



REVISTA DE

Práticas Pedagógicas

Curso de Pedagogia

V.2, N.2 JULHO A DEZEMBRO 2018

ISSN: 2595-1432

REVISTA DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Vol. 2 nº 2 Jul/Dez. 2018

CURSO DE PEDAGOGIA



FACULDADES ADVENTISTAS DE MINAS GERAIS

REVISTA DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

DIRETOR GERAL

Prof. M. Eng. Luis Daniel Pittini Strumiello

DIRETOR ACADÊMICO DAS FACULDADES

Prof. Me. Eduardo Silva

DIRETOR ADMINISTRATIVO E FINANCEIRO

Lucas Junio Rodrigues

DIRETOR PARA DESENVOLVIMENTO ESTUDANTIL

Pr. Sérgio Roberto Gomes

COORDENADOR DO CURSO DE PEDAGOGIA

Prof. Dr. Antônio Edmir Frota Fernandes

COORDENADORA DOS CURSOS DE PÓS- GRADUAÇÃO

Profª. Ma. Lisiane Flores de Oliveira Strumiello

SECRETÁRIO GERAL

Prof. Josias Cândido Lacerda

EDITORA DA REVISTA

Profª. Ma. Aline Michelli da Silva Penido

BIBLIOTECÁRIO

Edvanildo Almeida de Sousa

INFORMAÇÕES BÁSICAS

A “Revista de Práticas Pedagógicas” do curso de Pedagogia da FAMINAS é uma publicação semestral de artigos de produções técnicas e resumos de trabalhos apresentados.

Ficha Catalográfica Preparada Pelo Setor de Processamento
Técnico da Biblioteca Central da FADMINAS

Revista de Práticas Pedagógicas. – v.2, n. 2(jan./jun. 2018) –
Lavras: FADMINAS, 2018.
Semestral.
ISSN 2595-1432
1. Educação. 2. Pedagogia. 3. Profissional Especialista
CDD 370
CDU 37

CONSELHO EDITORIAL

Prof. Dr. Antônio Edimir Frota Fernandes – Presidente
Profª. Ma. Giuliana Sampaio de Vasconcelos Coelho
Profª. Ma. Ozana de Lima Lacerda
Profª. Drª. Rebeca Contrera Ávila
Profª. Ma. Vera Lúcia Piazzini Frota Fernandes

OBJETIVO

Esta revista destina-se a artigos de produções técnicas e resumos de alunos e professores, internos e externos.

Direitos de Permissão de Divulgação

As opiniões emitidas pelos autores dos trabalhos são de sua inteira responsabilidade. Nenhuma parte desta publicação deve ser reproduzida sem autorização expressa da FADMINAS.

FALE CONOSCO

E-mail:
revistapedagogia@fadminas.org.br

Telefone:
(35) 3829-3925

SUMÁRIO

A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA Rosângela Lima, Danielle Mendonça, Giuliana Sampaio	5
A REALIDADE VIRTUAL APLICADA EM SALA DE AULA: Ferramentas que contribuem para a formação do aluno do século XXI Thaise Amorim, Giselle Fernandes Silva Ribeiro, Valéria Martins Pereira	13
A TECNOLOGIA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM Thaise Amorim, Stefhanie Campos, Thaynah Aquino	19
CESEC – CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO CONTINUADA: uma prática pedagógica de ead para a conclusão da educação básica Ingrid Nylla Fontes Gomes, Emelly Geralda Vilela Dutra	26
A ESPECIFICIDADE DO ALUNO DA EJA: histórias de vida Rejane Maria Oliveira Eles, Amanda Oliveira Sandim, Bianca Cristiny Silva Freitas	35
A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE E DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL Giuliana Sampaio de Vasconcelos Coelho, Nayara Paula de Lima	45
APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS: de “mãos dadas” com a matemática Letícia Ferreira da Silva Paula, Priscilla do Carmo Pimenta, Maria Betânia de Castro Nunes Santos	60
O CAMINHO DO LIXO: do lixo ao luxo Raquel Lacerda, Rayane Lacerda; Lindsay Teixeira Sant’Anna; Rebeca Contrera Ávila.	70

A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Rosângela Lima¹
Danielle Mendonça²
Giuliana Sampaio³

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo mostrar a importância da contação de histórias de forma criativa, entende-se que esse método é eficaz na vida e no desenvolvimento da aprendizagem da criança, possibilita o resgate dos valores éticos e morais, estimula a imaginação e a criatividade do ouvinte. Vale ressaltar que a prática de contar histórias pode ser trabalhada de inúmeras formas e com diversos recursos, que servem para despertar e motivar o aluno, trabalhando a percepção, a auto identidade, imaginação, criação de uma nova visão da história, ampliação da capacidade de ver além. Uma das propostas da metodologia da contação de histórias, é incentivar a leitura de forma dinâmica e atrativa, contribuindo para formação de atitudes sociais como, respeito mútuo, cooperação, interação, socialização entre outros. Porém a prática da contação de história mostra de forma relevante, que o ato de contar histórias está além da leitura de um livro, o contador e ouvinte deve viver, sentir-se dentro da história como um personagem. Para tornar a contação de história atrativa e divertida deve-se considerar o contexto da história e utilizar diversos recursos como: Fantoques, aventais personalizados, caixas surpresas, dedoches, livros ilustrados, encenação, música, teatro de sombras, entre outros tantos recursos que podem ser confeccionados a partir da criatividade do professor.

PALAVRAS-CHAVE: Cotação de História, Ludicidade, Formação de leitores, ferramenta didática.

INTRODUÇÃO

A cotação de história é uma estratégia de ensino que está presente na vida de todo indivíduo, embora não esteja ligada ao uso de estratégias e recursos pedagógicos no dia a dia, ela está inserida no cotidiano, através das conversas, de histórias contadas e vividas no passado, fábulas e contos que são passados de geração a geração. Ao assumir a importância da contação de história, este artigo tem a proposta de mostrar o quanto esse método é eficaz na vida e no desenvolvimento da aprendizagem de cada criança. A proposta do contar história, além de desenvolver leitores é também levar o ouvinte a imaginar um universo paralelo entrando em contato com diversos modos de ver e sentir o mundo.

É através de uma história que se pode descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outras regras, outra ética, outra ótica... É ficar sabendo História, Geografia, Filosofia, Direito, Política, Sociologia, Antropologia, etc..., sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula... É poder pensar, duvidar, perguntar, questionar... É se sentir inquieto, cutucado, querendo saber mais e melhor ou se percebendo que se pode mudar de ideia... É

¹ Graduanda, aluna do 6º período do curso de Pedagogia, Fadminas

² Graduanda, aluna do 6º período do curso de Pedagogia, Fadminas

³ Mestra em educação, professora universitária, Fadminas

saber criticar o que foi lido ou escutado e o que significou... É ter vontade de reler ou deixar de lado de vez [...] (CORTES, 2006, p. 80-81).

A contação de história como prática pedagógica escolar é muito importante, pois ela contribui para a formação da criança em todos os aspectos, mexendo com sua imaginação, preparando-o para o exercício da cidadania, desenvolvendo sua percepção de ver além. Embora a contação de história seja necessária as escolas tem explorado menos do que poderia ser explorar. A arte de contar história permite que a criança tenha a oportunidade de alimentar sua imaginação, enriquecer e ampliar seu vocabulário, além de proporcionar o autoconhecimento, auto identificação, a refletir e enxergar criticamente o que se ouve. Hoje em dia ensinar tem se tornado cada vez mais difícil, por que o mundo traz diversos atrativos como: televisão, celulares, vídeo games, redes sócias e outros, o que dificulta a interação, o convívio e o diálogo entre os indivíduos, o que contribui para o desinteresse em ler, escrever, interpretar e aprender o que consequentemente não favorece o desenvolvimento do aprendizado e da leitura. Para que a prática da contação de história aconteça, o professor precisa ser um estimulador através da busca de recursos, métodos lúdicos e criativos que permita inserir o indivíduo no mundo imaginário em que a abordagem seja feita de maneira objetiva e desperte o interesse e a motivação do aluno.

O contar histórias deve proporcionar uma visão além de uma leitura superficial e resgatar a visão crítica e analítica do ouvinte sobre o contexto da história, despertando também a imaginação e a criatividade dando um significado real e assimilativo a sua própria vivência.

A contação de histórias é atividade própria do incentivo à imaginação e o trânsito entre o fictício e o real. Ao preparar uma história para ser contada, tomamos a experiência do narrador e de cada personagem como nossa e ampliamos nossa experiência vivencial por meio da narrativa do autor. Os fatos, as cenas e os contextos são do plano do imaginário, mas os sentimentos e as emoções transcendem a ficção e se materializam na vida real. (RODRIGUES, 2005, p.4).

Dentro desse contexto é entendido que o contar história é um instrumento didático significativo, que permiti não apenas o contador, mas, o ouvinte a expressar experiências reais, com uma dose de imaginação e imersão na situação proporcionada por esta prática. As histórias proporcionam uma visão além, através delas é possível conhecer outros costumes, tradições, culturas e valores que permitem um estímulo relevante para formação do cidadão. Por isso o professor, ou contador deve criar um ambiente que provoque no ouvinte o suspense, um olhar de surpresa, curiosidade, cause um encantamento e desperte suas

emoções, onde os personagens se tornam tanto reais como imaginários fazendo parte da vida do indivíduo.

Chegaram ao seu coração e à sua mente, na medida exata do seu entendimento, de sua capacidade emocional, porque continham esse elemento que a fascinava, despertava o seu interesse e curiosidade, isto é, o encantamento, o fantástico, o maravilhoso, o faz de conta. (ABRAMOVICH, 1997, p. 37).

Inúmeras são as possibilidades proporcionadas pela contação de história no ambiente escolar, que atingem não apenas o objetivo de despertar a imaginação, a emoção e o momento de descontração e diversão para a criança, mas, principalmente o de educar, resgatar a sensibilidade, estimular o desenvolvimento da inteligência, o pensamento crítico e criativo, a socialização entre os grupos instruindo-os para tornarem-se cidadãos conscientes, além de despertar o gosto pela leitura de forma prazerosa.

Dessa forma para se trabalhar a contação de histórias, pode ser usado diversos recursos didáticos, esses recursos podem ser confeccionados independentes do material e valor, com ele é possível enriquecer a prática usando a criatividade, o lúdico e a imaginação, e assim é possível ampliar a visão dos conceitos abordados.

O contar histórias exige uma concentração, uma tensão, então, não deve ser contada em meio a bagunças, excitações das crianças, devem ser contadas em um lugar acolhedor, com menos perturbações sonoras, onde as crianças possam ter atenção voltada para a palavra e para o contador de histórias, esse é o grande desafio, que faz uma grande diferença, favorecendo ainda mais o imaginário aproximando os alunos dos livros (FROTA, 2012)

Conforme o autor acima supracitado, tão importante quanto a história contada é o espaço físico para este momento, que deve favorecer a imaginação, sendo estruturado e pensado visando também o conforto dos ouvintes. Um ambiente onde se ouve e se fala com clareza e se possa trazer o imaginário para a realidade.

Para a apresentação deste artigo foi desenvolvido na Escola Municipal Édio Biridiba e na creche SEMEI o projeto “A diversidade do amor”, que teve como foco trabalhar a contação de história envolvendo o conceito de diversidade e como podemos vivenciá-la no dia a dia. Para execução do projeto foi feita uma observação do espaço na escola onde é realizado essa prática e se a mesma acontece periodicamente pelo professor de forma lúdica e com estímulos para os espectadores. Além da observação foi realizado um questionário com a direção para saber como acontece a contação de história e qual a importância dela no ambiente escolar.

A contação de História como Prática Pedagógica

A literatura infantil é um segmento da língua portuguesa que tem um alto potencial e deve ser trabalhada e explorada por professores e escolas na intenção de inserir as crianças no contexto histórico e cultural da língua, neste intuito a contação de história, chega como uma ferramenta essencial para a transmissão de histórias que impactam diretamente a vida e cotidiano de crianças e também de adultos. Consideramos desta forma, esta prática de grande importância para a criança, pois desperta seu olhar, e favorece enxergar além o que conecta o real para o imaginário. Dentro desse contexto acredita-se que esta prática incorpora ao mundo real as situações e conceitos trabalhados no imaginário, tais como valores e conhecimentos que servirão para construir conceitos iniciais sobre vivências do seu dia a dia e no futuro.

A prática da contação de história tem o objetivo de despertar o gosto pela literatura e motivar o aprendizado, o que permite que o aluno desenvolva sua percepção, opinião e imaginação. É proposta também, que ele crie uma nova visão da história, amplie suas capacidades de ler, interpretar, praticar conceitos e princípios aprendidos e apreendidos. Apresentar de modo interativo, divertido e construtivo o que faça com que o aluno construa a noção do que se está ouvindo e de maneira espontânea vivencie os conceitos apresentados sem ser forçados.

Ainda dentro da proposta dos benefícios da contação de histórias, deve-se sempre ter como objetivo levar o professor perceber que a falta de recursos não é a principal dificuldade no ato de trabalhar história e sim a disponibilidade do professor em buscar meios e formas simples de transmitir histórias.

Para que o projeto “A diversidade do amor” fosse desenvolvida dentro da proposta da contação de história, usou-se os seguintes recursos; figurino para dramatização, avental personalizado, livro de história ilustrado, papel em branco para desenho, lápis de cor, fita cetim vermelha, cartolina preta.

A primeira história contada foi a “A ovelha rosa da dona rosa” do autor Donaldo Buchweitz. A atividade foi realizada com a turma de educação infantil e o espaço usado foi o pátio da escola. A contadora sentou junto às crianças e utilizou-se o livro ilustrado, figurino, entonação e expressões que atraíram as crianças que se encontravam sentadas em forma de “U” durante

a história contada. Cada página contada foi um momento de interação entre a contadora e as crianças, foram valorizadas as vivências de cada criança, que participaram ativamente falando de sua realidade e o que mais gostavam, com isso as lições aprendidas podem ter contribuído de forma mais ativa na vida das crianças. A segunda história contada foi “A menina bonita do laço de fita” da autora Ana Maria Machado. Nesta história as crianças foram os protagonistas da mesma, a contadora os introduziu como participantes da história o que tornou-a bem mais atrativa e interessante, todos foram participativos. A terceira história contada foi “O patinho feio” do autor Hans Christian Andersen, também com a turma de educação infantil, no desenvolvimento desta história, as crianças foram levadas para o espaço da biblioteca a contadora fez uso do avental personalizado complementando o figurino. Antes da história ser contada as crianças cantaram a música dos cinco patinhos da cantora e apresentadora Maria das Graças Meneghel, a Xuxa. A execução do projeto foi realizada pelas alunas do quinto período do curso de pedagogia da Faculdade Adventistas de Minas Gerais e foi feito na Escola Municipal Édio Biridiba e na creche SEMEI com turmas de educação infantil e fundamental. Além da contação de história, foi realizado um questionário com a direção para avaliar como a escola trabalha e qual a importância desta prática para o desenvolvimento de cada criança. Cada história abordou a diversidade em contextos diferenciados, porém levando em consideração a importância do respeito ao diferente e a aceitação de si mesmo, como um ser pertencente a uma sociedade onde as diferenças fazem parte do cotidiano o que permite cada aluno aprender a respeitar e amar o outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a contação de história é uma estratégia de ensino que está inserida no cotidiano, é uma prática muito importante para o desenvolvimento intelectual, físico e emocional da criança, pois permite qualidades que contribui para um desenvolvimento completo. O professor ou contador, deve ser um estimulador, mediando o conhecimento para que a criança atinja os objetivos didáticos e entendimento.

Como futuros educadores temos o papel de enxergar, resgatar, proporcionar, desenvolver, incentivar, criar, ampliar e estimular os alunos, despertando em cada um o desejo de aprender e vivenciar o mundo real e imaginário que a história proporciona. Através dessa prática pode-se estimular e proporcionar momentos de alegria e prazer, onde é possível um desenvolvimento significativo para formação de alunos leitores críticos.

Com a proposta de resgatar valores sociais e culturais, incentivar a prática da leitura, o desenvolvimento da criatividade e imaginação da criança, bem como a ampliação da percepção do mundo a sua volta, o presente artigo aborda de maneira clara a importância de se trabalhar a contação de história no ambiente escolar, apresentando que há diversas maneiras de se estimular o ouvinte por meio de recursos atrativos que tornam essa prática mais eficaz.

A escola como um lugar de construção de conhecimentos e aprendizado deve dar total importância a contação de história, pois a mesma proporciona melhorias no desenvolvimento integral da criança, ampliando sua visão de mundo, possibilitando-os a vivência imaginária em diferentes situações, ajudando também a enfrentar seus próprios problemas internos.

A proposta do projeto trouxe grande aprendizado, tornou a prática da contação de história significativa tanto para os alunos quanto para o contador, pois foi observado neste processo, que a interação proporcionada pela história entre aluno-aluno, aluno-professor, professor-aluno, permitiu que a dinâmica social tenha significado tanto real como imaginário.

Com isso foi aprendido que a prática do ensino da contação é essencial para resgatar valores, conceitos, imaginação, convívio social entre outros aspectos fundamentais a formação do educando e entendendo a importância deste processo didático, concluiu-se que se é possível mudar o hoje, o amanhã nunca será o mesmo, pois o que faz um amanhã diferente é a capacidade de transformar o hoje.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil**: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1997.

CORTES, M. Oliveira. **Literatura infantil e contação de histórias**. Viçosa, MG: CPT, 2006.

FROTA L. Flávio. **A contação de História como incentivo a formação de leitores.** Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA, 2012. Webartigos. (Acadêmico do 7º período do Curso de Letras Plenas Hab. em Língua Portuguesa). Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/a-contacao-de-historias-como-incentivo-a-formacao-de-leitores/100664>. Acesso em: 4 set. 2018.

RODRIGUES, E. Braz Teixeira. **Cultura, arte e contação de histórias.** Goiânia, 2005.

ANEXOS DO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Atividade 1 - Contação de história na Escola Municipal Édio Biridiba. Os recursos usados foram: Livro ilustrado, entonação e expressão fácil. (A ovelha Rosa da Dona Rosa) - Educação Infantil



Atividade 2 - Contação de história na Escola Municipal Édio Biridiba. Os recursos usados foram: encenação com participação dos alunos. (História contada: Menina bonita do laço de fita). Ensino Fundamental menor



Atividade 3 - Contação de história no CMEI Juracy Eliza da Costa. Os recursos usados: Avental, expressão fácil e entonação. (História contada: O patinho feio) – Educação Infantil



A REALIDADE VIRTUAL APLICADA EM SALA DE AULA:

Ferramentas que contribuem para a formação do aluno do século XXI

Thaise Amorim¹
Giselle Fernandes Silva Ribeiro²
Valéria Martins Pereira³

RESUMO: A presente observação da prática pedagógica tem como principal objetivo analisar a influência dos recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem quando aplicados como uma extensão da sala de aula. Buscando uma análise mais qualitativa acerca do tema fez-se uso do método de grupo focal. Através dessa experiência pôde-se observar que, quando bem empregada, a tecnologia aliada aos métodos tradicionais de ensino pode valorizar o conteúdo, despertar novos olhares e desenvolver o discente de forma mais holística. Assim, ressalta-se que juntos – ensino e tecnologia – podem contribuir para uma formação mais dinâmica do educando do século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia. Educação. Processo de ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

É possível constatar que as últimas décadas foi um período de grande evolução na produção de conhecimento, devido ao surgimento de diversas inovações tecnológicas que possibilitaram tirar o indivíduo da condição de coadjuvante para protagonista. Lima Júnior alerta para a importância desse momento ao afirmar: “nossas escolas que visam contribuir para que os indivíduos participem ativamente e criticamente da dinâmica social, podem e devem investir na nova eficiência e competência, baseada numa lógica do virtualizante” (LIMA JÚNIOR, 2007, p. 67). Ou seja, a interação do educador mediante as novas tecnologias pode facilitar a orientação da aprendizagem, como pode favorecer de forma mais lúdica; respeitando a construção do aluno como indivíduo e seu agir no mundo.

Partindo o objetivo inicialmente proposto — analisar a influência dos recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem — o presente trabalho buscou, através do método de grupo focal, coletar informações que somem à investigação por meio do auxílio do óculo de

¹ Mestra em comunicação pela UFJF e graduada em comunicação pela PUC-MG (CES/JF). Professora nos cursos de Publicidade e Propaganda, Administração e Pedagogia da FADMINAS. E-mail: thatamorim@gmail.com

² Aluna do sétimo período de Pedagogia da FADMINAS. E-mail: andrealosango@gmail.com

³ Aluna do sétimo período de Pedagogia da FADMINAS. E-mail: andrealosango@gmail.com

realidade virtual, o Samsung Gear VR⁴. O grupo composto por crianças do quarto ano do ensino fundamental I, do Centro Educacional Integrado Paulo Freire, na cidade de Bom Sucesso- MG, teve o intuito que estas vivessem uma experiência prática de ensino do sistema solar. A observação a partir da utilização deste *gadget*⁵ foi acompanhada de uma gravação de vídeo dos alunos utilizando o mesmo que mais adiante detalharemos. O efeito desse processo repercutiu tanto individual quanto coletivamente, pois tanto quem utilizava os óculos quanto quem assistia tinham reações diversas.

Para Caplan (1990), os grupos focais representam pequenos grupos de pessoas reunidas para avaliar conceitos e identificar problemas, percepções, atitudes e ideias dos participantes a respeito de determinado assunto [...]. De acordo com Gatti (2005, p. 484), “o grupo focal pode ser utilizado para apoiar a construção de outros instrumentos de investigação como observação”. Martins (2008, p. 28) completa que “trata-se de um tipo de entrevista realizada em grupo”.

Daí buscou-se, em um primeiro momento, descobrir se a inserção da tecnologia auxilia, ou não, no processo de ensino aprendizagem. Em um segundo momento tentou-se notar a interação do estudante com as TIC's⁶ e como essas podem mediar novas informações, no intuito de elaborar uma proposta futura de intervenção para obter uma melhor aprendizagem.

Concluiu-se que só foi possível ofertar visualizações de elementos naturais que estão a grandes distâncias e com riquezas de detalhes, como os planetas e os satélites, devido a inserção da tecnologia. Além de permitir ao aprendiz refazer experimentos de forma atemporal, fora do âmbito de aula clássica. O resultado dessa interação com o *gadget* contribuiu para o auxílio do desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças, pois estimulou a curiosidade, criatividade e ao mesmo tempo trouxe novos saberes.

4O Samsung Gear VR é um dispositivo de realidade virtual. Quando conecta um dispositivo móvel, como o *smartphone*, ao Gear VR, você pode apreciar conteúdo em 2D ou 3D e jogar jogos iniciando aplicações no dispositivo móvel.

5 São equipamentos que têm um propósito e uma função específica; são eminentemente práticos e úteis em seu uso cotidiano. Chamam-se *gadgets* os dispositivos eletrônicos portáteis, como PDAs, celulares, *smartphones*, leitores de MP3 e outros mais.

6 Tecnologias da informação e comunicação (TICs) é uma expressão que se refere ao papel da comunicação (seja por fios, cabos, ou sem fio) na moderna tecnologia da informação. Em outras palavras, TIC consistem em TI bem como quaisquer formas de transmissão de informações; e correspondem a todas as tecnologias que interferem e medeiam os processos informacionais e comunicativos dos seres. Ainda, podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, que proporcionam, por meio das funções de *hardware*, *software* e telecomunicações, a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica, de ensino e aprendizagem entre outras.

Neste ponto do trabalho torna-se importante tomar um espaço para esclarecer alguns pontos acerca da tecnologia empregada nessa pesquisa, a realidade virtual. Por ser algo que tem sido empregado recentemente na educação, muitas dúvidas ainda podem surgir. Passemos a elas.

Realidade Aumentada x Realidade Virtual

O Avanço da tecnologia, da multimídia e a busca por métodos inovadores levaram pesquisadores a desenvolverem um novo sistema de visualização resultante da evolução chamada de realidade virtual aumentada.

Uma vez que a Realidade Aumentada (AR — *Augmented Reality*), assim como a Realidade Virtual (VR— *Virtual Reality*), possibilitam a interação do usuário com os objetos virtuais, os óculos de VR, tem por finalidade demonstrar, através de aplicativos, informações, conteúdos escolares por intermédio da interação do receptor.

Para Kirner e Siscoutto (2007, p. 10), a AR pode ser definida como “[...] o enriquecimento do ambiente real como objetivos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real”, como por exemplo o recente jogo Pokémon Go⁷. Já a VR substitui o que você está vendo por um conteúdo cem por cento virtual, criado por computador, como o nome sugere. Essa tecnologia permite que você entre em jogos, cenários e até pontos turísticos e se movimente por eles, mas para tal é preciso um óculo ou capacete de imersão, para que o usuário não veja o mundo real e se sinta realmente dentro de uma nova realidade durante a experiência.

Conforme exposto por Azuma (1997), “considera-se importante destacar que as imagens são registradas em três dimensões e que se tratam de um sistema multissensorial”. Essa multimídia possui um visor de 360° devido ao meio como nossos olhos que provocam uma sensação de imersão sem precedentes, que muda completamente a experiência. Além das imagens 3D, possui um sistema de reprodução sonora, que proporciona mais realidade.

Ambas as tecnologias fazem uso de aplicativos (*softwares*) para funcionarem. Muitos desses aplicativos (App) já são desenvolvidos com foco na educação; sua estrutura e usabilidade

⁷ O jogo exibe os personagens que devem ser capturados no ambiente em que você estiver jogando, como se eles fizessem parte do lugar.

direcionam para um aprendizado “natural”, que passe pelos cinco sentidos elementares e incentive o desenvolvimento cognitivo e motor do usuário. Com isso, a aquisição do conhecimento se torna mais eficiente e agradável, o conhecimento até então teórico ganha cores, sons, formas, dimensão e é aplicado de maneira lúdica, mas real. O que antes só era possível ter uma vaga noção de como é e como funciona agora se apresentam por completo.

A Realidade Virtual Aplicada ao Ensino

Como citado anteriormente as tecnologias podem contribuir para despertar o interesse do aluno nas aulas e estimular o aprendizado. No intuito de observar na prática como essa inserção se dava foi utilizado o óculo de Realidade Virtual o Samsung Gear VR e o aplicativo Sistema Solar VR, que permite estudar o sistema solar em três dimensões.

Pôde-se apurar que as crianças ficaram muito interessadas e admiradas com o aparato (fig. 2). Todos relataram que no começo sentiram medo (fig. 1) do que viam, pois, a sensação era de que iriam cair e que os planetas iam ao encontro deles. Uns narravam o que estavam vendo (fig. 4) enquanto outros fizeram expressões de susto (fig. 3), mas ao final os rostos expressavam a satisfação de terem participado da experiência. Alguns comentaram que pediriam seus pais para adquirir os óculos.

A conclusão que os alunos chegaram, quando questionados se preferiam ter aulas com os livros e o professor ou com o óculo, foi que a tecnologia é muito bem-vinda no processo de aprendizagem, que contribui bastante, mas não substitui os livros e o professor, ela seria uma ferramenta de auxílio e não a ferramenta principal de ensino.

Foto 1 Aluna reagindo a aparição do sistema solar



Foto 2 Aluna sendo preparada pela professora para iniciar a experiência



Fonte: Produzidas pelo autor.

Foto 3 Aluna observando em 360° o cenário solar



Foto 4 Aluna sendo escoltado pela professora para não se machucar enquanto estava imerso na experiência



Fonte: Produzidas pelo autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observou-se inicialmente que os alunos se demonstraram motivados com a possibilidade de interatividade e com a facilidade de uso dessa ferramenta. A utilização do óculo de realidade virtual estimula e facilita à aquisição do conhecimento por parte do praticante, ajuda o docente em suas práticas educacionais além de possibilitar diversas maneiras de ensinar.

Na educação, sua utilização torna-se importante também devido ao seu caráter lúdico que estimula e facilita a aprendizagem. Pode-se perceber que essa tecnologia poderia ser aplicada, em diversificadas formas na educação. Sendo uma ferramenta de apoio não existe a intenção de substituir ou eliminar tais componentes, como: quadro negro, vídeos, livros etc., mas para complementar todas as técnicas em uso atualmente.

Assim, estimula o aluno a ter maior independência na aprendizagem, já que os aplicativos de realidade virtual ou aumentada induzem os educandos a aprender de maneira curiosa e interessante.

REFERÊNCIAS

AZUMA, R. T. A Survey of Augmented Reality. UNC Chapel Hill, **In Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, Carolina do Norte, EUA, v.6, n.4, p. 355 - 385. 1997. Disponível em: <http://www.ronaldazuma.com/papers/ARpresence.pdf>. Acesso em: 28/05/2018.

CAPLAN, S. Using focus group methodology for ergonomic design. **Ergonomics**, v. 33, n.5, p. 527-33, 1990.

GATTI, Bernardete Angelina. Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas. **Revista Educação e Políticas em Debate**, v. 3, n.2, p. 482 – 492, ago./dez. 2014. ISSN 2238-8346.

KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. **Realidade virtual e aumentada: conceitos, projeto e aplicações**. Porto Alegre: Editora SBC, 2007.

LIMA JUNIOR, A. S. **A escola no contexto das tecnologias de comunicação e informação: do dialético ao virtual**. Salvador: EDUNEB, 2007.

MARTINS, G. de A. **Estudo de caso**. São Paulo: Atlas, 2008.

A TECNOLOGIA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Thaise Amorim¹
Stephanie Campos²
Thaynah Aquino³

RESUMO: Esse artigo, caracteriza-se por uma abordagem empírico-experimental a respeito dos recursos de ensino utilizados nas salas de aula. Tem-se por objetivo pesquisar se os novos recursos tecnológicos dentro do ambiente escolar, com método de ampliar os conhecimentos dos alunos e professores, favorecem na absorção do conhecimento. Acredita-se que a parceria do professor e das novas tecnologias é primordial para a evolução da educação no mundo de hoje. Por meio de uma metodologia de grupo focal, tentou-se identificar o que justifica o interesse na pesquisa e como essas mudanças vêm modificando o modo de pensar e agir dos alunos envolvidas no processo.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias. Aplicativos. Educação. Zookazam.

INTRODUÇÃO

O tema tecnologia na educação vem sendo amplamente debatido, mas ainda pouco conclusivo. Mesmo estando cada vez mais presente nas escolas, a tecnologia ainda impõe inúmeros desafios. Enquanto alguns educadores temem que o uso da internet e dos *softwares* prejudiquem o processo de aprendizagem dos alunos, outros, já por sua vez, percebem o potencial da tecnologia em agregar e a utilizam em seus planos de aula.

Muitos gestores, principalmente em escolas particulares, anunciam em suas campanhas de matrículas as novas tecnologias. O uso destas tecnologias que, em primeiro momento pode parecer mais um complicador na difícil tarefa de gestão do ambiente escolar, acaba se mostrando como solução simplificadora na medida em que pequenas ações vão se somando e produzindo uma escola mais dinâmica e com ensino de melhor qualidade.

Prega-se que para falar a língua de crianças e adolescentes os educadores precisam saber explorar o potencial dos novos recursos tecnológicos. Segundo Varella (2017) “Em escolas públicas brasileiras, 81% delas têm laboratórios de informática, mas somente 59% deles são usados”.

¹ Mestra em comunicação pela UFJF e graduada em comunicação pela PUC-MG (CES/JF). Professora nos cursos de Publicidade e Propaganda, Administração e Pedagogia da FADMINAS. E-mail: thatamorim@gmail.com

² Aluna do sétimo período de pedagogia da FADMINAS. E-mail: stefhaniecampos@gmail.com

³ Aluna do sétimo período de pedagogia da FADMINAS. E-mail: thaynahaquino@hotmail.com

A tecnologia alterou definitivamente a forma como vivemos e certamente esse é um caminho sem volta. Embora parece fácil em um primeiro momento, trilhar esse caminho exige grande reflexão de todos nós, porquanto impõe novas questões éticas com as quais não estávamos acostumados, especialmente no âmbito educacional.

Os alunos também podem se beneficiar desse recurso disponibilizando sua produção acadêmica e realizando atividades colaborativas com colegas e professores. A tecnologia nos oferece uma série de recursos, que se integrados ao processo pedagógico, podem auxiliar a aproximar a escola da realidade tecnológica na qual a sociedade está hoje inserida, como os óculos de realidade aumentada, que será explicado mais à frente.

A mesma tecnologia que abre novos rumos e apresentam uma série de acréscimos positivos pode conter várias coisas que não são boas para uma criança ou adolescente em fase de aprendizado — enquanto alguns *softwares* podem ajudar no desenvolvimento cognitivo e a fixar matérias, outros podem distrair o usuário e tirar a atenção do objetivo proposto pelo professor. Para que a tecnologia funcione bem no âmbito escolar os docentes precisam dominar os aplicativos para obter ganhos reais para a prática pedagógica e, conseguir, realmente impactar os alunos de forma benéfica.

Toma-se que os aplicativos podem e devem facilitar o trabalho dos professores, instigando a troca de informações e conhecimentos, além de fornecer uma análise mais completa e precisa de cada estudante. Exemplo de um aplicativo criado para ajudar o professor dentro da sala de aula chama-se Zookazam, o aplicativo é um poderoso recurso que utiliza a tecnologia AR (Augmented Reality- Realidade Aumentada)⁴, onde é possível ver animais em 3D de todos os ângulos em uma animação completa. Os animais são extremamente realistas; cada detalhe é levado em consideração, a pele, o piscar dos olhos, os movimentos. O professor, usando a câmera do próprio celular ou tablete, que tenha internet, pode “projetar” a imagem do animal escolhido sobre uma mesa ou maquete e vê-lo como se estivesse “cara a cara” com o animal.

A projeção somente é vista através da tela do celular ou tablet. Os professores podem usar na sala de aula para ensinar às crianças o que os animais comem, onde vivem e seu estado de

4 AR Augmented Reality- Realidade Aumentada, é uma tecnologia que une objetos do mundo virtual os do mundo real que dispõe de uma visão diferente da realidade, são criados em três dimensões. Ao mesmo tempo, esses dois elementos se combinam em tempo real. Dessa forma gera maior interação do indivíduo com um universo que está fisicamente fora do seu alcance. Usadas em dispositivos móveis, como *smartphones* ou tablets, por exemplo, a realidade aumentada pode ser usada em aplicativos que operam em conjunto com uma câmera, mas para que funcione precisa de ter internet.

conservação junto com muitos outros fatos interessantes. Os alunos aprendem usando imagens detalhadas que aparecem diretamente na tela com o animal 3D. Este aplicativo possui mais de 40 animais divididos em nove categorias sendo: Pássaros, Peixes, Dinossauros, Invertebrados, Anfíbios, Insetos, Répteis, Animais de estimação e Mamíferos.

A aprendizagem com o auxílio da tecnologia pode de fato fazer uma diferença positiva na forma como os estudantes se instruem. Quando usada da maneira correta o aluno pode aprender e se engajar mais. Precisamos entender que a educação é o maior agente de transformação da sociedade e, por isso, os educadores também precisam estar em constante aprendizado.

Embora o futuro do avanço da tecnologia ainda seja uma incógnita, o mais importante é orientar os alunos sobre a necessidade de observar os valores éticos também no mundo virtual, afinal, respeitar o próximo é uma premissa válida em qualquer ambiente e tempo.

A Ideia da Pesquisa

Esta pesquisa parte do objetivo de verificar como o uso das novas tecnologias no ambiente escolar podem ser utilizadas pelos professores através dos aplicativos; o quanto a aplicação desses recursos de ensino, como elo entre a realidade e o mundo virtual, permitem o aluno a construir seu próprio conhecimento.

Justifica-se a partir do momento que toma-se que a tecnologia dentro do meio educacional é importante, pois ajuda a aprimorar a qualidade da educação proporcionando novos caminhos de ensino e aprendizagem; tornando as aulas mais atraentes e inovadoras para os alunos, despertando a curiosidade, estimulando as novas experiências, construindo novas competências e contribuindo para o desenvolvimento de crianças e adolescentes através da cultura digital.

Segundo a Teoria Construtivista compreendeu-se que explorar os principais desafios da educação e possibilidades da era digital pode resultar em interpretar as situações de dificuldade e de apropriação dos recursos tecnológicos na educação e buscar soluções para a construção de aprendizado efetivo e fomentar a inclusão digital dos educadores.

Frente a essa realidade, é importante compreender a contribuição do uso da informática como ferramenta para os alunos do segundo ano do ensino fundamental. Essas novas tecnologias possibilitam a adaptação do trabalho as habilidades dos alunos, conforme suas capacidades. O uso dos recursos da informática promove mudanças na forma de comunicação e interação, podendo assim ser facilitadores da aprendizagem, os quais visam encantar os alunos para as novas descobertas.

A escola, para Piaget (1975), deve partir dos esquemas de assimilação da criança, propondo atividades desafiadoras que provoquem desequilíbrios e reequilibrações sucessivas, promovendo a descoberta e a construção do conhecimento. A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

A inserção dos *softwares* educacionais deverá ser utilizada a partir da realidade do aluno, de modo a se adaptar as suas capacidades desenvolvidas. Quanto mais cedo a criança for “alfabetizada” digitalmente maiores serão as chances de ela se adaptar as tecnologias que estão por vir, e maiores serão suas chances no futuro frente a fase adulta.

A importância da alfabetização digital logo cedo se faz devido as suas diversas formas de auxiliar no processo ensino-aprendizagem, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que possam ocorrer no meio em que vive.

Frente a essa realidade que norteia a ideia dessa pesquisa escolheu-se o aplicativo Zookazam como objeto de apoio para o grupo focal. Este é um aplicativo disponível na Google Play (Android) e na Apple Store (IOS), que pode ser baixado no *smartphone* ou tablete. Seu funcionamento é assim: no primeiro acesso o usuário pode se registrar com seu endereço de e-mail ou com o Facebook. Também é possível acessar sem se registrar. Nele há uma seleção de mais de quarenta e cinco animais holográficos e interativos, incluindo a classificações de animais, dinossauros, aves, peixes, mamíferos, insetos, anfíbios, invertebrados e répteis, bem como o tamanho, peso, habitat, dieta, vida útil e estado da população de cada um.

Sua vantagem é que ele funciona em qualquer ambiente, seja na sala de aula, em casa, em uma cidade movimentada ou na natureza, dando às crianças uma experiência mais rica enquanto aprendem sobre os animais. Há também uma sessão separada para alunos e outra para professores. Assim, este aplicativo possibilita fornecer aos discentes uma maneira extraordinária de interagir com animais e aprender sobre suas características únicas.

Para que os animais apareçam o professor deve fazer uma maquete do tamanho que preferir, e, assim, apontar o celular para ela fazendo com que qualquer bichinho que ele tenha selecionado apareça no mesmo momento. Vem sendo uma das principais aplicações da realidade aumentada na educação de crianças e adolescentes.

RESULTADOS DA PESQUISA

Iniciou-se perguntando aos alunos da 2ª série da Escola FADMINAS quem tinha acesso à internet, quanto tempo fica no computador e quais sites ou *softwares* utilizavam, e, por fim, se conheciam o Zookazam. Os resultados foram surpreendentes, pois a maioria 90% tem acesso a internet e fica um bom tempo no computador, mexendo no YouTube, Facebook e jogos aleatórios. Quando foi falado sobre o aplicativo eles ficaram curiosos para saberem o que era, pois desconheciam. Ao final, eles gostaram tanto da experiência queriam baixar em seu próprio celular.

Quando questionados se o aplicativo era melhor, ou não, que o livro didático muitos acharam que sim, já outros acharam que ambos são bons, pois em um se aprende o conteúdo e no outro consegue visualizar cada animal com suas particularidades. Com isso percebe-se que a tecnologia pode ser grande aliada no processo de ensino-aprendizagem, pois despertou a curiosidade e suscitou várias dúvidas sobre a vida dos animais em extinção. Abaixo pode-se ver alguns momentos dessa experiência.

Foto 1 Ao lado do dinossauro



Fonte: Fotos tiradas pelos autores

Foto 2 Segurando o leão



Fonte: Foto tirada pelos autores

Foto 3 Passando a mão no dinossauro



Fonte: Foto tirada pelos autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi mostrar como a realidade aumentada pode ajudar a fixar e ampliar os conteúdos aplicados no decorrer do período letivo despertando os alunos para querer conhecer mais a respeito do tema. Concluiu-se que a tecnologia aplicada atendeu aos

pressupostos levantados anteriormente nesta pesquisa, como apresentado no tópico a “Ideia da Pesquisa” com muita propriedade. Outra aspecto confirmado também é que as crianças estão diariamente conectadas com o mundo tecnológico, o que torna a missão de apresentar conteúdos digitais muito mais fácil.

Por fim, o acesso à internet não contribui só para o desenvolvimento acadêmico do aluno, mas facilita muito para os professores que tem a oportunidade de usar esse novo mecanismo. E assim poder enriquecer os conteúdos das aulas, através das práticas usando os *Softwares*, deixando claro que eles não trabalham separadamente, mas junto com o meio escolar.

REFERÊNCIAS

NOGUEIRA, Fernanda. **Apenas 4% das escolas públicas têm computador em classe.** São Paulo, ago. 2011. Disponível em: <http://g1.globo.com/educacao/noticia/2011/08/apenas-4-das-escolas-publicas-tem-computador-em-classe-diz-pesquisa.html>. Acesso em: 5 jun. 2018.

NUNES, Therezinha. Construtivismo e alfabetização: um balanço crítico. **Educ. Revista**, Belo Horizonte, 1990. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0102-46981990000200004&script=sci_arttext. Acesso em: 5 jun.2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília, INL, 1975.

VARELLA, Gabriela. Há laboratórios de informática em 81% das escolas públicas, mas somente 59% são usados: o número de professores que utilizam a internet em atividades com os alunos cresceu de 39% para 49%, mas a baixa velocidade da conexão ainda é um desafio para as públicas. **Revista Época**, mar. 2017. Disponível em: <https://epoca.globo.com/educacao/noticia/2017/08/ha-laboratorios-de-informatica-em-81-das-escolas-publicas-mas-somente-59-sao-usados.html>. Acesso em: 18 jun. 2018.

ZOOKAZAM: magical animails. 2015. Disponível em: <http://www.zookazam.com>. Acesso em: 23 maio 2018.

CESEC – CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO CONTINUADA: uma prática pedagógica de EAD para a conclusão da educação básica

Ingrid Nylla Fontes Gomes¹
Emelly Geralda Vilela Dutra²

RESUMO: O presente artigo é parte integrante de um estudo de caso sobre o CESEC – Centro Estadual de Educação Continuada. O objetivo deste texto é apresentar, ainda que sucintamente, como são organizadas as práticas pedagógicas vivenciadas no CESEC e destacar a importância dessa instituição na vida de jovens e adultos que não puderam continuar seus estudos de forma regular. A metodologia de pesquisa contou com uma revisão bibliográfica, a entrevista com a senhora Meire Mizael (secretária do CESEC-Lavras), depoimentos de educadores de outros polos do CESEC em Minas Gerais e, por fim, uma intervenção pedagógica junto a pessoas que têm vontade de concluir a Educação Básica, mas não desejam frequentar o EJA.

PALAVRAS-CHAVE: CESEC; Educação a Distância; Educação de jovens e adultos.

INTRODUÇÃO

A partir da necessidade da realização de um trabalho de intervenção pedagógica para o Eixo Interdisciplinar do curso de Pedagogia da FADMINAS, buscou-se, primeiramente, entender a dinâmica da prática pedagógica do Centro Estadual de Educação Continuada (CESEC) localizado no município de Lavras, MG. Para a realização da pesquisa inicial foram utilizadas três estratégias metodológicas. A primeira estratégia foi obter informações sobre as práticas pedagógicas do CESEC por meio de uma revisão de literatura, mas essa estratégia foi dificultada pela carência de pesquisas e publicações acadêmicas sobre essa temática. A segunda estratégia utilizada foi a realização de uma entrevista com a secretária responsável por entrar em contato com a sede de Campo Belo para a realização das provas do CESEC-Lavras. A terceira estratégia buscou obter depoimentos de educadores do CESEC de diferentes polos do estado de Minas Gerais, através de entrevistas veiculadas na mídia e disponíveis no YouTube.

Após a pesquisa sobre como se dá a dinâmica das práticas pedagógicas do CESEC buscou-se colocar em prática uma intervenção pedagógica junto a um grupo de adultos que, por razões diversas, precisaram interromper os estudos e não puderam concluir a Educação Básica. O objetivo dessa intervenção foi apresentar a essas pessoas como é a dinâmica da prática

¹ Graduanda do 8º período do curso de Pedagogia da FADMINAS. Contatos através do e-mail: inyiny90@hotmail.com

² Graduanda do 8º período do curso de Pedagogia da FADMINAS. Contatos através do e-mail: emellyvilelad@gmail.com

pedagógica do CESEC e estimulá-las a concluírem a Educação Básica através dessa modalidade de Educação a Distância.

CESEC: uma modalidade de Educação a Distância

A educação a distância (EaD) não é algo que surgiu recentemente. Essa modalidade de ensino-aprendizagem já existe no Brasil desde o final do século XIX. Segundo Bezerra e Carvalho (2001, p. 235) o ensino por correspondência foi uma das primeiras formas de educação a distância, e no Brasil “[...] já completou mais de cem anos. Mas foi a partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases – 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que foi oficializada no país esta modalidade”. Sabe-se que desde as primeiras experiências a EaD sempre permitiu que as pessoas pudessem aprender sem sair de suas casas, fazendo com que elas olhassem o mundo de uma maneira diferente.

Essa modalidade de educação vem se aperfeiçoando cada vez mais, Segundo Vergara (2007, p. 2) outros meios de educação a distância começaram a ser utilizados como o “[...] rádio, televisão, audiocassetes, videocassetes e atualmente, recursos como DVD, CD-ROM e transmissão via satélite nas modalidades videoconferência, teleconferência e internet”. Todos esses recursos permitem aos alunos acesso a diferentes conteúdos independentemente de onde eles estejam, de sua classe social ou etnia.

Villardi (2005, p. 109) conceituam educação à distância como sendo:

[...] uma modalidade educativa alicerçada na utilização de novas tecnologias, no estímulo às estruturas cognitivas operatórias flexíveis e em métodos pedagógicos que permitem que as condições inerentes ao tempo, espaço, ocupação e idade dos estudantes, por exemplo que não sejam condicionantes ou impeditivos para a aprendizagem.

Através da Educação a Distância é possível aprender de uma maneira mais autônoma. Isso acontece, especialmente, porque o aluno escolhe o momento em que deseja ou pode estudar. Mas a EaD não acontece apenas a nível de graduação e pós-graduação. É possível se encontrar, também, modalidades de EaD no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio. Este artigo tem como foco principal apresentar como se dá a prática pedagógica que ocorre nos CESECs – Centros Estaduais de Educação Continuada, que são instituições específicas do

estado de Minas Gerais, ligadas diretamente à Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais.

O CESEC é uma instituição pública que dá oportunidade a jovens e adultos que, por algum motivo tiveram que parar de estudar no ensino regular, de retomarem seus estudos e concluírem a Educação Básica. O CESEC é uma instituição gratuita, pois é um projeto do Governo Estadual do estado de Minas Gerais. Borges (2010, p. 7) explica que os Centros Estaduais de Educação Continuada (CESECs) são “[...] escolas instituídas com a finalidade de atender a clientela potencial de jovens e adultos fora da faixa etária regular nos níveis da educação básica – Ensino Fundamental e Ensino Médio”.

Completando esse pensamento, a secretária do CESEC-Lavras, Meire Mizael explica:

É um apoio para alunos que não concluíram ensino fundamental e nem médio e não podem ou conseguem frequentar uma escola regular, talvez por idade ou por trabalho ou outras dificuldades, mas que necessitam do certificado, para a procura de um emprego melhor, isso acontece muito com as pessoas acima dos 30 anos recuperando o tempo perdido para se encaixarem em uma faculdade (Fragmento da entrevista realizada com a secretária do CESEC-Lavras).

De acordo com Borges (2010) o CESEC é vinculado a instituições que são “Postos de Educação Continuada – PECON, que, por sua vez, encontram-se fundamentados na Resolução da Secretaria de Estado da Educação de Minas Gerais nº 171/2002”. O CESEC tem como base, as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Sobre isso, Borges (2010, p. 8) explica que:

O currículo do Ensino Fundamental e Médio fundamenta-se na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei Darcy Ribeiro nº 9394/96 e no Parecer do Conselho Nacional de Educação nº 11/2000 – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos e na Resolução do Conselho Nacional de Educação nº 01/00.

Os conteúdos oferecidos pelo CESEC estão todos de acordo com o que as diretrizes e bases nacionais exigem para o Ensino Médio. Cada disciplina é dividida em unidades. Ao final de cada unidade o aluno é submetido à avaliação voltada basicamente para os propósitos diagnósticos, formativos e somáticos.

Os interessados em cursar o CESEC precisam ter, obrigatoriamente, concluído o Ensino Fundamental I e terem, no mínimo, 16 anos. Quando menores de idade, precisam fazer a inscrição acompanhados de um responsável. Para buscar a conclusão do Ensino Médio é preciso que o candidato tenha 18 anos completos. É importante ressaltar que o CESEC tem diploma reconhecido como o das escolas regulares.

A Sede regional do CESEC está situada em Campo Belo, na escola Professor João Oliveira Barbosa porque lá existe uma Superintendência de Ensino. Na cidade de Lavras o funcionamento do CESEC não ocorre da mesma forma que na matriz, em Campo Belo. Os profissionais da educação envolvidos no funcionamento direto do CESEC-Lavras estão todos na matriz. Para que o aluno que solicita a realização da prova em Campo Belo é preciso, apenas, entrar em contato através do telefone (35) 3832-2301 e realizar o agendamento das provas. As provas acontecem durante todo o ano e, na maioria das vezes, o candidato consegue agendar a prova para a mesma semana. Para a realização das provas na cidade de Lavras é preciso esperar as inscrições e a liberação, que é feita pelo governo Estadual e pelo Governador e a secretaria de Educação Estadual.

O grupo de trabalho do Eixo Interdisciplinar da FADMINAS fez algumas perguntas para a secretária do CESEC-Lavras a fim de compreender melhor a proposta pedagógica do CESEC. Segue-se uma parte da entrevista com as perguntas da equipe e a resposta da secretária(CESEC-LAVRAS, 2016).

Quais são os horários para realização das provas e sua duração?

Geralmente as provas acontecem na parte da tarde e noite, o candidato tem quatro horas, em Campo Belo acontecem das 13h às 18h após de 18h às 21h30. Quando a banca Itinerante está na cidade de Lavras as provas são todas noturnas, das 18h às 22h.

Existe algum material oferecido pela Banca, para o estudo dos alunos?

Em Campo Belo existe um cursinho dentro do próprio CESEC, para quem mora na cidade ou pretende se deslocar para realizar o mesmo, mas o material disponível do próprio CESEC não, seguimos a cartilha do ENEM, indicamos para os alunos para entrarem no site do INEP e através dos tópicos oferecidos procuram a matéria.

As provas do CESEC possuem alguma taxa?

Não. É tudo gratuito.

Como ocorre a distribuição dos pontos para a aprovação? Quantas provas o candidato precisa realizar para a conclusão do Ensino Fundamental ou Médio?

Para passar pela avaliação da banca permanente o aluno terá que fazer uma prova que funciona através de quatro módulos diferentes do ENEM e do ENCEJA, são eles: Português (Redação e literatura), matemática e suas tecnologias, Ciências Humanas e Ciências da Natureza

Qual o mínimo de acertos para a aprovação?

A prova vale em seu total 44 pontos, mas ele precisa tirar no mínimo 22 pontos para conseguir passar para próxima etapa (Fragmento da entrevista realizada com a secretária do CESEC-Lavras).

De acordo com Borges (2010, p. 9) a avaliação diagnóstica feita pelo CESEC abrange “[...] pré-testes de cada módulo didático onde se determina a presença ou a ausência das habilidades ou pré-requisitos para estudo daquele módulo”.

Diante dessas características, pode-se dizer que o CESEC abrange uma estrutura metodológica flexível e própria para o ensino de adultos. Segundo Leite (2002 apud BORGES, 2010, p. 7) a instituição do CESEC se caracteriza por suas “(...) metodologias diferenciadas que são próprias para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos jovens e adultos”. A metodologia pedagógica utilizada pelo CESEC é voltada principalmente para as necessidades do ser humano, considerando as características psicológicas e sociológicas de sua clientela. Desse modo, visa proporcionar aos estudantes a realização pessoal de cada um como pessoa humana. O CESEC tem como objetivo formar cidadãos conscientes de sua cidadania, ampliando e aperfeiçoando suas habilidades e competências para uma atuação mais participativa no processo de desenvolvimento social e econômico (LEITE, 2002, p. 1 apud BORGES, 2010, p. 7).

A metodologia de aula adotada pelo CESEC insere-se na categoria Educação a Distância, com característica semipresencial. Essa modalidade permite que a comunicação entre professor-aluno seja feita de forma flexível, onde o aluno é o principal responsável pelo seu próprio desenvolvimento e aprendizado, pois é ele quem irá determinar, quanto tempo reservará para cada aula e fará seus próprios horários. O aluno faz seu próprio horário de aula, adequando-o à sua realidade.

O CESEC não possui um controle de frequência obrigatória, exceto em casos “especiais”, como acontece com os detentos que, durante a saída da penitenciária para a instituição, necessitam assinar uma lista de presença na instituição comprovando que estiveram no local durante o tempo determinado. Para esses detentos, o CESEC é uma oportunidade de mudança de vida após a saída da prisão.

A partir da educação básica oferecida pelo CESEC, ampliam-se as oportunidades educacionais não somente para as populações carcerárias, mas também para outras diferentes demandas sociais, de modo que todos possam ter acesso à conclusão do Ensino Fundamental e do Ensino Médio.

Contextualizando o perfil dos alunos e a metodologia do CESEC

Sabe-se que a maior parte dos estudantes do CESEC são pessoas que, por diversos fatores, não puderam continuar seus estudos no ensino regular. Nesse contexto, o CESEC destaca-se como uma oportunidade para essas pessoas, uma vez que essa instituição trabalha, segundo Borges (2010, p. 10) apoiada no princípio da flexibilidade.

Essa flexibilidade não impede que os alunos desenvolvam trabalhos em grupo, mas a tendência é a utilização de uma metodologia individualizada. Em muitos casos, o processo ensino-aprendizagem acaba sendo apenas através de instruções contidas nos módulos de estudo.

Contudo para prevenir que isso ocorra seria importante que houvesse uma inclusão social. Para tanto seria viável que os tutores não só aplicassem os módulos, mas também fizessem projetos com os alunos, buscando conhecer e identificar cada um deles, uma vez que, segundo Borges (2010), por conta da falta de obrigatoriedade de presença há um elevado índice de evasão, que ocorre quando o aluno deixa de frequentar a instituição e acaba abandonando-a.

Diferenças existentes entre a Matriz e as cidades que recebem o CESEC

A partir da entrevista com a secretária Meire Mizael em comparação com os depoimentos de educadores de outros centros pode-se analisar as diferenças que existem entre a matriz e as cidades que recebem o CESEC.

O CESEC é uma modalidade de ensino que possui diferenças de uma cidade para outra. A única coisa que não difere é que possui quatro módulos e que para ser aprovado o aluno necessita acertar metade das provas. Existem cidades que trabalham com a modalidade semipresencial e outras apenas com a aplicação das provas.

O CESEC da cidade de Poços de Caldas possui duas formas de certificação: a banca permanente de avaliação, que oferece somente a possibilidade de realização das quatro

provas, e também o curso semipresencial, que é mais completo, possuindo um professor de plantão e material didático que o candidato pode levar para casa para estudar.

No CESEC de Betim há a modalidade de ensino semipresencial, onde o aluno pode frequentar a escola das 13h às 22h, sendo que das 13h às 17h45 há um professor na sala de aula, e das 17h45 às 22h há espaços de estudo e consulta a materiais de apoio. O aluno pode pegar materiais de apoio para levar para casa, fazer exercícios e trazer novamente para tirar dúvidas com o professor dentro de sala de aula. Nesse sistema, além de fazer seu próprio horário, aluno tem, também, a possibilidade de interação com o professor.

O município de Lavras possui um polo do CESEC, mas foi a primeira cidade de Minas Gerais a conquistar uma extensão do Centro Estadual de Educação Continuada (CESEC) sem ser sede de superintendência. Normalmente esses centros de ensino só são instalados em cidades que possuem uma regional de ensino como é o caso da 4ª Superintendência Regional, em Campo Belo. O CESEC em Lavras foi inaugurado dia 11 de janeiro de 2016, e localiza-se na Escola Estadual Cristiano de Souza, localizada no bairro Nova Lavras.

Na cidade de Lavras o CESEC acontece a partir de inscrições via internet. Isso ocorre também com outras cidades que recebem o CESEC e também possuem uma página no Facebook (CESEC provas lavras) onde são divulgadas as inscrições, as datas de provas, resultados, dicas e muitas informações sobre essa modalidade.

A prefeitura de Lavras conseguiu também oferecer para o município um cursinho preparatório que foi ministrado por professores estagiários e voluntários da UFLA. O cursinho foi gratuito, com a duração de dois meses e aberto para todos os candidatos que quiseram comparecer. Essa foi uma iniciativa do município para ajudar os candidatos a estudarem, tendo em vista, que muitas das pessoas já estavam há alguns anos sem frequentar uma sala de aula e não possuíam mais noções básicas para conseguirem concluir as provas. Na cidade de Lavras não existe a modalidade semipresencial, apenas a banca permanente. Ou seja, os candidatos inscrevem-se apenas para fazer as provas. Nesse caso, é necessária a secretaria do CESEC-Lavras faz as inscrições dos interessados, mas quem aplica as provas são os educadores da matriz de Campo Belo.

A intervenção pedagógica

A intervenção pedagógica foi aplicada junto a um ex-aluno do EJA. O aluno em questão havia parado de frequentar as aulas do EJA, mas desejava concluir o ensino médio para que assim pudesse ter melhores oportunidades de emprego. Primeiramente, foi perguntado a ele se ele sabia o que era o CESEC. Como a resposta foi negativa explicou-se para ele o que era e como funcionava. Ele mostrou grande interesse em se inscrever para fazer a prova.

Também perguntamos se ele gostaria de receber ajuda para fazer a inscrição e ele disse que sim. Sendo assim, juntamente com ele, ligamos para o CESEC, para sabermos sobre o dia que poderia ser feita a inscrição e em qual local ele gostaria de fazer. O aluno em questão escolheu fazer a prova na cidade de Campo Belo, por ser mais fácil para ele. O mesmo aluno comentou sobre o programa com sua namorada, que também frequenta o EJA, e pediu para que nós falássemos com ela. E assim foi feito.

Por ocasião da intervenção pedagógica a amorada desse aluno ainda estava cursando os anos iniciais do Ensino Fundamental, ou seja, em fase de alfabetização. Explicamos para ela como funciona o CESEC e que no momento ela não poderia fazer, pois para fazer a prova do CESEC seria necessário que ela já fosse alfabetizada. No entanto, dissemos que não era para ela ficar triste, que estávamos a disposição e que quando ela terminasse essa fase do EJA poderia entrar em contato conosco que a ajudaríamos a fazer a inscrição para a prova.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como objetivo divulgar como são organizadas as práticas pedagógicas vivenciadas no CESEC e destacar a importância dessa instituição na vida de jovens e adultos que não puderam continuar seus estudos de forma regular. A partir desta perspectiva, pode-se observar a importância que a educação a distância tem nos dias atuais e como contribui para que mais pessoas realizem seu sonho de ter não só um diploma nas mãos, mas mostrar o conhecimento que adquiriu através de ações cotidianas. Além do acesso à conclusão do

Ensino Médio é uma oportunidade para muitos mudarem suas vidas, independentemente da idade ou do contexto social de origem.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Mayam de Andrade; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tutoria:** concepções e práticas na educação a distância. Campina Grande: Scielo Books, 2011. p. 232-258. Disponível em: file:///C:/Users/in Yin/Music/TUTORIA.pdf. Acesso em: 21 mar. 2018.

BORGES, Bento Souza. O papel dos centros de educação continuada: CESECs, na educação de jovens e adultos. **Cadernos FUNCAMP**, Monte Carmelo, v.3, n.3, p. 1-13, jul. 2010. Disponível em: <http://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/56/48>. Acesso em: 20 mar. 2018.

CESEC (Betim, MG). 9 de janeiro de 2015. Vídeo (4h10), color. Produção da TvBetim. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0mM-FigDuKQ>. Acesso em: maio 2018.

CESEC (Lavras, MG). 18 de maio de 2016. Vídeo (3h24), son., color. Produção da TVU Lavras. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GQ5MqNj1E8I>. Acesso em: maio 2018.

CESEC. 23 de novembro de 2013. Vídeo (2h18), son., color. Produção da TV Plan. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2s5gI5BXol8>. Acesso em: maio 2018.

EDUCAÇÃO EM FOCO-CESEC. 14 de novembro de 2012. Vídeo (9h29), son., color. Produção do Portal TV Rio Preto. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XYifwNSmJCA>. Acesso em: maio 2018.

VERGARA, Sylvia Constant. **Estreitando relacionamentos na educação a distância.** 2007. Botafogo, 2007. Disponível em: file:///C:/Users/in Yin/Music/ESTREITANDO RELACIONAMENTOS NA EAD.pdf. Acesso em: 21 mar. 2018.

VILLARDI, Raquel; OLIVEIRA, Heloísa Gomes. **Tecnologia na educação:** uma perspectiva sócio-interacionista. Rio de Janeiro: Dunya, 2005.

A especificidade do aluno da EJA: histórias de vida

Rejane Maria Oliveira Eles¹
Amanda Oliveira Sandim²
Bianca Cristiny Silva Freitas³

RESUMO: Este artigo apresenta uma análise a partir do estágio em Educação de Jovens e Adultos (EJA), na Escola Municipal Dr^a Dâmina. Tendo por objetivo geral apresentar o contexto sociocultural dos alunos que trabalham, estudam e retomam os seus estudos. Dessa forma, propor atividades de alfabetização condizentes com o cotidiano dos aprendizes. A metodologia deste estudo contou com uma revisão bibliográfica, observações da sala de aula, análise da atividade inicial, descrição e socialização das práticas pedagógicas. Diante destas práticas, percebe-se que a vivência do aluno tende a colaborar muito com a sua aprendizagem, visto que espaço formal de aprendizagem dialoga constantemente com a experiência de mundo dos alunos.

Palavras chave: EJA. Aprendizagem. Experiência.

INTRODUÇÃO

A proposta da pesquisa partiu do interesse de conhecer as especificidades dos alunos da Educação de Jovens e Adultos, doravante EJA, para posteriormente, propor atividades que estivessem imbrincadas em seus contextos de vida. Nesse sentido, buscou-se por meio das pesquisas: o estudo de caso, a revisão bibliográfica, a observação e a descrição, entender esse contexto investigativo. Segundo Prestes, (2017), a educação da EJA, embora pautada em documentos oficiais, ainda se apresenta de forma margeada, num contexto de pouco valor educacional, uma vez que o seu oferecimento deveria ser proposto de forma a respeitar o lugar social dos alunos.

A partir disso, a proposta de pesquisa teve como objetivo geral de conhecer as histórias de vida dos alunos. Dessa forma, propor atividades pedagógicas relacionadas às suas realidades sociais. Como objetivos específicos, analisar os tipos de anseios de aprendizagem dos alunos, aplicar atividades que estão relacionadas aos desejos dos alunos e socializar as habilidades consolidadas de aprendizagem.

1 Mestra em educação, professora universitária, Fadminas, rejaneeles@gmail.com.

2 Graduanda, aluna do 6º período do curso de Pedagogia, Fadminas, amandasandim@yahoo.com

3 Graduanda, aluna do 6º período do curso de Pedagogia, Fadminas, biancacristiny4@gmail.com

Contexto da educação de jovens e adultos no Brasil

Neste tópico, apresenta-se a importância da igualdade de oportunidades da Educação de Jovens e Adultos (EJA) para o Brasil, fundamentadas nas legislações pertinentes, assim como relatar a experiência vivenciada por acadêmicos de Pedagogia dentro de uma sala de aula que oferece esta modalidade de ensino. De acordo com BRASIL (1988), na Constituição Brasileira art. 208, a educação é um direito básico e fundamental de todo e qualquer cidadão, com o intuito de promover a igualdade social. Entretanto, apesar de a educação ser oferecida em todas as regiões do Brasil, o país ainda conta com altos índices de evasão escolar.

Segundo Silva (2017), com o intuito de auxiliar nesta dificuldade que acomete desde a educação básica até o ensino médio e com o objetivo de atender as pessoas que não puderam estudar na idade regular, foi criada a EJA (Educação de Jovens e Adultos), que conta com a oferta de horários mais flexíveis, currículo mais sucinto, porém, com os mesmos princípios dos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) com abordagem das mesmas disciplinas (Português, Matemática, História, Geografia, Ciências) e seus respectivos conteúdos. Para cursar o ensino fundamental na modalidade EJA, é necessário que o aluno tenha 15 anos completos no ato da matrícula e 18 anos para o ensino médio, além da frequência de 75% para a aprovação, conforme Brasil (2010) parecer 06/2010, Art. 5º, Obedecidos o disposto no artigo 4º incisos I e VII, da Lei nº 9.394/96 (LDB) e a regra da prioridade para o atendimento da escolarização obrigatória.

Segundo Campelo (2009), sabe-se também que a Educação de Jovens e Adultos (EJA), deverá cumprir as seguintes funções: 1- Função Reparadora, a qual atribui o direito ao ensino de qualidade para aqueles que não puderem usufruir da aprendizagem escolar na idade regular. 2- Função Equalizadora que possibilita o direito à educação de todos os trabalhadores, encarcerados, migrantes, aposentados e outros subgrupos sociais ao sistema educação com o objetivo de inseri-los no mercado de trabalho; 3- Função Qualificadora, a qual se faz parte essencial para a execução do ensino, uma vez que o seu foco é a crença de que o ser humano está em constante aprendizagem. 4 - Artigo 208.

O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de: I – educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade, assegurada inclusive sua

oferta gratuita para todos os que a ela não tiveram acesso na idade própria (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 59/09);

As primeiras iniciativas organizadas em relação à educação de jovens e adultos se retratam partir do ano de 1930, é considerável recordar que a legislação aparece em serviço das necessidades da nação do ponto de vista político, bem como as exigências reivindicatórias dos movimentos sociais e populares. De acordo com Amorim (2010):

As experiências realizadas por Freire no ano de 1960 indicam uma valorização dos conhecimentos construídos fora da escola pelos jovens e adultos e a consideração destes como ponto de partida para novos conhecimentos. Nessas experiências havia uma preocupação com o repertório linguístico dos alunos, afirmando que a leitura do mundo precede a leitura da palavra.

Pois a maneira de alfabetização proposta por Freire partia da suposição de que toda pessoa, alfabetizada ou não, trazia conhecimento de toda sua vida. Já na década de 1970, foi criado o Movimento Brasileiro de Alfabetização – MOBREAL, segundo Amorim (2010):

[...] propunha a alfabetização funcional de jovens e adultos, visando conduzir a pessoa humana a adquirir técnicas de leitura, escrita e cálculo como meio de integrá-la a sociedade. Criado e mantido pelo regime militar, durante anos, jovens e adultos frequentaram as aulas do MOBREAL, sem, no entanto atingir um nível aceitável de alfabetização ou letramento. Até meados de 1980 o Mobreal cresceu muito, avançou e derrubou muitas barreiras do analfabetismo, mas, infelizmente, não atingiu os objetivos desejados, sendo considerado ineficiente para os graves problemas educacionais que o país enfrentava.

Por fim, analisando a realidade atual, vemos que a maior parte dos programas de ensino de jovens e adultos se realiza na sociedade com o governo estadual, municipal e empresas privadas, além da sociedade civil. Portanto, não existe uma política fixa de financiamento do Estado direcionada à esta modalidade de ensino. Desse modo, a história da educação de jovens e adultos tem mostrado modificações ao longo do tempo, comprovando serem exatamente ligadas às transformações sociais econômicas e políticas. E de acordo com Amorim (2010):

[...] chegamos em pleno século XXI com um considerável número de analfabetos e que segundo dados do MEC (2000) no Brasil, há cerca de 14,6 milhões de cidadãos que não sabem ler e escrever algo inadmissível, diante de um contexto social em que novas competências são determinantes num mercado de trabalho cada vez mais exigente. Um país sem analfabetos, evidentemente é um país muito melhor.

Aprendizagem do jovem adulto - Andragogia

Neste tópico, abordam-se os pressupostos da andragogia, uma teoria que traz fundamentos do ensino de adultos que se difere da Pedagogia, porém, há pontos em comum entre as duas filosofias. Enquanto à Pedagogia trabalha com o ensino aprendido da criança, a Andragogia é a arte de ensinar aos adultos, que não são iniciantes sem experiência, pois o conhecimento vem da escola da vida (HAMZE, 2018).

Nesse sentido, com suas bagagens de vivências, esses alunos buscam se realizar em sua vida pessoal, encontrando soluções para seus problemas diários, resolvendo situações sozinhos, e também, em sua vida profissional, conseguindo um emprego, fazendo uma faculdade, ou se profissionalizando. Para Hamze (2018),

O aluno adulto aprende com seus próprios erros e acertos e tem imediata consciência do que não sabe e o quanto a falta de conhecimento o prejudica. Precisamos ter a capacidade de compreender que na educação dos adultos o currículo deve ser estabelecido em função da necessidade dos estudantes, pois são indivíduos independentes auto direcionados.

Segundo Hamze (2018), a aprendizagem da andragogia contém como um objetivo mais focado no aluno, na sua autonomia, para aplicar nas suas práticas diárias. Os alunos estão prontos para começar um desempenho de aprendizagem ao se envolverem em uma função para encarar problemas cotidianos.

A circunstância de aprendizagem deve caracterizar-se por um "ambiente adulto". A confrontação da experiência de dois adultos (ambos com experiências iguais no procedimento ativo da sociedade) faz do professor um facilitador do processo ensino aprendizagem e do educando um aprendiz, transformando o conhecimento em uma ação recíproca de troca de experiências vivenciadas, sendo um aprendizado em mão dupla. (HAMZE, 2018).

É uma conexão entre o educador e os alunos, em que se dá uma ação paralela entre seus conhecimentos e o método de ensino e aprendizagem. Dessa forma, apoia-se na vida dos alunos para obter a motivação dos aprendizes e suas experiências. Com isso, os adultos aprendem compartilhando concepções e não apenas recebendo, ou seja, nas classes de adultos, não se sabe dizer quem que aprende mais se é o professor ou o aluno.

Em outras palavras, a atividade educativa do adulto está centrada na aprendizagem, e é o adulto quem decide o que vai estudar, por isso que os métodos que forem utilizados precisam ser diferentes, com o objetivo de valorizar a capacidade de cada um dos alunos, por meio da

participação de atividades em grupos, eles podem contar sobre suas histórias de vida se conhecer e se ajudar.

O papel do educador é facilitar a aprendizagem, enfatizando, nesse procedimento, a bagagem de informação trazida por seus educandos. HAMZE, 2018.

As Especificidades da EJA

Segundo Tonelli (2015), as especificidades dos alunos da EJA é a base para o conhecimento, levando em conta diversos aspectos como: as características dos alunos, estrutura escolar que deve ser de acordo com os perfis dos alunos, atividades que respeitam suas necessidades e suas exigências e desperte seus interesses. Em outras palavras, aluno da EJA possui uma grande riqueza de conhecimentos e experiências trazidas de suas vidas que auxiliam na sua aprendizagem.

Como diz Tonelli (2015), os jovens e adultos quando retornam à escola, acreditam que por meio dela possa ter uma melhora na sua vida econômica, ambos costuma ter uma autoestima marcada por suas vivências além das experiências com a própria escola. Portanto, eles veem a escola como um meio para a realização de seus sonhos. Os jovens e adultos quase sempre têm origem nas classes populares, com trajetórias escolares descontínuas, que os levam à reprovação. Muitas vezes, o retorno à escola, se dá pela condição de trabalhadores, que só lhes permite o acesso à escola noturna.

Segundo Tonelli (2015, p. 3) a EJA possui três funções que são fundamentais para os sujeitos jovens e adultos:

- a) Função Reparadora: ao reconhecer a igualdade humana de direitos e o acesso aos direitos civis, pela restauração de um direito negado historicamente aos jovens e adultos, em especial àqueles de origem social popular.
- b) Função Equalizadora: ao propor a igualdade de oportunidades de acesso e permanência na escola. Neste sentido, se preocupa com a especificidade etária e sociocultural dos jovens e adultos atendidos no sistema educacional e destaca a necessidade de formulação de projetos pedagógicos específicos para a Educação de Jovens e Adultos.
- c) Função Qualificadora: ao viabilizar a atualização permanente de conhecimentos e aprendizagens contínuas. Nesta perspectiva, o princípio norteador da educação de jovens e adultos passa a ser a equidade, compreendida como a forma pela qual se distribuem os bens sociais de modo a garantir uma redistribuição e partilha em vista de criar relações sociais e humanas pautadas no

respeito à dignidade e à diversidade do gênero humano e na garantia de uma sociedade justa e fraterna.

METODOLOGIA

Para o trabalho ser realizado foram utilizados diferentes tipos de pesquisa, tais como: o estudo de caso, a pesquisa bibliográfica, a observação e descrição. Como diz Nisbet e Watt (1978):

Caracterizam o desenvolvimento do estudo de caso em três fases, sendo uma primeira aberta ou exploratória, a segunda mais sistemática em termos de coleta de dados e a terceira consistindo na análise e interpretação sistemática dos dados e na elaboração do relatório. (NISBET; WATT, 1978, p. 24).

A pesquisa bibliográfica tem o objetivo de reunir os dados que servirão de base para a organização proposta diante do tema definido, além de elaborar um contexto sobre o tema, essa pesquisa também ajuda a constatar incoerências e soluções identificadas anteriormente sobre indagações levantadas.

Segundo Ludke e André (2013) a observação abrange um lugar beneficiado na pesquisa educacional, pois proporciona uma relação específica e estreita do observador com o fenômeno pesquisado. Sendo o fundamental instrumento de averiguação, o observador pode explorar aos conhecimentos e experiências pessoais como facilitadores no processo de entendimento e compreensão do caso estudado. Esta pesquisa partiu da observação dos alunos quando estavam fazendo os jogos. Dessa forma, identificando as suas dificuldades dos discentes. E segundo Noren (2009):

A descrição é um tipo de pesquisa que tem como objetivo descrever as individualidades de uma população, um fenômeno ou experiência para o estudo realizado, na pesquisa descritiva é se propõe a estudar, registrar, analisar e interpretar um problema de pesquisa sem a interferência do investigador. (NOREN, 2009)

Desta forma, foram feitas perguntas aos alunos, até mesmo antes da aula dinâmica e em seguida, realizada as anotações sobre o que disseram para a realização das atividades.

Esta pesquisa teve o objetivo de propor atividades para conhecimento das histórias de vida dos alunos da EJA. A partir disso, propor atividades pedagógicas, bem como analisar os tipos de anseios de aprendizagem dos alunos e aplicar atividades que estão relacionadas aos desejos

dos alunos, bem como socializar as habilidades consolidadas de aprendizagem. Assim, entender o contexto social dos alunos para um ensino aprendido significativo.

A pesquisa transcorreu da seguinte forma: em primeiro momento, durante os estágios, os alunos foram observados em suas maiores dificuldades, e dialogou-se com eles para saber um pouco de suas histórias de vida, após isso, foi feita uma visita para desenvolver uma aula mais dinâmica com eles enfatizando seus desejos e suas dificuldades em uma atividade para conhecer as suas histórias de vida.

Primeiramente, foi realizada uma dinâmica com o balão, em que havia perguntas para poder conhecê-los um pouco mais, cada aluno estourou dois balões, após essa dinâmica dividiu-se a turma em três grupos, foram aplicadas as atividades lúdicas. Dessa forma, durante essas atividades, foram observados quais os alunos tinham mais dificuldades, para serem auxiliados.

Houve atividades sobre matemática e português, com dois jogos de adições e subtrações. Sendo o primeiro, em que eles teriam que observar a equação e encontrar o resultado em tampinhas de garrafas e colocar na frente da equação. O outro havia mãos para ajudar na contagem. O jogo da memória tinha imagens relacionadas ao dia a dia dos alunos. Assim, eles teriam que encontrar a imagem e o nome da imagem. A roleta silábica e monte palavras ajudavam os alunos a identificar as letras e juntá-las para formar novas palavras de acordo com a imagem.

Para enriquecer, houve também o complete os numerais, no qual havia palitos de picolés e sequência de números, que deveriam ser completados com pregadores que continham o numeral faltoso. Além do jogo das vogais, no qual os alunos deveriam identificar as vogais e colocá-las no lugar indicado. Após participarem dos jogos, aconteceu o bingo silábico, em que cada aluno recebeu uma cartela com letras e sílabas, e uma aluna sorteava uma peça e eles iam marcando até o primeiro conseguir completar a cartela inteira e para finalizar. Por fim, houve uma contação de história, na qual um aluno começava a contar uma história e a outro dava continuidade, até chegar ao último aluno para dar fim à história.

DISCUSSÃO

Como visto na metodologia, de acordo com Ludke e André (2013), a observação abrange um lugar beneficiado na pesquisa educacional, pois proporciona uma relação específica e estreita do observador com o fenômeno pesquisado, no primeiro momento na sala de aula, foi realizada uma atividade para conhecer a vida de cada aluno presente.

Nessa atividade, cada aluno deveria estourar o balão que lhe foi entregue com uma pergunta dentro, ler tal pergunta e respondê-la, porém, nem todos conseguiram ler, pois há muita dificuldade ainda na leitura, mas com a nossa ajuda na leitura, eles responderam às perguntas apresentando um pouco de suas vidas, alguns se emocionam ao falar quais foram suas motivações, incentivos para estudar, seus sonhos. Um aluno citou que seu sonho era escrever uma carta para sua mãe antes morrer, a partir daí entrou na escola para aprender a ler e escrever. Outra aluna disse que ia ao banco e só assinava batendo o dedo e hoje, depois que entrou à escola, já consegue assinar seu nome.

Após observar e conhecer a vida de cada aluno, eles foram separados em grupos para realizar outras atividades propostas que havíamos levados tais como: jogo da memória, roleta silábica, jogo das vogais, complete os numerais. Bingo de letras e sílabas, monte palavras, jogo da adição e subtração.

Nas atividades roleta silábica e monte palavras, não se obteve um resultado esperado, visto que os alunos tiveram muitas dificuldades em montar palavras, pois ainda não estavam totalmente alfabetizados. Os jogos matemáticos e das vogais conseguiram alcançar os objetivos propostos para a atividade, embora os alunos não estivessem estudando a matemática, estavam familiarizados com os números no seu dia a dia.

A atividade com os jogos superou todas as expectativas, uma delas foi o jogo da memória, pois as figuras estavam relacionadas ao cotidiano deles, tal como a enxada, um instrumento de trabalho de um dos alunos e a máquina de costura, entre outros. Além do bingo silábico, uma vez que já conseguiam identificar as sílabas e as letras. Nesse sentido, percebeu-se de acordo com Tonelli (2015), que as especificidades do aluno quanto à sua realidade é importante para o ensino-aprendizado, uma vez que suas experiências representam aprendizagem.

Portanto, a partir dos pressupostos da Andragogia, de acordo com Hamze (2018), o objetivo de alfabetizar os alunos por meio de suas experiências de vida, de sua realidade, possibilitou um ensino- aprendizagem mais significativo e próximo dos anseios de vida dos alunos.

CONCLUSÃO

A educação de jovens e adultos é marcada por situações de baixa autoestima dos educandos, por isso, cabe ao educador o papel de retroceder este quadro e tornar a aprendizagem significativa. Utilizar de metodologias que leve em consideração o contexto dos alunos devido às suas especificidades, além de ferramentas que possam contribuir para facilitar o processo de aprendizagem dos alunos adultos.

Diante disso, a ideia de aplicar jogos surgiu por meio de conversas com os alunos e da necessidade de aprenderem coisas diferentes, saindo da lousa e do caderno. Nesse sentido, o objetivo do estudo foi propor atividades pedagógicas a partir da análise dos anseios de aprendizagem dos alunos, bem como socializar as habilidades consolidadas de aprendizagem.

Para um bom resultado das atividades, foi importante saber e conhecer um pouco da vida de cada aluno, conhecer suas dificuldades e facilidades de aprendizagem. Ao ensinar os alunos por meio de jogos, possibilitou-se a aprendizagem significativa, a cooperação, e o apoio entre eles.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Teoniza L. **Educação de jovens e adultos: ontem e hoje**. 2010. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/educacao-de-jovens-e-adultos-ontem-e-hoje/52171/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

_____. Ministro da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer homologado. Despacho do Ministro, publicado no **D.O.U. de 9/6/2010**, Seção 1, Pág.20. Brasília, DF, 2010. 37 p. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=5366-pceb006-10&category_slug=maio-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 3 nov. 2018.

CAMPELLO, M. A função reparadora na educação de jovens e adultos: uma leitura do cotidiano escolar. **Revista Educação em Questão**, Rio Grande do Norte, 2009.

CAPUCHO, Vera. **Educação de jovens e adultos: prática pedagógica e fortalecimento da cidadania**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

FEITOSA, A.; BAPTISTA, F.; FERNANDEZ, J. Pesquisa e saber docente. **Estudo de caso 1**, 11 de novembro de 2006. Disponível em: <https://eproinfoestudodecaso1.blogspot.com/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

HAMZE, Amelia. Andragogia e a arte de ensinar ao adultos. **Canal do Educador**, 2018. Disponível em: <https://educador.brasile scola.uol.com.br/trabalho-docente/andragogia.htm>. Acesso em: 5 nov. 2018.

LEAL, T.; ALBUQUERQUE, E. **Desafios da educação de jovens e adultos: construindo práticas de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2005.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Grupo Gen, 2013. p. 12 – 37.

NOREN, A. **Pesquisa descritiva: saiba como desenvolver para seu trabalho acadêmico**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/pesquisa-descritiva-tcc/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

PRESTES, A; ANDRADE, E. Educação de jovens e adultos: avanços e desafios. **Carta Educação**, 11 de agosto de 2017. Disponível em: <http://www.cartaeducacao.com.br/especiais/vale/educacao-de-jovens-e-adultos-avancos-e-desafios/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

SAUNER, Nelita F. M. **Alfabetização de adultos**. Campo Grande: Juruá Editora, 2002.

SILVA, R. **Que tal conhecer a história do EJA em nosso país?** Entenda como ele se iniciou e suas contribuições para a aprendizagem. 2017. Disponível em: <https://blog.maxieduca.com.br/eja-jovens-adultos/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

TONELLI, E.; CLEVELARES, G. Um olhar sobre as especificidades da EJA e adequação do material didático. **Revista Srvroot**, 2015. Disponível em: <http://revista.srvroot.com/linkscienceplace/index.php/linkscienceplace/article/view/146/85>. Acesso em: 5 nov. 2018.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE E DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Giuliana Sampaio de Vasconcelos Coelho¹
Nayara Paula de Lima²

Resumo: Este estudo da ludicidade e do brincar na educação infantil tem como objetivo analisar a importância dos recursos pedagógicos lúdicos no processo de aprendizagem das crianças. Para alcançar esse objetivo utilizou-se a técnica de observação, recursos didáticos pedagógicos e incentivos às atividades. Através dessas ações pode-se notar um interesse dos alunos em quererem ampliar seus conhecimentos alfabéticos, numéricos e também suas coordenações motoras. Assim ressalta-se que o uso adequado dos estímulos e dos recursos pedagógicos pode favorecer as aprendizagens dos educandos.

Palavras-chave: Ludicidade, crianças, alunos, professores, aprendizado, brincar.

INTRODUÇÃO

Entende-se que a inclusão da ludicidade na hora do ensinar é de extrema importância para o desenvolvimento social ajudando na interação com os colegas e psicológico auxiliando no desenvolver dos conhecimentos. Essa ludicidade deve transitar por diferentes metodologias de ensino, e também ser aplicado não apenas pelos professores mais sim por todos profissionais que fazem parte da vida escolar de uma criança. O brincar proporciona uma grande interação com o querer aprender, fazendo com que novos conhecimentos sejam adquiridos e também ajudando a solucionar dificuldades individuais e coletivas de uma sala de aula, sendo assim para preparar uma aula lúdica o professor deve conhecer toda sua turma.

Ao se tratar da inclusão da ludicidade no ensinar deve-se destacar seu papel no aprender, pois os alunos passam a ter uma visão diferenciada do que é aprendido tradicionalmente para o que aprendido com o lúdico, assim o conhecimento além de ter mais significado para a criança também passa ser marcante em sua vida tendo os alunos ao decorrer de sua formação escolar lembranças que vão motivar seus estudos.

¹ Orientadora: Profa. Ma. das Faculdades Adventista de Minas Gerais – FADMINAS.

² Aluna do 4º período de Pedagogia da FADMINAS. Contato: nayara.lima.paula3131@gmail.com.

Dentro desse contexto, o presente estudo teve por objetivo mostrar a importância dos estímulos e dos recursos que devem ser usados para auxiliar nos conhecimentos básicos da formação de uma criança, sendo eles a alfabetização e formação de palavras, reconhecimento numérico e somas simples e também a motricidade que deve ser desenvolvida nos primeiros anos escolares. Nessa prática específica, esse objetivo se aplica com a prática e acompanhamento das atividades propostas para as crianças de 5 anos da escola Cmei Juracy Elisa de Carvalho.

Ao finalizar as atividades notou-se que é importante destacar o brincar no ensinar, para que assim o aprendizado seja mais eficaz. A escola e os professores devem se unir para que juntos possam preparar excelentes planejamentos de ensino para seus alunos. Essa parceria se justifica a fim de que a criança obtenha um ótimo desenvolvimento da aprendizagem.

A partir dessas vivências foi possibilitada a aplicação de atividades que serviram de suporte às considerações desse estudo que aponta uma melhoria no desenvolvimento escolar do aluno.

REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar é de suma importância no desenvolvimento da criança, de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo ao decorrer de sua vida tornam-se relevantes para sua formação. Os brinquedos e as brincadeiras são fontes abundantes de interação lúdica e afetiva, assim para uma aprendizagem eficaz é preciso que a criança construa o conhecimento e assimile os conteúdos. É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o relacionamento social e respeitar a si mesma e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exerce sua liderança e compartilha sua alegria de brincar.

Portanto, a atividade escolar deve ser uma forma de lazer para a criança, ela aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, através de atividades que predominem o lúdico, associando sempre da fantasia à realidade e vice-versa. A partir dessas interações com as brincadeiras e os brinquedos, os educandos começam a desenvolver a sua linguagem em conversas, gestos e manuseios pois entende-se que

dialogando em coletividade durante a realização de todas as brincadeiras a criança inicia a sua inserção no meio social em que vive.

A criança é um ser que brinca e gosta de vivenciar novas tentativas experimentais proporcionadas pelas brincadeiras, o que favorece a sua imaginação, criação e interiorização de alguns modelos e exemplos de adulto. O ato de brincar é de essencial importância para o desenvolvimento da motricidade das crianças, uma vez que ao brincarem elas têm a oportunidade de manusear brinquedos, pular, dançar, correr e isso facilitará o desenvolvimento de sua coordenação motora.

A BNCC afirma que o espaço da brincadeira pode ajudar os educadores a observar as experiências prévias das crianças, pois essa prática provoca momentos de tentativas de novas descobertas e criatividade dos alunos, porém deve-se analisar que para o brincar é necessário possibilitar à criança no desenvolvimento através dessas experiências realizadas por elas, é de fundamental importância a mediação e uma boa prática educativa planejada do professor mas que permita a participação integral da criança. Podemos assim dizer que as aprendizagens que ocorrem durante o desenvolvimento da criança são construídas em situações de interações, sendo de essencial importância a mediação e interação com um adulto, neste caso específico o professor que direciona as atividades para o aluno considerando suas dificuldades, necessidades e peculiaridades. A partir daí o educador deve propiciar um ambiente onde a criança possa brincar e aprender ao mesmo tempo.

Sendo assim quando a ludicidade é praticada em sala de aula, o educando não apenas aprende o conteúdo passado pelo professor mais também desenvolve o seu crescer e o pensar, permitindo com que se interajam com materiais que não sejam somente o caderno e o quadro e sim um leque de materiais pedagógicos que auxiliam no aprendizado de maneira divertida que fazem as crianças se interessarem pelo o aprendizado. Maluf afirma:

A Educação infantil e o lúdico se completam, pois o brincar está diretamente ligado à criança, a recreação é parte integrante da rotina diária e ficar fora deste momento é impossível para os pequenos, porque “além de muitas importâncias o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz” (MALUF, 2003, p.19).

Portanto cabe aos educadores, conhecer e valorizar as práticas lúdicas e desenvolver com as crianças, práticas que corresponda aos seus entendimentos, é importante a realização de atividades descontraídas o que proporciona o desenvolvimento de vários aspectos positivos no

aluno que contribui para o seu crescimento integral, ou seja, desenvolve características físicas, emocionais e sociais, pois quando nascemos não se conhece nem domina nada do mundo e é a partir do momento que passa a se interagir com o conhecimento em creches e escolas que essa aprendizagem começa a ganhar dimensões maiores. Holtz afirma:

A aprendizagem para as crianças pequenas é inevitável, pois o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária. (HOLTZ, 1998, p.12).

A brincadeira permeia a vida das crianças desde os primórdios da humanidade e ao longo dos anos foi sendo perdido esta essência em virtude de comodidade e até mesmo pelo surgimento de outros recursos, no entanto, a tônica deste trabalho é enfatizar a importância de resgatar metodologias que se perderam ao longo dos anos, este cenário explica um pouco da mudança drástica que sentimos nos dias atuais quando nos deparamos com as crianças em plena faixa etária de ser “criança”, transformadas em pequenos adultos. Jogos e brincadeiras estão sendo esquecidos, e no lugar está sendo implementado distrações adultas que também os ensina, mas que em alguns casos extinguem o direito e satisfação de ser criança. A Ludicidade exerce um importante papel na educação de maneira que o brincar permite que as crianças desenvolvam seus aspectos físicos e cognitivos o que favorece a socialização e interação com outras crianças e conseqüentemente amplia seu desenvolvimento e estimula suas habilidades e competências, Santin afirma:

Parece que o homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia, da imaginação guiada pelo impulso lúdico. O brinquedo acabou sendo reduzido a um fenômeno marginal na paisagem da existência adulta, porque é modelada e determinada por fenômenos mais sérios. Tudo o que ele faz precisa ter resultados. O que interessa é o objetivo estranho do mesmo. (SANTIN, 2001, p. 23).

Levar o conceito de ludicidade para a sala de aula através de aulas, faz com que as crianças passem a se interessar mais com as aulas propostas pelos professores, pois, suas curiosidades serão despertadas através de um mundo colorido e divertido preparado para eles de acordo com suas faixas etárias. Assim conhecerão o lado bom e divertido que é ser criança. Porém, o professor deve colocar em prática o seu talento e se deleitar na preparação de atividades que atendam estes princípios, não se trata de uma tarefa fácil, pelo contrário, estamos falando de uma prática mais elaborada e baseada nas necessidades específicas dos alunos, aulas que

exige o saber de combinações e recortes para serem preparadas, além de muita criatividade que o educador deve conter, Baquero afirma:

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BAQUERO, 2000, p. 27)

A execução destes princípios no cotidiano escolar proporcionará ao educador a constatação que o aprendizado da turma é muito mais eficiente quando se permite que o brincar substitua a educação estagnada e tradicional. As crianças necessitam de cores, formas, desenhos ou seja materiais lúdicos para que permita que assimilem de forma eficaz os conceitos necessários à sua formação.

Resgatar estes princípios e praticar uma aula prazerosa através de jogos e brincadeiras é o que faz a criança despertar sua imaginação e ampliar sua capacidade de aprender, o fator imprescindível para tornar o ensino eficiente. O professor pode verificar os resultados instantaneamente durante suas aulas através da interação e retorno imediato que o aluno expressa ao brincar.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Através de pesquisas foram percebidas várias formas de colocar em prática a teoria sobre a importância da ludicidade na educação infantil. A partir destes conhecimentos foram aplicadas algumas atividades na escola Cmei Juracy Elisa de Carvalho com alunos de 5 anos. As atividades propostas além de trabalhar de forma lúdica também trabalharam conceitos necessários para formação das crianças desta faixa etária, por este motivo, trabalhamos atividades que se desenvolvessem por etapas no decorrer de três dias.

Primeiro dia

No primeiro dia foram trabalhados exercícios que desenvolvessem a coordenação motora. Nesta etapa foram realizadas duas atividades e todas crianças participaram mostrando as habilidades motoras que cada aluno dominava.

‘Desenhando as mãos em uma folha de papel e recortando’

Neste exercício a própria criança desenhou o contorno de sua mão em uma folha e em seguida fez o recorte, assim pode-se perceber que eles tiveram facilidade ao desenhar a mão mas na hora de recortar, muitos alunos tiveram dificuldades o que nos mostrou que não conseguiam pegar na tesoura corretamente, sendo assim esta atividade fez com que trabalhassem esse obstáculo encontrado por eles de modo com que suas dificuldades fossem trabalhadas através da ludicidade do desenho e recorte mesmo não sabendo usar a tesoura corretamente eles gostaram do exercício . Após estes procedimentos com a ajuda das monitoras, foi colada a boca de uma garrafa pet para que os próprios alunos enroscaram a tampa, nesta etapa todos conseguiram realizar. Tendo assim a participação de todos os alunos, o objetivo esperado com o exercício foi alcançado, ver quais crianças possuem mais dificuldades em manusear corretamente o lápis e a tesoura, trabalhando então a coordenação motora fina de cada aluno. Veja a seguir na figura “1”:

Figura 1 - Desenho e recorte das mãos





Fonte: fotos tiradas pelos autores

“Brincando de costurar”

Esta atividade foi realizada com embalagens de ovos decoradas e cadarços, o aluno precisava passar o cadarço nos furos da embalagens e simular uma costura, assim com este exercício pode-se perceber que a coordenação de todos estavam sendo desenvolvidas na realização deste exercício alcançando o objetivo de trabalhar a coordenação motora fina de cada aluno. Veja a seguir na figura ”2”:

Figura 2 - Momento da costura



Fonte: fotos tiradas pelos autores

Segundo dia

No segundo dia foi trabalhado o reconhecimento de letras e formações de palavras com auxílio de imagens. Nessa etapa foram realizadas três atividades que deram continuidade em exercícios que envolviam a motricidade trabalhando não apenas as letras mas também a coordenação motora fina, utilizando o auxílio de suas mãos para realizarem os exercícios propostos.

“Caixa de letras” caixa enroscada

Esta atividade possui uma caixa que contém tampinhas com todas as letras do alfabeto e imagens aleatórias, desse modo com auxílio das monitoras os alunos identificam as letras e enroscam em seu respectivo lugar, formando assim o nome da figura, através desta atividade percebemos que as crianças conseguiram identificar as letras da caixa mas não formar palavras, para isso era necessário a ajuda de um adulto, a participação e interesse dos alunos fez com que o objetivo de formar palavras e trabalhar a coordenação motora ao enroscar a tampa fosse alcançado. Veja a seguir na figura “3”:

Figura 3 - Caixa de Letras



Fonte: fotos tiradas pelos autores

Centopeia alfabética

Nesta brincadeira as crianças organizaram as letras da centopeia na ordem alfabética, as letras encontravam-se desorganizadas, assim com a realização desta atividade percebemos que uma boa parte da turma conhecia as letras e a ordem do alfabeto e que conseguiam realizar a atividade, mostrando que o conhecimento alfabético já estava desenvolvido em uma boa parte sala de aula. A participação dos alunos fez com que deixassem claro que este conteúdo já estava sendo dominado por eles tendo assim o objetivo do conhecimento alfabético alcançado. Veja a seguir na figura “4”:

Figura 4 - Atividade com letras



Fonte: fotos tiradas pelos autores.

Quebra cabeça

Nesta atividade imagens e letras foram fixadas em palitos de picolé, porém estão todas desmontadas assim as crianças tiveram que organizá-las com o objetivo de formar o desenho e a palavra. A realização desta atividade e a participação dos alunos nos fez perceber que com auxílio de imagens, a formação das palavras fica mais fácil, alcançado o objetivo de formar palavras utilizando a ludicidade. Veja a seguir na figura ”5”:

Figura 5 - Raciocínio e Alfabetização



Fonte: fotos tiradas pelos autores

Terceiro dia

No terceiro dia foi trabalhado o reconhecimento de números e somas simples de números de um ao dez com toda a turma. Nessa etapa foram realizadas três atividades que deram continuidade em exercícios que envolviam a motricidade trabalhando não apenas os números mas também a coordenação motora fina, utilizando o auxílio de suas mãos para realizarem os exercícios propostos.

‘Desenho na areia’

Nesta atividade a criança desenhou e identificou um número da folha entregue juntamente com o prato que contem areia, ao observar e identificar o número ela utilizou seus dedos, registrando assim o desenho no prato. Após a realização do exercício foi possível perceber que os alunos gostaram da atividade, tendo um bom retorno do objetivo esperado que era trabalhar não apenas os números, mas também coordenação motora fina na hora de desenhar o número na areia. Veja a seguir na figura “6”:

Figura 6 - Escrita dos números na areia



Fonte: fotos tiradas pelos autores

‘Árvore numérica’

Nesta atividade o aluno jogou o dado e identificou o número que saiu, após o reconhecimento ele teve que pegar a carta referente ao número que saiu no dado e também enroscar as tampas na árvore de acordo com a jogada. Ao realizar o exercício foi possível perceber que os alunos gostarão da atividade, jogar o dado e contar o número que saiu foi o que chamou a atenção das crianças para a árvore numérica, tendo assim um excelente retorno do objetivo esperado da atividade mostrando que eles eram capazes de reconhecer e realizar somas simples com os números de 1 ao 10. Veja a seguir na figura “7”:

Figura 7 - Soma divertida



Fonte: fotos tiradas pelos autores

‘Brincando com as mãos’

Na atividade a seguir os alunos tiveram auxílio de um par de mãos de EVA com veucro e imagens com diferentes números de pessoas desenhadas, estas imagens ficaram viradas para mesa não sabendo a criança qual ia pegar, após ela escolher uma imagem ela identificou o número de pessoas que estavam presente no desenho e fizeram a contagem nas mãos de EVA. Ao realizar o exercício foi possível perceber que os alunos gostaram da atividade, utilizar as mãos de EVA ao invés de suas próprias mãos fez com que eles se interessassem, a ludicidade trouxe diversão para a matemática conseguindo alcançar o objetivo esperado da atividade mostrando que eles eram capazes de realizar somas simples com os números de 1 ao 10. Veja a seguir na figura “8”:

Figura 8 - Brincando com as mãos



Fonte: fotos tiradas pelos autores

Figura 9 - Brincando com as mãos



Fonte: fotos tiradas pelos autores

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se concluir esse estudo que teve por objetivo principal analisar a importância da ludicidade e do brincar na educação infantil, pode-se perceber que o lúdico é de essencial importância na hora de ensinar para os alunos pois torna o ensino significativo. As crianças necessitam desses materiais que auxiliam na aprendizagem potencializando o trabalho do professor. A visão das crianças ao adquirirem os conhecimentos não é a mesma de um adulto por isso a importância de haver ludicidade no ensinamento, aliada a várias metodologias. O

professor deve preparar suas aulas de modo com que faça seus alunos se interessarem pelo conteúdo isso não apenas na educação infantil mais sim em todas as salas de aulas.

Desse modo os resultados desta pesquisa permitiram a conclusão de que a ludicidade traz a interação das crianças juntamente com a vontade de aprender brincando, sendo assim pode-se perceber que uma boa parte dos alunos da escola tem seus conhecimentos alfabéticos e numéricos desenvolvidos, já as crianças que apresentaram dificuldades se sentiram estimuladas a quererem aprender como os outros colegas, deixando claro que com a implementação de materiais lúdicos ao decorrer do aprendizado facilita o entendimento e motiva o aluno a participar das aulas. Também foi trabalhado a coordenação motora com a turma, nesta etapa uma boa parte dos alunos mostraram dificuldade em manusear materiais com suas mãos.

Assim com a participação de toda a turma o objetivo geral de cada atividade foi alcançado, sendo eles trabalhar a coordenação motora o conhecimento alfabético e a formação de palavras e por último o reconhecimento e somas dos números 1 a 10 e junto ao objetivo alcançado também ficou claro para a pesquisa que trabalhar o lúdico proporciona a interação das crianças na hora do aprender tendo o professor um retorno maior dos conhecimentos adquiridos por seus alunos.

Por esse motivo a ludicidade merece destaque na educação infantil, a pratica aplicada confirmou que o aprender brincando se torna mais eficiente para os alunos por se interessarem no saber e para os professores por facilitarem seus ensinamentos. O incentivo do brincar quando criança é de extrema importância, pois nos dias atuais não se tem crianças e sim adultos em miniatura, que apenas fazem pesquisas por celulares, os jogos são apenas virtuais, ou seja, não se conhece o lado bom de brincar, correr, pular e se interagir com os colegas, desse modo cabe ao professor preparar aulas que desperte o interior infantil novamente nas crianças dos dias de hoje, e assim esse despertar surgira através das aulas lúdicas que serão aplicadas.

REFERÊNCIAS

DIAS, Ednei da Gam; ANDRADE, Maria Cristina; OLIVEIRA, Stefani Gabriel; OLIVEIRA, Marina de Castro; VIDIGAL, Telma de Oliveira. As atividades lúdicas na educação infantil facilitando o processo de ensino-aprendizagem. **ANAIS DO IV- FÓRUM DE PESQUISA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DE PONTE NOVA**. p. 76-85. Disponível em: <https://even3storage.blob.core.windows.net/anais/72691.pdf>. Acesso em: 7 out 2018.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A importância do brincar na educação infantil**. Monografias Brasil Escola. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 5 out 2018.

FERREIRA, Jessica Abadia. Importância do Lúdico em Sala de Aula: o Brincar e o Jogar no Cotidiano Infantil. **SO PEDAGOGIA**, 2017. Disponível em: <http://pedagogia.com.br/artigos/importancialudico/index.php?pagina=0>. Acesso em: 7 out 2018.

SANTOS, Cristiane C. da Silva; COSTA, Lucinalva. P. da; MARTINS, Edson. A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil. **ENSAIOS PEDAGÓGICOS**, Faculdades OPET, p. 74 – 89, 2015. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf>. Acesso em: 10 out 2018.

APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS: DE “MÃOS DADAS” COM A MATEMÁTICA

Letícia Ferreira da Silva Paula¹
Priscilla do Carmo Pimenta²
Maria Betânia de Castro Nunes Santos³

RESUMO: Conhecer a Matemática e entendê-la é direito de todas as crianças. A alfabetização matemática e o letramento matemático colaboram para a formação de pessoas críticas e conscientes dos seus direitos e da sua responsabilidade como um ser social. Sendo assim, o presente artigo apresenta uma experiência em alfabetização matemática realizada na cidade de Lavras - MG, na Escola Municipal Doutora Dâmina, com uma turma do 1º ano. Esta experiência contou com a participação de um grupo de oito alunas do 4º período do Curso de Pedagogia da FADMINAS (Faculdades Integradas Adventistas de Minas Gerais). O objetivo desse trabalho foi mostrar às crianças como é importante a utilização das mãos no processo de alfabetização matemática. Para esse trabalho foram utilizados materiais manipuláveis e jogos, além de confecção de “mãozinhas” em espuma vinílica acetinada confeccionadas pelos próprios alunos. A metodologia adotada foi o estudo do tema com uma breve revisão bibliográfica e estudos sobre a importância da utilização das mãos para aprender Matemática. Essa experiência serve como exemplo de que a Matemática pode ser ensinada de forma prazerosa e com resultados importantes para a aprendizagem das crianças.

INTRODUÇÃO

A alfabetização é um dos pontos relevantes da educação e que causam grande preocupação, pois se uma criança não está alfabetizada, o percurso escolar torna-se muitas vezes inviável.

Partindo desse princípio, a alfabetização matemática torna-se um fator importante nesse processo porque pode fornecer subsídios para o melhor entendimento de outras áreas do conhecimento. Na perspectiva do letramento matemático essa contribuição é muito importante e auxilia na compreensão das práticas sociais.

O trabalho desenvolvido por alunas do 4º período do Curso de Pedagogia da FADMINAS – Lavras, na Escola Municipal Dra. Dâmina, em uma turma de 1º ano, buscou mostrar a importância da alfabetização e do letramento matemático. Como proposta principal, esse trabalho procurou evidenciar a utilização das mãos na aprendizagem matemática, quebrando

1 Aluna do 4º Período de Pedagogia da FADMINAS

2 Aluna do 4º Período de Pedagogia da FADMINAS

3 Professora de Fundamentos e Metodologia de Matemática. Contato: mbetaniacs@gmail.com

paradigmas que durante muito tempo instalou-se no ensino da Matemática com a negação do corpo para se aprender conceitos dessa disciplina.

Primeiramente, fez-se um estudo bibliográfico sobre o tema: a utilização das mãos para a aprendizagem da Matemática. Em um segundo momento, o grupo de alunas passou a preparar a intervenção que seria feita na escola.

Após o contato com as crianças na escola, as alunas perceberam que experiências como esta servem como exemplo de que a Matemática pode ser ensinada de forma prazerosa, com o envolvimento tanto de quem está ensinando quanto de quem está aprendendo e com isso, os resultados refletem na aprendizagem das crianças.

Alfabetização e Letramento Matemático

Conhecer a Matemática e entendê-la faz-se necessário para todos os alunos que passam pela Educação Básica devido à sua importância e aplicação intensa no dia-a-dia. Além disso, a Matemática contribui de forma importante para a formação de pessoas críticas e conscientes dos seus direitos e da sua responsabilidade como um ser social.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017),

O ensino fundamental deve ter compromisso com o desenvolvimento do **letramento matemático** definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas.

Reconhecer que o letramento matemático pode colaborar para a transformação de que “cidadãos construtivos, engajados e reflexivos possam fazer julgamentos bem fundamentados e tomar as decisões necessárias (MATRIZ DE AVALIAÇÃO DE MATEMÁTICA – PISA 2012)” é uma das habilidades que estão intrínsecas nas aprendizagens matemáticas tendo como base as situações do cotidiano, favorecendo assim a alfabetização matemática.

D’Ambrósio (2002, p. 5) considera que:

[...] voltada ao ambiente sociocultural a matemática consiste em um corpo de artes, técnicas, modos de conhecer, explicar, entender, lidar com os distintos ambientes naturais e sociais, estabelecido por uma cultura. Dentre as várias artes e técnicas

desenvolvidas pelas distintas culturas, incluem-se maneiras de comparar, classificar, ordenar, medir, contar, inferir, e muitas outras que ainda não reconhecemos.

Dessa forma, a alfabetização/letramento matemático busca oferecer ao aluno subsídios para a exploração de situações que são vivenciadas fora da escola e não apenas para responder a um currículo escolar, mas para que a criança faça o uso social dos conceitos matemáticos evidenciando assim sua aplicação.

“É correto” contar nos dedos?

Existem algumas crenças de que para aprender Matemática a criança não deve utilizar o próprio corpo ou partes dele, que os dedos, de tão fácil acesso, seriam o primeiro obstáculo na construção e abstração do significado de número, pois a criança ficaria dependente dos dedos para conferir contagens, operações e resolver problemas.

Para a construção do conceito de número, a utilização dos dedos deve ser valorizada como uma das práticas mais importantes, pois, a criança que conta nos dedos, começa a construir uma base simbólica que é essencial neste processo, assim como para o entendimento Sistema de Numeração Decimal (SND).

Além de contar, registrar quantidades, realizar medições, representar idades, as mãos podem ser utilizadas também no meio social tendo o palmo como medida. Os dedos são naturalmente transportados pelo homem e possuem importante característica entre os seres humanos que é a quantidade dez.

Segundo Smole (2015),

Os dedos foram, talvez, os primeiros instrumentos de contagem e de cálculo utilizados pelo homem. A sociedade inteira provavelmente aprendeu a contar até cinco nos dedos de uma mão. Depois, por analogia, ou mesmo por simetria, passou a prolongar a contagem até dez usando os dedos da outra mão, até ser capaz de estender indefinidamente a sucessão regular dos números inteiros naturais. Existem em diversas línguas traços que comprovam esta origem corporal da capacidade de contar (SMOLE, 2015).

Antes da alfabetização e fora da escola a criança é estimulada culturalmente a utilizar as mãos para realizar atividades matemáticas. Contando nos dedos a criança em processo de alfabetização está efetivamente fazendo Matemática e mostrando assim o letramento

matemático. Quando a criança chega na escola existe uma operação inversa que nega este aparato cultural para o processo de ensino e aprendizagem. Nega-se o conhecimento de mundo que a criança traz consigo. A escola nega a história da Matemática, pois é sabido que em tempos antigos quantificava-se com pedras e com os dedos, adotados como base de contagem. Por isso é que se deve incluir o corpo como fonte essencial e primordial do fazer matemático na alfabetização. Tais possibilidades permitiriam nova significação do espaço e sentido do corpo na educação.

De “Mãos Dadas” Com A Matemática

A utilização das mãos para a compreensão dos fatos básicos da Matemática colabora para a aprendizagem das crianças. “Contar nos dedos é um reflexo de observações e experiências socioculturais da infância (BRASIL, 2014)”. Pode-se citar como exemplos músicas infantis que utilizam a recitação numérica com o apoio da contagem dos dedos e também perguntas como “quantos anos a criança tem?” que a criança responde desde o primeiro ano de vida.

É fundamental que a escola, no ciclo de alfabetização, valorize o uso dos dedos na realização das contagens e cálculo com pequenas quantidades. Contar nos dedos pode implicar tanto a descoberta, pela criança, dos cinco dedos em cada Mão, como os dois grupos de cinco formando dez. mais que isto, a descoberta das quantidades maiores e menores que o cinco, quanto falta para cinco, quanto falta para dez. (BRASIL, 2014).

O professor deve ficar atento à produção dos registros pelos alunos, ainda que inicialmente tenha que recorrer somente à oralidade ou a desenhos pictóricos. A utilização do corpo como parte constituinte do processo de construção das ideias matemáticas não obscurece a necessidade do trabalho com os registros feitos pelos alunos.

METODOLOGIA

Antes da escolha da Escola e da turma para se desenvolver esse trabalho, aconteceram reuniões para discussão e elaboração das atividades que seriam propostas com todas as alunas participantes do grupo e a professora do curso de Pedagogia que é orientadora desse grupo.

Esta experiência foi realizada na E. M Dra. Dâmina, na cidade de Lavras – MG, no dia 12 de novembro de 2018, com uma turma de 1º ano. Participaram dessa intervenção pedagógica as alunas do 4º período do Curso de Pedagogia da FADMINAS (Aline, Fábila, Joyce Sabrina, Priscilla, Natália, Roberta, Letícia) e contou com as seguintes etapas de desenvolvimento:

- Apresentação do grupo para as crianças feita pela aluna Sabrina. Nesse momento, Sabrina perguntou se as crianças gostavam de Matemática.
- Apresentação da música “As mãos” dos artistas Patati Patatá, com o objetivo de mostrar as diversas formas de se utilizar as mãos. As alunas fizeram a coreografia da música e pediram que as crianças dançassem e prestassem atenção na letra da música.
- Após a apresentação da música, as alunas fizeram perguntas com relação à importância da utilização das mãos no dia-a-dia e com relação à Matemática.
- As crianças foram separadas em três grupos para confecção das “mãozinhas” em espuma vinílica acetinada. Cada criança fez o contorno de suas mãos, recortando-as. Logo após cortá-las, todas as alunas ajudaram as crianças a colar velcro nas pontas dos dedos e na palma da mão, para que pudessem utilizar as mãozinhas para executar atividades.
- Para execução das atividades com as mãozinhas e o material de apoio “máquina da adição”, “tabuleiro” e o “jogo da memória”, duas alunas ficaram responsáveis por cada um dos grupos.
- Retomou-se a importância das mãos, ressaltando importância de mantê-las limpas e das possibilidades de utilização das mesmas na aprendizagem matemática. Ao final fizemos uma surpresa para eles.
- Para encerrar a aula as crianças foram convidadas a cantar a música “Lavar as mãos” de Arnaldo Antunes e solicitou-se que as crianças fossem lavar as mãos e quando elas voltaram para a sala foi servido um bolo bem gostoso.
- As alunas agradeceram às crianças e a professora regente a oportunidade de desenvolver essa intervenção pedagógica, nós agradecemos a atenção e colaboração de todos, tiramos algumas fotos e despedimo-nos de todos.

RESULTADOS

Esta experiência mostrou ao grupo de alunas do curso de Pedagogia a importância do contato com as crianças em uma sala de aula, além da oportunidade de estar à frente de uma turma de 1º ano, desenvolvendo atividades que foram previamente pensadas e elaboradas. Percebeu-se também, grande interesse por parte das crianças com relação às atividades propostas.

As alunas relataram que a participação das crianças tanto nas atividades com as músicas, como na confecção das “mãozinhas” e também no momento das atividades com os jogos foi muito intensa. As crianças gostaram de todos os jogos, principalmente da “máquina da adição”. As alunas perceberam que existem crianças que já conseguem fazer as operações, assim como, alguns ainda estão em processo de assimilação desses conceitos.

Experiências como esta servem como exemplo de que a Matemática pode ser ensinada de forma prazerosa e com resultados importantes para a aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a Base**. MEC/CONSED/UNDIME, Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 2 jun. 2017.

_____. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. **Construção do Sistema de Numeração Decimal**. Caderno 3. Brasília: MEC, SEB, 2014. 88 p.

D’AMBRÓSIO, U. Etnomatemática e educação. In: KNIJINIK, G.; WANDERER, F.; OLIVEIRA, C. J. **Etnomatemática, currículo e formação de professores**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4668_2898.pdf. Acesso em: 15 nov. 2018.

MATRIZ de avaliação de matemática – PISA 2012. Disponível em: http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/marcos_referenciais/2013/matriz_avaliacao_matematica.pdf. Acesso em: nov. 2018.

SMOLE, Katia Stocco. **A mão, nossa primeira calculadora.** 2015. Disponível em: <http://mathema.com.br/reflexoes/a-mao-nossa-primeira-calculadora-2/>. Acesso em: 14 nov.2018.

APÊNDICE

Regras dos Jogos

➤ **Jogo da Memória**

O jogo da memória é um jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver mais pares no final do jogo.

Material:

- 20 pratinhos de plástico com a representação, com as mãozinhas de EVA, de numerais de 1 a 10

Regras:

Os pratinhos devem ser colocados virados para baixo aleatoriamente. Na vez de cada jogador, ele deverá escolher um pratinho, virá-lo para que todos os jogadores possam visualizar e procurar o pratinho que possui o mesmo número. Se o jogador conseguir encontrar o mesmo número poderá jogar novamente, esse não encontrar passa a vez para o próximo jogador. Vence quem conseguir encerrar com maior quantidade de pratinhos.

➤ **Jogo do tabuleiro matemático**

O jogo do tabuleiro é uma proposta de entretenimento que utiliza normalmente um tabuleiro como dados, fichas ou cartas. Seguindo uma série de regras para que alcançar seus objetivos e obter sua vitória.

Materiais:

- 1 tabuleiro com números de 1 a 20, sinal de adição e subtração removíveis
- 2 dados
- Mãozinhas

Regras:

O jogo pode ser realizado em grupo. O primeiro jogador deve jogar os dois dados e representar os números que saíram utilizando as mãozinhas e realizar a operação.

Se o número final da operação for maior que 10 o jogador poderá pedir mãozinha emprestada a outro jogador. O jogador que pegar o número que corresponde ao resultado da operação e fixá-lo após o sinal de igual finalizando assim a operação matemática.

➤ **Máquina da adição**

É montada uma máquina da adição para estimular a contagem de um a um de maneira correta. A atividade pode ser contagem de dois ou três agrupamentos.

Regras:

Será fixado na parede da sala de aula cartazes com gravuras em formato de potes representando as quantidades de 1 a 10. Cada pote representado terá uma bolinha de gude dentro. Sabendo disso, os alunos terão que relacionar as bolinhas de gude com cada conjunto de potes de acordo com a sua quantidade em um potinho abaixo das figuras na parede. Logo após, deverão usar a máquina da adição para somar a quantidade de bolinhas de gude que todos os potes juntos fazendo assim a contagem de um a um.

ANEXOS

Foto 1 Preparação para o início das atividades



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 2 Apresentação da música do Patati Patatá



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 3 Um pouco mais sobre para que servem as mãos



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 4 Aplicação da atividade da máquina da adição



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 5 Aplicação do jogo da memória



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 6 Aplicação do jogo do tabuleiro



Fonte: Autoria do grupo.

**Foto 7 Aplicando as atividades para
cada aluno fazer suas “mãozinhas”**



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 8 Finalização das atividades



Fonte: Autoria do grupo.

O CAMINHO DO LIXO: do lixo ao luxo

Raquel Lacerda¹
Rayane Lacerda²
Lindsay Teixeira Sant'Anna³
Rebeca Contrera Ávila⁴

Resumo: Existem muitos estudos sobre o descarte correto do resíduo e as diversas possibilidades da sua reutilização. O presente artigo propõe uma viabilidade dinâmica e acessível para o descarte do mesmo, com o objetivo de mostrar melhores alternativas conscientes e transformadoras, tornando o tema real e prático no contexto do educando. Para isso, inicialmente foi realizado um estudo teórico sobre o tema e posteriormente aplicadas atividades práticas na escola e em seguida a análise de discussão dos resultados.

Palavras-chaves: educação transformadora, lixo, transformação.

INTRODUÇÃO

Este projeto de intervenção pedagógica é orientado pelas professoras Lindsay e Rebeca, atuando nas áreas de Educação Cidadania e meio ambiente, e Metodologia do Trabalho Científico. Ele foi elaborado para ser desenvolvido na Escola Municipal Paulo Menicuci na turma de 4º ano do Ensino Fundamental, tendo como tema o caminho do Lixo no contexto da educação ambiental transformadora.

O projeto irá apresentar aos alunos uma nova perspectiva de cuidado e transformação do lixo. Sabe-se que inúmeras vezes o lixo é descartado de maneira indevida, trazendo assim, diversas consequências que poderiam ser evitadas. Será proposto aos alunos que transformem o lixo que parecia ser inútil em algo que poderá ser usado para brincar, unindo assim o útil com o agradável. Ele aprenderá que pode cuidar do meio ambiente se divertindo.

Hoje é notório o descuido com o ambiente que nos cerca, a falta de preocupação com o que é e onde é descartado, coisas que com atitudes simples tornariam o planeta muito melhor e altamente sustentável. A maneira equivocada e sem consciência com que o lixo é descartado é uma das maiores causas de nossas tragédias ambientais. Julgando assim necessário, esse projeto mostrará aos alunos de 4º ano o caminho ideal para o lixo e as transformações eficazes

1 Aluna do 4º período de Pedagogia da FADMINAS.

2 Aluna do 4º período de Pedagogia da FADMINAS. Contato: rayanelacerda21@gmail.com

3 Professora Orientadora

4 Professora Orientadora

e divertidas que podem ser feitas com ele. O problema a ser tratado nesse projeto é: Qual é o caminho ideal do lixo?

O objetivo geral desse projeto de intervenção pedagógica é mostrar aos alunos um método alternativo de cuidar do lixo, a maneira correta de descartá-lo, maneira prática e divertida de transformar o lixo em brinquedos e brincadeiras.

Esse projeto de intervenção pedagógica tem como objetivo específico propor, ensinar e fazer brinquedos e brincadeiras com o lixo descartável, e mostrar para a criança o caminho ideal do lixo.

O texto que se apresenta a seguir se organiza em três partes principais. A primeira parte do projeto mostra uma revisão de literatura sobre a Educação ambiental transformadora a partir da perspectiva de Paulo Freire nos escritos de Tozoni Reis. A segunda parte do projeto apresenta a visão de Dickmann e Carneiro sobre o tema e a metodologia proposta para a parte prática do projeto e a terceira parte será o projeto de intervenção prática realizada na escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação ambiental, ao longo dos anos vem ganhando espaço nas escolas. Esta é composta por ações educativas que auxiliam na formação de cidadãos conscientes a necessidade de cuidado do meio ambiente, sua preservação e os tornam capazes de tomarem decisões sobre questões ambientais essenciais ao desenvolvimento sustentável. Segundo Tozoni- Reis (2006) a educação ambiental questionadora, transformadora promove liberdade, sendo esta entendida como artimanha para a construção de sociedades sustentáveis, justas e ecologicamente equilibradas. A educação ambiental tem como seu principal fundamento a própria sustentabilidade.

A educação ambiental para a sustentabilidade é entendida como um processo de aprendizagem contínua e permanente, tendo como base o respeito a vida em todas as suas formas, exigindo de cada um responsabilidade coletiva, individual e planetária.

A educação ambiental caracteriza-se então por tematizar o ambiente. Uma das condições essenciais à condição humana é a interação social por meio do contato. O indivíduo modifica o seu comportamento por meio da interação social. A ação social supõe a existência de mutualidade nas ações dos indivíduos. De acordo com Tozoni-Reis (2004) a educação ambiental é a extensão da educação. Sua principal intenção é a prática social, que proporciona ao progresso individual um caráter social em sua relação com a natureza e com outros seres humanos. O objetivo é fortalecer a atividade humana tornando-a mais plena de prática social e de ética ambiental.

Contudo, nenhuma atividade de interação deve ser proposta aos alunos sem um objetivo definido, somente para “preencher espaço”. O educador se coloca como mediador e facilitador desse processo de significações. Tozoni-Reis (2004) afirma que torna-se necessário uma sistematização através de metodologias que organizem os processos de transferência/apropriação crítica de valores, atitudes, valores políticos, sociais e históricas. Tudo camuflado por meio das atividades de interação propostas pelo educador. Assim, se a educação é mediatória na ação humana, proporcionando teoria e prática, a educação ambiental se torna intermediária do processo de adequação das qualidades necessárias à conduta transformadora e responsável diante do ambiente em que vivem. Pode-se dizer que a concepção do processo educativo ambiental é fazer-se plenamente humano.

Seguindo esse raciocínio Mucelin e Bellini (2008) afirmam que os moradores urbanos desejam viver em um ambiente puro e saudável, independente de classe social, porém não se conscientizam sobre o problema de suas ações errôneas sobre o lixo. Desejam o ar puro, ambiente limpo, mas são os causadores dos maiores problemas ambientais existentes.

Se não houver uma consciência crítica a começar dentro da própria casa de pouco valerá os ensinamentos aprendidos na escola. A conscientização humana deve vir em seus primórdios, firmada sobre uma base sólida. Somente se esse tema for estudado e introduzido na mente humana haverá real transformação, crítica, emancipatória e produtiva de resultados permanentes.

Na concepção freiriana o homem e a natureza são inseparáveis, a ação de ambos afeta a um todo. Isso gera um sentimento de pertencimento ao mundo, ele é parte presente do meio onde vive.

Na concepção de Dickmann e Carneiro (2012) o mundo é um lugar de relações interdependentes, entre homem-mundo com ligações totalmente interligadas entre si, o que faz do ser humano um ser responsável por sua consciência, o que implica sua responsabilidade ética.

As práticas ambientais educativas e transformadoras devem fazer parte do contexto vivido pelo ser humano. De nada adiantará ele aprender sobre algo distante de sua realidade se não puder aplicar de forma eficaz em seu contexto, daí se dá o processo de conscientização.

Portanto, seguindo essa linha de raciocínio percebe-se a necessidade de trabalhar com algo tão prejudicial nos dias atuais, o uso indevido e o descarte errôneo do lixo. É essencial a transformação da maneira de pensar e agir sobre o ambiente em que vive. A modificação de forma eficaz e transformadora do lixo proporcionam uma educação não apenas momentânea, mas permanente e com resultados sobre a mente dos indivíduos que aprendem sobre ela. Pois de acordo com Dickmann e Carneiro (2012, p. 94).

Cabe ao ser humano a responsabilidade ética de cuidar da vida do Planeta como um todo, pensar um novo modo de vida quanto à produção, ao consumo e à justiça social e ambiental – apreendendo os problemas socioambientais em sua ordem complexa, ética, social e política, enfim, repensando a vida em sociedade a partir de um novo padrão civilizatório sustentável.

Por isso, esse projeto tem o objetivo de mostrar algumas alternativas para o melhor aproveitamento do lixo, e o seu caminho ideal dentro de áreas sustentáveis, conscientes e transformadoras. Tornando assim o tema real e prático no contexto presente.

METODOLOGIA

1. Fazer uma visita ao colégio na semana anterior ao dia de apresentação do projeto, enviando pelos alunos um bilhete pedindo que tragam materiais recicláveis de casa, como: Garrafas pet; papelão; garrafas de vidro; pente de ovos; rolos de papel higiênico; latas de leite ninho ou semelhantes; tampas de garrafas de água, refrigerante, suco. Também será levado pelos integrantes do grupo os materiais caso algum aluno esqueça.
2. Levar as crianças para a quadra escolar.

3. Boas vindas e apresentação do grupo.
4. Música- É preciso reciclar⁵. (<https://www.youtube.com/watch?v=aJrelkRtOnY>)
5. Reflexão - Perguntar as crianças se elas sabem quanto tempo demora o processo de decomposição dos materiais utilizados nos circuitos (papelão, alumínio, vidro, plástico), explicar os danos prejudiciais que esses materiais trazem a natureza e sociedade quando são descartados de maneira errada.
6. História- Um sonho de Princesa.⁶
7. Interação- O grupo de apresentação do PI questionará as crianças a respeito de algumas questões sobre o lixo, como por exemplo: O que você acha que pode ser feito com o lixo? Você acha que é possível transformar isso em uma coisa legal? Você brincaria com um brinquedo feito de papelão? O que você faria com uma garrafa pet? Você joga lixo fora? Sabe a diferença entre resíduo e rejeito?
8. Levar as crianças para participarem de um circuito de fabricação dos brinquedos. Eles passarão por circuitos aprendendo a transformar material reciclável em brinquedos.
9. Retorno para a sala de aula.

CRONOGRAMA

O presente projeto terá duração de um dia. Acontecerá no dia 07 de novembro de 2018, na Escola Municipal Paulo Menicucci. A autorização para a realização do projeto foi concedida no dia 17 de outubro de 2018. Os materiais serão comprados no dia 27 de outubro de 2018 e os brinquedos serão confeccionados nos dias 25,26 e 27 de outubro de 2018. A tabela que ilustra o presente cronograma pode ser vista a seguir.

Indicadores de progresso do projeto	Data/Ano 2018
Autorização para realização do projeto	Outubro
Compra de materiais	Outubro

⁵ A letra da música se encontra no anexo.

⁶ A história se encontra no anexo.

Confecção dos brinquedos	Novembro
Realização do projeto	Novembro

Fonte: Autoria do grupo

ORÇAMENTO

Discriminação	Uso na Pesquisa	Valor (R\$)
Cola quente	Colar os brinquedos	30,00
Eva	Joguinhos e brinquedos	15,00
Tinta guache	Pintar papelão e brinquedos	10,00
Barbante	Envolver garrafas de vidro	20,00
Prendedor	Fazer avião	15,00
Color set	Envolver caixinhas	10,00
Olhinhos	Colocar nos bichinhos	5,00
Durex colorido	Fazer detalhes dos brinquedos	20,00
Pincel	Colocar nos bichinhos	5,00
Verniz vitral	Fazer detalhes dos brinquedos	15,00
Marmitex	Almoçar	5,00

Fonte: Autoria do grupo

RELATÓRIO DA PRÁTICA DE INTERVENÇÃO

O presente projeto foi apresentado na Escola Municipal Paulo Menicucci, para três turmas de 4º ano, cada turma contendo no máximo trinta alunos. Duas turmas do 4º ano participaram juntas, ficando assim uma turma com sessenta alunos.

O projeto foi realizado das 13:40h às 17:00h, com o intervalo de 10 minutos para cada turma.

A recepção das crianças foi algo lindo de se vê, foi apresentado á elas uma história de princesa que encaixavam ao projeto a ser apresentado e a realidade das crianças, já que a maioria era de realidades carentes algumas decidiram não participar do recreio para continuar com o grupo e prestigiar o restante do projeto com outras turmas. Foram usadas metodologias diferentes para a execução do projeto nas turmas. Foi necessário adotar de última hora um modo de inclusão para uma aluna deficiente visual, já que não foi avisado antes ao grupo a existência dessa aluna na turma, o grupo foi pego de surpresa, porém uma grata surpresa, a menina era encantadora.

Os alunos puderam levar os brinquedos confeccionados para casa e moldes para criação de outros. Os grupos foram divididos em 2, meninos sendo coordenados pela Adinalva para a confecção de carrinhos de fórmula 1 e aviões e as meninas ficaram sendo coordenados pela Noadia, para a confecção de bicicletas e jarrinhas. As outras meninas ficaram como suporte, observação e por conta das fotografias.

Ao fim do projeto as crianças retornaram para suas respectivas salas com seus professores.

CONCLUSÃO

Ao final deste projeto conclui-se que o descarte de resíduos em locais indevidos são prejudiciais ao meio ambiente, e ao invés de serem descartados de maneira imprópria podem ser reutilizados e transformados em brinquedos muito legais e fáceis de confeccionar.

REFERÊNCIAS

DICKMANN, Ivo; CARNEIRO, Sônia Maria Marchiorato. Paulo Freire e Educação ambiental: contribuições a partir da obra Pedagogia da Autonomia. **Revista de Educação Pública**, v.21, n.45, p.87-102, jan/abr. 2012. Disponível em: <http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/334>. Acesso em: ago.2018.

MUCELIN, Carlos; BELLINI, Marta. Lixo e impactos ambientais perceptíveis no ecossistema urbano. **Sociedade & Natureza**, Uberlândia, p.112, jun. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/sn/v20n1/a08v20n1>. Acesso em: ago. 2018

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. Temas ambientais como “temas geradores”: contribuições para uma metodologia educativa ambiental crítica, transformadora e emancipatória. **Revista Educar**, n. 27, p. 93-110, 2006. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/6467>. Acesso em: ago. 2018.

ANEXOS

Música - É preciso reciclar

Reciclar o lixo é a solução
Pra acabar de vez com a poluição
O que é reciclado logo se transforma
E a gente reutiliza, mas de outra forma
Plástico vira bola, papel vira sacola

É só ter consciência do que se joga fora
Na hora de jogar,
separe o lixo direitinho
Assim você terá
um mundo muito mais limpinho

Reciclar, reciclar...
É preciso reciclar!
Reciclar, reciclar...
A gente tem que reciclar!

E o lixo transformado
não será mais despejado
nos campos, nos rios, nas ruas e cidades.
Pra nossa felicidade!

Reciclar, reciclar...
É preciso reciclar!
Reciclar, reciclar...
A gente tem que reciclar!

HISTÓRIA⁷

Um sonho de princesa

Em um reino muito distante, uma pequena vila existia aos arredores de um esplendoroso castelo.

Nessa pequena vila vivia uma garotinha que tinha um sonho de ser princesa e viver naquele castelo que ela tanto admirava. Por ser pobre e não fazer parte da família real sabia que seu sonho era praticamente impossível de acontecer, porém, isso não a impediu de continuar sonhando com seu futuro encantado.

Certo dia, na escola de sua vila a professora conseguiu um acordo com o rei, onde suas crianças poderiam participar de um baile que todo ano o reino oferecia, porém, com a condição de que todas as crianças fossem a caráter, vestidos de princesas e príncipes. Por ser a mais pobre da sala a pequena garotinha se entristeceu, pois sabia que sua família não teria condições de lhe dar um vestido de princesa.

Voltando para sua casa entristecida seus pais a questionaram sobre o motivo de tal tristeza, ela contou toda a história a seus pais. Como seus pais a amavam muito não queriam que o sonho de sua filha fosse destruído por eles não terem condições, foi nesse exato momento que eles tiveram uma brilhante ideia. Eles decidiram fazer o seu próprio vestido ao invés de comprarem um, e eles fariam isso usando sacolas plásticas!

O projeto do vestido perfeito tinha que ser iniciado o mais rápido possível, por isso os pais da garotinha reuniu toda a sua família na busca por sacolas plásticas, e não foi difícil de conseguir já que eles eram muito conhecidos na vila e o dono do maior mercado os admirava. Ao findar daquele dia eles voltaram para sua casa com inúmeras sacolas plásticas, agora era só começar a confeccionar o vestido.

No dia do tão esperado baile, todos da classe da garotinha estavam reunidos no salão do castelo, todos com seus lindos vestidos e ternos de festa. A alegria contagiava o ambiente mas todos se perguntavam onde estaria aquela garotinha que dentre eles era a única que tinha o

⁷ Baseado em uma história real publicada no site do G1(<https://contilnetnoticias.com.br/2018/10/sem-dinheiro-pai-usa-sacolas-de-mercado-e-cria-fantasia-de-princesa-para-filha-ir-a-festa/>)

sonho de ser uma princesa, até que as portas se abrem novamente e ela entra no salão com seu lindo vestido de sacolas plásticas, era o vestido mais lindo da festa, todos a admiravam por estar tão linda, foi o dia mais feliz da vida dela!

Depois da festa a garotinha estava tão feliz que passou quase toda a noite acordada contando tudo da festa para a sua família, como eles amaram ver sua pequena tão feliz!

No outro dia, a garotinha ainda suspirando pelos cantos por ter realizado parte do seu sonho de realeza, tem uma brilhante ideia, já que ela já tinha o vestido de princesa só lhe faltava agora o castelo! Toda entusiasmada com sua ideia e mais novo sonho contou tudo a seus pais, que mais uma vez estavam dispostos a ajudar nesse sonho. Seu pai que era um homem muito sábio sabia que ele não conseguiria fazer aquele castelo, porém, conhecia alguém que poderia. Naquela vila vivia um senhor idoso muito sábio todos da vila o procuravam quando queriam conselhos ou alguma ajuda. O pai da garotinha por já o conhecer disse para que sua filha o procurasse que ele o ajudaria, e ela foi, sorrindo e cantando pelos cantos pois teria o seu castelo. Ao se encontrar com o sábio senhor ele a informou que tinha um ótimo jeito de fazer o seu castelo de uma forma que combinasse com seu vestido, ele usaria papelão!

Depois de muitos dias de trabalho o tão esperado castelo saiu, era a coisa mais linda que ela já tinha visto, e agora o seu sonho estava completo, ela estava com seu vestido e seu castelo, seus dias nunca mais foram os mesmos pois ela descobriu que os seus sonhos podem se tornar realidade!

Foto 1. Dina ensinando Kauan a confeccionar um avião reciclável



Foto 2 Noádia e Raquel confeccionando xícaras recicláveis com as meninas



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 3 Turma reunida para a foto



Foto 4 Noádia e Francielle (inclusão social)



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 5 Rayane e Micaelly confeccionando uma bicicleta



Foto 6 Meninos confeccionando asa do avião



Fonte: Autoria do grupo

Foto 7 Exposição dos brinquedos



Foto 8 Crianças visitando os brinquedos



Fonte: Autoria do grupo.

Foto 9 Momento de interação



Fonte: Autoria do grupo

Foto 10 Princesa Noádia



Fonte: Autoria do grupo.