. Portanto, utilizar os jogos como ferramentas na aquisição da aprendizagem significativa para o aluno é, sobretudo, permitir que as crianças desenvolvam as relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo, a linguagem e também a leitura e a escrita.⁵⁸

Com isso, a criança se sente segura em relação às outras e a si mesma, capaz de lançar hipóteses e curiosidades sobre o meio. O jogo e a brincadeira permitem o relacionamento da criança com o objeto num processo interacionista, acarretando o

⁵⁵ SANTOS, 2013, p. 20.

⁵⁶ STEIDEL *et al*, 2002, p. 1397.

⁵⁷ SOUZA, 2013, p. 18.

⁵⁸ RODRIGUES, Lúcia da Silva. *Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização*. Brasília: UnB, 2013, p. 42.

desenvolvimento progressivo das estruturas intelectuais tornando-a capaz de aprender, conforme se observa nos argumentos de Modesto e Rúbio:

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu.⁵⁹

Leidniz Soares Corrêa e Raquel Matos de Lima Bento afirmam que, ao brincar a criança se relaciona com outras crianças, sendo capaz de aprender a trabalhar individualmente e em grupo. Enquanto brinca a criança se desenvolve física, psíquica e socialmente. Nesses aspectos a brincadeira poderá, ainda, auxiliar no controle da agressividade e organizar a rotina e suas convivências diárias; cabendo, ainda, ressaltar que um brinquedo pode se transformar em ferramenta facilitadora para que a aprendizagem ocorra.⁶⁰ Sobre isso, Maluf entende que:

Brincando a criança desenvolve a sua imaginação, aprende a explorar o mundo, amplia a capacidade de percepção sobre ele e sobre si mesma, aprende a organizar os pensamentos e seus sentimentos. A liberdade que o brincar proporciona é muito importante para o desenvolvimento da criança, essa liberdade à leva a conciliar o mundo real e o mundo da imaginação. Imaginando a criança consegue regular suas próprias ações e emoções. O brincar desperta emoções e sensações de bem-estar, liberta das angústias e joga para fora as emoções ruins, ajudando a criança a entender os sentimentos negativos que fazem parte do dia a dia. Brincando a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua identidade pessoal e autonomia, experimenta sentimentos bons como o amor, e ruins como o medo e a insegurança, sentimentos esses presentes na vida cotidiana.⁶¹

E para aqueles/aquelas que desvalorizam as metodologias e as didáticas de ensino que priorizam os jogos e as brincadeiras, Vygotsky defende que:

Brincar é coisa séria, também, porque na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece à expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares.⁶²

⁵⁹ MODESTO; RÚBIO, 2014, p. 4.

⁶⁰ CORRÊA, Leidniz Soares; BENTO, Raquel Matos de Lima. *A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil*. Belo Horizonte: PUC, 2013, p. 11.

⁶¹ MALUF, 2003, p. 9.

⁶² VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994, p. 67.

Infelizmente parte da sociedade não entende que a brincadeira é considerada nas estratégias de ensino enquanto recurso metodológico, por isso, observa-se que o jogo se constitui importante fator para o desenvolvimento intelectual e afetivo do/a aluno/a, pois permite que o/a mesmo/a entenda o mundo, expressando suas ações, sentimentos e ideias. O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento; alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo/a professor/a, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.⁶³

Fortalecendo esse pensamento, afirma-se que existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de aprendizagem. Primeiro, o jogo ocasional, distante de programação planejada, que é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem quer ganhar maior mobilidade física. Segundo, certa quantidade de jogos incorporados a uma programação, que tem validade efetiva quando rigorosamente selecionada e subordinada à aprendizagem que se tem como meta.⁶⁴ Dessa procedência vem à advertência de Santos:

Não se deve fazer uso dos jogos pedagógicos sem rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. Nem todo jogo, portanto, pode ser visto como material pedagógico. Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o primeiro com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.⁶⁵

Desse modo, foi possível constatar, após breve incursão na literatura especializada, que o contato com os jogos na aprendizagem oferece às crianças um mundo maravilhoso no caminho das descobertas, tendo em vista que as atividades lúdicas permitem, também, que as crianças desenvolvam a negociação, estabelecendo regras e resolvendo conflitos.⁶⁶ Diz isso porque, por meio dos jogos e brincadeiras os/as alunos/as desenvolvem a personalidade, processam informações, trabalham os aspectos cognitivos e motores, além de organizarem

⁶³ MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed, 2006, p. 21.

⁶⁴ SANTOS, 2000, p. 57.

⁶⁵ SANTOS, 2000, p. 58.

⁶⁶ SANTOS, 2000, p. 57.

suas emoções, entre outros benefícios. Daí os motivos pelos quais os jogos vêm sendo implantados em muitas as escolas.

Cada vez mais o lúdico na sala de aula passa a ser reconhecido como mecanismo de reelaboração do conhecimento e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.⁶⁷ Afinal, como bem explica Andréia Aparecida Silveira, brincar constitui-se a forma da criança compreender o mundo adulto a sua volta, trazendo para seu mundo imaginário.⁶⁸ Nessa direção, de acordo com Silva e Biol, é importante lembrar que:

O jogo, para ser lúdico precisa gerar uma tensão positiva para não prejudicar a aprendizagem que o aluno irá adquirir isso deve resultar na ação e na frustração, considerando que a utilização de jogos para a aprendizagem deve ser descontraída e interessante. É importante visionar o papel dos jogos para auxiliar na aprendizagem.⁶⁹

Em suma, conforme se observa, por meio da literatura consultada, a importância dos elementos lúdicos que consistem na possibilidade de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o/a homem/mulher enfrenta ou enfrentou. Isso por que as brincadeiras constituem um extraordinário instrumento de motivação, transformam o conhecimento a ser assimilado em recurso de ludicidade e em sadia competitividade.⁷⁰

Frente ao exposto, após abordar a questão do lúdico e a aquisição do conhecimento, passa-se a discorrer, no próximo subitem, acerca da relação entre o lúdico, à criatividade e a socialização.

1.3 O lúdico, a criatividade e a socialização

Segundo Eny da Luz Lacerda Oliveira, “criatividade”, como o próprio termo sugere, significa criar, inovar, encontrar uma maneira diferente, menos complicada, mais rápida de se fazer alguma coisa. Criatividade e imaginação são desenvolvidas pelas crianças no momento

⁶⁷ PINTO; TAVARES, 2010, p. 233.

⁶⁸ SILVEIRA, Andréia Aparecida. *A importância do lúdico no ensino-aprendizagem*. Alta Floresta: AJES, 2011, p. 5.

⁶⁹ SILVA, V. M.; VIOL, Bárbara Melina. Importância do lúdico no ensino de higiene para alunos do ensino fundamental: utilização de jogo da memória. *Revista Ciência*, Apucarana: v. 10, n. 1, p. 31-39, 2014, p. 32.

⁷⁰ SANTOS, 2013, p. 18.

da brincadeira, porém são habilidades que precisam ser estimuladas e trabalhadas. Dessa forma, a criatividade é a capacidade de responder emocional e intelectualmente às experiências sensoriais. Também está estreitamente relacionada ao ser artístico no sentido mais amplo da palavra.⁷¹

De acordo com Vygotsky, a brincadeira, considerada como atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é a forma pela qual começa a aprender. Do mesmo modo, essa representação dá início à formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas. Assim, a aprendizagem se configura no desenvolvimento das funções superiores mediante apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação.⁷² O que para Neves Castanheira e Gouvêa afirmam:

Brincar se constitui uma forma privilegiada de participação das crianças na cultura desde a mais tenra idade. Brincar envolve a imaginação, a imitação e a regra, e define-se por uma maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas. Essa forma de participação, como reprodução interpretativa, permite que as crianças se afirmem e também se diferenciem do mundo social, em um processo de construção de suas identidades intimamente relacionado à produção da cultura de pares, sendo tais processos são, ao mesmo tempo, individuais e coletivos.⁷³

A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e em processo mediante o qual as crianças acedem à vida intelectual daqueles/daquelas que as rodeiam. É por isso, que, para Vygotsky, a brincadeira cria na criança uma nova forma de desejos. Aprende-se a desejar, relacionando os seus desejos, a um *eu* fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições, no futuro irão se tornar seu nível básico de ação real e moral. Ainda segundo o autor.⁷⁴

O brinquedo fornece a estrutura básica para as mudanças das necessidades da consciência. O desenvolvimento da criança é determinado pela ação na esfera imaginativa, pela criança de intenções voluntárias, pela formação de planos da vida real e pelas motivações. Do ponto de vista psicológico, pode-se observar que as crianças que não têm oportunidade de brincar, não conseguem conquistar o domínio sobre o mundo exterior. O brincar assume, pois, duas facetas: a de passado, através da resolução simbólica de problemas não resolvidos; e a de futuro, na forma de preparação para a vida.

⁷¹ OLIVEIRA, Eny da Luz Lacerda. *Criatividade e escola: limites e possibilidades segundo gestores e orientadores educacionais*. Brasília: UCB, 2007, p. 36.

⁷² VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *Psicologia pedagógica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 51.

⁷³ NEVES, Vanessa Ferraz Almeida; CASTANHEIRA, Maria Lúcia; GOUVÊA, Maria Cristina Soares. O letramento e o brincar em processos de socialização na educação infantil brincadeiras diferentes. *Revista Brasileira de Educação*, Belo Horizonte, v. 20, n. 60, p. 215-244, jan./mar. 2015, p. 215.

⁷⁴ VYGOTSKY, 2001, p. 52-53.

Cabe ainda destacar que, para Vygotsky, uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança pudesse aprender a elaborar e resolver situações conflitantes que vivencia no cotidiano, usando, para tanto, capacidades tais como a observação, a imitação e a imaginação.⁷⁵ Por meio dessa imitação representativa, a criança vai, também, aprendendo a lidar com regras e normas sociais. Em meio a isso, a criança também desenvolve a capacidade de interação, aprendendo a lidar com o limite e, portanto, os jogos com regras são fundamentais. Nisso consiste a razão de Pedroso, Barreto, Malaquias e Pinto afirmarem que:

Quando a criança brinca [...] mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. O interesse provoca o fenômeno, reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso. E quanto mais a criança mergulha, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção de descobrir, de criar e, especialmente de permanecer em atividade. A criança estará aprendendo a engajar-se seriamente, gratuitamente, pela atividade em si. Estão sendo cultivadas aí, qualidades raras e fundamentais tais como a autonomia e socialização [...]⁷⁶

Na concepção de Gilles Brougère, o brinquedo se constitui um dos meios de desencadear a brincadeira. Porém, o brinquedo, todavia supõe uma relação íntima da criança como objeto e coloca-a na presença de reproduções do seu cotidiano. Nesse contexto, o brinquedo possibilita o exercício da imaginação. Na pré-escola a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e, esse mundo, é o que chamamos de brinquedo.⁷⁷

No entanto, para Valéria Mukhina, tendo por objetivo a socialização, a autêntica atividade lúdica só ocorre quando a criança realiza uma ação subentendendo outra, e manuseia um objeto subentendendo outro. A atividade lúdica tem caráter simbólico. No jogo revela-se a função semiótica em gestação na consciência. Essa função se revela por meio do jogo e se reveste de algumas características especiais.⁷⁸ Por isso, de acordo com Sandra Regina Dallabona e Sueli Maria Schimitt Mendes:

Educar de forma lúdica significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.⁷⁹

⁷⁵ VYGOTSKY, 2001, p. 54.

⁷⁶ PEDROSO, Crislaine de Andrade et al. *Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001, p. 5.

⁷⁷ BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001, p. 106.

⁷⁸ MUKHINA, Valéria. *Psicologia da idade pré-escolar*. São Paulo: Martins Fontes, 1996, p. 155.

⁷⁹ DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. *O lúdico na educação infantil: jogar,*

Quando se toma novamente os exemplos deixados pela educação Jesuíta no Brasil registra-se, conforme explica Yara Kassab, que a riqueza dos métodos lúdicos empregados por àqueles padres, ao ministrarem o Ensino Religioso junto aos nativos, foi o que permitiu que se viabilizasse a aproximação e a troca transcultural entre dois povos tão distintos. Isso somente poderia ter sido feito por meio de métodos que retirassem da educação o caráter professoral, aplicando-lhe nuances lúdicas, de cunho festivo como: canto, dança e teatro, que mais se assemelhassem às tradições dos silvícolas.⁸⁰

Perante o exposto, Kassab defende que, entre inúmeros outros benefícios, destaca-se que o jogo na escola possibilita o aprendizado pelo erro e estimula a resolução de problemas. Como já foi dito, por meio dos jogos e brincadeiras os/as alunos/as desenvolvem a personalidade, processam informações, trabalham os aspectos cognitivos e motores. Além de organizarem suas emoções, entre outros inúmeros benefícios. Nessa possibilidade, percebe-se que incentiva a busca de soluções, sem gerar constrangimentos quando a criança erra. Não bastasse isso, é por meio dos jogos e das atividades lúdicas educacionais que os/as alunos/as aprendem a lidar e a se aperfeiçoar com o mundo, formando sua personalidade, recriando e vivendo situações cotidianas em busca de novas experiências.⁸¹ Em consonância, Souza et al. entendem que:

O espaço do jogo, usado didaticamente, possibilita às crianças a se desenvolverem com o concreto, desenvolvendo a noção de raciocínio, conseguem dominar as regras estabelecidas pelos jogos. Os jogos, as danças, as músicas, além de proporcionar a aprendizagem da criança, também leva a mesma a estar em contato direto com o meio e com os indivíduos, esse contato desperta neles o companheirismo, o carinho e a afetividade. Muitos profissionais da Educação Infantil têm adotado a ludicidade como um dos meios mais significativos para a sistematização dos conteúdos.⁸²

Assim, não restam dúvidas de que o jogo favorece a personalidade infantil e contribui, no recurso para ajustar o ensino, às necessidades infantis, que se tornam uma forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. O jogo é benéfico no desenvolvimento da criança, na capacidade de resolver problemas, podendo determinar metas para atingir seus objetivos. Estimulando o/a aluno/a os conteúdos, mediante linguagem, informações,

brincar, uma forma de educador. *Revista de Divulgação Técnico-Científica*, v. 1, n. 4, p. 107-112, jan./mar. 2004, p. 110.

⁸⁰ KASSAB, 2010, p. 26.

⁸¹ KASSAB, 2010, p. 26.

⁸² SOUZA, Jackeline Alves de et al. *Era uma vez um lugar estranho chamado escola: adaptação e socialização da criança*. Terezinha: UFPI, 2015, p. 9.

significados culturais, assimilação de regras, imitação, assim como pela ludicidade atribuída ao próprio jogo, permitindo a construção de conhecimentos mais organizados.⁸³

Segundo explica Oliveira, ao brincar a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal. O jogo proporciona o desenvolvimento cognitivo das crianças, mediante seu contato com os jogos, permitindo a construção de um novo mundo da realidade vista da criança com base na educação e no seu desempenho escolar. Sobre isso, Oliveira observa que:

[...] as crianças costumam utilizar as interações sociais como forma privilegiada de acesso à informação: aprendem regras dos jogos, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um empenho estritamente individual na solução de um problema. Qualquer modalidade de interação social, quando integrada num contexto realmente voltado para a promoção do aprendizado e do desenvolvimento, poderia ser utilizada, portanto, de forma produtiva na situação escolar. É na situação escolar que ocorre o processo de diversão e aprendizado, porque o jogo com sua função educativa completa o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança.⁸⁴

Na concepção de Patrícia Corsino, a atuação ativa, seletiva e criativa das crianças reproduz e, simultaneamente, provoca mudanças na cultura da qual se tornam membros.⁸⁵ Não obstante, Pedroso, Barreto e Malaquias entendem que as situações problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras fazem a criança crescer por meio da procura de soluções e de alternativas. O desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo, desenvolve a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência, a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência.⁸⁶

Conforme explica Henri Wallon, por meio de jogos e atividades lúdicas, as pessoas realizam simultaneamente os mesmos gestos e atitudes, entregam-se aos mesmos ritmos. A vivência, por todos os membros do grupo, de um único movimento rítmico estabelece a comunhão de sensibilidade, em sintonia afetiva que mergulha todos na mesma emoção. As crianças se fundem no grupo por suas disposições mais íntimas. Assim, por esse mecanismo de contágio emocional estabelece-se uma comunhão imediata, um estado de coesão que

⁸³ SILVA; BRITO; JESUS, 2008, p. 7.

⁸⁴ OLIVEIRA, 2007, p. 70.

⁸⁵ CORSINO, Patrícia. *Infância, educação infantil e letramento na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro: das políticas à sala de aula*. Caxambu: ANPEd, 2005, p. 28.

⁸⁶ PEDROSO; BARRETO; MALAQUIAS, 2001, p. 9.

independe de qualquer relação intelectual.⁸⁷ Nessa perspectiva, concorda-se com Maria di Napoli Pastore e Denise Dias Barros ao afirmarem que:

A escola como espaço de formação, deve adotar dinâmicas que incluam as crianças e processos de aprendizagem que sejam significativos e produzam não apenas conhecimento, mas sentido e pertencimento. Apropriar-se dos saberes mútuo e permiti o lúdico é abrir espaço para a formação como um todo.⁸⁸

Ante as fundamentações constata-se que a literatura consultada revela que os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois divertem, enquanto motivam, facilitando o aprendizado e aumenta a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais da criança. Nessa direção, a socialização se apresenta como processo fundamental não apenas para a integração da criança e para a continuidade dos sistemas sociais. Ou seja, a própria sociedade requer comportamentos e atitudes modelados por valores, crenças, normas dessa mesma cultura em que a criança se insere.

Para a socialização, os jogos e as atividades lúdicas tem a importante função de ensinar as crianças um pouco sobre as regras da vida, aí incluídas a consideração das limitações; o respeito às normas, bem como as formas próprias de se comportar diante de cada diferente situação. Além disso, os jogos, também, ensinam a valorizar o trabalho em equipe e, principalmente, a entender que o viver humano é, por essência, uma atividade coletiva.

No entanto, após essa abordagem acerca do lúdico como instrumento dinamizador da aprendizagem, será mesmo que toda essa eficácia que os teóricos da Educação e da Psicologia atribuem aos jogos e às atividades lúdicas se materializam quando aplicados ao Ensino Religioso? É o que se discutirá no próximo capítulo.

⁸⁷ WALLON, Henri. *Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 65-66.

⁸⁸ PASTORE, Marina di Napoli; BARROS, Denise Dias. A cultura do brincar e a socialização infantil: percepções sobre o ser criança numa comunidade moçambicana. Projeto METUIA. *Caderno de Terapia Ocupacional*, São Carlos, v. 23, n. 3, p. 599-609, 2015, p. 605.

2 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DINAMIZADORA DO ENSINO RELIGIOSO

Tendo sido abordado, no primeiro capítulo, a questão do lúdico como elemento dinamizador da aprendizagem, passa-se agora, no segundo capítulo, a descrever o lúdico como elemento dinamizador do Ensino Religioso, tanto por seus aspectos que reforçam o ensino de valores éticos; quanto pela forma de propiciar aos alunos/as uma visão mais ampla de mundo; além, claro, de discutir a simbologia religiosa contida no elemento lúdico.

2.1 O lúdico e o desenvolvimento de valores éticos

Segundo explica Kishimoto, as brincadeiras e os brinquedos não nasceram como tais. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrológicos, relações com a magia, representações sobre a natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas. Muitos perduram até os dias atuais, aparecendo em diversas situações, como formas de invocação no Egito e na Babilônia que aparecem nos textos religiosos por volta de 3.000 anos a.C.⁸⁹

Brincando de presença-ausência, a criança elabora por meio do lúdico o ritmo da temporalidade da satisfação e da carência, ou ainda de certa forma há experiência da euforia do viver e da depressão do morrer. Entre esses momentos, existe a expectativa do acaso, o fluxo do destino e a hora de cada um. Os jogos ou o lúdico se constituem num teatro de elaboração de angústias existenciais, englobando a ultrapassagem ou os percalços, representações do fluxo do destino. Além disso, conforme fundamenta Saura:

O lazer, o brincar e as expressões lúdicas deflagram esta relação outra com o conhecimento, uma relação mais aberta à amplitude de possibilidades que oferece, saindo do âmbito de organização aristotélica da identidade e da não contradição e da ordem cartesiana de separação entre sujeito e objeto e entre corpo e alma, para situar-se precisamente neste novo paradigma que incorpora à ciência parâmetros de sensibilidade, de cooperação, co-implicação e complexidade.⁹⁰

Os jogos e brincadeiras revelam mecanismos cognitivos nos/as alunos/as, estimulando a formação integral da criança em todos os aspectos, muito especialmente no que tange aos fatores emocionais. Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem a

⁸⁹ KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. *Revista Espacios en Blanco*, Serie Indagaciones, n. 24, p. 81-106, 2014, p. 88.

⁹⁰ SAURA, Soraia Chung. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 163-175, jan./mar. 2014, p. 164.

perder e a ganhar, sem se desestabilizarem emocionalmente em face do resultado, seja esse positivo ou negativo. Do mesmo modo, aprendem a atuar em grupo, a valorizarem o esforço coletivo e, por conseguinte, a entender que o egoísmo e o individualismo são posturas inferiores ao altruísmo e ao cooperativismo. Em suma, os jogos e brincadeiras são a oportunidade de as crianças descobrirem o valor da ação humana em grupo.

No entendimento de Silva e Costa, a cooperação sempre fez parte do ser humano desde a pré-história, pois as comunidades primitivas dividiam as produções de seus trabalhos e não havia uma pessoa mais importante que a outra, assim como não existiam explorações. Foi somente quando começou o tempo em que apenas alguns controlavam a riqueza, passou a existir o poder de um homem sobre o outro, surgindo à competição. Assim, na corrente inversa, por meio dos jogos e brincadeiras de cunho cooperativo, busca-se a participação de todos/as com objetivos coletivos, deixando de lado o individualismo e a exclusão, de forma a não mais existir o medo do fracasso e aumentando, dessa forma, a amizade e a solidariedade. Nas atividades lúdicas cooperativas, as crianças são mais amigáveis e sensíveis com os/as colegas quando comparado a situações competitivas.⁹¹

O lúdico, assim apresentado, tem estreita relação com o sagrado, não somente porque está, também, intimamente ligado à alegria e à felicidade, bem como por propiciar aprendizagem e superação. No caso específico das crianças, o lúdico auxilia na organização do caos do mundo, da desordem e do contato com os mistérios da vida. Isso porque, segundo Luz, é no brincar e no corpo que as crianças elaboram, com o auxílio da cultura da infância e do seu amplo repertório, questões ontologicamente humanas e estruturantes.⁹²

Nessa direção, Kishimoto entende que o brincar visa à eliminação de elementos indesejáveis. Historicamente, o brincar, pouco importante no início, tornou-se idealizado como conduta de criança, sempre controlada por instituições como escolas e igrejas. Para esse autor, as teorias do brincar se basearam na disjunção criança e adulto, o que alerta para o controle do brincar, ao longo da história, e seu uso para outros fins, como o religioso, pedagógico e político, visão que nega a possibilidade do brincar enfrentar o poder.⁹³

Diante disso, o lúdico constitui-se como uma maneira de se resgatar a humanidade, para entrar em contato com a sensibilidade e a criatividade, esquecidas, possibilitando um olhar que descubra o risível da realidade que anseia pela transformação. Em que a família e a escola como instituições de espaços lúdicos, propícios para que o processo de ensino-

⁹¹ SILVA, Ivana da; COSTA, Maria Regina Ferreira da. Jogos cooperativos e valores humanos: uma cultura para a paz. *Caderno PDE*, Curitiba, v. 1, p. 1-22, 2013, p. 8.

⁹² SAURA, 2013, p. 5.

⁹³ KISHIMOTO, 2014, p. 94.

aprendizagem possa nascer do brincar com as palavras, os números, a imaginação, as regras, a arte, e o que pode vir a ser brinquedo.⁹⁴ Isso porque, tanto a família e a escola são instituições coletivas, em que o trabalho em grupo, ou as brincadeiras em grupo, sempre trazem resultados positivos para todos em termos de felicidade e de limites superados.

No entanto, um dos principais conceitos divinos atrelados ao lúdico é o de justiça. As brincadeiras e os jogos, com muita constância, ensinam as crianças a terem uma noção do que venha a ser justo; aqui entendido como a condição que confere igualdade mínima a todos os participantes da brincadeira. Veja-se que, nos jogos em equipe, os times possuem o mesmo número de jogadores; não raramente, as faixas etárias constituem categorias distintas e, quase sempre, há um juiz: uma autoridade máxima, acima dos demais, que, como um deus, garante certa moralidade ao jogo. Tudo isso visando uma forma justa do jogar. Isso é, a princípio, o grande aprendizado lúdico: a noção de justiça.⁹⁵

Aqui vale dizer que, inserir esse senso de justiça nos/as alunos/as não é algo difícil de fazer, considerando que, no entendimento de Saura, ao observar e participar diariamente dos jogos e brincadeiras de caráter lúdico é possível perceber como os gestos brincantes estão repletos de movimentos sagrados, arquetípicos e ritualísticos. Enquanto brincam, as crianças realizam um importante exercício de ancestralidade por meio da produção simbólica de imagens.⁹⁶

O segundo aprendizado do lúdico é o de irmandade. Nos jogos em equipe entende-se que raramente se alcança bons resultados agindo sozinho. Para ter êxito faz-se necessário: dividir responsabilidades; conter os arroubos do ego; o lúdico também ensina acerca de generosidade e do quanto o ser humano pode conquistar objetivos maiores quando se permite agir em conjunto com outros seres humanos que buscam metas iguais.⁹⁷

Assim, ressalta-se que, após expor alguns dos principais conceitos acerca da relação entre o caráter lúdico dos jogos e brincadeiras, passa-se a discorrer sobre a relação entre os aspectos lúdicos e o desenvolvimento de valores éticos.

Segundo explica Manzini-Covre as instituições educacionais se constituem importante e privilegiado palco para a aprendizagem de valores éticos e morais. Afinal, é nela que o indivíduo, ainda criança, aprende a conviver com os demais. É verdade que, antes de

⁹⁴ SANTO, Eniel do Espírito. Educação lúdica da paideia à contemporaneidade: elementos para uma práxis educativa no ensino de jovens e adultos. *Revista Intersaberes*, v. 7, n. 13, p. 159-177, jan./jun. 2012, p. 168.

⁹⁵ SANTO, 2012, p. 168.

⁹⁶ SAURA, 2014, p. 172.

⁹⁷ SAURA, 2014, p. 172.

atingir a idade escolar, a criança já tem a experiência familiar e, comumente, a experiência com os/as outros/as meninos/as que residem próximos a sua casa.⁹⁸

Contudo, no interior das famílias as relações são fundamentadas nos sentimentos dos parentes e, não raramente, à criança é dada razão, mesmo em situações em que isso não se verifica. Na rua, com os amigos, em função da pouca idade e da constante presença vigilante dos adultos, as crianças são salvaguardadas da rede de interesses pessoais que permeará suas vidas mais tarde. Assim, Luckesi afirma que:

A atividade lúdica propicia um estado de consciência livre dos controles do ego, por isso mesmo criativo. O nosso ego, como foi construído, em nossa história pessoal de vida, na base de ameaças e restrições, é muito constritivo, centrado em múltiplas defesas. Ele reage à liberdade que traz a atividade lúdica em si mesma. Por isso, uma educação centrada em atividades lúdicas tem a possibilidade, de um lado, de construir um Eu (não um ego) saudável em cada um de nós, ou por outro lado, vagarosamente, auxiliar a transformação do nosso ego constritivo num Eu saudável. Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro. Educar ludicamente adolescentes e adultos significa estar criando condições de restauração do passado, vivendo bem o presente e construindo o futuro.⁹⁹

Como se vê, a Educação possui algumas funções que se assemelham às funções da religião, na medida em que tenta promover uma elevação do espírito humano, dotando as pessoas de um conjunto de valores que as torne mais altruístas e, por conseguinte, mais preocupadas com o bem-estar dos demais. Dessa forma, entende-se que o Ensino Religioso precisa incentivar o caráter prático de seus ensinamentos, sem o qual pouco ou nada valerão.¹⁰⁰

Na visão de Santos o “estado de bem-estar” não se restringe à circunscrição da individualidade humana. Assim, parte da exaltação íntima de potência humana para a vida e atinge escalas sociais amplas, o que leva as pessoas a descobrirem e exaltarem novas experiências, que ocasionarão a expansão para o plano social, sendo, dessa forma, uma vivência inesgotável da dimensão lúdica.¹⁰¹

De acordo com Brandão, o ensino deve estar diretamente relacionado com o cotidiano dos/as alunos/as e que, além disso, deve buscar o desenvolvimento de uma

⁹⁸ MANZINI-COVRE, Maria de Lourdes. *O que é cidadania*. São Paulo: Brasiliense, 2006, p. 75.

⁹⁹ LUCKESI, Cipriano. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: LUCKESI, Cipriano (Org.). *Ludopedagogia*. Salvador: EDUFBA, 2000, p. 21-22.

¹⁰⁰ MANZINI-COVRE, 2006, p. 75.

¹⁰¹ SANTOS, José Carlos do Nascimento. Ensino religioso: metodologias lúdicas na práxis pedagógica em sala de aula. III Congresso Nordestino de Ciências da Religião e Teologia, Devoções Religiosas e Pluralismo Cultural, Recife, UNICAP/PE, set., 2016, p. 266. Disponível em: <<http://www.unicap.br/ocs/index.php/cnrcrt/cnrcrt/rt/capturecite/253/38>>. Acesso em: 20 maio 2019.

mentalidade questionadora, formando pessoas que, frente aos problemas, não se esconderão ou se acomodarão, mas que, ao contrário, saberão encontrar soluções cuja linha-mestra seja fundamentada na solidariedade, bem como no interesse coletivo. Quanto a isso, as atividades lúdicas e os jogos se apresentam como instrumentos eficazes.¹⁰²

Contudo, vale dizer que o conceito de solidariedade¹⁰³ transcende o de participação. Augusto de Franco diferencia esse conceito do de assistencialismo, quando diz que solidariedade é um gesto ético, de alguém que quer acabar com uma situação e não mais perpetuar o assistencialismo, em contrapartida, é a geração de certo comodismo mediante de situações de ajuda, que são constantes. Os jogos e brincadeiras, a despeito do caráter competitivo que têm, revelam-se, também, eficazes em relação ao sentimento de solidariedade, principalmente quando a criança entende que sozinha fica mais difícil obter vitórias.¹⁰⁴

Ademais, a ideia de solidariedade se estende para além do “parceiro” de jogo. O “espírito esportivo”, “*fair play*” é o reconhecimento dos valores éticos e morais como algo acima da disputa e da vontade de vencer. Assim, quando, por exemplo, em uma partida de futebol, um jogador interrompe a jogada, por livre e espontânea vontade, para que um adversário caído receba atendimento médico, tal reconhecimento se efetiva, traduzido na solidariedade para com aquele que necessita de cuidados. Não bastasse isso, tal ato, também, significa que o adversário, ou oponente, não está sendo visto como um “inimigo”, mas apenas como “opponente”. Da mesma forma, trata-se de uma ação humanista, por meio da qual, a saúde, o bem-estar e a dignidade do outro, adversário ou oponente, são reconhecidos e priorizados. Como se vê, tem-se nesse exemplo, a estreita relação entre o lúdico e o religioso.¹⁰⁵

Destacando que a ação concreta e solidária se explica pela hipótese da existência de uma consciência moral que apreende o outro, que sofre, como *um-outro-eu-mesmo*¹⁰⁶ e que induz ao reconhecimento de que se é responsável pela solução das carências que acarretam

¹⁰² BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é educação*. 35. ed. São Paulo: Brasiliense, 2007, p. 15.

¹⁰³ Solidariedade diz respeito à ideia de um vínculo, de caráter voluntário, de relação estreita e forte, entre vários sujeitos ou partes e, além disso, em se tratando de sujeitos humanos, a ideia de responsabilidade para com o outro, no sentido de erguê-lo ou ampará-lo nos momentos de dificuldade, visando resgatar a sua dignidade perdida, de incluí-lo no ambiente original de onde fora excluído. Cf. ANASTÁCIO, Mari Regina. *Formação humana a partir da educação para a solidariedade*. Curitiba: PUC-PR, 2010, p. 29.

¹⁰⁴ FRANCO, Augusto de. *Ação local: a nova política da contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Ágora, 2015, p. 35.

¹⁰⁵ SANTOS, Antônio Roberto Rocha. Espírito esportivo: fair play e a prática de esportes. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, v. 4, n. 4, p. 13-28, 2005, p. 19.

¹⁰⁶ FRANCO, 2015, p. 37.

sofrimentos dos semelhantes, Franco apresenta o conceito de compaixão¹⁰⁷ quando esclarece que o sofrimento de um ser humano só pode ser aliviado no presente, pela compaixão de outro ser humano. Esses conceitos de solidariedade e de compaixão podem ser considerados fundamentais para a geração de sentimento de corresponsabilidade, impulsionando a participação das pessoas.¹⁰⁸

Frente ao exposto, não restam dúvidas de que existe potencial para se fazer dos recursos lúdicos uma ferramenta em prol dos esforços pela conquista e pela afirmação dos direitos do cidadão. Afinal, a escola se constitui o ambiente voltado para a formação, porque nela o trabalho em conjunto traz resultados sociais. Então, é preciso fazer com que os/as alunos/as entendam que a cidadania e o humanismo só se tornam verdades quando efetivados na prática.¹⁰⁹

Ao se estudar a vida de algumas das personalidades de maior destaque na religião é possível encontrar diversos pontos comuns a todas elas, tais como: a compaixão; o sentido de justiça; a solidariedade; a fraternidade e a caridade. Historicamente, os grandes líderes religiosos não se limitaram apenas a fazer pregações. Ao contrário, eles mostraram na prática o sentido concreto de suas palavras, fazendo crer que a bondade não se constitui uma oralidade; tampouco a bondade é fruto do acaso; mas sim um conjunto bem direcionado de ações. Dessa forma, a bondade pode, também, ser sinônimo de humanismo e essa é a essência maior de qualquer ação educacional, bem como de qualquer religião.¹¹⁰

Em contrapartida, embora se tenha, até esse momento, dado ênfase maior ao caráter lúdico em jogos e brincadeiras coletivas, há que ressaltar que o caráter lúdico também se revela por meio dos jogos e brincadeiras individuais, apresentando equivalente gama de valores importantes para o bom desenvolvimento das crianças. Ao se pensar, por exemplo, no Xadrez, não é difícil perceber as íntimas relações entre sua prática e alguns ensinamentos religiosos.¹¹¹

No entendimento de Antunes, a aplicação de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas estão condicionadas a quatro elementos: a capacidade de se constituir em um fator de

¹⁰⁷ Compaixão diz respeito ao reconhecimento de que o sofrimento de um indivíduo é o mesmo que atinge todos os seres. Ou seja, ao alcançar com plenitude de consciência o conhecimento de que sua essência, a vontade, é a mesma que subjaz em todos os seres, e que, portanto, todo o movimento do mundo é expressão do pulso cego, irrefreável e voraz da vontade, o sujeito termina por identificar em toda a natureza o sofrimento que é inerente à sua existência. Cf. OLIVEIRA, André Henrique Mendes. Compaixão e solidariedade: um diálogo entre Schopenhauer e Rorty. *Griot, Revista de Filosofia*, Terezina, UFPI, v. 6, n. 2, p. 73-82, dez. 2012, p. 79.

¹⁰⁸ FRANCO, 2015, p. 38.

¹⁰⁹ MANZINI-COVRE, 2006, p. 76.

¹¹⁰ GONDIM, Ricardo. *Missão integral*. Em busca de uma identidade evangélica. São Paulo: Fonte Editorial, 2010, p. 62.

¹¹¹ GONDIM, 2010, p. 62.

autoestima do/a aluno/a, condições psicológicas favoráveis, condições ambientais e fundamentos técnicos. O primeiro elemento refere-se à adequação dos jogos ao interesse dos/as alunos/as e a sua capacidade de resolver problemas. Os elementos lúdicos não podem estar nem além, nem aquém do nível de desenvolvimento dos/as alunos/as para que não se tornem desinteressantes e desestimulantes.¹¹²

As religiões, embora façam uso da fé, como elemento de credibilidade dos seres humanos em relação a um plano divino também, preparam as pessoas, encorajando-as a tentarem usar suas capacidades de forma a resolverem os problemas que o cotidiano lhes apresenta. Sendo assim, os elementos lúdicos preparam as crianças para não esperarem apenas pelas soluções divinas, mas para, sem perder a fé, fazerem também a parte que lhes cabe.¹¹³

O segundo elemento diz respeito à utilização dos jogos de brincadeiras com o objetivo de promover momentos diferenciados, assim, não devem estar associados à punição e sim ao combate à apatia. Os jogos e brincadeiras lúdicas buscam com que os/as alunos/as entendam os problemas cotidianos como parte da vida e não como um “castigo”. Ganhar e perder não se configura punição, mas tão somente resultados possíveis, sobre os quais a ação humana pode interferir.¹¹⁴

O terceiro esclarece sobre a importância de se jogar em um ambiente apropriado e adequado ao tipo de jogo planejado e, por fim, os fundamentos teóricos esclarecem sobre o planejamento dos jogos, que devem ter sempre começo, meio e fim, devem ter regras claras e possíveis de serem realizadas e o/a aluno/a deve ser estimulado/a a buscar seus próprios caminhos. Aqui, os jogos e brincadeiras se assemelham à própria vida, pois começo, meio e fim são, em essência, os movimentos comuns a quase tudo. Então, o aprendizado relacionado ao saber religioso diz respeito à sabedoria de se saber aproveitar melhor cada momento, entendendo a vida como um presente, uma dádiva passageira, constituída de bons e maus momentos, sujeita às regras.¹¹⁵

Segundo Jurdi, Silva e Liberman, o brincar constitui-se em um sistema que integra a vida social dos indivíduos e faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Então, compreende-se que a atividade lúdica instaura uma nova relação com a vida, possibilita a criação de um novo mundo,

¹¹² ANTUNES, 2003, p. 41-42.

¹¹³ ANTUNES, 2003, p. 41-42.

¹¹⁴ ANTUNES, 2003, p. 42.

¹¹⁵ ANTUNES, 2003, p. 43.

estabelece outras formas de viver e de fazer, criando novos padrões de sociabilidade permeados pela amizade, pela cooperação e pela noção de responsabilidade coletiva.¹¹⁶

Do mesmo modo, Kishimoto também acredita que, por meio dos jogos e das atividades lúdicas as crianças aprendem a cooperar com os demais; a obedecer às regras do jogo; a respeitar os direitos dos outros; a acatar a autoridade; a assumir responsabilidades; a aceitar penalidades que lhe são impostas; bem como a dar oportunidades aos demais; o que significa dizer, ainda, que aprendem a viver em sociedade.¹¹⁷

Como se vê em termos gerais os jogos e as brincadeiras tem muito a ensinar aos/às alunos/as e tais ensinamentos em muito se assemelham ao aprendizado do senso comum ao Ensino Religioso: seja no tangente à humildade de quem reconhece que não pode vencer sozinho; seja no que diz respeito à confiança própria da criatividade. Não obstante, os jogos e as brincadeiras, também, se relacionam com a responsabilidade e, ainda, com o entendimento acerca da finitude das coisas. Com isso, os/as alunos desenvolvem raciocínios e valores que podem lhes auxiliar em inúmeros outros contextos do cotidiano, ajudando-os/as a serem pessoas melhores, dotadas de senso de solidariedade e de compaixão, bem como cientes de que a fé, quando desprovida da ação, tem menos força.

Frente ao exposto, após abordar a relação entre os aspectos lúdicos e o desenvolvimento de valores éticos, passa-se a discorrer, no próximo item, sobre os aspectos lúdicos e a percepção de mundo.

2.2 O lúdico e a percepção de mundo

Ao abordar a questão do jogo e sua relação com o desenvolvimento moral Soraia Chung Saura compreende o brincar como sendo:

Uma maneira de oportunizar o movimento a fim de que a criança adquira maior domínio e conhecimento sobre o seu corpo, contribuindo para a promoção do conhecimento de si e do mundo com experiências sensoriais, expressivas, corporais, que possibilitem a movimentação ampla, a expressão da individualidade e o respeito pelos ritmos e desejos da criança.¹¹⁸

¹¹⁶ JURDI, Andrea Perosa Saigh; SILVA, Carla Cilene Baptista; LIBERMAN, Flavia. Inventários das brincadeiras e do brincar: ativando uma memória dos afetos. *Revista Interface - Comunicação, Saúde e Educação*, v. 22, n. 65, p. 603-608, fev. 2018, p. 604.

¹¹⁷ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2008, p. 18.

¹¹⁸ SAURA, 2014, p. 163.

Caetano e Prodócimo afirmam que o jogo mobiliza as emoções de quem o pratica, pois, o jogador se manifesta de modo completo, sem as amarras que condicionam suas atitudes em outros cenários sociais. Então, quando desenvolvido na escola, o jogo e as brincadeiras lúdicas podem ultrapassar as contribuições no desenvolvimento das crianças, devendo ser jogado com suas regras, com o respeito e cumprimento delas com respeito pelo outro; devendo, inclusive, ser orientado pelo/a professor/a nas questões que favoreçam ou não o desenvolvimento da moralidade.¹¹⁹

Por sua vez, Christiane Gomes afirma que liberdade, gratuidade, criatividade, fantasia e mistério são aspectos que se destacam como valores éticos do lúdico, visto que, no sistema capitalista, é entendido como jogo, brincadeira e criação contínua, constitui-se a própria negação de tal sistema, na medida em que se contrapõe à racionalidade produtiva. Tal ocorre com as religiões, o lúdico, entendido como dimensão humana que se expressa na cultura, é uma das formas pelas quais os seres humanos interferem no meio e sofrem influências, possibilitando a construção de uma “teia de relações” em que sujeitos e cultura são transformados.¹²⁰ Não por acaso, Glaciene Januário Hottis Lyra afirma que:

Os jogos e as brincadeiras de caráter lúdico se constituem uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Diz-se isso porque o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultural e social, colaborando também para uma boa saúde mental, facilitando ainda os processos de socialização, comunicação expressão e construção do conhecimento.¹²¹

De acordo com Rodrigues, Junqueira e Vosgerau, todo sujeito é político, religioso, social, lúdico, racional, individual, mas não é nada disso isoladamente, pois mesmo mantendo uma relação consigo mesmo, o encontro com o outro é o ponto inicial da construção de sua identidade.¹²² Conforme o entendimento de Santos, viver ludicamente significa um modo de intervenção no mundo, indicando que não apenas se está inserido nele mundo, mas, também, que se é o próprio mundo. Logo, conhecimento, prática e reflexão se constituem as

¹¹⁹ CAETANO; PRODÓCIMO, 2003, p. 6331.

¹²⁰ GOMES, Christianne L. Verbete Lúdico. In: GOMES, Christianne L (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p. 143.

¹²¹ LYRA, Glaciene Januário Hottis. A importância de se trabalhar com a ludicidade na educação infantil. *Revista Científica Semana Acadêmica*, Fortaleza, v. 1, n. 59, p. 1-28, 2014, p. 3.

¹²² RODRIGUES, Edile M. Fracaro; JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo; VOSGERAU, Dilmeire Sant’Anna Ramos. Em Riscos e Rabiscos: Concepções de Ensino Religioso dos Docentes do Ensino Fundamental do Estado do Paraná. *REVER – Revista Estudos da Religião*, ano 9, p. 19-44, set., 2009, p. 20. Disponível em: <www.pucsp.br/rever/rv3_2009/t_rodrigues.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2018.

ferramentas para que se possa exercer o protagonismo.¹²³ Em complemento a essa ideia Lyra afirma que:

A atividade lúdica é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultural e social, colaborando também para uma boa saúde mental, permitindo que se efetivem os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. [...]. Ademais, é brincando que as crianças aprendem a cooperar com os companheiros; a obedecer às regras do jogo; a respeitar os direitos dos outros; a acatar a autoridade; a assumir responsabilidades; a aceitar penalidades que lhe são impostas; a dar oportunidades aos demais; bem como a viver em sociedade.¹²⁴

Maria José Etelvina Santos entende que uma educação lúdica deve ser pautada nos objetivos da educação para o século XXI, já que prioriza o ser, o conviver, o fazer e o conhecer, começando por conhecer a si próprio, em uma espécie de viagem interior, pois a atualidade exige, de todos, capacidade crescente de autonomia e discernimento, junto com o reforço da responsabilidade pessoal, na realização de um destino coletivo.¹²⁵

Para a referida autora, está claro de que a partir do uso de metodologias inovadoras e prazerosas os alunos/as sentem-se partes integrantes do processo de ensino-aprendizagem. Do contrário, o/a professor/a estará cometendo os mesmos erros, ao fazer uso dessas técnicas no cotidiano da sala de aula. Então, percebe-se que os/as professores/as do Ensino Religioso sentem a necessidade de tornar as aulas mais atraentes, dinâmicas e extrovertidas. Para tanto, torna-se óbvio que caberá, sempre, às instituições de ensino desenvolver formações para que despertem e qualifiquem os profissionais dessa área de conhecimento.¹²⁶

Frente ao exposto até então, após abordar os aspectos lúdicos e a percepção de mundo, passa-se a discorrer, no próximo subitem, sobre a relação entre os aspectos lúdicos e a simbologia religiosa.

2.3 O lúdico e a simbologia religiosa

À primeira vista, pode parecer que os brinquedos e jogos infantis servem apenas para distrair e ocupar o tempo das crianças, isentando os pais da constante vigilância sobre esses seres tão dotados de energia. Contudo, sua função é bem mais importante, tanto no que diz

¹²³ SANTOS, 2016, p. 267.

¹²⁴ LYRA, 2014, p. 9.

¹²⁵ SANTOS, Maria José Etelvina. Ludicidade e educação emocional na escola: limites e possibilidades. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 15, n. 25, p. 27-41, jan./jun., 2006, p. 35.

¹²⁶ SANTOS, 2016, p. 276.

respeito ao desenvolvimento das atividades sensório-motoras, quanto no que concerne ao desenvolvimento da personalidade à preparação para a vida adulta.¹²⁷

Da mesma forma, segundo as alegações de Rubens Alves, o discurso religioso pretende fazer com as coisas: transformá-las, de entidades brutas e vazias, em portadoras de sentido, de tal maneira que elas passem a fazer parte do mundo humano, como se fossem extensão dos sujeitos.

Para o referido autor, a religião é construída pelos símbolos que os homens usam, levando em consideração que os homens são diferentes; seus mundos sagrados também. Para a religião, não importam os fatos e as presenças que os sentidos podem agarrar. Importam os objetos que a fantasia e a imaginação podem construir. Assim, as entidades religiosas são entidades imaginárias, tendo em vista que tem o poder, o amor e a dignidade do imaginário. A religião aparece como a grande hipótese e aposta que o universo inteiro possui uma fase humana.¹²⁸

Não obstante, as brincadeiras e jogos, que podem ser individuais ou coletivos, auxiliam a criança a desenvolver os fatores necessários ao convívio social. Mediante essas “despretensiosas” atividades as crianças aprendem a trabalhar em grupo, a perder e a ganhar, a suportar os resultados negativos, tão comuns à vida adulta, bem como a ser solidária, iniciando-se, ao mesmo tempo, na arte da liderança, diálogo, aceitação de normas e formulação de argumentos. Contudo, essas atividades, também, colaboram, significativamente, no aperfeiçoamento do raciocínio lógico, muitas vezes exigindo tomadas de decisões que englobam esforços simultâneos do corpo e da mente.¹²⁹ Entretanto, conforme alerta Marilicia Witzler Antunes Ribeiro Palmieri:

Muitas das experiências vividas pelos professores da educação infantil são e foram impregnadas de concepções teóricas e práticas competitivas e individualistas, não apropriadas para orientar o caráter educativo, pedagógico e formativo das atividades propostas para serem desenvolvidas com as crianças. Isto quer dizer que o trabalho educativo precisa incentivar a expressão de comportamentos positivos que estimulem a igualdade de oportunidades, a convergência de objetivos, a expressão individual e processos de negociação e, possibilitar às crianças a descoberta e a criação de novas formas de conduta, novos sentimentos, valores, ideias costumes e papéis sociais com base em dinâmicas cooperativas.¹³⁰

¹²⁷ ALVES, Rubens. *O que é religião?* São Paulo: Loyola, 2002, p. 34.

¹²⁸ ALVES, 2002, p. 34.

¹²⁹ BRAGA, Nívea Pimenta; ALENCAR, Eunice N. I. Soriano de; MARINHO, Cláudia Delamare. *Como desenvolver o potencial criador: um guia para a liberação da criatividade em sala de aula*. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2004, p. 9.

¹³⁰ PALMIERI, Marilicia Witzler Antunes Ribeiro. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. *Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 243-252, mai./ago. 2015, p. 245.

De acordo com Elaine Rizzuti, a religião é um ato coletivo, posto que revele aspectos essenciais e permanentes da humanidade. Fundada na “natureza das coisas”, a religião figura sobre a realidade dando significação mais próxima a tal realidade, como por exemplo, para o fiel tudo que lhe é concedido é real. Então, não há religiões falsas. Isso traduz o encontro do diverso, favorecido pela globalização, embora, alguns preceitos religiosos sejam imutáveis para algumas religiões mais tradicionais. Outras mantêm suas identidades e aspectos comuns, mas buscam atender às necessidades dos seguidores, os quais fazem escolhas conforme sua diversificação.¹³¹ Thaís Araújo Santos afirma que:

A vida humana é uma vida social, na qual a decisão moral é tomada sempre por um sujeito individual junto a outros sujeitos. Portanto, a construção da moralidade se situa ‘entre’, não é nem totalmente individual e tão pouco totalmente influenciada pelas demais pessoas. A maneira como uma pessoa decide seguir sua vida é pessoal e social. A educação moral é essencial no processo de formação humana. Mais do que um espaço educativo, ela é uma formação que perpassa os âmbitos da educação e da personalidade. Em suma, a educação moral é o centro da educação por dar sentido e direção ao ser humano como um todo. Por isso, é válido dizer que é uma pessoa com princípios morais é aquela que antes de qualquer coisa, tem atitudes significativas para ela e para os outros. O mundo precisa de mais pessoas solidárias, cooperativas, leais, íntegras e que tenham, principalmente, amor ao próximo.¹³²

Mas, assim como ocorre na religião, na atividade lúdica não é diferente, pois o que importa não é apenas o produto da atividade em si, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. O que propicia a vivência, momento de encontro consigo e com o outro; momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção; momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade.¹³³ Para Alves,

O caráter lúdico constitui uma espécie de disfarce – ou ao menos habilita a criança a disfarçar-se – que envolve alguma proposta de mudança de identidade, um fingimento que se concretiza, por exemplo, no uso da roupa emprestada dos pais, na estrela do xerife, na roupa de super-herói, enfim, no enredo da brincadeira/jogo. Disfarçar-se é uma das grandes paixões humanas e que possui grande valia para o convívio social, civilizado. É uma atitude eminentemente social que regula ou desregula a relação com o outro e que depende de uma convenção socialmente compartilhada, para poder tornar-se efetiva. É convencionalmente socialmente que o lúdico – isto é, as brincadeiras e os jogos – são atividades que servem ao espírito infantil. Em outras palavras, a convenção social que segue a modernidade reconhece no lúdico um comportamento próprio da criança, peculiar à sua natureza, às suas necessidades e seus interesses.¹³⁴

¹³¹ RIZZUTI, Elaine. *Religião e esporte: a articulação do movimento “Atletas de Cristo”*. Rio de Janeiro: UGF, 2008, p. 5. Disponível em: <https://ecitydoc.com/download/religiao-e-esporte-a-articulacao-do-movimento_pdf>. Acesso em: 05 jul. 2018.

¹³² SANTOS, Thaís Araújo. *A influência da educação religiosa no desenvolvimento da moral*. Brasília: UnB, 2013, p. 21-22.

¹³³ SANTOS, 2006, p. 36.

¹³⁴ ALVES, Fernando Donizete. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In: OLIVEIRA, L (Org.).

No entendimento de Pastro, o enfoque a ser dado para a questão da solidariedade é próximo da ideia de generosidade, no sentido de doar-se a alguém, ajudar de forma desinteressada. Pode-se, assim, praticar a solidariedade das mais variadas formas, entre elas quando se ajuda pessoas necessitadas, ou quando se atua contra as injustiças que os outros estejam sofrendo no cotidiano. Desse modo, a solidariedade pode ser entendida como expressão concreta do respeito que os indivíduos têm entre si, revelando sentimentos de interdependência e pertinência, por meio dos quais a pessoa ou comunidade se sente unida e prioriza o compartilhamento de interesses e ideais, considerando a repercussão de seus atos na vida coletiva.¹³⁵

No entanto, cabe aqui destacar as palavras de Saura, para a qual o lazer, o brincar e as expressões lúdicas provocam uma relação com o conhecimento, bem mais aberta no que tange às possibilidades que oferece, extrapolando o âmbito de organização da identidade, da não contradição e da ordem cartesiana que separa sujeito e objeto e, também, corpo e alma, para situar-se nesse novo paradigma que se apresenta à ciência em termos de parâmetros de sensibilidade, de cooperação, co-implicação e, ainda, complexidade.¹³⁶

Frente ao exposto, Santos entende não ser possível imaginar apenas em uma ética para os jogos e brincadeiras lúdicas, pois tal ética, desvinculada da ética da sociedade, é impossível, posto que as atividades lúdicas não se manifestem em único vácuo social, mas acontece em um contexto sociocultural, vinculadas a ética da sociedade moderna. Para Santos, é necessário pensar em uma macroética, formada a partir de diversas microéticas, representantes das mais diversas manifestações competitivas. Assim, na medida em que se multiplicam as formas de manifestação das atividades lúdicas na sociedade, também crescem as preocupações com sua ética.¹³⁷ De acordo com Santos:

Os princípios éticos que são alcançados no fim do desenvolvimento do juízo moral referem-se ao conteúdo universal da justiça: a igualdade entre os seres humanos e o respeito à sua dignidade, sua liberdade e sua autonomia. Os princípios de justiça, segundo vários filósofos, demonstram que a justiça requer que seja considerado o ponto de vista de todas as pessoas implicada em uma situação e equilibrar tais perspectivas. Só assim há uma ação justa e correta e é só desse modo que as pessoas atendem plenamente, à necessidade moral de respeito aos demais. Portanto, seguir conforme sua consciência e guiar-se por princípios éticos auto-escolhidos de caráter universal é agir de modo correto.¹³⁸

(Im)*pertinências da educação*: o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: UNESP, 2009, p. 45-46.

¹³⁵ PASTRO, Juliana. Influência dos jogos coletivos no desenvolvimento de atitudes sociais: respeito mútuo e solidariedade. *Revista de Educação do IDEAU*, v. 10, n. 21, p. 1-13, jan./jul., 2015, p. 6.

¹³⁶ SAURA, 2014, p. 166.

¹³⁷ SANTOS, 2005, p. 17.

¹³⁸ SANTOS, 2013, p. 28.

Conforme as explicações de Maria da Conceição Benfica Radespiel, nos jogos e brincadeiras lúdicas a solidariedade pode ser exercida e valorizada, no que diz respeito à postura frente ao adversário, à medida que o vencedor não provoca e não humilha o vencido; bem como quando o vencido reconhece a vitória dos outros sem sentir-se humilhado. Nessa perspectiva, respeito mútuo, justiça, dignidade e solidariedade podem ser exercidos dentro de contextos estabelecidos de modo autônomo pelos participantes. E podem também, para além de valores éticos tomados como referência de conduta e relacionamento, tornarem-se procedimentos a serem exercidos e cultivados na prática.¹³⁹

Note-se que Radespiel argumenta, de modo direto, acerca de humildade; humildade de saber ganhar e saber perder. A humildade é um valor muito difundido em praticamente todos os ensinamentos religiosos. Saber ganhar e manter-se humilde está diretamente relacionado a resistir ao orgulho e à vaidade. Do mesmo modo, saber perder diz respeito a controlar a ira e a inveja. Tudo isso, em suma, pode ser resumido nas seguintes palavras: ética, justiça e dignidade. Isso ensina as crianças a assumirem uma postura contrária à fraude, o que pode também ser interpretado, do ponto de vista religioso, como sendo um ensino do justo e da verdade, do equilíbrio e do bem viver.¹⁴⁰

Contudo, algumas pessoas podem argumentar que os jogos tendem a exacerbar o caráter competitivo, estimulando comportamentos negativos, tais como a violência e a inveja; mas isso não é verdade. Primeiro, porque os jogos e as brincadeiras de cunho lúdico podem ser coletivos ou individuais, competitivos ou cooperativos, não assumindo assim, sempre, a competitividade entre pessoas ou grupos. Segundo, porque, mesmo quando se viabilizar por meio de atividades coletivas, caberá aos/as professores/as estabelecer limites, bem como ressaltar, entre os/as alunos/as, a importância dos valores positivos, tais como a solidariedade, a justiça e a ética dos jogos e brincadeiras.¹⁴¹

Seguindo essa mesma linha de raciocínio, Neves e Pereira afirmam que a interação entre as crianças, o “olho no olho”, a diversão gerada pela presença de vários/as amigos/as em torno da mesa, seja um jogo educativo ou não, fortalecem as relações professor/a e aluno/a, aluno/a e professor/a, e aluno/a e aluno/a; e que, finalmente, acabarão por fortalecer as relações do binômio ensino-aprendizagem.¹⁴²

¹³⁹ RADESPIEL, Maria da Conceição Benfica. *Alfabetização sem segredos: novos tempos do ensino fundamental*. Contagem: IEMAR, 2000, p. 33.

¹⁴⁰ RADESPIEL, 2000, p. 33.

¹⁴¹ RADESPIEL, 2000, p. 34.

¹⁴² NEVES, Marcos César Danhoni; PEREIRA, Ricardo Francisco. *Divulgando a ciência: de brinquedos, jogos e*

Conforme as explicações de Airton Negrine muito se têm debatido a respeito da importância do lúdico no desenvolvimento dos seres humanos. O argumento básico defende que os jogos e as brincadeiras lúdicas auxiliam no desenvolvimento dos/as alunos/as ao provocar mudanças significativas nas relações interpessoais, as quais, por conseguinte, podem mudar as relações intrapessoais. Sendo assim, o comportamento lúdico não é herdado, mas sim desenvolvido por meio do processo de ensino-aprendizagem. Tal processo não acontece apenas na escola, mas em todos os ambientes que possam gerar mediações pedagógicas. Desse modo, a atividade lúdica serve de mediação entre o mundo relacional e o mundo simbólico, contextos esses nos quais se insere quase todo o comportamento humano.¹⁴³

Como bem se pode observar, o emprego de brincadeiras e jogos cooperativos pode ser uma proposta dinâmica para se trabalharem os princípios e valores éticos, visto permitir que fossem trabalhadas posturas tais como solidariedade, fraternidade, respeito e confiança, tornando-se um instrumento de construção do bem-estar social e psicológico, motivando atitudes importantes para uma relação social e na mudança de posturas em relação ao/a outro/a e de suas escolhas que do/a outro/a.¹⁴⁴ Para maior entendimento cabe aqui destacar as definições apresentadas por Gessyca Silva, Olivia Silva e Queiroz, segundo os quais:

Nos jogos cooperativos, os/as alunos/as aprendem a compartilhar, a aceitar e contribuir uns/umas com os/as outros/as para alcançar um objetivo em comum, desenvolvendo o trabalho em grupo, a solidariedade que consiste em se ajudarem mutuamente, além da união, que favorece a integração no grupo social que estão inseridos, agregando valores e pôr fim a criação e fortalecimento de laços afetivos. Essa modalidade de jogo propõe a cooperação e união sem discriminação, enfatizando a ideia de que os alunos não necessitam serem superiores uns/umas aos/às outros/as, sendo propostas atividades que todos possam realizar, e não visando apenas o desenvolvimento físico das crianças e a perfeição de suas habilidades motoras.¹⁴⁵

De acordo com as explicações de Palmieri, os jogos e brincadeiras lúdicas de cunho cooperativo constituem exercícios para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso ou o sucesso em si mesmo, por meio da tentativa de valorizar a estrutura cooperativa de jogos e brincadeiras, em detrimento da estrutura competitiva, quando as características cooperativas são observadas detalhadamente.

do vóo humano. Maringá: LCV, 2006, p. 101.

¹⁴³ NEGRINE, Airton. *Recreação na hotelaria: pensar e fazer o lúdico*. Caxias do Sul: EDUCS, 2001, p. 28-29.

¹⁴⁴ FLORENTINO, Hugo da Silva; OLIVEIRA, Laryssa Abílio; ABÍLIO, Francisco José Pegado. Jogos Cooperativos: uma proposta inovadora para o ensino da Educação Ambiental. *Revista Pesquisa e Ensino em Ciências Exatas e da Natureza*, UFCG, v. 1, n. 2, p. 166-178, dez., 2017, p. 167.

¹⁴⁵ SILVA, Gessyca Maria Barbosa da; SILVA, Olivia Karina da; QUEIROZ, Suzana Teixeira de. *Jogos cooperativos como meio de socialização nas aulas de educação física dos alunos da EJA no SESC Casa Amarela*. Recife: UFRPE, 2014, p. 5.

Assim, o jogo cooperativo estimula a confiança, criando “pontes” entre os/as praticantes, não havendo, ao final, exclusão ou derrotados.¹⁴⁶ Ainda segundo Palmieri, basicamente isso ocorre da seguinte forma:

Sugerem-se mudanças que se iniciam quando a estrutura dos jogos tradicionais é alterada em suas características de exclusão, agressividade, seletividade e exacerbação presentes em jogos competitivos para uma estrutura de jogos que sejam basicamente pautados na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão. Nestes termos, o confronto entre adversários é eliminado e os participantes passam a jogar uns com os outros e não uns contra os outros, visando o alcance de um objetivo comum (cooperação).¹⁴⁷

Observa-se, assim, conforme Palmieri, que a proposta dos jogos cooperativos evoca a reflexão sobre a forma de relações que se vivencia, cotidianamente, na sociedade como meio de superar tendências individualistas e competitivas, que perpetuam a desigualdade social. Então, quando se fala de cooperação refere-se à cultura competitiva e individualista que se vive como reflexo do modo pelo qual a sociedade se organiza, enaltecendo o resultado, e não o processo, de forma a valorizar a vitória como prêmio pelo sucesso individual. Portanto, se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Porém, quando o discurso da competição é aceito, como valor fundamental para a sociedade, deve, todavia, ser ensinado de modo mais sutil na escola, esquecendo-se que tal postura é estimulada em decorrência de uma cultura de ideologias, direcionadas para a negação do outro nos espaços de convivência, dando continuidade às políticas de exploração e dominação.¹⁴⁸ Em complemento a isso, cabe destacar as palavras de Paula Falcão, conceituar os jogos cooperativos:

Os jogos e brincadeiras lúdicas vão muito além do que pode ser visto no plano físico, pois a forma com que os jogadores se comportam reflete a maneira como jogam o jogo da vida. O ser humano organiza suas ações em quatro planos: a) o plano físico, onde acontece tudo o que se refere ao nosso corpo e à nossa energia vital; b) o plano emocional, onde acontecem os sentimentos, emoções, relacionamentos e vida social e afetiva; c) o plano mental, onde temos ideias, pensamentos, fazemos planos para o futuro e tentamos encontrar a solução para os nossos problemas; d) o plano espiritual, a nossa conexão com o universo. Ressalta-se, porém, que o plano espiritual não tem a ver necessariamente com religião, embora a religião faça parte do mesmo. O plano espiritual tem a ver com as nossas maiores buscas, com querer saber o que estamos fazendo aqui, por que estamos vivos, e com a busca da nossa sabedoria interior, daquele sentimento de ‘pertencer’, de saber que se está fazendo exatamente o que se veio fazer aqui.¹⁴⁹

¹⁴⁶ PALMIERI, 2015, p. 245.

¹⁴⁷ PALMIERI, 2015, p. 246.

¹⁴⁸ PALMIERI, 2015, p. 250.

¹⁴⁹ FALCÃO, Paula. *Criação e adaptação de jogos em T&D*. 2. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2008, p. 33.

Entende-se que, por meio de jogos cooperativos, torna-se mais fácil envolver os/as alunos/as visto que, ao minimizar e/ou eliminar o caráter competitivo, os/as alunos/as se sentem bem mais à vontade para expor seus pensamentos e formas de relacionamento com o meio que os cerca e com os demais seres humanos.¹⁵⁰

Como se vê, o lúdico não se situa numa determinada dimensão do ser, mas constitui-se em uma síntese integradora. Ele se materializa no todo, no integral e na existência humana. Da mesma forma que não existe uma essência humana divorciada da existência, também, não existe um lúdico descolado das relações sociais. O lúdico permite a criança construir o mundo do jeito que gostaria que ele fosse, assim, se apresenta como parte integrante do ser humano e se constitui nas interações sociais.¹⁵¹ Frente ao exposto, destaca-se que Silva e Costa conceituam as brincadeiras e jogos cooperativos como:

a) *de resultado coletivo*: são jogos em que existe a divisão em duplas ou mais equipes, em que uma joga contra a outra e dependem do esforço de participação coletiva de cada grupo e o objetivo é alcançado com todos jogando juntos; b) *de quebra-gelo e integração*: são jogos de abertura, nomes, ação, folia, musicais e dança. São jogos rápidos, com muita ação e gasto de energia. Unem o grupo, ajudando os participantes a memorizar o nome de cada um na socialização e descontração; c) *de toque e confiança*: são jogos que ajudam os participantes a perceberem como lidam com a confiança em seu cotidiano. Devem ser introduzidos após um momento inicial de integração, trabalhando gradativamente os objetivos traçados; d) *de fechamento*: por meio desses jogos os participantes podem se posicionar em relação ao grupo e a si mesmo, transferindo o que foi vivenciado para seu cotidiano.¹⁵²

Outra vantagem das brincadeiras e jogos cooperativos é que podem ser construídos, inclusive, por meio de cooperação, na qual os/as professores/as auxiliam os/as alunos/as em tal processo de construção. Nesse fazer, também, se inclui valores éticos, como, por exemplo: respeitar as ideias alheias; saber ouvir; aprender a se expressar; controlar o tom de voz; trabalhar em conjunto; orientar, sem comandar e sem mandar; entre outros. Do ponto de vista ecológico, pode ser que, em determinadas situações, as brincadeiras e jogos utilizem material reciclado ou faça uso de aspectos culturais específicos. Pelo prisma da criatividade, os referidos jogos e brincadeiras cooperativos oferecem às crianças a oportunidade e a experiência de construírem algo inédito e inovador, dentro de um contexto de paz e de originalidade.¹⁵³

¹⁵⁰ FLORENTINO; OLIVEIRA; ABÍLIO, 2017, p. 176.

¹⁵¹ FALCÃO, 2008, p. 35.

¹⁵² SILVA; COSTA, 2013, p. 10.

¹⁵³ FINCO, Daniela; BARBOSA, Maria Carmem; FARIA, Ana Lúcia Goulart de (Orgs.). *Campos de experiência na escola da infância: contribuições italianas para inventar um currículo de educação infantil brasileiro*. Campinas: Leitura Crítica, 2015, p. 28.

O mundo informatizado fez surgir uma série de brincadeiras e jogos de cunho cooperativo. A título de registro, destaca-se que o primeiro deles talvez tenha sido o “tamaguchi”, uma espécie de animal eletrônico, cuja função era fazer a criança aprender a cuidar e a ter responsabilidades para com outro ser vivo, pois o “tamaguchi” precisava ser alimentado, senão adoecia e morria. Outro jogo, muito conhecido, foi o “*SimCity*”, onde, de início, o/a participante ganhava um terreno vazio, no qual haveria de montar uma cidade, a qual seria administrada, com todos os mínimos detalhes de uma cidade verdadeira. Elaborado para computadores, embora fosse mais voltado a adolescentes e adultos, também propiciava o aprendizado do cuidar, visto que, em tal jogo, a administração da cidade virtual é complexa, estando à popularidade do prefeito dependente de uma série de fatores, tais como criação de empregos, construção de escolas e de hospitais, segurança e cuidados com o meio ambiente.¹⁵⁴

Claro que não se está sugerindo, por meio do presente trabalho, que os/as professores/as e alunos/as das escolas brasileiras se aventurem na elaboração de jogos eletrônicos. Sabe-se que, no momento atual, isso seria pedir muito, por questões voltadas pela política de descentralização de recursos, questões pedagógicas e administrativas. No entanto, considerando-se contextos menos ambiciosos, a criação ou a aplicação de brincadeiras e jogos de caráter cooperativo se constitui uma possibilidade real. No caso específico das aulas de Ensino Religioso, por exemplo, tomando-se por base os conceitos apresentados por Silva e Costa, acerca das brincadeiras e jogos cooperativos, deve-se considerar que: a) no caso dos jogos “de resultado coletivo”, podem ser formadas duplas de jogadores/as, aos/às quais são feitas perguntas relacionadas às mais variadas religiões, bem como sobre os valores éticos a elas inerentes. Ganha ponto o/a aluno/a que responde certo; mas, no caso de responder errado, ou de não responder, é substituído por algum/a aluno/a da “plateia” que acerte a resposta. Assim, todos participam;¹⁵⁵ b) no caso dos jogos “de quebra gelo e integração”: em moldes semelhantes ao tipo exposta anteriormente, pode-se estabelecer que o erro ou até mesmo o acerto, implique no pagamento de uma “prenda”, que pode ser um trecho de uma canção religiosa à escolha do/a aluno/a; uma dança; o declamar de um poema que suscite alguma característica religiosa etc.;¹⁵⁶ c) no caso dos jogos “de toque e confiança”: com certo grau de teatralização, nesse modelo o/a professor/a pode solicitar aos/às alunos/as que desenvolvam pequenas “peças de teatro” como, por exemplo, esquetes: texto e apresentação, por meio das

¹⁵⁴ FINCO; BARBOSA; FARIA, 2015, p. 29.

¹⁵⁵ SILVA, Ivana da ; COSTA, Maria Regina Ferreira da. Jogos cooperativos e valores humanos: uma cultura para a paz. *Caderno PDE*, Curitiba, v. 1, p. 1-22, 2013, p. 11.

¹⁵⁶ SILVA, 2013, p. 11.

quais se discutam valores éticos e/ou religiosos debatidos anteriormente em sala de aula;¹⁵⁷ d) no caso dos jogos “de fechamento”: com forma de expressão livre, após debate inicial por parte do/a professor/a, os/as alunos/as são chamados buscarem exemplos em situações do cotidiano em que se verificam os valores éticos e/ou religiosos.¹⁵⁸

O importante é que, em todos esses exemplos, bem como nas mais variadas formas que venham a se desenvolver em sala de aula, o fundamental é que as brincadeiras lúdicas e os jogos cooperativos priorizem a não competição, em prol do estabelecimento de posturas positivas, as quais ensinem os/as alunos/as a serem solidários, amigos, amorosos, gentis, participativos, eloquentes, dóceis, etc. Trata-se, pois, de motivar, indiretamente, comportamentos que os tornem seres humanos mais justos. Valem ressaltar que tais brincadeiras e jogos devem ser inclusivos, tanto no que tange à maior participação dos/as alunos/as, quanto no que diz respeito aos temas inerentes às mais diversas religiões. Isso porque o objetivo maior é a construção do ser integral, cujos preconceitos e a rejeição ao “diferente” sejam minimizados ou mesmo eliminados.¹⁵⁹

Frente ao exposto até então, tem-se que os jogos e as brincadeiras lúdicas de caráter cooperativo visam, acima de tudo, o aprendizado por meio da paz. Dessa forma, torna-se possível ensinar às crianças os valores positivos, de forma prazerosa. O termo “cooperação” se aproxima ao sentido da essência religiosa mais pura, visto que elimina as tendências de revanchismo, bem como os sentimentos de fracasso, ao mesmo tempo em que promove o sentido de irmandade.¹⁶⁰

Ainda conforme o entendimento de Jessyca Silva, Livia Silva e Queiroz, os jogos cooperativos podem contribuir para uma cultura por meio da qual proporciona oportunidades de aperfeiçoar a convivência e a inclusão social, ajudando na solução de problemas, harmonizando conflitos, permitindo aos/às alunos/as alcançarem objetivos coletivos, bem como provocar o sentimento de solidariedade em ajudar o próximo e visar o bem comum, reduzindo ou até eliminando o preconceito e a rejeição ao que se apresenta como “diferente”. Dessa forma, por mais simples que seja o jogo cooperativo, pode apresentar esse cunho social, ainda que inserido em uma sociedade que tem por referência o consumo, o individualismo e a responsabilidade particular de atingir o sucesso e o fracasso.¹⁶¹

¹⁵⁷ SILVA; COSTA, 2013, p. 11.

¹⁵⁸ SILVA; COSTA, 2013, p. 11.

¹⁵⁹ SILVA; COSTA, 2013, p. 11.

¹⁶⁰ SILVA; COSTA, 2013, p. 12.

¹⁶¹ SILVA; SILVA; QUEIROZ, 2014, p. 6.

Cabe observar que, da mesma forma como ocorrem com as religiões, os jogos cooperativos, por seu caráter integrador e humanista, trabalham valores éticos, buscando a construção de uma aprendizagem significativa, em busca da união e da inclusão, contrapondo-se à rivalidade e à exclusão, visto que não há especificamente um adversário, muito menos um inimigo. Além disso, vale repetir que por meio dos jogos cooperativos torna-se possível coibir a sensação de derrota, posto que a vitória não seja algo exclusivo de uma equipe ou de um jogador. No caso dos jogos cooperativos, a vitória se constitui um bem comum a todos os participantes.¹⁶²

Diante de tudo que foi aqui discutido nesse capítulo, em que se abordou a questão do lúdico como estratégia dinamizadora do Ensino Religioso, torna-se fundamental conhecer como isso se verifica no contexto prático, no próximo capítulo, no qual serão expostos os resultados e as análises da pesquisa de campo.



¹⁶² SILVA; SILVA; QUEIROZ, 2014, p. 7.

3 EM BUSCA DE UM RETRATO DA APLICAÇÃO PRÁTICA DO LÚDICO NO ENSINO RELIGIOSO

Após a exposição teórica, passa-se agora, neste capítulo, a expor a pesquisa de campo realizada no município de Vila Velha – ES, onde se procurou conhecer como se dá, na prática, o desenvolvimento dos conteúdos da disciplina Ensino Religioso por meio do lúdico (pelo prisma das brincadeiras aos valores religiosos), na visão dos/das professores/as que ministram a disciplina Ensino Religioso, no Ensino Fundamental, nas escolas da rede municipal de ensino, do referido município capixaba.

3.1 Procedimentos metodológicos da pesquisa

O presente estudo estabeleceu alguns tipos de pesquisas para atingir os objetivos pretendidos: a) pesquisa exploratória e descritiva: no entendimento de Sylvia Vergara tal tipo de pesquisa é a investigação explicativa, que tem como objetivo maior tornar clara a informação, justificando os motivos, a qual visou para a ocorrência de determinado fenômeno.¹⁶³ b) bibliográfica: foi realizado levantamento bibliográfico, conforme explica Ruiz:

A pesquisa teórica tem por objetivo ampliar generalizações, definir leis mais amplas, estruturar sistemas e modelos teóricos, relacionar e enfaixar hipóteses numa visão mais unitária do universo e gerar novas hipóteses por força de dedução lógica. Além disso, supõe grande capacidade de reflexão.¹⁶⁴

c) documental: para Gil tal pesquisa se assemelha ao levantamento bibliográfico, diferenciando-se apenas nas fontes e origens, sendo documentos oficiais construídos pelos órgãos competentes.¹⁶⁵ Como exemplo, tem-se a Lei Federal n.º 9.394/96, que regulamenta e dá outras providências sobre o funcionamento, à estrutura e as metas do sistema educacional brasileiro em suas vertentes pública e privada; d) campo: de acordo com Fonseca:

A pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (pesquisa *ex-post-facto*, pesquisa-ação, pesquisa participante etc.). Sendo assim. Não se limita o estudo às abordagens teóricas.¹⁶⁶

¹⁶³ VERGARA, 2000, p. 47.

¹⁶⁴ RUIZ, João Álvaro. *Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos*. São Paulo: Atlas, 1996, p. 50.

¹⁶⁵ GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 1999, p. 41.

¹⁶⁶ FONSECA, João José Saraiva da. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC, 2002, p. 49.

Dessa forma, fez-se também necessário aproximar a pesquisa da realidade, buscando comprovar os fatos e analisar as informações oriundas dos sujeitos da pesquisa, os quais foram selecionados considerando a sua capacidade de fornecer dados relevantes, para que se possa responder ao problema de pesquisa e alcançar os objetivos propostos.

No que diz respeito ao universo da pesquisa, composto por professores/as que ministram aulas de Ensino Religioso no Ensino Fundamental, lotados/as na Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Vila Velha – ES. Vale ressaltar que a amostra adotada foi à probabilística, decorrente de cálculos estatísticos e caracterizada pela possibilidade de que cada elemento da população possa ser representado na amostra, a qual é do tipo “por agrupamento”, considerando-se que responderam aos questionários somente professores/as de Ensino Religioso, lotados na SEMED de Vila Velha – ES, especificamente nas Unidades de Ensino Fundamental da rede.

No que diz respeito à coleta de dados, o presente estudo foi classificado, segundo o entendimento de Marli Eliza Dalmazo Afonso de André, como pesquisa de levantamento de dados, por meio dos quais pequenas e grandes populações são estudadas mediante amostras pequenas, obtendo-se informações sobre os fatores que mais interessam à caracterização da percepção dos respondentes.¹⁶⁷ Assim, cabe ressaltar que, entre os instrumentos de pesquisa apresentadas por Del-Masso, o questionário foi adotado por se tratar de uma das formas de se aferir o fluxo de informações, tendo por objetivo a obtenção de dados e informações quantitativas e qualitativas que abrangessem aspectos estabelecidos nos objetivos específicos do trabalho.¹⁶⁸

A coleta de dados se fez por meio de questionário que combinam questões fechadas e abertas para essas mesmas respostas, cujo modelo encontra-se anexo ao presente trabalho, constituídos de perguntas simples e de respostas no sistema de múltipla escolha; distribuídos de forma aleatória entre os sujeitos que compuseram a amostra. Ressaltando-se que tal questionário foi aplicado pela pesquisadora. Vale também dizer que foram utilizados questionários estruturados com base no chamado “método de Likert”, por meio do qual, segundo Richardson:

Cada item se classifica ao longo de um contínuo de cinco pontos, variando entre excelente e péssimo, visando obter informações – quantitativas e qualitativas – que abranjam aspectos inerentes às preferências e às reações do público-alvo, o que, após a tabulação dos dados, permite a apreciação das variáveis, sob o prisma do grau de satisfação (cuja variável que o alcança não requer intervenção imediata) ou do

¹⁶⁷ ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de (Org.). *O papel da pesquisa na formação e na prática dos professores*. 5. ed. Campinas: Papirus, 2006, p. 28.

¹⁶⁸ DEL-MASSO, 2012, p. 35.

grau de insatisfação (cuja variável que o alcança requer intervenção imediata), cabendo ainda informar que, por esse método, a opção não sei dizer é entendida como desconhecimento do tema, por parte do respondente; ou problemas de comunicação na hora da formulação do questionário, não importando aqui se tal problema parte do emissor, do receptor ou de ambos.¹⁶⁹

Por fim, no que concerne ao tratamento dos dados, o método de procedimento utilizado foi o estatístico que, de acordo com os ensinamentos de Parra Filho e Santos, diz respeito à redução de fenômenos sociológicos, políticos e econômicos, a termos quantitativos, e à manipulação estatística, permitindo que se comprovem as relações dos fenômenos entre si, bem como possibilitando a obtenção de generalizações acerca de sua natureza, ocorrência ou significado.¹⁷⁰ A aplicação prática da pesquisa deu-se nos meses de agosto a dezembro de 2018, sendo os questionários entregues a um total de cinquenta professores/as de Ensino Religioso, sendo recolhidos quarenta e seis. Os questionários não respondidos se devem a problemas de ordem particular dos/as professores/as, os quais não foram questionados por parte da pesquisadora.

Desse modo, tendo sido aqui apresentadas, nesse primeiro subitem, as diretrizes gerais da metodologia utilizada na pesquisa de campo, passam-se agora a expor o perfil dos respondentes e a análise dos dados, seguidos das devidas argumentações.

3.2 Análise dos dados dos/das professores/as participantes da pesquisa

Como já explicado, esse segundo subitem tem por objetivo apresentar o perfil dos/as professores/as respondentes, os resultados numéricos e a análise dos dados da pesquisa de campo, de modo a permitir que se conheça a visão dos/as professores/as acerca do emprego de recursos lúdicos ao longo das aulas da disciplina Ensino Religioso. Em seu conjunto, os quarenta e seis professores/as dessa área que responderam ao questionário podem ser definidos conforme os números que agora se passa a mostrar, com base nas sete questões que antecedem o questionário principal, cujo intuito era levantar o perfil dos/as respondentes.

Analisando-se a primeira questão, que diz respeito ao gênero, tem-se que 54,35% dos/as respondentes são mulheres; enquanto que os demais 45,65% são homens. Esse relativo equilíbrio leva a crer que, em geral, o peso das respostas não sofre influência direta do gênero. No que tange à faixa etária dos/as professores/as, a segunda questão do perfil pesquisado mostra que 76,09% têm mais de 40 anos; 13,04% possuem entre 31 e 35 anos; e, por último,

¹⁶⁹ RICHARDSON, Roberto Jarry (Org.). *Pesquisa social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas, 1999, p. 271.

¹⁷⁰ PARRA FILHO; SANTOS, 2000, p. 39.

os/as demais 10,87% encontram-se na faixa dos 36 aos 40 anos. Esses dados revelam um conjunto de professores/as com vasta experiência de vida, o que confere maior valor às respostas obtidas por meio do questionário.

O quesito religião certamente é o que mais influencia essa pesquisa de forma contundente. A análise da terceira questão do perfil dos/as professores/as respondentes revela que 39,13% afirmam ser evangélicos; 21,74% se dizem católicos; outros 17,39% se reconhecem como sendo cristãos, sem especificar vertente religiosa específica. No entanto, há ainda 13,04% que expressaram não ter religião; e, por fim, com iguais 4,35% encontram-se os/as que responderam outras e, também, os que afirmam seguir religiões de matriz africana. Com isso, tem-se esmagadora predominância de denominações de matriz cristã, as quais, em seu conjunto, representam diretamente 78,25% dos/as professores/as que participaram dessa pesquisa.

No que concerne à formação acadêmica dos/as profissionais pesquisados/as, a análise da quarta questão do perfil dos/as respondentes mostra que exatos 50% possuem curso de graduação; 32,61% têm curso de pós-graduação. Já o mestrado contempla 13,04% dos/as professores/as que participaram da pesquisa; ao passo que somente 4,35% afirmam ter doutorado. De qualquer modo, esses números expressam o elevado nível de formação dos/as professores/as de Ensino Religioso lotados na Secretaria Municipal de Educação de Vila Velha – ES, nas Unidades de Ensino Fundamental da rede.

Em se tratando do cargo/função que ocupam atualmente, a análise da quinta questão do perfil dos respondentes mostra que 86,96% dos/as pesquisados/as afirmam ser professores/as; 10,87% são pedagogos/as; enquanto que os/as demais 2,17% se dizem coordenadores/as. Como se vê, a análise do perfil dos/as respondentes aponta que a quase totalidade desses/as profissionais atua dentro das salas de aula, o que os/as torna aptos/as a responderem o questionário que fundamenta essa pesquisa de campo.

Por sua vez, a análise da sexta questão do perfil dos/as respondentes, referente ao tempo em que os/as pesquisados/as ministram aula na disciplina Ensino Religiosa, revelou que 63,04% o fazem há menos de 10 anos. Porém, 17,39% lecionam Ensino Religioso em espaço de tempo que varia de 16 a 20 anos. Não obstante, 15,22% lecionam Ensino Religioso em espaço de tempo que oscila entre 11 a 15 anos. Do mesmo modo, 4,35% dos/as pesquisados/as afirmam lecionar Ensino Religioso em uma faixa de tempo que varia de 21 a 25 anos. Frente ao exposto, entende-se que o conjunto de profissionais respondentes possui considerável experiência em dar aulas de Ensino Religioso, o que, mais uma vez, confirma a importância de se conhecer sua opinião sobre o tema.

Por último, a análise da sétima questão do perfil dos/as respondentes, a qual investiga a faixa de tempo em que os/as pesquisados/as ministram aulas de Ensino Religioso no município de Vila Velha - ES mostra que, 34,78% dos/as professores/as consultados/as lecionam Ensino Religioso na faixa que varia de 6 a 9 anos nesse mesmo município capixaba. No entanto, 26,09% lecionam Ensino Religioso em Vila Velha – ES numa faixa de tempo que varia de 2 a 5 anos. Já 17,39% estão lecionando Ensino Religioso em Vila Velha - ES na faixa de tempo que varia de 10 a 14 anos. Igualmente, 13,04% encontram-se na faixa de tempo inferior a dois anos lecionando Ensino Religioso na mencionada cidade.

Por fim, o levantamento do perfil dos/as respondentes identificou, ainda, 8,70% de profissionais que lecionam Ensino Religioso em Vila Velha – ES em tempo igual ou superior a 15 anos. Note-se, portanto, mais uma vez, que o estudo do perfil dos/as respondentes confirma vasta experiência do público pesquisado, destacando a importância da opinião desse grupo de profissionais, quando o assunto é da disciplina Ensino Religioso na rede municipal de ensino, no município pesquisado.

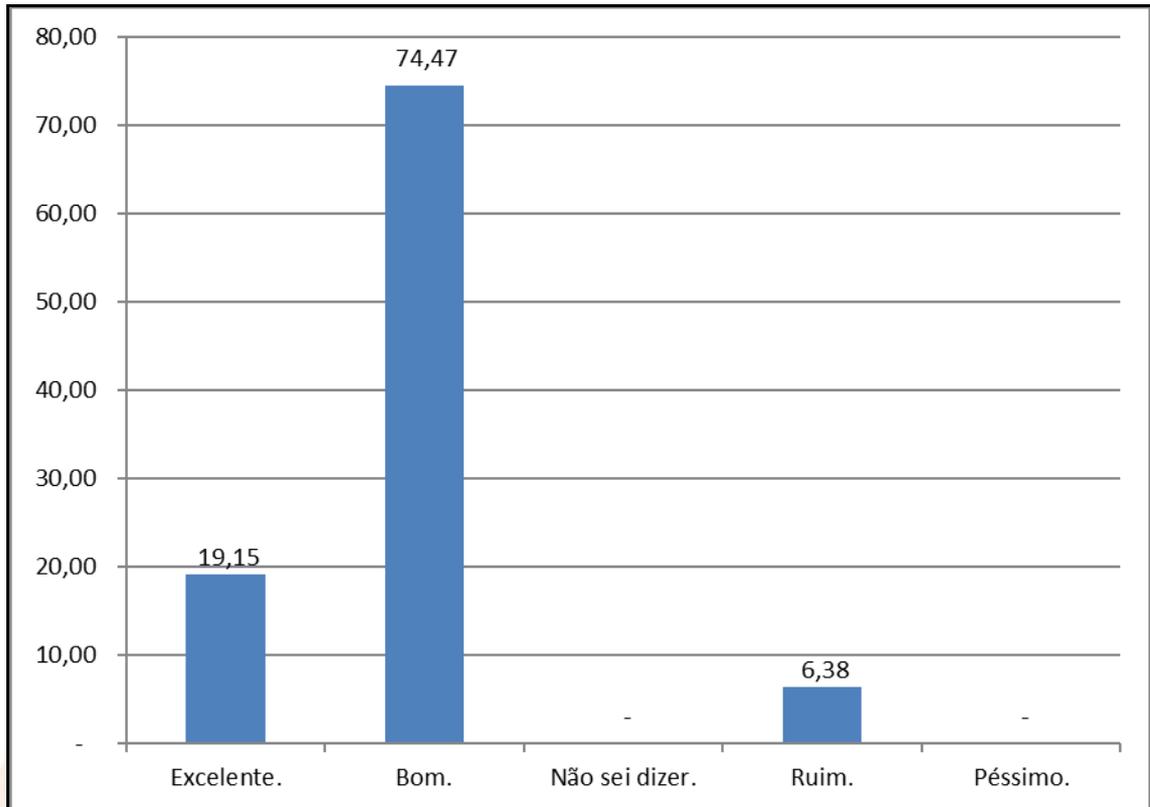
Em análise geral, o perfil dos/as respondentes não apresentou fator negativo que possa comprometer os resultados da pesquisa de campo. Ao contrário, tal levantamento revelou tratar-se de um conjunto de professores/as com larga experiência na função, bem como com considerável vivência da realidade educacional local. E, embora se tenha constatado a predominância dos/as respondentes vinculados/as a uma denominação cristã, tal fator não compromete uma pesquisa que trata do emprego de recursos lúdicos.

Assim, percebe-se que a disciplina Ensino Religioso por meio de seus conteúdos deve abranger a cultura das mais variadas religiões sem realizar proselitismo religioso, numa perspectiva holística, atentando para os preceitos legais da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, da Proposta Pedagógica da rede municipal de Ensino de Vila Velha – ES.

Vale ressaltar que apesar do maior percentual das/dos participantes da pesquisa serem de uma denominação cristã, têm implementado uma política pedagógica que respeita e valoriza a diversidade religiosa, tendo em vista os processos formativos ofertados pela Secretaria Municipal de Educação, mas tendo como limite a questão de que algumas/alguns mães/pais exigirem que não seja apontada essa diversidade na escola.

Isso posto, passe-se à exposição e análises dos dados da pesquisa de campo.

Conforme se pode constatar por meio do Gráfico 1, a primeira questão tratada na pesquisa de campo indagou *como o/a professor/a acha que seus/suas alunos/alunas avaliam o Ensino Religioso*.

Gráfico 1 - Como você acha que seus/suas alunos/as avaliam o Ensino Religioso?¹⁷¹

O gráfico acima mostra que 74,47% dos/as professores/as respondentes consideram bom o modo como seus/suas alunos/alunas avaliam a disciplina em questão. Outros 19,15% consideram que tal avaliação é excelente; havendo, ainda, 6,38% dentre os/as profissionais pesquisados/as que consideram que os/as alunos/as avaliam o Ensino Religioso como sendo algo ruim. Com isso, entende-se que, segundo o público consultado, a disciplina é vista como algo positivo por cerca de 93,62%. Esse entendimento também pode ser confirmado por meio das respostas abertas do questionário, conforme mostrado a seguir:

É percebido pelo envolvimento dos/as alunos/as na aula, por meio do debate e do diálogo

Por ser uma matéria de área, acontece a troca do/a professor/a e é uma vez por semana. Eles/as esperam algo diferente, que saia da rotina do dia a dia da sala de aula

Os/as alunos/as relatam as experiências vivenciadas, fazem a prática valorizando o meio em que vivem

Tenho trabalhado valores e, com isso, as atividades de campo. Por exemplo: carta da Terra / atividade no Parque Botânico

Trabalho com o nível fundamental e percebo que as crianças gostam muito das aulas de Ensino Religioso. Inclusive, os/as pequenos/as dizem que é 'o caderno de Deus'

De acordo com o envolvimento e a participação dos/as alunos/as, percebo que a aceitação é grande. Muito bom

Através dos conteúdos abordados tem bastante aceitação e participação

¹⁷¹ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Desde que a aula seja contextualizada, sempre vai ao encontro do interesse dos/as alunos/as
Eles/as participam bastante das aulas ¹⁷²

Nessa primeira questão, as respostas abertas reforçam e explicam os resultados numéricos da pesquisa de campo, bem como também se adequam ao que havia sido dito pelos/as autores/as consultados/as: as aulas de Ensino Religioso tendem a ser aceitas pelos/as alunos/as quanto menos ficarem presas aos modelos tradicionais de ensino. Em outras palavras, é preciso inovar; tornar as aulas mais atrativas; abrir os horizontes pedagógicos em sala de aula, por meio do emprego de técnicas que levem os/as alunos/as a se interessarem pela disciplina.

Essa ideia, aqui confirmada tanto pelos números quanto pelas explicações constantes da pesquisa de campo, embasam o emprego dos recursos lúdicos. Afinal, prazeroso aprender por meio de métodos inovadores, que passar horas recebendo a, já saturada, educação bancária¹⁷³, em que os/as alunos/as são tratados tão somente como meros depósitos de informações. Os/as alunos/as querem participar, querem também dividir suas experiências e expor suas opiniões, mesmo que superficiais, acerca do que é tratado em sala de aula.

Em se tratando especificamente de temas relacionados ao Ensino Religioso, entende-se que os/as alunos/as chegam à sala de aula com alguma visão sobre o que venha a ser discutido, principalmente quando o/a professor/a permite transformar a aula em brincadeira educativa.

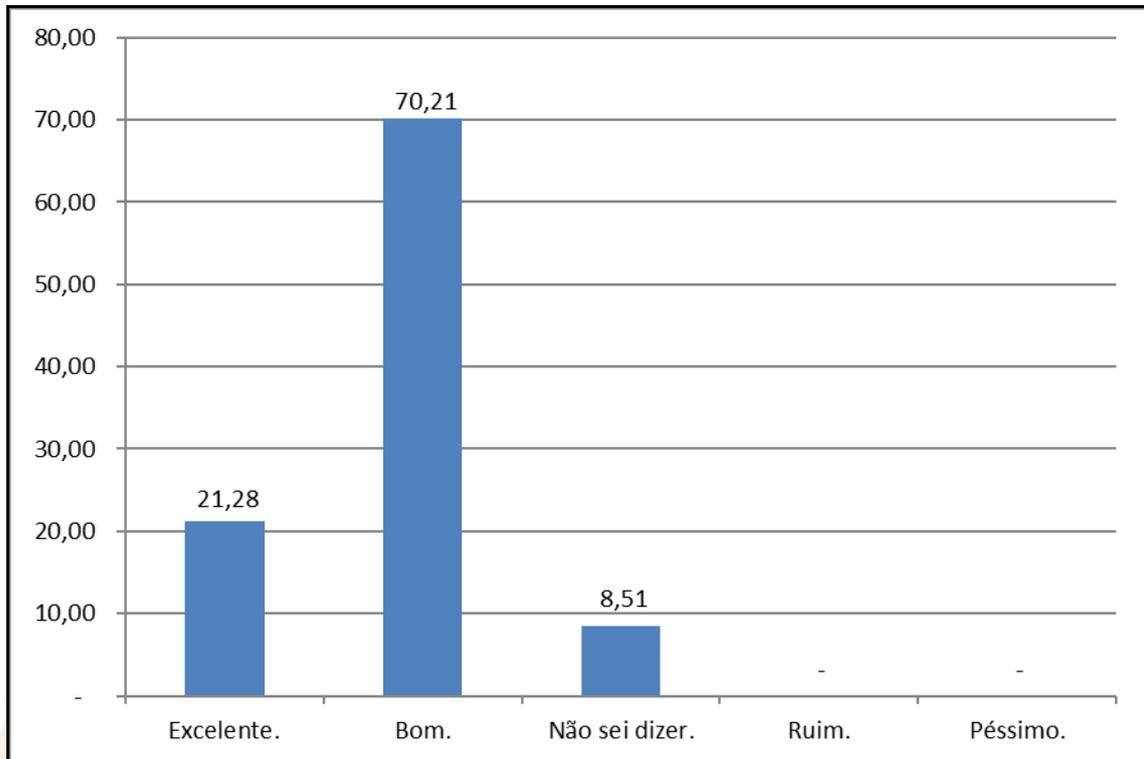
Contudo, a proposta do uso de aspectos lúdicos no Ensino Religioso visa possibilitar a maior participação e integração dos/as alunos/as, os/as quais irão, paulatinamente, percebendo que os valores abordados nessa disciplina não são exclusivos de uma ou outra religião, mas sim valores necessários em praticamente todos os campos de atuação humana e, assim, o debate sobre tais temas nada tem a ver com doutrinação religiosa.

De acordo com o Gráfico 2, a segunda questão tratada na pesquisa de campo indagou *como o/a professor/a pensa que seus/suas alunos/as avaliam a forma como as aulas de Ensino Religioso são desenvolvidas em sua escola.*

¹⁷² Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo..

¹⁷³ FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996, p. 57-76.

Gráfico 2 - Como você pensa que seus/suas alunos/as avaliam a forma como as aulas de Ensino Religioso são desenvolvidas em sua escola?¹⁷⁴



O gráfico acima mostra que 70,21% dos/as profissionais consultados/as entendem que seus/suas alunos/as avaliam como sendo boa as formas como as aulas de Ensino Religioso são desenvolvidas em sua escola; havendo, ainda, 21,28% dos/as professores/as que acreditam que os/as alunos/as avaliam esse mesmo quesito como sendo excelente. Não obstante, registrou-se ainda que 8,51% do público consultado optaram por não responder a questão. Diante disso, entende-se que 91,49% dos/as respondentes entendem que seus/as alunos/as veem de modo positivo a forma como as aulas de Ensino Religioso são desenvolvidas na escola. Tal visão positiva, também, pode ser confirmada analisando-se as respostas abertas do questionário, conforme a seguir:

Gostam porque a prática é alicerçada em vivências reais
São desenvolvidas através de histórias que abrangem o passado e a atualidade
O método de apresentação de teatro, dentro do contexto religioso, faz a diferença de uma forma bem lúdica
Na perspectiva de sair da rotina diária, percebo a empolgação das turmas quando chego na sala de aula. Com certeza os/as alunos/as sabem que vai ser uma aula diferente, divertida
Quando eles/as percebem que o Ensino Religioso aborda 'um novo olhar sobre a vida que passa', como, por exemplo: 'saber ouvir'; 'saber falar'; aprender a cuidar do que é seu, mas que também é dos outros; a sua avaliação se torna muito melhor.

¹⁷⁴ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Nas escolas em que trabalho observo a movimentação e os comentários positivos acerca das aulas de Ensino Religioso
 As dinâmicas nas aulas facilitam a interação com os/as alunos/as
 Sempre faço um questionário, ao final do ano, para sentir o que os/as alunos/as acharam do Ensino Religioso. Sempre deu excelente
 A aula é desenvolvida tomando por base uma visão histórica dos fatos e na compreensão dos valores
 Alguns/umas alunos/as fazem festa quando chega o momento da aula de Ensino Religioso. São poucos/as os/as que não gostam
 Pelo nível da participação individual e coletiva, entendo que os/as alunos/as gostam muito.¹⁷⁵

Nota-se que a questão 2 é complementar à questão 1, já que dificilmente seria possível fazer com que os/as alunos/as avaliassem positivamente as aulas de Ensino Religioso, caso também não avaliassem positivamente a forma como tal disciplina vem sendo desenvolvida na escola. Frente ao exposto, combinando os dados numéricos às respostas abertas, entende-se que o Ensino Religioso, para ser bem aceito pelos/as estudantes, requer formas inovadoras com estratégias e abordagens pedagógicas, o que significa dizer que os métodos lúdicos são sempre muito bem-vindos. A boa receptividade confirmada nas respostas abertas se deve ao fato de que, em Vila Velha - ES, as aulas de Ensino Religioso não são ministradas de forma tradicional.

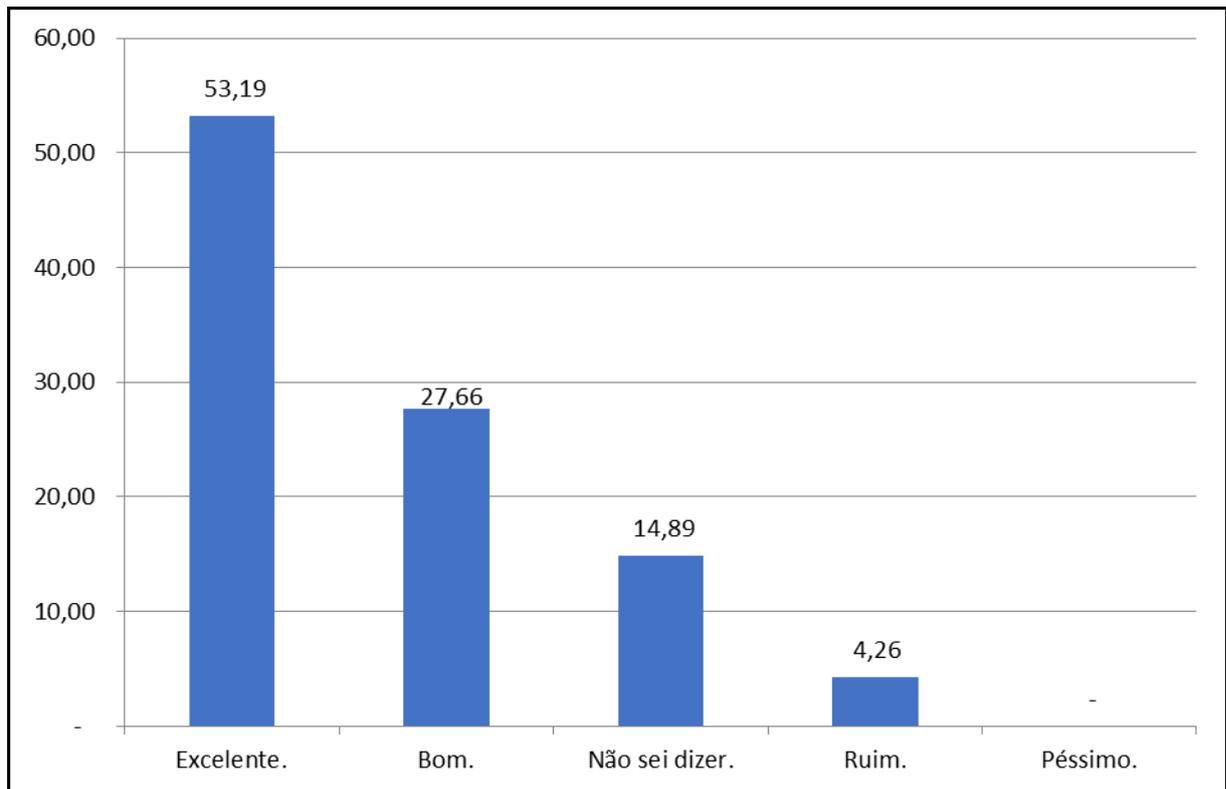
Ora, se o Ensino Religioso prioriza a abordagem de temas que permitam o aprendizado de valores, então é certo que o mesmo pode ser desenvolvido de inúmeras maneiras, mesmo porque os valores não se constituem num tipo de saber definitivo. Os valores mudam conforme o tempo, o lugar, o interesse e a cultura. E isso pode ser bem representado por meio dos processos lúdicos de ensino, quando os/as professores/as, ao longo do processo, percebem a importância do trabalho coletivo, do respeito ao outro ou mesmo do quanto é importante que se respeitem as diferenças. Esses ensinamentos se tornam mais consistentes quando aprendidos por meios práticos.

As respostas abertas levam a crer que a rede de ensino do município de Vila Velha - ES possui, atualmente, um conjunto de professores/as de Ensino Religioso dotados de considerável competência, o que não poderia ser diferente considerando-se a vasta experiência e a consistente formação acadêmica identificada na análise do perfil dos respondentes. Diante disso, cabe à SEMED fornecer, cada vez mais, o aparato técnico formativo e material que permita que esses/as profissionais continuem a desenvolver o trabalho de alto nível que essa pesquisa tem identificado até então.

¹⁷⁵ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Por sua vez, o Gráfico 3, aborda a terceira questão tratada na pesquisa de campo, a qual indagou *qual a opinião do professor/a de Ensino Religioso sobre o desenvolvimento de jogos em sala de aula.*

Gráfico 3 - Qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso desenvolver jogos em sala de aula?¹⁷⁶



Como se vê, a pesquisa mostrou que 53,19% dos/as respondentes acham excelente o desenvolvimento de jogos em sala de aula, nas aulas de Ensino Religioso. Outros 27,66% consideram que tal quesito seja bom. No entanto, 14,89% dos/as professores/as consultados/as afirmaram não saber o que dizer sobre essa questão. Por último, 4,26% dos/as pesquisados/as dizem achar ruim o desenvolvimento de jogos em sala de aula, nas aulas de Ensino Religioso. Ainda assim, o mais importante é destacar que, dentre os/as respondentes, 80,85% compõem o conjunto de profissionais que entende essa questão de modo positivo, o que também é ratificado pelas respostas abertas, conforme se verá a seguir:

Através dos jogos os/as alunos/as são estimulados/as a criar e a desenvolver aptidões
Quando trabalho com jogos eles/as adoram
Com uma metodologia colaborativa, busco sempre promover a interação e a fixação das áreas temáticas trabalhadas

¹⁷⁶ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Envolvimento de forma integral. A maioria dos/as alunos/as gosta de estar em meio a um jogo

Os jogos estimulam a criatividade, possibilitando o aprendizado. Os jogos têm que estar voltados ao aprendizado e para que o/a aluno/a seja capaz de perceber que pode aprender. Não se trata de uma simples brincadeira em sala de aula

Na condição de professora de Ensino Religioso, busco sempre trabalhar os conteúdos propostos através de dinâmicas, histórias contadas, dobraduras etc., onde eles/as aprendem brincando

Os jogos, dentro do processo de ensino-aprendizagem, estimulam os/as alunos/as a aprenderem brincando, sendo algo benéfico aos/às discentes

O lúdico é uma ferramenta que prende a atenção e é sempre bem-vindo em todas as áreas de conhecimento

Tento sempre estabelecer os conteúdos e assim procuro levar o aprendizado aos/às alunos/as de maneira lúdica e participativa

Penso que toda didática que tem por finalidade transmitir os conteúdos de forma lúdica é boa

Os/as alunos/as adoram brincar e aprender por meio de atividades diferenciadas¹⁷⁷

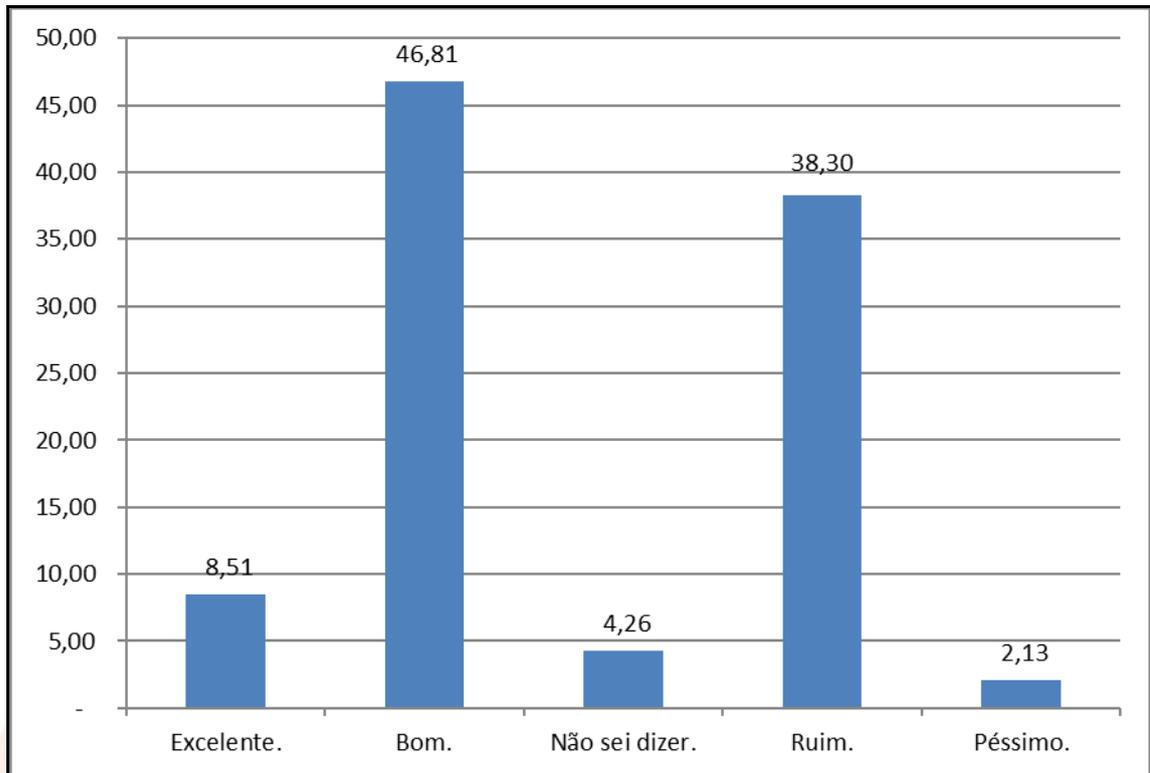
Não por acaso, essa questão é a primeira a concentrar respostas de cunho negativo (4,26%). Isso é compreensível considerando-se que nem todos/as os/as professores/as possuem os recursos mínimos necessários para o desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula. Aqui não se questiona, em momento algum, a competência desses/as professores/as, visto que tanto sua carga de experiência como professores/as de Ensino Religioso, bem como sua formação acadêmica e, ainda mais, sua experiência como professores/as da disciplina, nas unidades de ensino da rede municipal de Vila Velha – ES; como se constatou no perfil dos respondentes, 50% desses profissionais possuem apenas graduação, sendo normal que, por diversos motivos, estejam buscando ainda maior progresso de seus currículos.

Diante da análise dos registros dos/as professores/as participantes da pesquisa, observa-se que os/as professores/as utilizam o lúdico envolvendo brinquedos, brincadeiras e jogos como estratégias de ensino. E, também, que essas estratégias são valorizadas pelos/pelas alunos/as na disciplina de Ensino Religioso, da rede municipal de ensino de Vila Velha – ES; pois afirmaram que os/as alunos/as aprendem brincando. Assim, as atividades diferenciadas e até mesmo as metodologias ativas são postas em práticas em favor de uma educação socialmente referenciada, fazendo com que as aulas sejam dinâmicas, com interação, alegria, criatividade, participativa, descontraída e inventiva; o que é observado nos registros da referida citação após o Gráfico 3.

O Gráfico 4 aborda a quarta questão tratada na pesquisa de campo, indagando *qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso que apresenta os conteúdos apenas por meio de textos e exercícios*.

¹⁷⁷ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Gráfico 4 - Qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso que apresenta os conteúdos apenas por meio de textos e exercícios?¹⁷⁸



De certo modo, na contramão das análises dos gráficos anteriores, os números acima revelam que 46,81% dos/as profissionais respondentes afirmaram ser bom. Outros 8,51% disseram que tal fato é excelente. Contudo, 38,30% afirmaram que isso é ruim. Enquanto que 2,13% afirmaram ser péssimo. Havendo, ainda, 4,26% que não souberam dizer nada acerca dessa questão.

Agrupando-se as respostas por direcionamento, tem-se que 55,32% dos/as respondentes entenderam como sendo positivo o fato de o/a professor/a de Ensino Religioso apresentar o conteúdo apenas por meio de textos e exercícios; ao passo que 40,43% entenderam que tal comportamento é negativo. Para melhor entender essas posições assumidas pelos respondentes nessa questão, torna-se fundamental consultar as respostas abertas, conforme a seguir:

Embora se reconheça a importância dos métodos lúdicos, conhecer as ideias dos/as alunos/as também é enriquecedor.

Deve-se utilizar os textos, diversificando-os com outras formas de atividades, tais como: música, histórias, poesias e dinâmicas. A aula tem que ser bastante criativa.

Ocorre que os exercícios ajudam mais a fixar os conteúdos estudados.

¹⁷⁸ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Textos e exercícios como esforço de aula é algo ruim. Dependendo da aula, deve haver uma maior interatividade prática e criativa, para que os/as discentes associem melhor as ideias propostas.

As aulas devem ser diversificadas o quanto possível.

O Ensino Religioso é uma área de conhecimento descritiva e reflexiva sobre cada tema abordado, envolvendo costumes e valores de uma ou mais religiões.

Tem que haver abrangência para que a turma interaja em grupos, através do lúdico, para que possam viajar no mundo da imaginação.

As aulas de Ensino Religioso precisam de dinâmicas para que possam transmitir, de forma agradável, os valores.

Por um lado, é bom; uma vez que o/a aluno/a precisa desenvolver a leitura e a escrita, mesmo que não seja em área de conhecimento específica para tal. Mas que não se torne corriqueira essa prática, pois, em se tratando de educação, é preciso que se faça o 'algo a mais'.

O/a professor/ deve estar atento/a aos outros métodos didáticos que levam à maior integração dos/as alunos/as. Os jornais, os noticiários cotidianos, por exemplo, possibilitam essa integração com o Ensino Religioso.¹⁷⁹

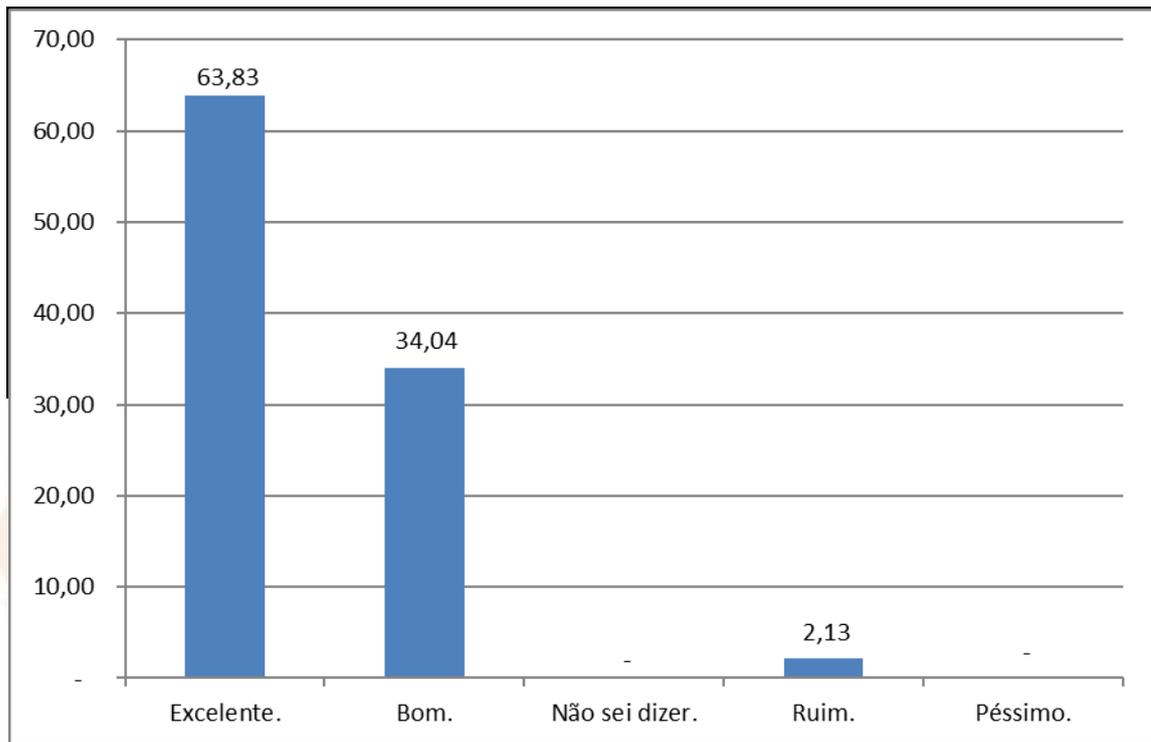
Agora fica mais fácil entender os resultados referentes à questão 4 que, a princípio, parecia apresentar uma discrepância em relação às tendências reveladas pelas três questões anteriores. O que se entende é que, de modo muito sagaz, os/as profissionais respondentes levaram em consideração outros fatores que não apenas a importância do aspecto lúdico nas aulas de Ensino Religioso. Fazendo jus à larga experiência e à boa formação acadêmica que possuem, os/as professores consultados/as não se esqueceram dos aspectos interdisciplinares que também são importantes para o melhor aprendizado, tais como a questão da prática da leitura e da escrita como forma de fixar os conteúdos estudados; bem como a necessidade de se conhecer também a visão individual dos/as alunos/as, o que se obtém mais facilmente por meio de exercícios.

Aqui se tem um importante aprendizado sobre a questão lúdica: é uma estratégia de fundamental importância na educação, mas não pode ser utilizada de modo a se tornar a forma mais usual, correndo o risco de comprometer a qualidade do processo de ensino-aprendizagem. Brincar é bom e se constitui um modo de aprender e vivenciar experiências. Mas não deve ser a única forma de aprender. Alguns temas, em determinados momentos, exigem ser tratados de modo mais formal, obrigando os/as alunos/as a raciocinar. Isso porque, não raramente, as atividades coletivas, especialmente as de caráter lúdico, podem ajudar o/a aluno/a, menos esforçado/a, a camuflar suas deficiências de aprendizado em face do desempenho coletivo ou mesmo das atividades que não possibilitam a avaliação individual mais apropriada.

¹⁷⁹ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

O Gráfico 5, aborda a quinta questão tratada na pesquisa de campo, cuja indagação buscou saber *o que o/a professor/a pensa sobre as atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, em grupo, em sala de aula.*

Gráfico 5 - O que você pensa sobre atividades de Ensino Religioso, em grupo, desenvolvidas em sala de aula?¹⁸⁰



A exposição numérica dos resultados revela que 63,87% dos/as profissionais consultados/as consideram excelente o conjunto de atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, em grupo, em sala de aula. No mesmo sentido, 34,04% dos/as respondentes consideram como sendo o bom. Por último, apenas 2,13% dos/as pesquisados/as entendem tais atividades como sendo algo ruim. Desse modo, tem-se que 97,87% entendem-se como sendo positivas as atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, em grupo, em sala de aula. Embora os números não deixem dúvida, é preciso recorrer às respostas abertas para melhor elucidar essa imensa preferência exposta pela estatística:

Gosto da apresentação de trabalhos que leva ao debate e à interação dos/as alunos/as
 Nas minhas aulas procuro sempre envolver toda a turma, pois é nesses momentos
 que acontece a interação e a socialização
 Percebo que os/as alunos/as gostam de sentarem juntos e de formarem grupos nas
 aulas de Ensino Religioso

¹⁸⁰ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Os trabalhos em grupo ajudam os/as alunos/as a aceitarem o ponto de vista dos/as outros/as, respeitando as diferenças
 Pode-se trabalhar temas interdisciplinares, de modo a abordar questões tais como a pluralidade cultural; o uso e o combate às drogas; educação ambiental; cultura indígena e africana etc
 Considero importante todo processo que vise o compartilhamento do conhecimento
 A união da turma é sempre benéfica aos/às alunos/as, pois ajuda na interação dos discentes
 Trabalhar em equipe sempre ajuda a socializar o indivíduo e, conseqüentemente, isso vai se expandir de uma maneira integral
 O trabalho em equipe é sempre bem-vindo, pois expõe, dialoga e harmoniza as experiências diferentes
 A condição do compartilhamento é melhor aproveitada quando se traz para a sala de aula as experiências vividas pelos/as alunos/as
 Gosto muito de trabalhar em grupo. A expressão é mais efetiva¹⁸¹

Somando-se os resultados numéricos às análises das respostas abertas torna-se possível entender que, para a maioria dos/as professores/as de Ensino Religioso aqui pesquisados/as, a grande vantagem das atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, em grupo, em sala de aula, é que os valores a serem ensinados acabam sendo absorvidos de modo quase natural, ao longo do próprio desenrolar dessas mesmas atividades.

Em outras palavras, se o objetivo de uma determinada aula é abordar o respeito pela opinião dos/as outros/as, nada melhor que colocar os/as alunos/as para debaterem diretamente acerca de algum assunto. Do mesmo modo, se o objetivo pretendido foi fazer com que percebam as vantagens e a importância do trabalho em grupo, nada melhor que possibilitar que realizassem a atividade em grupo.

Claro que é preciso oferecer aos/às alunos/as alguma mínima orientação inicial, o que geralmente é feito por meio de leitura ou via exposição oral direta, pelo/a professor/a. Afinal, antes de deixar que pensem por si sós e cheguem às próprias conclusões e decisões, é preciso dar aos/às alunos/as alguma orientação. Quase sempre a educação é isso, um direcionamento, uma bússola, uma estrela guia a iluminar o caminho do conhecimento; mas quase nunca se constitui o próprio conhecimento em modo inflexível. Ao contrário, no caso específico do Ensino Religioso tudo que não se quer é a presença do conhecimento inflexível, pois esse tem sido, ao longo dos séculos, o motor da intolerância religiosa, do dogmatismo e do fundamentalismo que se converte em violência.

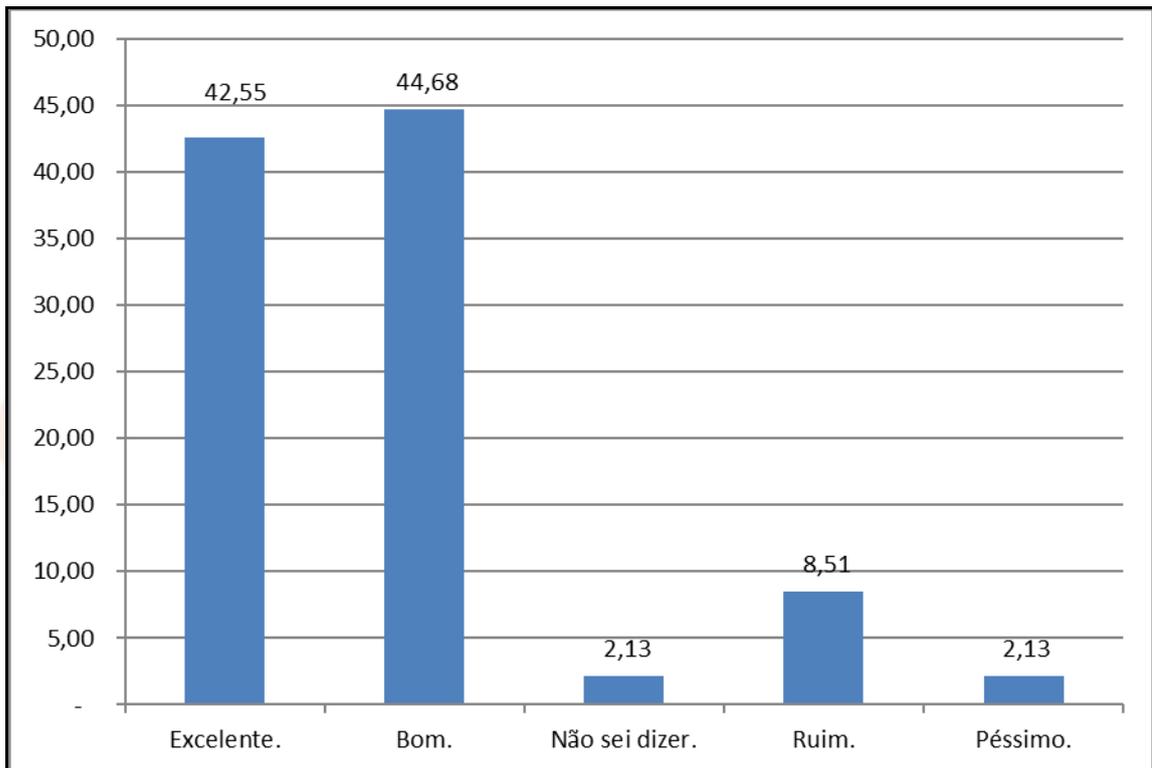
O Ensino Religioso que se pretende que seja predominante na rede de ensino no município de Vila Velha - ES é que promova à inclusão, a aceitação das diferenças, a harmonia entre aqueles/aquelas que possuem pontos de vista distintos. E isso explica esse

¹⁸¹ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

grande percentual de professores/as que se mostram totalmente a favor do trabalho em grupo no Ensino Religioso.

O Gráfico 6, aborda a sexta questão tratada na pesquisa de campo, a qual investigou *o que o/a professor/a pensa sobre as atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, individualmente, em sala de aula.*

Gráfico 6 - O que você pensa sobre atividades de Ensino Religioso individuais, desenvolvidas em sala de aula?¹⁸²



Do ponto de vista da Estatística básica, o gráfico acima aponta que 44,68% dos/as profissionais respondentes entendem como sendo boas as atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, individualmente, em sala de aula. Em igual sentido, 42,55% dos/as consultados/as afirmam ser excelentes essas atividades. Por sua vez, em caminho inverso 8,51% do público-alvo da pesquisa de campo afirmam ser ruins as atividades de Ensino Religioso desenvolvidas, individualmente, em sala de aula; ao passo que essa mesma questão é entendida como sendo algo péssimo na opinião de 2,13% dos/as pesquisados/as. Por último, cabe destacar que os demais 2,13% afirmaram que nada têm a dizer a esse respeito. Então, para que se possam entender melhor esses resultados, recorrem-se mais uma vez às respostas abertas:

¹⁸² Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Ouvir as ideias produzidas individualmente também é enriquecedor
 O trabalho individual sempre tem o seu lugar. É uma questão de necessidade de avaliação
 A avaliação individual sempre tem seu espaço em sala de aula. É através dela que se conhecem os/as alunos/as em sua perspectiva de vida
 As atividades individuais também são enriquecedoras, pois trabalham o cognitivo específico de cada aluno/a
 Nem toda atividade é coletiva. Há momentos em que o/a aluno/a deve refletir por si só
 De forma lúdica, ou não, podem-se trabalhar tradições religiosas e éticas, falar de Deus e de generosidade, individualmente ou em grupo
 O/a aluno/a precisa se conhecer e expor o que pensa e o que sente
 Após o tema ser desenvolvido torna-se importante passar algumas atividades sobre o assunto em pauta, as quais podem ser individuais ou em grupo
 Há atividades que precisam ser individuais. Quando trabalhei a ‘família’, fizemos dobraduras de uma casa. Até aí tudo bem, todos foram envolvidos. Mas, depois, pedi que desenhassem a sua família dentro da casa. Nesse momento foi preciso que o trabalho fosse individual
 O momento particular, subjetivo do/a aluno/a, é muito importante para que o/a professor/a tenha um diagnóstico de cada um/a, para que, depois, possa realizar o trabalho em grupo¹⁸³

Após a leitura de algumas das respostas abertas faz-se necessário deixar claro que, nesse estudo, em momento algum se busca confrontar o trabalho individual e o trabalho em grupo, ou mesmo as atividades de caráter lúdico com as atividades que não apresentam caráter lúdico. O que se busca aqui é destacar a importância das atividades lúdicas como fator complementar ao processo de ensino-aprendizagem, podendo manifestar-se tanto na forma coletiva quanto em formato individual. Então, não se estranhou o fato de os/as profissionais respondentes terem demonstrado aprovação tão elevada em relação às atividades individuais; logo após terem demonstrado aprovação também elevada em relação às atividades em grupo.

Assim como ocorre em quaisquer outras disciplinas, o Ensino Religioso também necessita dessa mobilidade entre as atividades coletivas e individuais, bem como entre os recursos lúdicos e não lúdicos. Cada método tem sua importância e seu momento. Em seu conjunto, essas técnicas propiciam aos/as professores/as uma melhor avaliação dos/as alunos/as. Ademais, quando se compara o mundo próprio das salas de aula ao universo fora da escola, é fácil compreender que os/as alunos/as necessitam vivenciar todas as formas de experiência educativa, visto que a vida também é assim: mesclada de momentos em que a postura coletiva se sobrepõe ao comportamento individual e *vice-e-versa*.

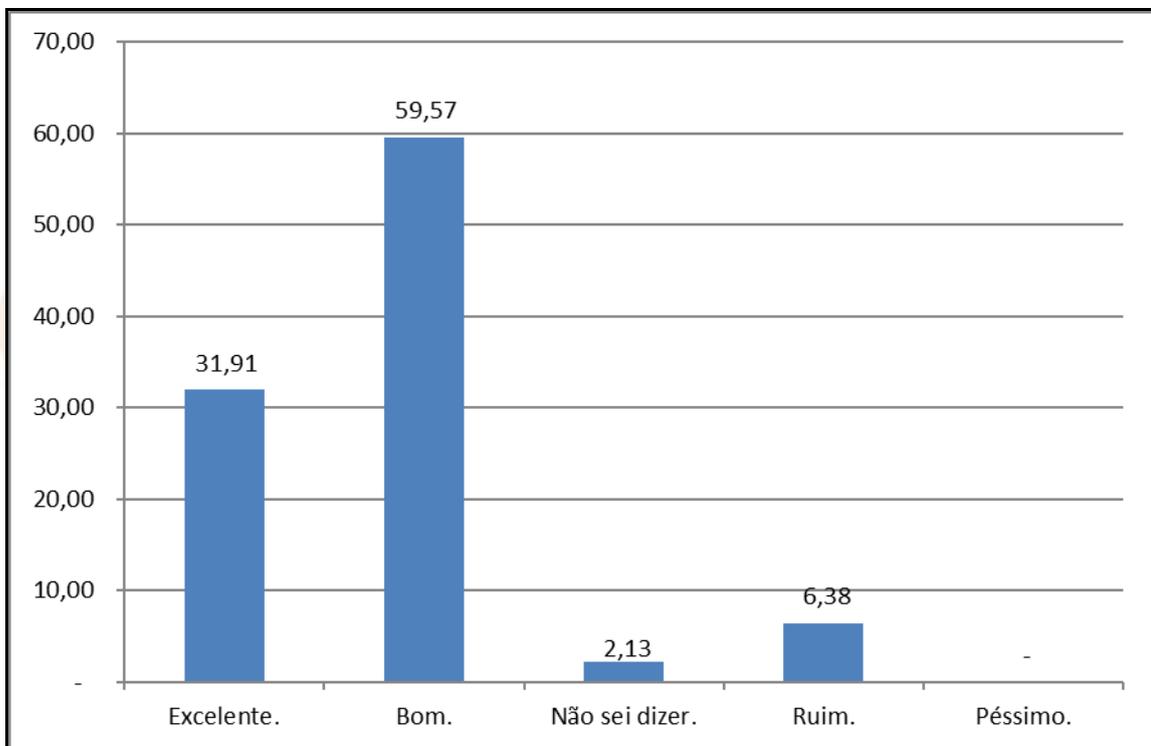
A vida também possui momentos importantes, norteados por jogos e brincadeiras, os quais propiciam imenso aprendizado; havendo, igualmente, momentos em que o maior aprendizado vem da postura reflexiva, individual, única, ímpar, possibilitando que o ser

¹⁸³ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

humano não seja massificado e que não se submeta aos modismos. Com o Ensino Religioso não é diferente, pois com a religião também não é diferente: em quase todos os cultos alternam-se os instantes coletivos com momentos de introspecção individual; bem como há instantes de descontração que se alternam com momentos de maior formalismo.

O Gráfico 7, expõe os resultados da sétima questão tratada na pesquisa de campo, a qual buscou saber *qual a opinião do/a professor/a sobre a criatividade dos/as alunos/as, quando lhes é apresentado os conteúdos do Ensino Religioso.*

Gráfico 7 - Qual a sua opinião sobre a criatividade dos/as seus/suas alunos/as quando você apresenta o conteúdo da disciplina Ensino Religioso?¹⁸⁴



Em relação à sétima questão, a análise dos resultados da pesquisa de campo mostra que 59,57% do público-alvo consultado entendem como sendo boa a criatividade dos/as alunos/as, quando lhes são apresentados os conteúdos do Ensino Religioso. Na mesma linha de raciocínio, 31,91% dos/as pesquisados/as vê essa mesma criatividade como sendo excelente. Em lado oposto, apenas 6,38% responderam que tal criatividade é ruim. Havendo, ainda, 2,13% que afirmaram nada ter a dizer sobre o tema. Dessa forma, o prisma positivo da questão alcança 91,49% dos/as professores/as respondentes, deixando claro o quanto o Ensino

¹⁸⁴ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Religioso afeta positivamente a criatividade dos/as alunos/as. Ainda assim, faz-se necessário analisar as respostas abertas, para tentar compreender melhor essa ampla predominância:

De início, vejo que alguns/umas alunos/as até possam pôr alguma dificuldade, por pensarem que o/a professor/a ficaria o tempo todo mencionando a Bíblia. Mas nunca senti dificuldades ou rejeição ao abordar o conteúdo programado para essa área de conhecimento

Os/as alunos/as conseguem acompanhar os conteúdos. Usam a imaginação para desenhar, bem como para responder às questões, tanto orais quanto escritas

Os/as alunos/as gostam de participar das aulas e procuram desenvolver todas as atividades e desenvolver todas as dinâmicas propostas

Tanto da parte dos/as alunos/as quanto da minha é surpreendente. Eles/as aprendem comigo e eu com eles/as. Todos/as são muito criativos/as

Os/as alunos/as expressam sua criatividade fazendo desenhos e símbolos religiosos

Permitir o desenvolvimento da criatividade é fundamental no contexto escolar. Isso em qualquer disciplina

Não tenho do que reclamar. Apesar de não dispor de muitos recursos, não vejo grande dificuldade para desenvolver meu trabalho

Os/as alunos/as sempre alcançam resultados satisfatórios

Desde que essa criatividade seja provocada por meio das atividades propostas

A maioria dos/as alunos/as já tem uma opinião formada acerca do 'religioso' e se torna necessário trabalhar uma preconcepção

Porque, em sua maioria, os/as alunos/as demonstram e conseguem construir por meio dos conteúdos aplicados¹⁸⁵

Na sétima questão, a análise das respostas abertas deixa claro que o Ensino Religioso desperta grande interesse por parte dos/as alunos/as. Então, segundo o público-alvo consultado, não é difícil despertar a criatividade dos/as alunos/as por meio do lúdico para a disciplina Ensino Religioso. Mesmo porque, quando não se comete o erro de fazer dessa área um mecanismo de doutrinação religiosa, aos conteúdos inerentes à disciplina são sempre de grande interesse para os/as alunos/as, visto que aborda temas cotidianos, de cunho filosófico e/ou social, sobre os quais não há como ficar alheio.

Ademais, o Ensino Religioso, também, desperta a atenção dos/as alunos/as até mesmo como campo do conhecimento, bem como por apresentar pontos de vistas que podem despertar o raciocínio crítico. Em geral, não se quer que os/as alunos/as aceitem os conteúdos na condição de ouvintes passivos. Ao contrário, uma das principais funções do Ensino Religioso é fazer com que os/as alunos/as revejam os próprios atos; questionem sua postura diante do mundo e das outras pessoas.

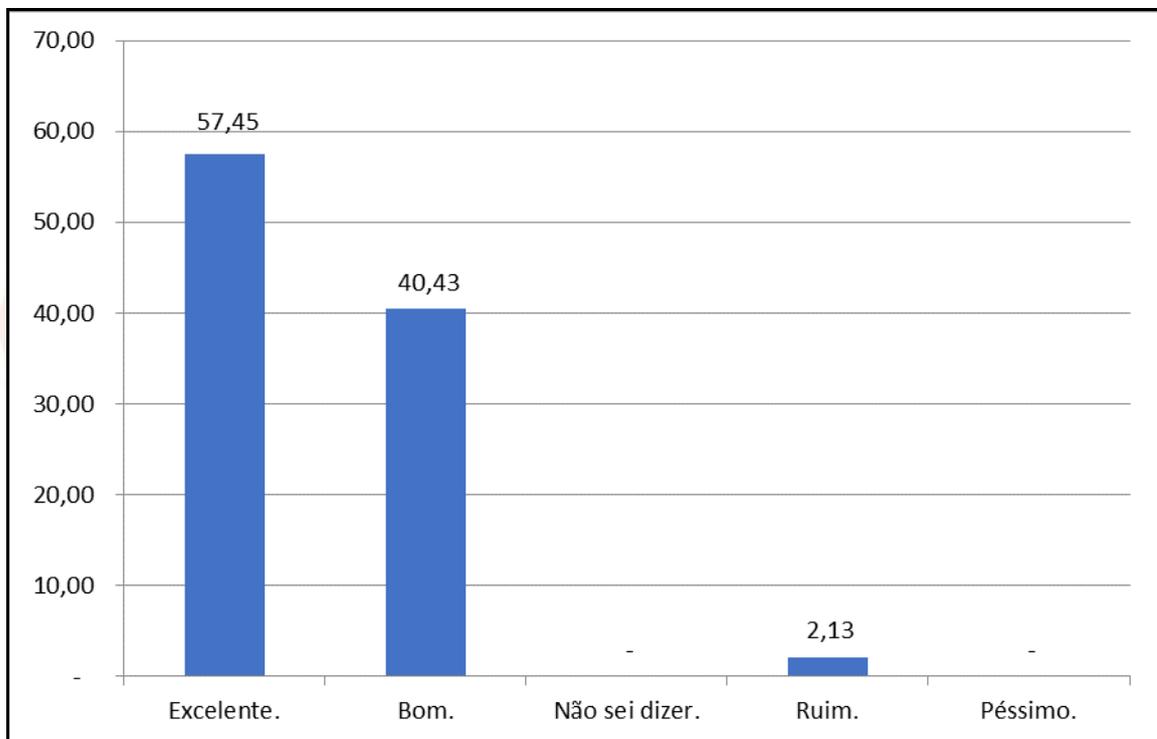
Contudo, não se trata de provocar os/as alunos/as de modo que se tornem céticos e inconvenientes. Não se trata disso. A criatividade que o Ensino Religioso desperta, principalmente, quando ensinado por meio de recursos diversificados, é aquela que faz com que os/as alunos/as percebam a necessidade de melhorar o mundo, a partir da promoção de

¹⁸⁵ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

concepções de posturas que têm início no sujeito. Portanto, um Ensino Religioso que pretende ser instrumento de reflexão filosófica e social, com o intuito de minimizar, ou até mesmo eliminar, os comportamentos que tendam a causar desequilíbrios e menor harmonia entre as pessoas.

Não obstante, o Gráfico 8, apresenta os resultados da oitava questão tratada na pesquisa de campo, a qual indagou *qual a opinião do/a professor/a sobre atividades de Ensino Religioso, em sala de aula, que permitem maior interação entre os/as alunos/as*.

Gráfico 8 - Qual a sua opinião sobre as atividades de Ensino Religioso em sala de aula que permitem maior interação entre os/as alunos/as?¹⁸⁶



Observando-se os dados numéricos inerentes ao Gráfico 8 tem-se que 57,45% dos/as respondentes afirmam serem excelentes as atividades de Ensino Religioso, em sala de aula, que permitem maior interação entre os/as alunos/as. Complementando essa ideia há também os 40,43% que entendem que tais atividades são boas. De resto, há apenas 2,13% que consideram essas mesmas atividades como algo ruim. Então, em seu conjunto, os respondentes que se expressaram positivamente em relação a essa questão somam 97,87% do público-alvo respondente. Cabe, dessa forma, analisar as respostas abertas, no intuito de entender as razões de tamanha aceitação:

¹⁸⁶ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Dependendo do assunto a ser abordado, esse tipo de atividade permite maior troca de conhecimentos
 Dificilmente alguém fica de fora
 Toda essa interação deriva da roda de conversa, do teatro, do diálogo
 Porque um dos objetivos do Ensino Religioso é a qualificação para uma boa convivência coletiva
 Geralmente trabalho valorizando o meio em que os/as alunos/as vivem. Então, a participação é total
 As aulas de Ensino Religioso ajudam os/as alunos/as a tomarem consciência de seus comportamentos em relação ao próximo
 No que diz respeito aos conteúdos, quanto maior for a interação entre os/as alunos/as em sala de aula, maior será o seu desenvolvimento; pois, ao se integrarem, um sana a dúvida do outro
 É fundamental. Tenho feito esta dinâmica, convidando-os/as a irem à frente para apresentarem seus trabalhos com respeito, levando todos à maior interação
 Poderíamos ter mais tempo para aplicar uma atividade diferenciada; mas o tempo que é permitido não é suficiente
 É excelente. É uma ótima oportunidade para promover a interdisciplinaridade¹⁸⁷

Analisando as respostas abertas torna-se mais fácil compreender os números apresentados no Gráfico 8. Conforme explicam os/as professores/as respondentes, as atividades que possibilitam maior interação entre os/as alunos/as representam a própria síntese do Ensino Religioso, qual seja: difundir um conhecimento que promova maior harmonia em termos de convivência humana.

Sendo assim, o Ensino Religioso ocupa lugar entre as mais diversas disciplinas com o objetivo de fazer com os/as estudantes possam aprender a viver melhor. Isso é feito por meio da difusão de valores que, em geral, fundamentam o bom convívio humano, tais como respeito, amizade, cuidado, verdade, inclusão, entre tantos outros.

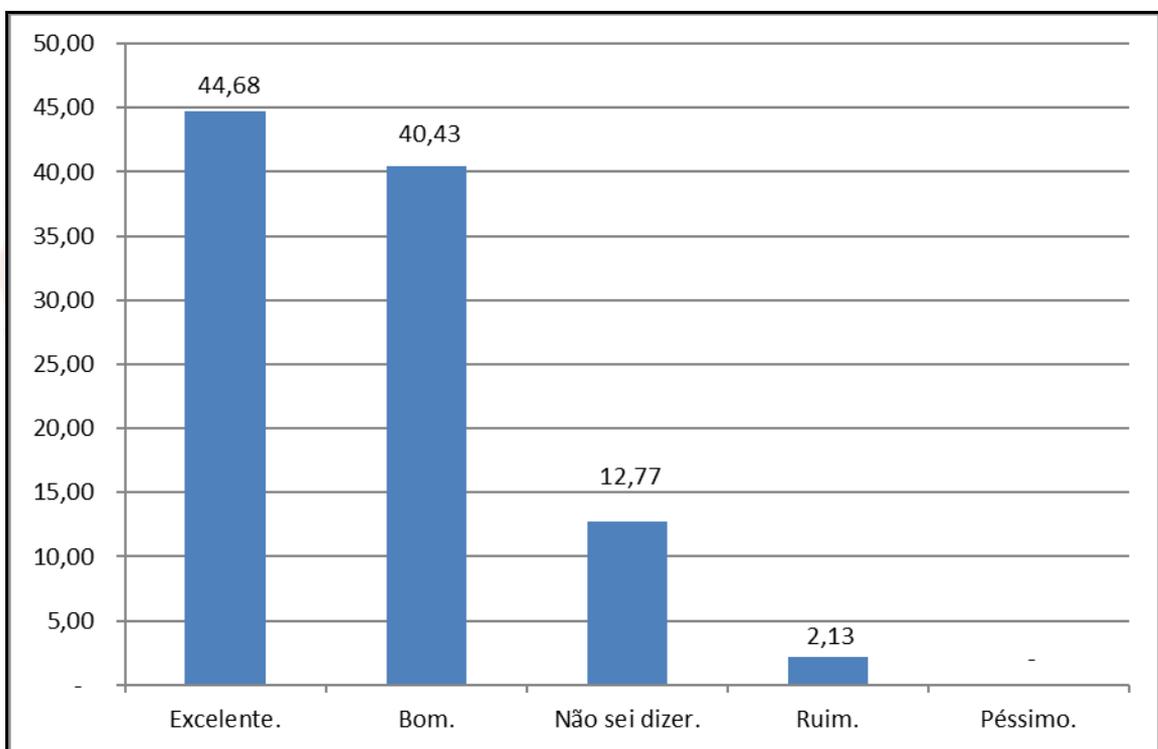
Acredita-se que as atividades que melhor possibilitam interação entre os/as alunos/as sejam as que tenham algum aspecto lúdico. E, embora já se tenha aqui, nesse trabalho, admitido que tais atividades não devam ser os únicos instrumentos a serem utilizados pelos/as professores/as, acredita-se do mesmo modo que não deve haver processo educativo que não contemple, em boa medida, os mais variados recursos lúdicos. Diz isso devido acreditar, também, que os aspectos lúdicos empregados no processo educativo são, já de início, uma forma de fazer com que os/as alunos/as entendam que, ainda que a vida pareça difícil e dura, como de fato é, em muitas ocasiões, há, também, formas prazerosas de se enfrentar o cotidiano escolar. Ademais, pela interação decorrente dos mecanismos lúdicos, os/as alunos/as são levados a crer que, por mais que um problema complexo se apresente a busca coletiva por soluções pode minimizar o esforço e, por conseguinte, o sofrimento.

¹⁸⁷ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

Por último, cabe ainda ressaltar que os métodos lúdicos, embora exijam tempo e esforço de preparação, se bem estruturados, reduzem consideravelmente o trabalho do/a professor/a, libertando-o/a para que exerça sua função mais importante, inerentes à observação e à avaliação, direta e indireta, dos/as alunos/as.

O Gráfico 9, apresenta os resultados da nona questão tratada na pesquisa de campo, cujo intuito maior era saber, do/a professor/a respondente, *como é o desempenho dos/as alunos/as quando as atividades de Ensino Religioso, em sala de aula, envolvem jogos e brincadeiras.*

Gráfico 9 - Como é o desempenho de seus/suas alunos/as quando as atividades de Ensino Religioso em sala de aula envolvem jogos e brincadeiras?¹⁸⁸



Como se pode constatar por meio do gráfico acima apresentado, 44,68% dos/as pesquisados/as afirmam ser excelente o desempenho dos/as alunos/as quando as atividades de Ensino Religioso, em sala de aula, envolvem jogos e brincadeiras. Na mesma vertente positiva encontram-se 40,43% dos/as respondentes, os quais consideram bom esse desempenho. Em direção inversa têm-se 2,13% do público-alvo consultado, que consideram ruim desempenho dos/as alunos/as quando as atividades de Ensino Religioso, em sala de aula, envolvem jogos e brincadeiras. Por último há 12,77% dos/as professores/as que alegaram não

¹⁸⁸ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

ter o que dizer acerca dessa questão. Contudo, o importante é que 85,11% dos/as respondentes compõem o grupo que aprecia de forma positiva a presente questão. No entanto, somente consultando as respostas abertas se compreender melhor as razões que levaram a esse resultado tão expressivo:

É recompensador quando os/as alunos/as entendem a proposta
 Motiva mais e todos aprendem a hora de ganhar e de perder; ou seja, fazer comparação como a vida é diante das dificuldades que precisamos enfrentar
 Os/as alunos/as já ficam na expectativa de que algo diferente vai acontecer na minha aula. Quando chego na sala já querem saber o que eu trouxe, o que vamos fazer. A participação é ampla
 Nas aulas de Ensino Religioso procuro trabalhar com músicas, teatro, relaxamento etc
 Os/as alunos/as interagem com intensidade, fazem muito barulho, mas sempre conseguem chegar ao objetivo proposto para a aula
 O/a aluno/a desperta, em seu desempenho de formação e aprendizagem. Por isso mesmo, o interesse pelas tarefas, jogos e brincadeiras é muito elevado no contexto do Ensino Religioso
 Produzir um ambiente agradável e lúdico é produtivo e rende bons frutos ao processo de ensino-aprendizagem
 É importante que toda atividade traga o aprendizado não somente de valores religiosos, mas também de valores humanos. Isso faz enriquecer o processo didático
 Os/as alunos/as interagem bem entre si, concluindo todas as atividades propostas
 Aprender deve ser algo prazeroso; mas, quando se trabalha com questões éticas e ainda mais se isso vem associado à vivência dos/as alunos/as ¹⁸⁹

Na nona questão, a análise das respostas abertas não deixa dúvidas do quão importante são os métodos lúdicos para o processo de ensino-aprendizagem. No caso específico do Ensino Religioso entende-se que tal importância se revela ainda maior, pois confere aos/às alunos/as maior prazer em aprender a refletir os valores que podem influenciar diretamente em seu cotidiano.

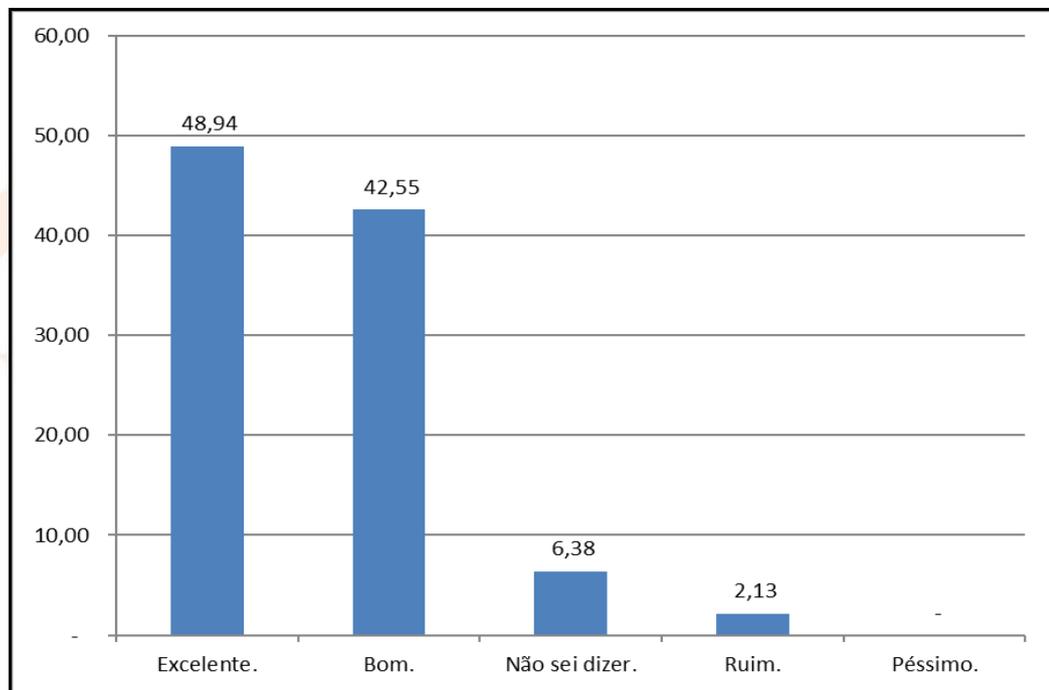
Em outros termos, ao invés de se falar aos/às alunos/as acerca de um determinado valor, os métodos lúdicos permitem que vivenciem a prática desses valores. Então, por meio do uso de métodos lúdicos, não se fala aos/às alunos/as sobre a importância de serem inclusivos; mas, sim, possibilita-os a oportunidade de agirem de modo inclusivo, seja aceitando o/a outro/a sujeito/pessoa; seja sendo aceito/a pelo/a outro/a. Isso é, também, uma forma de sentir os benéficos efeitos de se agir de forma humanista. Em algumas disciplinas esse tipo de aprendizado pode ser mais difícil, por conta do caráter material de seus conteúdos. No entanto, em se tratando de Ensino Religioso tais métodos tornam-se mais eficazes, pois permitem que os/as alunos/as aprendam até mesmo sem perceberem, visto que a dinâmica aplicada às aulas em muito se distancia dos procedimentos comuns à chamada educação bancária.

¹⁸⁹ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo. .

No que tange aos/as professores/as, entende-se que o lúdico afasta boa parte dos aspectos negativos do que se entende por comportamento professoral. Assim sendo, os/as professores/as passam também a ser vistos pelos/as alunos/as como amigos, aproximando-se mais do sentido grego original da expressão pedagogo, qual seja, o amigo do caminho.

Por fim, o Gráfico 10, apresenta os resultados da décima questão tratada na pesquisa de campo, a qual indagava, *qual o grau de disposição do/a professor/a para ensinar e interagir com os/as alunos/as, em sala de aula, quando as atividades de Ensino Religioso envolvem jogos e brincadeiras.*

Gráfico 10 - Qual o seu grau de disposição para ensinar e interagir com os/as alunos/as, em sala de aula, quando as atividades de Ensino Religioso envolvem jogos e brincadeiras?¹⁹⁰



A questão 10 é, provavelmente, a de maior relevância para esse estudo, pois pouco ou nada vale conhecer a importância dos métodos se não houver disposição para colocá-los em prática. Sobre isso, o gráfico acima mostra que 48,94% dos/as professores/as respondentes afirmam que seu grau de disposição do/a professor/a para ensinar e interagir com os/as alunos/as, em sala de aula, quando as atividades de Ensino Religioso envolvem jogos e brincadeiras é excelente. 42,55% dizem que seu grau de disposição é bom. Somente 2,13% disseram ser ruim o seu grau de disposição. Enquanto que os 6,38% restantes confessaram não ter opinião formada sobre essa questão. No entanto, o lastro positivo dessas respostas

¹⁹⁰ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

alcança 91,49% dos respondentes, o que já confirma o elevado grau de disposição desses/as professores/as. Ainda assim, serão aqui analisadas também algumas das principais respostas abertas inerentes à questão em pauta:

Fico tão empolgada quanto os/as alunos/as.
 A criatividade sempre produz resultados envolventes.
 Uma coisa importante é que o/a professor/a se envolve na atividade, não sendo apenas mero instrumento que repassa a informação, mas também alguém que recebe aprendizagem.
 Gosto dessa metodologia, pois entendo que produzir junto é fundamental
 A disposição é um processo diário e contínuo com os/as professores/as. E os modelos lúdicos têm que ser recíprocos.
 Gosto. Mas tem que ser um momento de conscientização, para não atrapalhar outras turmas.
 Exige muito da voz e muitas outras coisas, que nem sempre estão ao nosso dispor.
 Estou sempre envolvida com os/as alunos/as. Quando trabalho uma dinâmica de acordo com os conteúdos propostos eu também participo, junto com eles/as.
 Estou sempre disposta a experimentar essa relação de ensino-aprendizagem.
 Excelente. Porque motiva mais e todos/as participam, atraindo ainda mais a atenção dos/as alunos/as. O mais importante é, depois das brincadeiras, pedir ao grupo para explicar o que entendeu.¹⁹¹

Para que se possam analisar melhor essas respostas diretas fazem-se necessário mencionar, novamente, os dados constantes do perfil dos respondentes, acerca da faixa etária dos respondentes, nos quais se percebe que 76,09% têm mais de 40 anos; 13,04% possuem entre 31 e 35 anos; e, por último, os/as demais 10,87% encontram-se na faixa dos 36 aos 40 anos. Assim, o fato de esses grupos etários ainda estarem cheios de disposição é algo admirável, mesmo porque o perfil dos/as respondentes também revelou que grande parte desses/as professores/as trabalhe já há bastante tempo.

Contudo, conforme se pode perceber, por meio das respostas diretas, parece que o ato letivo diário quando alcançam os resultados esperados, motiva os/as professores/as, fazendo com que se envolvam em maior nível, muitas vezes, bem acima de sua capacidade física. Então, o que se deve tentar fazer, nesse caso, é desenvolver alguma estratégia para minimizar o esforço de criação de novas atividades lúdicas, de modo que sobre mais tempo e, por conseguinte, mais disposição, para as atividades desenvolvidas em sala de aula.

Ademais, essas respostas diretas remetem ao que já dizia Paulo Freire sobre ninguém ficar imune aos efeitos positivos do processo de ensino, pois, ao se envolverem mutuamente, fundem-se mestre e aprendiz, ficando quase impossível identificá-los, posto que todas as partes envolvidas tenham algo a ensinar e a aprender.¹⁹²

¹⁹¹ Respostas dos/as docentes participantes da pesquisa conforme arquivo em mídia em anexo.

¹⁹² FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

E isso, por si só, explica esse elevado grau de comprometimento e disposição dos/das professores/as, conforme registrado pela pesquisa de campo. Resta, então, destacar positivamente o grau de envolvimento e disposição dos/as professores/as, lotados na Secretaria Municipal de Educação de Vila Velha - ES, nas unidades de ensino da rede os/as quais não se deixam abater pela idade, nem pelo cansaço que marca o processo educacional como um todo.

Frente ao exposto, tendo sido aqui sido apresentado análises do perfil dos respondentes, juntamente com as análises do questionário que compõe a pesquisa de campo, passa-se agora, no próximo subitem, a expor as sugestões e recomendações que possam de algum modo eliminar ou minimizar as disfunções identificadas ao longo desse trabalho.

3.3 Contribuições da pesquisa voltada para a disciplina Ensino Religioso

A pesquisa de campo não chegou a identificar grandes disfunções no que concerne ao desenvolvimento do processo educativo religioso por meio do lúdico, considerando-se o emprego de brincadeiras que reforcem os valores religiosos. No entanto, algumas questões podem ser melhoradas, de modo a facilitar o emprego dos recursos lúdicos na prática cotidiana do Ensino Religioso na rede de ensino no município de Vila Velha - ES.

Com base nas informações de correntes da pesquisa de campo, entende-se que a primeira sugestão/recomendação a ser feita diz respeito ao fato de que, em algumas escolas, ainda, precisa melhorar o espaço escolar, bem como os materiais disponíveis, de modo a facilitar o uso de recursos lúdicos por parte dos/as professores/as. Isso, obviamente, não se aplica somente ao caso da disciplina Ensino Religioso.

A segunda sugestão/recomendação diz respeito ao risco, levantado na análise da quarta e da quinta questões da pesquisa de campo, de se exagerar no emprego de recursos lúdicos, prejudicando outras ações de extrema importância para o processo de ensino-aprendizagem, como é o caso, por exemplo, da leitura e da escrita. Então, a SEMED, em suas formações, deve ter o cuidado de orientar os/as profissionais diretamente envolvidos com a aplicação do Ensino Religioso, para que esses/essas professores/as busquem maior equilíbrio entre os métodos lúdicos e os não lúdicos, principalmente para que a visão individual de cada aluno/a não seja afetada, o que pode ser dito em relação à avaliação individual.

Por fim, a terceira e última sugestão/recomendação decorre da análise da décima questão da pesquisa de campo, a qual indagou o grau de disposição do/a professor/a para

ensinar e interagir com os/as alunos/as, em sala de aula, quando as atividades de Ensino Religioso envolvem jogos e brincadeiras. Como se disse no decorrer dessa análise é preciso encontrar meio para redução do desgaste aos/às professores/as, pois o emprego de métodos lúdicos, não raramente, torna-se cansativo a esses/as profissionais, especialmente para aqueles/aquelas que se deslocam entre escolas e turnos distintos.

No tocante dessa pesquisa, sugere-se que seja criada, em cada escola, uma espécie de banco de atividades lúdicas, que pode ser registrado em livro físico, quanto em arquivo eletrônico. Nesse banco, os/as professores/as, independente da disciplina que ministrem, registrem as atividades lúdicas que conheçam, possibilitando que outros/as professores/as possam fazer uso, bem como alterá-los e adaptá-los conforme a necessidade pedagógica de cada momento.

Não obstante, à Secretaria Municipal de Educação (SEMED), caberia à função de reunir, em um banco de dados eletrônico, anualmente, as ideias constantes dos bancos de atividades lúdicas desenvolvidas em cada unidade de ensino. Assim, disponibilizaria esse acervo municipal, para que as unidades pudessem ter acesso, alterar ou adaptar à sua unidade temática, conforme a necessidade e a possibilidade de cada escola, permitindo ainda que as cinco regiões se integrassem mais, por meio desse banco de atividades lúdicas, o qual poderia, também, ter espaço para receber, separadamente, sugestões de atividades lúdicas oriundas da comunidade em geral, inclusive de instituições religiosas, desde que, antes de serem aprovadas, as sugestões fossem avaliadas, para que se filtrassem quaisquer tentativas de proselitismo ou de propagação de valores contrários aos ideais defendidos pela proposta curricular municipal.

Do mesmo modo, em poucos anos haveria, na rede de ensino em voga, consistente base de informações acerca das atividades lúdicas, fazendo com que os/as professores/as não precisassem mais se esforçar tanto para inovar em suas técnicas pedagógicas, bastando para isso consultar essa base comum de informações. Para os alunos, uma das grandes vantagens seria a maior diversidade das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula, o que contribuiria para incrementar o processo de ensino-aprendizagem.

Frente ao exposto, e tendo sido apresentadas aqui as sugestões/recomendações com o objetivo de melhorar o emprego de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem inerente às aulas de Ensino Religioso, passam-se agora a apresentar a conclusão geral da presente pesquisa.

CONCLUSÃO

No Brasil, a junção entre o Ensino Religioso e os aspectos lúdicos da educação existe desde a época da colonização, quando os Jesuítas trouxeram para cá um projeto específico de catequização, dando início às ações no interior das aldeias e, tempos depois, criando escolas nas quais, além de escrever e contar também era ensinado o canto, por meio de breves encenações teatrais.

Hoje não é diferente. Em uma educação ativa, o papel do/a professor/a é criar situações que permitam a compreensão dos conteúdos e sua formalização por meio de situações. No caso específico da disciplina Ensino Religioso a dificuldade é encontrar métodos adequados ao seu aprendizado, que possibilitem passar das estruturas naturais não reflexivas, para a reflexão sobre tais estruturas. Assim, o Ensino Religioso deve fazer com que o sujeito construa o seu conhecimento, posto que a abstração ocorra por etapas, em processo contínuo. Isso requer que o/a professor/a utilize estratégias de ensino dinâmicas e inovadoras.

Para tanto, uma das técnicas mais comuns é a utilização da interdisciplinaridade, a qual busca garantir a construção de um conhecimento globalizante, rompendo com as fronteiras entre as disciplinas, as quais deixam de ser entendidas como um saber isolado dos demais saberes. Sobre isso, é preciso atitude e postura interdisciplinar, de busca, envolvimento, compromisso e reciprocidade diante do conhecimento. Nessa perspectiva, o jogo oferece condições para sistematizar relações implícitas em raciocínios, descobertas de conceitos e reflexões, permitindo o desenvolvimento do pensamento e a aquisição dos conteúdos. Afinal, o jogo contempla inúmeras formas de representação da criança ou de suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A importância dos recursos lúdicos fica explícita ao se constatar que as crianças sejam titulares de liberdade, respeito e dignidade como pessoas em desenvolvimento, estabelecendo também que o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se.

Como bem mostrou o presente estudo, o jogo gera situações e permite atitudes, tais como expor desafios, atingir princípios, construir e desenvolver a inteligência, estimulando o pensamento original e a elaboração do conhecimento de modo prazeroso. Ademais, a brincadeira, enquanto atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é o modo pela qual esta começa a aprender. Do mesmo modo, no que diz respeito à socialização, os jogos e as atividades lúdicas ensinam as crianças sobre as regras da vida, tais como: a consideração dos limites; o respeito

às normas e as formas próprias de se comportar frente aos diferentes contextos. Além disso, os jogos ensinam a valorizar o trabalho em equipe e, de modo especial, a entender que o viver humano se constitui atividade coletiva.

Percebe-se que existe uma relação entre os jogos, brincadeiras e o Ensino Religioso, conforme mostrou a literatura consultada, tendo em vista que os jogos e as brincadeiras não surgiram ao acaso, mas que, desde a pré-história, derivam das práticas cotidianas dos adultos, em seus rituais religiosos, astrológicos, nas relações com a magia, nas representações sobre a natureza e os espíritos, a vida e a morte. Tudo isso comumente explicitado em parte dos romances, poemas e demais narrativas. Cabe ressaltar que um dos principais conceitos divinos interligados ao lúdico é o de justiça. Portanto, as brincadeiras e os jogos ensinam as crianças a terem noção do que venha a ser justo.

Não obstante, outro importante aprendizado decorrente do ensino com base em jogos e brincadeiras lúdicas diz respeito à noção de irmandade. Nos jogos em equipe entende-se que não se alcança a vitória sozinha. Para ter êxito é necessário dividir responsabilidades, conter o ego. Então, o lúdico também ensina sobre generosidade, bem como acerca do quanto se conquista objetivos maiores quando se age em harmonia com outros seres humanos. Para tanto, é importante que os jogos e brincadeiras lúdicas façam com que as crianças entendam os problemas cotidianos como parte da vida e não como um castigo, na forma de punição.

Em relação à pesquisa de campo, desenvolvida ao longo do presente estudo, a mesma não identificou disfunções significativas no que diz respeito ao desenvolvimento do processo educativo religioso por meio do lúdico, considerando-se o emprego de brincadeiras que reforcem os valores religiosos. Para os poucos problemas identificados foram sugeridas pequenas atividades a serem desenvolvidas pelos/as professores/as da rede municipal de ensino de Vila Velha – ES, entre as quais a principal é, sem dúvida, a criação de um banco de dados de atividades lúdicas, de cunho interdisciplinar, tendo por base o Ensino Religioso, fazendo com que os/as professores/as não mais precisassem se esforçar tanto para inovar as técnicas pedagógicas, bastando consultar essa base comum de informações.

Contudo, cabe aqui ressaltar ainda que, no início desse estudo levantou-se a hipótese, segundo a qual o Ensino Religioso, aplicado no Ensino Fundamental, somente se apresentará como algo atrativo aos/às alunos/as quando os mesmos puderem aplicar, na prática simples de seu cotidiano, sem grandes dificuldades, os ensinamentos aprendidos em sala de aula.

Combinando-se os aprendizados resultantes da literatura consultada com a pesquisa de campo, pode-se afirmar que a hipótese acima é verdadeira, pois o ensino tende a alcançar maior êxito quanto mais for a sua vinculação à realidade cotidiana dos/as alunos/as. E isso,

pode ser conquistado mais facilmente, caso se utilizem os jogos e as brincadeiras de caráter lúdico como uma das principais ferramentas pedagógicas.

Por sua vez, a questão-problema anunciada ainda na introdução desse estudo, buscava saber como utilizar elementos lúdicos para fazer com que os/as alunos/as da rede pública de ensino, matriculados no Ensino Fundamental, desenvolvem maior interesse pelo Ensino Religioso? Não restam dúvidas que, quando bem instruídas, as atividades lúdicas e jogos permitem que as crianças aprendam a cooperar com os demais; a obedecer às regras; respeitar os direitos dos outros; acatar a autoridade; assumir responsabilidades; aceitar penalidades; bem como a dar oportunidades; o que significa dizer que aprendem a viver em sociedade. Não obstante, ressalta-se que o jogo mobiliza as emoções, pois o participante se manifesta de modo completo, sem as amarras que condicionam suas atitudes em outros cenários sociais.

Entende-se, então, que uma educação lúdica deve ser pautada nos objetivos da educação para o século XXI, priorizando o ser, o conviver, o fazer e o conhecer, levando a criança a uma espécie de viagem interior, pois a atualidade exige capacidade crescente de autonomia e discernimento, com a responsabilidade pessoal, na realização de um destino coletivo. Como se vê, fundamentados na natureza das coisas, tanto o jogo quanto a religião figuram sobre a realidade, dando significação mais próxima a essa mesma realidade. Assim como na religião, na atividade lúdica o que importa não é somente o produto da atividade em si, mas a própria ação, o momento vivido.

Enfim, o trabalho a literatura consultada mostrou que os jogos e as brincadeiras lúdicas, de caráter cooperativo, visam o aprendizado por meio da paz. Os jogos cooperativos, por seu caráter integrador e humanista, trabalham valores éticos, buscando a construção de um mundo melhor, em busca da união e inclusão, contrapondo-se à rivalidade e à exclusão, visto que não há adversários ou inimigos. Por meio dos jogos cooperativos coíbe-se a sensação de derrota, pois a vitória não é algo exclusivo de uma equipe ou de um jogador. Assim, a vitória se constitui bem comum a todos os participantes.

Frente a todo o exposto, sugere-se que o objeto de estudo em voga seja retomado em novas pesquisas, quando, possivelmente, sejam acrescentadas outras variáveis ao desenvolvimento do processo educativo religioso por meio do lúdico, considerando-se a relação entre as brincadeiras e os valores religiosos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Fernando Donizete. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In: OLIVEIRA, L. (Org.). *(Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa* [online]. São Paulo: UNESP, 2009. p. 45-72.
- ALVES, Rubens. *O que é religião?* São Paulo: Loyola, 2002.
- ANASTÁCIO, Mari Regina. *Formação humana a partir da educação para a solidariedade*. Curitiba: PUC-PR, 2010.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de (Org.). *O papel da pesquisa na formação e na prática dos professores*. 5. ed. Campinas: Papirus, 2006.
- ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BAIER, Tânia; POFFO, Janaína. *Álgebra no ensino fundamental: do lúdico ao conceitual*. ENEM – X Encontro Nacional de Educação Matemática. Educação Matemática, Cultura e Diversidade. Salvador: SBEM, v. 1, p. 1280-1286, jul., 2010, p. 1281. Disponível em: <http://www.lematec.net.br/cds/enem10/artigos/cc/t4_cc2031.pdf>. Acesso em: 20 maio 2019.
- BARROS, Luiz Sérgio Cativo. *A influência de um sistema de planejamento e a pesquisa sobre a criatividade dos pesquisadores*. Brasília: UnB, 2001.
- BRAGA, Nívea Pimenta; ALENCAR, Eunice N. I. Soriano de; MARINHO, Cláudia Delamare. *Como desenvolver o potencial criador: um guia para a liberação da criatividade em sala de aula*. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é educação*. 35. ed. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)*. Lei Federal n. 8.069, de 13 de julho de 1990 e legislação correlata. 9. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, 2012.
- _____. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 2010.
- _____. Presidência da República. Casa Civil. *Constituição da República Federativa do Brasil, 1988*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 8 ago. 2018.
- _____. *Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil*. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2018.
- BRENELLI, Rosely Palermo. *O jogo como espaço para pensar*. Campinas: Papirus, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CAETANO, Alessandra; PRODÓCIMO, Elaine. Jogo e desenvolvimento moral: possibilidades nas aulas de Educação Física. In: *EDUCERE – XI Congresso Nacional de Educação*. Curitiba: PUC-PR, 2003, p. 6329-6341. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/cd2013/pdf/8743_4796.pdf>. Acesso em: 20 maio 2019.

CORRÊA, Leidniz Soares; BENTO, Raquel Matos de Lima. *A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil*. Belo Horizonte: PUC, 2013.

CORSINO, Patrícia. *Infância, educação infantil e letramento na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro: das políticas à sala de aula*. Caxambu: ANPEd, 2005.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador. *Revista de Divulgação Técnico-Científica*, v. 1, n. 4, p. 107-112, jan./mar., 2004.

DEL-MASSO, Maria Cândida Soares. *Metodologia do trabalho científico: aspectos introdutórios*. São Paulo: Cultura Acadêmica/CAPES, 2012.

FALCÃO, Paula. *Criação e adaptação de jogos em T&D*. 2. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2008.

FAZENDA, Ivani. C. *Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia*. São Paulo: Loyola, 2001.

FINCO, Daniela; BARBOSA, Maria Carmem; FARIA, Ana Lúcia Goulart de (Orgs.). *Campos de experiência na escola da infância: contribuições italianas para inventar um currículo de educação infantil brasileiro*. Campinas: Leitura Crítica, 2015.

FLORENTINO, Hugo da Silva; OLIVEIRA, Laryssa Abílio; ABÍLIO, Francisco José Pegado. Jogos Cooperativos: uma proposta inovadora para o ensino da Educação Ambiental. *Revista Pesquisa e Ensino em Ciências Exatas e da Natureza*, UFCG, v. 1, n. 2, p. 166-178, dez. 2017.

FONSECA, João José Saraiva da. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC, 2002.

FRANCO, Augusto de. *Ação local: a nova política da contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Ágora, 2015.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

_____. *Pedagogia do Oprimido*. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA É UM ÓRGÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. *Declaração Universal dos Direitos Humanos*. UNICEF/Brasil, 1948. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/pt/resources_10133.htm>. Acesso em: 8 ago. 2018.

GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOMES, Christianne L. Verbete Lúdico. In: GOMES, Christianne L (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 141-146.

GONDIM, Ricardo. *Missão integral: em busca de uma identidade evangélica*. São Paulo: Fonte Editorial, 2010.

GRASSI, Tânia Mara. *Oficinas psicopedagógicas*. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

GUSDORF, Georges. Prefácio. In: JAPIASSÚ, Hilton. *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 7-27.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo. Uma ciência como referência: uma conquista para o Ensino Religioso. *Revista REVER*, ano 15, n. 2, p. 10-25, jul./dez. 2015.

JURDI, Andrea Perosa Saigh; SILVA, Carla Cilene Baptista; LIBERMAN, Flavia. Inventários das brincadeiras e do brincar: ativando uma memória dos afetos. *Revista Interface – Comunicação, Saúde e Educação*, v. 22, n. 65, p. 603-608, fev. 2018.

KAMII, Constance; DECLARK, Georgia. *Reinventado a aritmética: implicações da teoria de Piaget*. 14. ed. Campinas: Papyrus, 1999.

KASSAB, Yara. *As estratégias lúdicas nas ações jesuíticas, nas terras brasileiras (1549-1597): para a maior glória a Deus*. São Paulo: EDUSP, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. *Revista Espacios en Blanco, Serie Indagaciones*, n. 24, jun., p. 81-106, 2014.

_____. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

_____. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LAKATOS, Eva Maria. *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científico*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LINS, Rômulo Campos; GIMENEZ, Joaquim. *Perspectivas em aritmética e álgebra para o século XXI*. Campinas: Papyrus, 1997.

LOPES, Francisco Adacício Dias; JAFELICE, Luiz Carlos. Educação e as novas concepções de realidade, interação e conhecimento. *Revista Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 38, n. 3, p. 789-811, jul./set. 2013.

LUCKESI, Cipriano. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: LUCKESI, Cipriano (Org.) *Ludopedagogia*. Salvador: EDUFBA, 2000. p. 10-41.

- LUZ, Marco Aurélio. O lúdico e o sagrado: a propósito do dream team. In: LUZ, Marco Aurélio. *Cultura Negra em Tempos Pós-Modernos*. Salvador: Scielo Books/EDUFBA, 2008. p. 157-162.
- LYRA, Glaciene Januário Hottis. A importância de se trabalhar com a ludicidade na educação infantil. *Revista Científica Semana Acadêmica*, Fortaleza, v. 1, n. 59, p. 1-28, 2014.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- MALUF, Ângela Cristina. *Brincar, prazer e aprendizado*. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MANZINI-COVRE, Maria de Lourdes. *O que é cidadania*. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- MODESTO, Mônica Cristina; RÚBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.
- MUKHINA, Valéria. *Psicologia da idade pré-escolar*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- NEGRINE, Airton. *Recreação na hotelaria: pensar e fazer o lúdico*. Caxias do Sul: EDUCS, 2001.
- NEVES, Marcos César Danhoni; PEREIRA, Ricardo Francisco. *Divulgando a ciência: de brinquedos, jogos e do vôo humano*. Maringá: LCV, 2006.
- NEVES, Vanessa Ferraz Almeida; CASTANHEIRA, Maria Lúcia; GOUVÊA, Maria Cristina Soares. O letramento e o brincar em processos de socialização na educação infantil brincadeiras diferentes. *Revista Brasileira de Educação*, Belo Horizonte, v. 20, n. 60, p. 215-244, jan./mar. 2015.
- NICOLESCU, Bassarad. *O manifesto da transdisciplinaridade*. São Paulo: Triom, 1999.
- OLIVEIRA, André Henrique Mendes. Compaixão e solidariedade: um diálogo entre Schopenhauer e Rorty. *Griot. Revista de Filosofia*, Terezina, UFPI, v. 6, n. 2, p. 73-82, dez. 2012.
- OLIVEIRA, Eny da Luz Lacerda. *Criatividade e escola: limites e possibilidades segundo gestores e orientadores educacionais*. Brasília: UCB, 2007.
- PALMIERI, Marilicia Witzler Antunes Ribeiro. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. *Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 243-252, mai./ago. 2015.
- PARRA FILHO, Domingos; SANTOS, João Almeida. *Apresentação de trabalhos científicos: monografia, TCC, teses e dissertações*. São Paulo: Futura, 2000.
- PASTORE, Marina di Napoli; BARROS, Denise Dias. A cultura do brincar e a socialização infantil: percepções sobre o ser criança numa comunidade moçambicana. Projeto METUIA. *Caderno de Terapia Ocupacional*, São Carlos, v. 23, n. 3, p. 599-609, 2015.

- PASTRO, Juliana. Influência dos jogos coletivos no desenvolvimento de atitudes sociais: respeito mútuo e solidariedade. *Revista de Educação do IDEAU*, v. 10, n. 21, p. 1-13, jan./jul. 2015.
- PEDROSO, Crislaine de Andrade; BARRETO, Jaqueline Muniz; MALAQUIAS, Joseli de Souza Santos; PINTO, Luciana de Miranda. *Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.
- PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: aprender e aprender. *Revista da Católica*, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.
- RADESPIEL, Maria da Conceição Benfíca. *Alfabetização sem segredos: novos tempos do ensino fundamental*. Contagem: IEMAR, 2000.
- RAMOS, Augusto Cesar Machado. *Objeto de aprendizagem de geometria plana e sólida para o ensino médio e técnico profissionalizante de mecânica*. Belo Horizonte: PUC-MG, 2017.
- RICHARDSON, Roberto Jarry (Org.). *Pesquisa social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas, 1999.
- RIZZUTI, Elaine. *Religião e esporte: a articulação do movimento “Atletas de Cristo”*. Rio de Janeiro: UGF, 2008. Disponível em: <https://ecitydoc.com/download/religiao-e-esporte-articulacao-do-movimento_pdf>. Acesso em: 05 jul. 2018.
- ROCKENBACH, Ramon Roberto Barbosa. *O xadrez escolar e sua relação com a satisfação familiar*. Dois Vizinhos: UESP, 2010.
- RODRIGUES, Edile M. Fracaro; JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo; VOSGERAU, Dilmeire Sant’Anna Ramos. Em Riscos e Rabiscos: Concepções de Ensino Religioso dos Docentes do Ensino Fundamental do Estado do Paraná. *REVER – Revista Estudos da Religião*, ano 9, p. 19-44, set. 2009, p. 20. Disponível em: <www.pucsp.br/rever/rv3_2009/t_rodrigues.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2018.
- RODRIGUES, Lúcia da Silva. *Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização*. Brasília: UnB, 2013.
- RUIZ, João Álvaro. *Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos*. São Paulo: Atlas, 1996.
- SANTO, Eniel do Espírito. Educação lúdica da paideia à contemporaneidade: elementos para uma práxis educativa no ensino de jovens e adultos. *Revista Intersaberes*, v. 7, n. 13, p. 159-177, jan./jun. 2012.
- SANTOS, Antônio Roberto Rocha. Espírito esportivo: fair play e a prática de esportes. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, v. 4, n. 4, p. 13-28, 2005.
- SANTOS, José Carlos do Nascimento. *Ensino religioso: metodologias lúdicas na práxis pedagógica em sala de aula*. III Congresso Nordestino de Ciências da Religião e Teologia, Devoções Religiosas e Pluralismo Cultural, Recife, UNICAP/PE, set., 2016. Disponível em: <<http://www.unicap.br/ocs/index.php/cncrt/cncrt/rt/capturecite/253/38>>. Acesso em: 20 maio 2019.

SANTOS, Leilane Patrício dos. *O lúdico na educação infantil: brincar e jogar, uma forma de educar*. Fortaleza: CESC, 2013.

SANTOS, Luana Dias do; SERRADO JÚNIOR, Jehu Vieira. *O currículo interdisciplinar com enfoque nas diferenças e valores pessoais*. São Paulo: UNESP, 2002.

SANTOS, Maria José Etelvina. Ludicidade e educação emocional na escola: limites e possibilidades. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 15, n. 25, p. 27-41, jan./jun. 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Thaís Araújo. *A influência da educação religiosa no desenvolvimento da moral*. Brasília: UnB, 2013.

SAURA, Soraia Chung. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 163-175, jan./mar. 2014.

SILVA, Gessyca Maria Barbosa da; SILVA, Olivia Karina da; QUEIROZ, Suzana Teixeira de. *Jogos cooperativos como meio de socialização nas aulas de educação física dos alunos da EJA no SESC Casa Amarela*. Recife: UFRPE, 2014.

SILVA, Ivana da ; COSTA, Maria Regina Ferreira da. Jogos cooperativos e valores humanos: uma cultura para a paz. *Caderno PDE*, Curitiba, v. 1, p. 1-22, 2013.

SILVA, Luciana do Nascimento; BRITO, Rosiene Santos; JESUS, Thamyres Madureira de. *Socialização na educação infantil e o papel dos jogos educativos*. São Paulo: EDUSP, 2008.

SILVA, V. M.; VIOL, Bárbara Melina. Importância do lúdico no ensino de higiene para alunos do ensino fundamental: utilização de jogo da memória. *Revista Ciência*, Apucarana: v. 10, n. 1, p. 31-39, 2014.

SILVEIRA, Andréia Aparecida. *A importância do lúdico no ensino-aprendizagem*. Alta Floresta: AJES, 2011.

SOUZA, Eloá Franco. *Alfabetização e o lúdico: a importância dos jogos na educação fundamental*. Lins: Unisalesiano, 2013.

SOUZA, Jackeline Alves de et al. *Era uma vez um lugar estranho chamado escola: adaptação e socialização da criança*. Terezinha: UFPI, 2015.

SOUZA, Maria Theresa de. Temas transversais em educação: bases para uma educação integral. *Cadernos de Pedagogia*, v. 19, n. 62, p. 179-183, São Paulo: 1998.

STEIDEL, Rejane et al. *O processo de construção do conhecimento e a atividade lúdica na formação da criança*. Guaratuba: ISEG, 2002.

VERGARA, Sylvia Constant. *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. São Paulo: Atlas, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. *Psicologia pedagógica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALLON, Henri. *Do ato ao pensamento*. São Paulo: Vozes, 2016.

_____. *Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. Petrópolis: Vozes, 2008.

WEIL, Pierre; D'AMBROSIO, Ubiratan; CREMA, Roberto. *Rumo à nova transdisciplinaridade*. São Paulo: Summus, 1997.



APÊNDICES

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO APLICADOS AOS/AS PROFESSORES/AS

PREZADO/A PROFESSOR/A:

Agradeço por ter aceitado participar da pesquisa, respondendo o questionário, cujos dados subsidiarão minha dissertação de mestrado, cujo título provisório é: **O DESENVOLVIMENTO NO PROCESSO EDUCATIVO RELIGIOSO ATRAVÉS DO LÚDICO: DAS BRINCADEIRAS AOS VALORES RELIGIOSOS**. A primeira parte do questionário, refere-se aos dados pessoais. Não é necessário se identificar. A segunda parte, com dez perguntas fechadas, tem cinco opções. Marque apenas uma. Existe um campo ao final de cada pergunta para que você emita um comentário, se desejar.

Agradeço a sua colaboração.
ROSELIENE MARY.

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS DOCENTES QUE MINISTRAM AO 'ENSINO RELIGIOSO' EM ESCOLAS DO MUNICÍPIO DE VILA VELHA (ES).

DADOS PRELIMINARES.

Nome da Unidade de Ensino (UMEF): _____

Sexo: () Masculino () Feminino

Idade: _____

Religião: _____

Formação: _____

Cargo/Função: _____

Tempo de experiência como docente no Ensino Religioso: _____

Tempo de experiência como docente no Ensino Religioso no município de Vila Velha: _____

QUESTIONÁRIO

01. Como você acha que seus/suas alunos/as avaliam o Ensino Religioso?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

02. Como você pensa que seus/suas alunos/as avaliam a forma como as aulas de Ensino Religioso são desenvolvidas em sua escola?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

03. Qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso desenvolver jogos em sala de aula?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

04. Qual a sua opinião sobre o/a professor/a de Ensino Religioso que apresenta os conteúdos apenas por meio de textos e exercícios?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

05. O que você pensa sobre atividades de Ensino Religioso, em grupo, desenvolvidas em sala de aula?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

06. O que você pensa sobre atividades de Ensino Religioso individuais, desenvolvidas em sala de aula?

- a) Excelente.
- b) Bom.

- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

07. Qual a sua opinião sobre a criatividade dos/as seus/suas alunos/as quando você apresenta os conteúdos do Ensino Religioso?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

08. Qual a sua opinião sobre as atividades de Ensino Religioso em sala de aula que permitem maior interação entre os/as alunos/as?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

09. Como é o desempenho de seus/suas alunos/as quando as atividades de Ensino Religioso em sala de aula envolvem jogos e brincadeiras?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

10. Qual o seu grau de disposição para ensinar e interagir com os/as alunos/as, em sala de aula, quando as atividades de Ensino Religioso envolvem jogos e brincadeiras?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

11. Qual a sua opinião sobre a proposta curricular do município de Vila Velha – ES?

- a) Excelente.
- b) Bom.
- c) Não sei dizer.
- d) Ruim
- e) Péssimo.

Comente: _____

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Informações às pessoas participantes

1. Convite

Você está sendo convidada(o) a participar da pesquisa do mestrado de Roseliene Mary Zippinotte Vionet, intitulada: **O DESENVOLVIMENTO NO PROCESSO EDUCATIVO RELIGIOSO ATRAVÉS DO LÚDICO: DAS BRINCADEIRAS AOS VALORES RELIGIOSOS.**

Antes de decidir se participará, é importante que você entenda as propostas da pesquisa para verificar se concorda com elas. Reserve um tempo para ler cuidadosamente as informações a seguir e faça perguntas se algo não estiver claro ou se quiser mais informações. Não tenha pressa de decidir se deseja ou não participar desta pesquisa.

2. Título da pesquisa:

O DESENVOLVIMENTO NO PROCESSO EDUCATIVO RELIGIOSO ATRAVÉS DO LÚDICO: DAS BRINCADEIRAS AOS VALORES RELIGIOSOS.

3. O que é o projeto?

Este projeto se estabelece como pertinente, visto que, ao averiguar qual prática pedagógica do/da docente mediante esta problemática e sua a postura para 'investigar como utilizar elementos lúdicos para fazer com que os/a alunos/as da rede pública de ensino, matriculados no Ensino Fundamental, desenvolvam maior interesse pelo Ensino Religioso, proporcionando a inclusão dos/das alunos/as sem desrespeitar suas crenças religiosas'.

4. Qual é o objetivo do estudo?

O projeto visa 'investigar, com base nos pressupostos teóricos da interdisciplinaridade e dos métodos lúdicos de ensino, formas de conferir maior criatividade ao conteúdo de Ensino Religioso, com vistas a tornar essa disciplina mais atrativa no âmbito do Ensino Fundamental'.

5. Por que você foi convidada(o)?

Devido a nosso contato anterior, você foi convidada(o) a participar da pesquisa pelo fato de ser um(a) professor(a) de Ensino Religioso. As atividades serão oferecidas para todos/as e a participação é voluntária, conforme desejo e autorização dos/as interessados/as.

6. Eu tenho que participar?

Você é quem decide se gostaria de participar ou não desta pesquisa. Se decidir participar do projeto em questão, você receberá esta folha de informações para guardar, deverá assinar um termo de consentimento e poderá participar e propor questões ao longo de toda a atividade de pesquisa. Mesmo se você decidir participar, você ainda tem a liberdade de se retirar das atividades a qualquer momento e sem dar justificativas.

7. O que acontecerá comigo se eu participar? O que eu tenho que fazer?

Você responderá a um questionário fechado de questões concretas.

8. O que acontece quando o estudo termina?

Ao final, o pesquisador irá propor uma devolutiva sobre as questões elencadas e o resultado. Os resultados vão compor o acervo de pesquisas do Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões da Faculdade Unida de Vitória/ES, ficando disponíveis para consulta.

9. Minha participação neste estudo será mantida em sigilo? Sim.

10. Contato para informações adicionais

Se você precisar de informações adicionais sobre a participação na pesquisa:

Pesquisadora: Roseliene Mary Zippinotte Vionet.

Gestora Escolar.

E-mail: rvionet@gmail.com

Telefone: (27) 99747-7573.

Orientador: Professor Dr. Julio Cezar de Paula Brotto.

E-mail: julio.brotto@faculdadeunida.com.br

Obrigado por ler estas informações! Caso deseje participar deste estudo, assine o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido anexo e devolva-o à pesquisadora. Você pode guardar uma cópia destas informações e do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para seu próprio registro.

Vila Velha – ES, ___ de _____ de 2018.

Assinatura da pesquisadora

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Nome da pessoa participante: _____

1 – Confirmando que li e entendi a folha de informações para o estudo acima e que tive a oportunidade de fazer perguntas.

2 – Entendo que minha participação é voluntária e que sou livre para retirar meu consentimento a qualquer momento, sem precisar dar explicações, e sem que meus direitos legais sejam afetados.

3 – Concordo em participar da pesquisa acima.

Vila Velha – ES, ___ de _____ de 2018.

Assinatura da pessoa participante

