



## PERCEPÇÕES E VIVÊNCIAS DOS PARTICIPANTES DO II ENCONTRO DE APRENDIZAGEM LÚDICA (EAL) DO DISTRITO FEDERAL

## PERCEPTIONS AND LIVES OF PARTICIPANTS OF THE II EDUCATIONAL LEARNING MEETING-II EAL OF THE DISTRITO FEDERAL

[1] Josinalva Estacio Menezes

[2] Maria Dalvirene Braga

[3] Cleia Alves Nogueira

Universidade de Brasília / jomene@bol.com.br / dalvirenebraga@gmail.com / cleianog@gmail.com

### Resumo

Neste trabalho, apresentamos os resultados de uma pesquisa cujo objetivo geral foi verificar as percepções e vivências de estudantes de graduação e professores, a respeito da importância da ludicidade em contextos acadêmicos e educacionais, a partir do II Encontro de Aprendizagem Lúdica (EAL), no Distrito Federal (DF). Para isso, foi realizado um estudo bibliográfico, com base em autores como Alves, Feitosa e Soares (2015), Kishimoto (1994), Luckesi (2000), Sá (2004), entre outros, para fundamentar as ideias que permearam este trabalho. Foram pesquisados 45 das 200 pessoas que participaram do evento. O instrumento utilizado para coleta de dados foi um questionário de avaliação do evento, composto de perguntas fechadas, com eventuais justificativas, e também, perguntas abertas. Posteriormente, as respostas livres concernentes às justificativas ou questões abertas foram transcritas, categorizadas e analisadas segundo Bardin (1977) em sua análise de conteúdo, para os consequentes resultados e conclusões. Concluímos com esta pesquisa a necessidade de mais eventos como o EAL, pois foi de encontro à necessidade dos participantes que, em sua maioria, são professores ou alunos da licenciatura. Eles relataram interessados em vivenciar mais experiências lúdicas, no trabalho e em suas vidas pessoais. Os resultados permitem destacar o aspecto positivo do evento realizado, reforçados pelas solicitações de mais eventos e tempo para realização.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Formação de professores. Lúdico.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

## Abstract:

In this work, we present the results of a research whose general objective was to verify the perceptions and experiences of undergraduate students and teachers, regarding the importance of playfulness in academic and educational contexts, from the Second Meeting of Learning Learning (EAL), in the Federal District (DF). For this, a bibliographic study was carried out, based on authors such as Alves, Feitosa and Soares (2015), Kishimoto (1994), Luckesi (2000) and Sá (2004), among others, to support the ideas that permeated this work. We surveyed 46 of the 200 people who participated in the event. The instrument used for data collection was an evaluation questionnaire, composed of closed questions, with possible justifications, and open questions. Subsequently, the free answers concerning justifications or open questions were transcribed, categorized and analyzed according to the ideas of Bardin (1977) in their content analysis, for the consequent results and conclusions. We conclude with this research the need for more events such as the Meeting of Learning Learning - II EAL, because it was meeting the need of participants who, for the most part, are teachers or undergraduate students. They declared themselves interested in experiencing more playful experiences, at work and in their personal lives. The results allow us to highlight the positive aspect of the event, reinforced by the requests for more events and time for realization.

**Keywords:** Learning. Teacher training. Ludic.

## Introdução

O Século XXI está sendo denominado por Sá (2004) e outros pesquisadores como o século da ludicidade. As razões remetem ao fato de que atividades com este viés estão sendo perquiridas mais intensamente hoje.

Essa autora relaciona uma vivência lúdica a uma forma de intervir no mundo, ou seja: além de estar nele, sermos ele. Assim, são elementos como o conhecimento, a prática e a reflexão que nos permitem exercer um protagonismo lúdico ativo. Neste sentido, não se pode mais ignorar a necessidade do revestimento de um caráter lúdico de forma mais presente nas múltiplas atividades e setores concernentes ao ser humano. Assim, é de se esperar o aumento de discussões a respeito da ludicidade e lúdico em ambientes como o acadêmico.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Ludicidade pode ser entendida como uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico (ensinar e aprender se divertindo), (DICIONÁRIO INFORMAL, 2012). Aqui, podemos incluir a leveza, espontaneidade, que permite uma interação mais fluida, uma atividade mais verdadeira, espontânea. Numa condição de ludicidade, acreditamos chegar a resultados mais proveitosos e efetivos na atividade revestida com essa característica.

Sá (2004) define atividade lúdica como todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. Há que se concordar que estas ideias cabem perfeitamente no contexto educacional, sendo assim, é preciso uma predisposição interna para incorporar a ludicidade, pois envolve uma mudança afetiva, interna, além da acional, externa.

Neste sentido não apenas os jogos e os brinquedos, mas também qualquer atividade que possibilite momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos, pode ser considerada lúdica. Ressaltamos ainda que, para Luckesi (2000), o que importa na atividade lúdica é o que dela resulta, a própria ação, o momento vivido.

Quando nos transportamos para o ambiente escolar/acadêmico, o que observamos é que o que traz esse traço organizacional é a própria atitude lúdica do educador e dos educandos. Assim, na sala de aula, observamos que o modelo de escola tradicional centrado na transmissão de conteúdos não comporta um modelo lúdico. Vale frisar que na escola, a ludicidade fica mais presente nas atividades com crianças, restrita às séries iniciais.

No entanto, os estudos de Garbi (1997) mostram que até no ambiente matemático cabe o lúdico e atividades lúdicas, nas competições, nas recreações matemáticas, nos jogos de raciocínio, onde predominam a lógica e o emprego de ideias matemáticas. Mais ainda, várias áreas do conhecimento recomendam o jogo como aspecto de ludicidade como favorável para o desenvolvimento integral do ser humano.

Alves, Feitosa e Soares (2015) fizeram um estudo no qual buscaram as concepções de professores sobre ludicidade na prática docente. O que constataram é que para eles, ludicidade está diretamente relacionada a jogos e brincadeiras, é vista como instrumento de apoio ao trabalho, e também é considerada elemento da prática pedagógica. Segundo eles, ludicidade implica em acolhimento, reforço para a aprendizagem, ou preenchimento do tempo livre (ou passatempo).



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Estas ideias se fazem presentes também em autores como Kishimoto (1994) e Fernandes (2013). Não devemos esquecer que lúdico e ludicidade incorporam as orientações presentes em documentos oficiais do ensino, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1977).

Nestes documentos, recomenda-se fortemente atividades lúdicas e jogos como elemento presente nas atividades de ensino e de aprendizagem, como coadjuvantes do professor na viabilização da aprendizagem discente.

Nesta direção, é criado em 2013, o Grupo de Estudos e Pesquisas em Atividades Lúdicas (GEPAL), sediado na Faculdade de Educação (FE), da Universidade de Brasília (UnB) e cadastrado na Plataforma Lattes do Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq). O grupo multidisciplinar, formado por profissionais e atuantes de várias áreas do conhecimento é composto por professores da referida Universidade e de outras, alunos de pós-graduação da FE e professores da rede pública de ensino do DF e outros profissionais. O foco do grupo é o conjunto dos diversos aspectos concernentes ao processo de ensino e aprendizagem lúdica matemática, e seus membros atuam nos diversos níveis de ensino.

O referido grupo tem realizado pesquisas, eventos e outras produções voltadas para o tema, que inclui publicação em livros e artigos em periódicos especializados, bem como, organização e realização de Encontros de Aprendizagem Lúdica (EAL). O primeiro desses encontros aconteceu em 2014. Em ambos os eventos foram lançados um livro correspondendo a uma coletânea de artigos produzidos pelos membros do GEPAL versando sobre o tema em suas várias interfaces.

É forte a interação entre os professores e alunos que compõem o grupo, da UnB e da rede pública do DF, a qual é constatada pelo número de participantes dos eventos onde este grupo atua.

A estrutura do sistema educacional de ensino no Distrito Federal, no que se refere ao nível básico, distribui as 31 Regiões Administrativas (RA) por 14 Coordenações Regionais de Ensino, cada uma delas podendo englobar mais de uma RA.

Além disso, existe um conjunto de documentos que orienta o ensino básico, incluindo tanto os nacionais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1999, 2005), a Lei de Diretrizes e Bases para o Ensino Nacional (LDBEN) (BRASIL, 1997), quanto os específicos distritais, como a coleção Currículo em Movimento, lançada em 2014.

Nestes documentos citados, encontramos referências ao lúdico. Recomenda-se, para todos os níveis do ensino básico, atividades lúdicas para a prática do professor, no processo ensino-aprendizagem.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

O aspecto lúdico também é recomendado por pesquisadores em diversas áreas do conhecimento, em especial na Educação.

No Distrito Federal são conhecidas algumas iniciativas de inserção do lúdico em atividades educacionais. Estas são provenientes de iniciativas, por parte de grupos de professores em escolas, de forma pontual, como “Projeto Matemática Todo Dia” e “Nas trilhas da Inclusão” (CEM 09 – Ceilândia) e também por parte dos diversos órgãos do DF voltados para o sistema educacional, a exemplo do projeto “Abrindo as portas do xadrez” desenvolvido em núcleos de ensino do sistema socioeducativo, e o “Projeto Roboticando”, na Coordenação Regional de Ensino do Guará.

Estes eventos têm contribuído para a melhoria do ensino em geral, e de matemática em particular, de modo que consideramos pertinente investigar a validade do lúdico no ensino.

Todas essas considerações nos permitem avançar na consideração do lúdico como aspecto positivo na vida do ser humano, o que inclui a educação e, acreditando no valor do lúdico no desenvolvimento integral do indivíduo, é nessa direção que seguimos neste estudo.

Dessa forma, consideramos fazer uma pesquisa de opinião sobre a importância da ludicidade em contextos acadêmicos e educacionais, a partir de um encontro de aprendizagem lúdica.

## Metodologia

Realizamos uma pesquisa empírica, buscando saber das opiniões dos participantes da comunidade acadêmica sobre a importância da ludicidade em atividades neste contexto.

Foram pesquisados 45 das 200 pessoas que participaram do evento, uma amostra representativa dentre ouvintes, autores, organizadores e monitores, selecionada de acordo com as orientações teóricas de Chizotti (1991) para compor o corpo de respondentes. O instrumento utilizado para coleta de dados foi um questionário de avaliação do evento, composto de perguntas fechadas, com eventuais justificativas, e também, perguntas abertas, aplicado aos participantes. Enviamos para todos os participantes um *link* com um questionário de pesquisa, construído no Google Formulários e que deveria ser respondido de modo on-line.

Escolhemos este instrumento de coleta de dados em vista da facilidade, tanto do acesso ao mesmo por parte dos respondentes, já que a inscrição nos permitiu coletar os e-mails dos participantes, nos facilitando este contato e a análise dos dados coletados.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

As respostas livres concernentes às justificativas ou questões abertas foram transcritas, categorizadas e analisadas segundo Bardin (1977) em sua análise de conteúdo, para os consequentes resultados e conclusões.

## Resultados e Discussão

O II EAL aconteceu nos dias 18 e 19 de novembro de 2016, na Universidade de Brasília (UnB). O encontro teve como tema “A Ludicidade e seus desafios” e como proposta de trabalho, colocar em discussão os desafios dessa temática, seja no campo profissional, como também, no campo da pesquisa.

Dos 45 selecionados para a pesquisa, dos quais apenas quatro são do sexo masculino, o perfil é o seguinte: cinco são membros do grupo de pesquisa, correspondendo à organização; quatro são monitores e os demais 36 são participantes do evento, ouvintes ou ministrantes. Deste total, 18 atuam na educação básica, 11 são alunos de graduação, sendo sete da instituição promotora do evento; 10 deles são alunos de pós-graduação, três são professores do ensino superior e três têm outra atuação.

Os alunos da graduação são representados por cursistas de licenciatura e pedagogos. Ressaltamos ainda que, quatro respondentes declararam-se do sexo masculino e 41, do sexo feminino.

Perguntamos a seguir em que momentos os participantes tiveram acesso à ludicidade na vida. Destes, 22, declararam ter tido ludicidade no ensino básico, 16 no ensino superior, 19 declararam trabalhar com ludicidade cotidianamente e 23 já haviam vivenciado. Outros 26 experimentaram a ludicidade somente na infância, dois apenas neste evento e dois deles em outras situações.

Notou-se que sendo todos os participantes adultos, o contato com a ludicidade foi maior nas séries iniciais ou quando optaram por trabalhar nesta perspectiva.

Aqui, destacamos a força do lúdico na vida do indivíduo. Seja qual for o momento em que vivenciaram a ludicidade, os participantes não esqueceram da vivência com a ludicidade, corroborando as ideias de Kishimoto (1994) e Alves, Feitosa e Soares (2015) sobre o papel do lúdico em todas as etapas da vida do indivíduo, tanto na vida quanto na escola.

Seguimos indagando o tempo de uso da ludicidade no trabalho. Seis responderam que não usam, onze usam há menos de cinco anos, sete deles entre cinco e 10 anos e 21 trabalham com a



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

ludicidade há mais de 10 anos. Estas respostas estão em concordância com a questão anterior considerando que mais da metade realiza cotidianamente atividades relacionadas ao lúdico.

Já no dia a dia, três deles declararam não usar ludicidade; três com crianças, suas ou não; 14, com crianças ou adultos conhecidos; 17 declararam usar a ludicidade com qualquer pessoa e os sete restantes usam em outras situações.

Nesta mesma questão solicitamos uma justificativa, dentre as quais destacamos uma concepção de lúdico atrelada à leveza e à música:

*“Gosto muito de brincar, conversar, ouvir músicas. Procuro ter uma vida suave e o lúdico faz parte dessa busca.”*  
(Entrevistado, 2018)

Destacamos também, a concepção que alguns trazem para o evento, de que a ludicidade é algo que deva ser levado em consideração apenas na infância, demonstrando a necessidade deste tipo de encontro para desmistificar a visão de muitos e, em especial, dos professores ou estudantes de licenciatura, para a necessidade do lúdico no processo de ensino e de aprendizagem, conforme a transcrição do trecho que segue:

*“Acredito que devida a rotina e as obrigações acadêmicas, acabo seguindo os costumes de que ludicidade é algo que só pode acontecer na infância. Mas com os conhecimentos que estou adquirindo na faculdade e nesses eventos, percebo que estamos errados.”*  
(Entrevistado, 2018)

E também, aqueles que trazem para o evento a concepção de que a ludicidade permeia toda as modalidades:

*“Como professora do ensino básico, acredito na importância da ludicidade em todos os contextos de ensino e aprendizagem.”*  
(Entrevistado, 2018)

Na questão seguinte foi perguntado em qual época da vida deveríamos vivenciar atividades lúdicas em geral e a justificativa da resposta. Da totalidade dos participantes, 42 declararam que em todas as épocas da vida deveríamos vivenciar a ludicidade, principalmente as crianças. Já os adultos deveriam ter momentos específicos – de lazer, de brincadeiras, *happy hour* e momentos de folga, como feriados e finais de semana. As respostas corroboram as opiniões dos autores citados aqui. De fato, os pesquisadores do lúdico concordam que o homem é um “ser brincante”.

Dando continuidade ao questionário, seguiu-se um conjunto de perguntas de natureza técnica sobre a estrutura, atividade, e suporte do evento. De um modo geral, foi avaliado positivamente. Algumas respostas desfavoráveis referiam-se ao tempo das atividades, os horários,



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

incompatíveis com atividades particulares ou trabalho, e alguns ruídos de comunicação dos horários e locais, por isso não consideramos significativas para a análise.

Passaremos então à análise das duas últimas questões. Solicitando sugestões para o próximo encontro, foram apresentados vários pedidos de não encerrar com a realização dos encontros, manter a forma de organizar e a decoração, que foi bastante elogiada, por ter sido bastante lúdica, e a diversidade das atividades oferecidas. Houve, também, sugestões para redistribuir o tempo das atividades, pois alguns acharam o tempo insuficiente para as atividades ofertadas.

Finalmente, deixamos os participantes à vontade para que acrescentassem o que considerassem necessário ou relevante.

Os comentários desfavoráveis nos deixaram atentos para evitarmos repetições no próximo encontro. Dentre eles, destacamos:

*“As apresentações poderiam ser em menor quantidade para que houvesse mais pessoas para assisti-las com salas mais cheias. Houve apresentações que não envolvia ludicidade.”*  
(Entrevistado, 2018)

*“Foi muito demorada a palestra de (omitido).”*  
(Entrevistado, 2018)

Os comentários positivos nos deixaram bastante motivados a continuar a realização dos encontros. Apresentamos a seguir alguns destaques, que nos sinalizam e reafirmam a importância do lúdico na vida do indivíduo.

*“O encontro foi maravilhoso! Muito divertido e rico. O encontro de pessoas com o intuito de partilhar o lúdico foi magnífico. Muita coisa interessante e diversificada. A área de matemática envolvida com o lúdico foi sensacional.”*  
(Entrevistado, 2018)

*“Agradeço à iniciativa por tão rico evento.”*  
(Entrevistado, 2018)

*“Só acredito que a divulgação fará o próximo encontro um sucesso ainda maior. Parabéns a todos os organizadores e envolvidos e até o próximo!!!!”*  
(Entrevistado, 2018)

*“Parabéns a toda equipe organizadora pelo esforço e iniciativa de elaborar um evento significativo para o campo da Educação e por ter conseguido “driblar” as dificuldades enfrentadas diante das condições concretas oferecidas pela universidade.”*  
(Entrevistado, 2018)



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Essa análise permite constatar que um encontro lúdico propicia aos seus participantes, o compartilhamento de experiências e de troca de ideias de atividades adequadas a várias modalidades. Isso, incluindo as que atendam crianças e também adultos, analisando, discutindo e propondo alternativas aos participantes para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas capazes de enriquecer o processo de ensino e de aprendizagem destes profissionais e estudantes, com ênfase na ludicidade.

## Conclusões

Concluimos com esta pesquisa a necessidade de mais eventos como o II Encontro de Aprendizagem Lúdica (EAL), pois foi de encontro à necessidade dos participantes que, em sua maioria, são professores ou alunos da licenciatura, que veem na ludicidade um caminho viável para tornar o processo de ensino e de aprendizagem mais significativo e prazeroso.

Os resultados permitem ainda avançar no aspecto positivo do evento realizado, reforçados pelas solicitações de mais eventos e tempo para realização. Mesmo tendo sido feito em um final de semana, outros participantes do evento, não respondentes da pesquisa, expressaram pesar pelos compromissos profissionais que não permitiram participação em alguns horários e atividades.

Os referidos participantes se mostraram, por meio dos dados coletados, interessados em vivenciar mais experiências lúdicas, não só no trabalho, mas também em suas vidas pessoais, pois acreditam que a dimensão lúdica é inerente ao ser humano em todas as fases de suas vidas.

## Referências

ALVES, P. A., FEITOSA, R. C. S., SOARES, M. B. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores.** Disponível em PDF em [https://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao\\_pedagogia/pdf/2015.1/a-ludicidade.pdf](https://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2015.1/a-ludicidade.pdf). Acessado em maio de 2017.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Martins Fontes, 1977.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais /** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. São Paulo: Cortez, 1991.

FERNANDES, Valdirlene de Jesus Lopes. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. In: **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE - ISSN 1806-6283, 2013.**

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEAL, L. A. B.; D'ÁVILA, C. M. **A ludicidade como princípio formativo**. Disponível em <https://periodicos.set.edu.br/index.php/educacao/article/viewFile/395/236>. Acessado em maio de 2017.

SÁ, Neusa Maria Carlan. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. Dissertação de Mestrado. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2004.

**APÊNDICE:** Modelo do questionário aplicado aos participantes do II EAL

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**GRUPO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM APRENDIZAGEM LÚDICA-GEPAL**  
**II ENCONTRO DE APRENDIZAGEM LÚDICA DO GEPAL-II EAL**  
**QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO II EAL**

Caro participante: Sua participação no II EAL foi fundamental para o sucesso do mesmo. Agora, visando aperfeiçoar os futuros eventos, solicitamos que avalie o II EAL, respondendo esse questionário. Sua opinião é muito importante para nós. Não precisa se identificar. Agradecemos.

Caracterização

Tipo de participação no evento: Organizador-GEPAL ( ) monitor ( ) ouvinte ( ) ministrante ( )

Área de atuação: Educação Básica ( ) aluno de graduação ( ) aluno de pós-graduação ( ) professor do ensino superior ( ) outra ocupação ( )

Sexo: ( ) masculino feminino ( )

Você teve momentos de vivência com a ludicidade em sua vida? Em que períodos? Em que situações?

Caso seja profissional, você usa ludicidade no seu trabalho?

Sim ( ) Não ( )

Caso use a ludicidade no seu trabalho, há quanto tempo o faz?

Há menos de um ano ( ) Entre uma até cinco anos ( ) Entre cinco até dez anos ( )

Há mais de dez anos ( )

Por favor, explique as razões de você usar a ludicidade no seu trabalho.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Você vivencia a ludicidade no seu dia a dia? Por que?

Para você, em que época da vida devemos vivenciar atividades lúdicas ou ludicidade em geral? Por que?

Como você ficou sabendo desse evento?

Indique os turnos em que você participou do II EAL. Pode assinalar mais de uma vez:

Você participou de quais atividades?

Caso você não tenha participado de alguma atividade, por favor, indique qual (is) a (s) razão(ões):

Caso você tenha participado de alguma oficina, indique qual (is).

Você participou da edição anterior, I EAL em 2013?

Você pretende participar em 2019? Por que?

As informações contidas no site foram objetivas e completas?

Você considera o valor da inscrição alto, justo ou baixo?

O que você acha do sistema de inscrições no site:

As instalações físicas permitiram o bom andamento das atividades?

Você foi atendido a contento quando procurou a organização para informações e tirar dúvidas?

O material recebido foi suficiente para sua participação nas oficinas que escolheu?

Você considera o material de apoio do evento (sacolinha, caderno de programação/anotações, garrafinha, crachá):

Avalie, quanto ao aspecto lúdico, cada atividade do evento do qual participou de 1 a 5, sendo 1 péssimo e 5 excelente:

Cerimônia de Abertura ( ) Roda de Conversa ( ) Vivência Lúdica na Abertura ( )

Coquetel da Abertura ( ) Oficinas 8h-10h ( ) Oficinas 10h-12h ( )

Sessão Coordenada: Comunicação Científica ( )

Sessão Coordenada: Relato de Experiência ( )

Sessão Coordenada: Pôsteres ( ) Coffee Breaks (lanches) ( )

Conferência Final e Sorteios ( )



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Os palestrantes e convidados demonstraram domínio sobre o tema apresentado?

As informações no evento serão úteis em sua vida profissional/acadêmica?

Sobre o evento, indique o que achou de POSITIVO E DE NEGATIVO:

Que sugestões de melhoria você dá para o próximo EAL?

Para você, no que se refere à vivência da ludicidade, o evento foi considerado:

Excelente ( ) Bom ( ) Regular ( ) Ruim ( )

Agora, fique à vontade para tecer seus comentários sobre o evento. Pode também acrescentar críticas, sugestões ou elogios. Mais uma vez agradecemos.

