

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

LUCIANA CARLA LIMA DA SILVA VIANA

A Nau do Século XXI: O Brinquedista no Espaço do Brincar

MANAUS-AM
2019

LUCIANA CARLA LIMA DA SILVA VIANA

A Nau do Século XXI: O Brinquedista no Espaço do Brincar

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Amazonas, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação, sob orientação da professora Doutora Zeina Rebouças Corrêa Thomé.

Linha de Pesquisa 03: Formação e Práxis do (a) educador (a) Frente aos Desafios Amazônicos.

Ficha Catalográfica elaborada por Suely Oliveira Moraes – CRB 11/365

V614n Viana, Luciana Carla Lima da Silva
A nau do século XXI: o brinquedista no espaço do brincar / Luciana Carla Lima da Silva Viana. Manaus: UFAM, 2019.

110 fl.: il. color; 21 cm

Orientadora: Dra. Zeina Rebouças Corrêa Thomé

Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Amazonas, Programa de Pós-Graduação em Educação.

1. Brinquedista virtual. 2. Espaço do brincar. 3. Mediação pedagógica. 4. Ambiente virtual de aprendizagem I. Thomé, Zeina Rebouças Corrêa (Orient.) II. Universidade Federal do Amazonas. III. Título.

CDU 371.695(043.3)



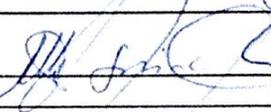
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – MESTRADO EM EDUCAÇÃO

Ata de Defesa Pública da Dissertação da Mestranda Luciana
Carla Lima da Silva Viana sobre o Tema: A Nau do Século XXI :
O Brinquedista no Espaço do Brincar.

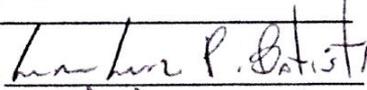
Aos três dias do mês de maio do ano de dois mil e dezenove, às 14h:00, na Sala de Reunião do CEFORT da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas – UFAM, realizou-se a Defesa Pública de Dissertação da Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana sobre o Tema: A Nau do Século XXI: O Brinquedista no Espaço do Brincar. A Banca Examinadora foi composta pelos (as) Professores (as): Prof.ª Dr.ª Zeina Rebouças Corrêa Thomé na condição de Presidente, Prof. Dr. Alberto Nogueira de Castro Junior e Prof.ª Dr.ª Rosa Mendonça de Brito. A Presidente deu início à sessão, convidando os Membros da Banca Examinadora e a Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana a tomarem seus lugares e, em seguida, assumiu a direção do Trabalho, informando sobre o procedimento do Exame. A palavra foi dada então a Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana para apresentar o resumo do seu estudo. Após a apresentação do resumo, a Presidente passou a palavra aos Membros da Banca Examinadora para seus questionamentos e arguição à candidata. Em seguida, a Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana, iniciou agradecendo a todos os Membros e respondeu às perguntas, acatando as sugestões formuladas. Após, a Banca Examinadora se reuniu para deliberação, divulgando a seguir o resultado de sua avaliação: a Dissertação da Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana foi aprovada por unanimidade. A sessão foi encerrada às 17h:00, e Eu, Luan Luiz Pereira Batista, Assistente em Administração do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas, lavrei a presente Ata que, depois de lida e aprovada, vai assinada por mim, pela Banca Examinadora, e por Luciana Carla Lima da Silva Viana.

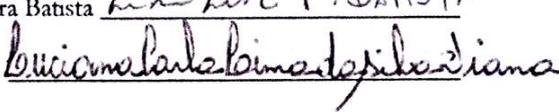
Manaus, 03 de maio de 2019.

Prof.ª Dr.ª Zeina Rebouças Corrêa Thomé 
CPF N.º 078052842-53

Prof. Dr. Alberto Nogueira de Castro Junior 
CPF N.º 324.577.102-97

Prof.ª Dr.ª Rosa Mendonça de Brito 
CPF N.º 019731422-87

Assistente em Administração Luan Luiz Pereira Batista 

Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana 

Dedicatória

As minhas filhas **Álefe e Guímel**, pela paciência, em esperar sua mãe e dividi-la, ainda que a contragosto, com esse “tal de mestrado”,

Ao meu esposo **Júnior**, que sempre segue ao meu lado, que sonha meus sonhos e abre o caminho para vê-los realizados. Não há palavras que lhe traduzam.

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, por haver apoiado e financiado o Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Amazonas.

Aos **Professores** do Programa de Pós-graduação em Educação - PPGE, pelos ensinamentos e contribuições à nossa formação.

Aos **Técnicos** do Programa de Pós-graduação em Educação - PPGE, por nos atender sempre com muita presteza e gentileza.

Aos ilustres Professores Doutores: **Alberto Nogueira Castro Júnior, Rosa Mendonça de Brito, Luís Carlos Cerquinho de Brito e Francinete Massulo Corrêa**, pelas preciosas contribuições na construção e aprimoramento deste trabalho.

Aos Professores **Aliuandra Barroso Cardoso Heimbecker, Gean Flávio de Araújo Lima, Maria Ione Feitosa Dolzane e Rosangela Castilho Barbosa**, por sempre estarem dispostos a contribuir com seus conhecimentos e pelas palavras de incentivo.

À turma 2016/2 do Programa de Pós-graduação em Educação - PPGE, turma do coração, pelas múltiplas aprendizagens, carinho e companheirismo: **Abel, Francisco, Izânia, Kácia, Katriny, Kelly, Martha, Vanessa** e em especial a **Lilianny** com quem convivi mais proximamente, amiga mais chegada que irmão.

À **Aldene, Aldenei, Gadelha, Gustavo, Ionei, Josivaldo, Josseane, Lara, Thiago e Wagner** obrigada pela amizade, torcida e pelo conforto nos momentos de dúvida.

Aos meus sogros, **Dona Lourdes e Sr. Lobato**, pelas orações que me fortaleceram nessa caminhada. Obrigada, de coração.

A **Dona Waldelane** que cuidou muito bem de mim e das minhas filhas nesse período intenso de estudo, minha eterna gratidão.

A minha querida sobrinha **Rafaela** que sempre estende suas mãos na hora que mais preciso.

Aos meus irmãos **Gabriela, Mariana e Rafael** pelo apoio incondicional nas horas que precisei ausentar-me para cumprir os afazeres acadêmicos.

À minha orientadora, Profa. Dra. **Zeina Rebouças Corrêa Thomé**, pessoa muito especial em minha vida, pelo carinho, orientação e confiança em mim depositada, meu mais sincero obrigada. Foram suas mãos que me conduziram pelo caminho do professor pesquisador da própria prática!

Aos meus pais, **Vera e Carlos**, pelo amor, cuidado e por me ensinarem a valorizar os estudos! Penso que aprendi essa importante lição.

A **Deus**, que em sua infinita misericórdia, me concedeu sabedoria, me fortaleceu e me sustentou com sua destra fiel.

*Fazer sem saber completamente o que se faz
é dar-se uma chance de descobrir, no que se
faz, algo que não se sabia.*

Pierre Bourdieu

VIANA. Luciana Carla Lima da Silva. **A Nau do século XXI: O Brinquedista no “Espaço do Brincar”**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019.

RESUMO

A Carta Náutica traça pistas na construção dos trajetos da viagem para analisar os elementos construtores à formação do Brinquedista Virtual de forma geral na disciplina Jogos e atividades lúdicas e de modo específico no “Espaço do Brincar”. O trajeto da viagem com a abordagem de inspiração cartográfica e qualitativa não há separação entre o conhecer e o fazer. Desatracamos do **Porto de Origem**, no estágio em docência, na turma do 5º Período 2017/1 do Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas. O desafio foi manter o pensamento aberto, sem pré-conceitos, acompanhar processos e deixar-se guiar pelos acontecimentos. Esse movimento nos levou à **Primeira Escala**, Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas, onde os conceitos, referências teóricas acerca dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas foram nosso foco. Eis que surgiu o problema: a disciplina jogos e atividades lúdicas fomenta elementos construtores à formação de um Brinquedista? Com o foco direcionado possibilita identificar as estratégias organizadoras dos processos ensino e aprendizagem. Navegar é preciso em rumo ao **Porto de Destino** onde habitamos o território “Espaço do Brincar”, mapeando-o e traçando linhas que expressem suas possibilidades e potencialidades da mediação pedagógica. Ao se incluir no território, compor a paisagem da viagem, acompanhar ritmos e processos, fizemos a **Ancoragem** refletindo sobre as pistas construídas no trajeto da viagem apontando possíveis linhas para explicitar os elementos construtores à formação do Brinquedista Virtual.

Palavras-chave: Brinquedista Virtual, Espaço do Brincar, mediação pedagógica, ambiente virtual de aprendizagem.

VIANA. Luciana Carla Lima da Silva. The Nau of the 21st Century: The Toy in the Playground. Masters dissertation. Graduate Program in Education. Federal University of Amazonas, Manaus, 2019.

ABSTRACT

The Nautical Chart traces clues in the construction of the paths of the trip to analyze the constructive elements to the formation of the Virtual Toys in general in the discipline Games and play activities and in a specific way in the "Space of the Play". The route of the trip with the approach of cartographic and qualitative inspiration there is no separation between knowing and doing. We unmasked the Port of Origin, in the teaching internship, in the group of the 5th Period 2017/1 of the Pedagogy Course of the Faculty of Education of the Federal University of Amazonas. The challenge was to keep the thinking open, without preconceptions, to follow processes and to be guided by the events. This movement led us to the First Scale, Discipline Games and Play Activities, where the concepts, theoretical references about games, games and play activities were our focus. So the problem has arisen: does the discipline games and play activities encourage building elements to the formation of a toy? With the targeted focus, it is possible to identify the organizing strategies of the teaching and learning processes. Navigating is necessary towards the Port of Destiny where we inhabit the territory "Espaço do Brincar", mapping it and drawing lines that express its possibilities and potential of pedagogical mediation. By including in the territory, composing the landscape of the trip, accompanying rhythms and processes, we did the Anchoring reflecting on the tracks built in the path of the trip pointing out possible lines to make explicit the constructive elements to the formation of the Virtual Toys.

Key words: Virtual Toys, Play space, pedagogical mediation, virtual learning environment.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Estrutura da Atividade Introdutória

Quadro 2 - Ficha Jogos / Brincadeiras 1

Quadro 3 - Ficha Jogos / Brincadeiras 2

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Laboratório de Hipermissão do Cefort

Figura 2 - Tela de acesso ao graduacao@ufam

Figura 3 - Tela inicial do graduacao@ufam

Figura 4 - Sala Ambiente da Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas

Figura 5 - Tela da Unidade I da Disciplina JAL

Figura 6 - Tela da Unidade II da Disciplina JAL

Figura 7 - Tela da Unidade III da Disciplina JAL

Figura 8 - Tela da Unidade IV da Disciplina JAL

Figura 9 - Tela de Acesso do Espaço do Brincar

Figura 10 - Tela Inicial do Espaço do Brincar

Figura 11 - Tela da Sala Temática Brincadeiras do Espaço do Brincar

Figura 12 - Tela das Unidades Didáticas da Sala Temática Brincadeiras do Espaço do Brincar

Figura 13 - Tela do Fórum Tira-Dúvidas do Espaço do Brincar

Figura 14 - Tela com Blocos da Direita do Espaço do Brincar

Figura 15 - Divisão dos Objetivos Educacionais

Figura 16 - Níveis do Domínio Cognitivo

LISTA DE FOTOS

Foto 1 - Início da Atividade “Fichas dos Jogos”.

Foto 2 - Caixas dos Jogos do PNAIC

Foto 3 - Atividade exploração dos Jogos

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A - Carteira de Inscrição e Registro

ANEXO B - Parecer Circunstanciado da Orientadora e Professora da Disciplina, Acompanhado de Conceito

ANEXO C - Roteiro para Apresentação do Espaço do Brincar

ANEXO D - Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista e Organização de Brinquedoteca em Diferentes Contextos – Módulo I”

ANEXO E - Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista – Módulo II”

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- ABBRI** - Associação Brasileira de Brinquedotecas
- APAE** - Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais
- AVEA** - Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem
- AVA** - Ambiente Virtual de Aprendizagem
- CAPES** - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
- CBO** - Classificação Brasileira de Ocupação
- CEASA** - Central Estadual de Abastecimento
- CED** - Centro de Educação a Distância
- CEFORT** - Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para as Redes Públicas de Ensino
- CIR** - Carteira de Inscrição e Registro
- CPD** - Centro de Processamento de Dados
- DHN** - Diretoria de Hidrografia e Navegação
- DMT** - Departamento de Métodos e Técnicas
- EAD** - Educação a Distância
- ECA** - Estatuto da Criança e do Adolescente
- FACED** - Faculdade de Educação
- IBICT** - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
- IHC** - Interação Humano-Computador
- JAL** - Jogos e Atividades Lúdicas
- LDBEN** - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
- LMS** - *Learning Management System*
- MEC** - Ministério da Educação
- MFC** - Marinha Fluvial de Convés
- MOODLE** - *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*
- ONU** - Organizações das Nações Unidas
- PCN** - Parâmetros Curriculares Nacionais
- PNAIC** - Pacto Nacional pela Alfabetização da Idade Certa
- PPGE** - Programa de Pós-graduação em Educação
- PPP** - Projeto Político Pedagógico
- RCNEI** - Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil
- RDs** - Repositórios Digitais

SEB - Secretaria de Educação Básica

TDIC - Tecnologia Digital de Informação e Comunicação

UFAM - Universidade Federal do Amazonas

SUMÁRIO - CARTA NÁUTICA

A NAVEGAÇÃO - INTRODUÇÃO	16
CAPÍTULO 1 - PORTO DE ORIGEM: ESTÁGIO EM DOCÊNCIA	28
1.1 Objetivos e importância do Estágio em Docência	29
1.2 Primeiras descobertas.....	31
1.3 Construindo pistas do trajeto da viagem	36
CAPÍTULO 2 - PRIMEIRA ESCALA: A DISCIPLINA JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS	40
2.1 Ementa, objetivo e conteúdo programático	41
2.2 Navegando pelo planejamento da disciplina	41
2.3 No Paraná das aulas.....	43
2.4. Construindo pistas do trajeto da viagem	59
CAPÍTULO 3 - PORTO DE DESTINO: O ESPAÇO DO BRINCAR	63
3.1 Criação do Espaço do Brincar.....	63
3.2 Definição do Espaço do Brincar	66
3.3 Atividades e Recursos do Espaço do Brincar.....	68
3.4 Construindo pistas do trajeto da viagem	80
CONSIDERAÇÕES - ANCORAGEM.....	87
REFERÊNCIAS - TRAJETO.....	92
ANEXOS	96
ANEXO A Carteira de Inscrição e Registro	97
ANEXO B Parecer Circunstanciado da Orientadora e Professora da Disciplina, Acompanhado de Conceito.....	99
ANEXO C Roteiro para Apresentação do Espaço do Brincar	103
ANEXO D Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista e Organização de Brinquedoteca em Diferentes Contextos – Módulo I”.....	107
ANEXO E Certificado do Curso de "Formação de Brinquedista - Módulo II" ...	110

A NAVEGAÇÃO - INTRODUÇÃO

Ao Velho Timoneiro
 A ti devo parte desta caminhada: achar a trilha é
 fácil, difícil é desbravá-la. Se, porventura, não
 alcançaste todos os teus objetivos, lembra-te que
 coisas materiais esvaem-se, porém as obras
 permanecem. Foste o pioneiro, todos sabemos
 disso; lembra-te que são muitos os homens,
 poucos os timoneiros.
 João José P. Souto (apud ANDRADE; SELEME;
 RODRIGUES; SOUTO, 2006)

O Estado Brasileiro criou uma Comissão de Cartografia¹, na qual o Ministério da Defesa - Marinha do Brasil por meio da Diretoria de Hidrografia e Navegação (DHN), elabora e atualiza as cartas náuticas, que são documentos cartográficos que resultam em levantamentos de área oceânicas, mares, baías, rios, canais, lagoas, lagoas, ou qualquer outra massa d'água navegável e que se destinam a servir de base à navegação.

A Carta Náutica aqui elaborada resulta a dissertação do Mestrado. Onde a navegação nos introduz nos trajetos da viagem. Os levantamentos dos Portos e da Escala são a base da navegação. A ancoragem é a perspectiva de realizarmos o retorno ou de traçarmos um novo trajeto, em que pode ser ampliado.

No Estado do Amazonas nossos rios são as nossas estradas. A Pesquisadora, como amazonense, foi criada no Município do Careiro da Várzea e a travessia dos Rios Solimões e Negro (Encontro das Águas), fizeram parte de sua vida. Os horários da travessia, determinados pelo Porto da Central Estadual de Abastecimento (CEASA), causaram limitações em sua formação, mas não foram condicionantes diante da vontade de desbravar os rios da educação na Amazônia.

Visando o futuro, no hoje, fez um Processo Seletivo para o Curso de Formação para Aquaviários, realizado pela Capitania Fluvial da Amazônia Ocidental, em que adquiriu a Carteira de Inscrição e Registro (CIR)² e pôde navegar na própria embarcação como Marinheira Fluvial de Convés (MFC).

Assim, usaremos da metáfora da navegação para descrever a nossa viagem na Nau do Século XXI: o Brinquedista no “Espaço do Brincar”. Sendo assim, o dinamismo na sociedade contemporânea, conectada aos avanços do conhecimento e

¹ Decreto-Lei nº 243, de 28 de fevereiro de 1967

² Ver Anexo A

da tecnologia, impulsiona processos de formação permanente, oportunizando o desenvolvimento de habilidades e competências, que favoreçam a adaptação a situações novas, o domínio de diversos códigos e linguagens, a flexibilidade intelectual, a criatividade e outras qualificações indispensáveis, num mercado de trabalho em constante mudança.

O desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), requerem formação cada vez mais especializada, se apresentando como um desafio às políticas públicas educacionais e ao ensino, com isso, indicando mudanças nas formas de se comunicar, relacionar e viver em sociedade.

Atualmente, as tecnologias são vistas como uma oportunidade para repensar e melhorar a educação. É por meio da revolução tecnológica que se faz emergir uma nova sociedade e com ela novos desafios ao ensino, que repercutem diretamente na relação entre professores e alunos. A dinâmica das interações sociais redimensiona a maneira de aprender e ensinar.

Acompanhando essa mudança, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº. 9.394/1996 – Art. 80, contemplou e incentivou os programas de Educação a Distância (EAD) em todos os níveis e modalidades de ensino. Regulamentada pelo Decreto nº. 5.622, de 20 de dezembro de 2005 e a Portaria Ministerial nº. 4.059, de 10 de dezembro de 2004, dispõe sobre a oferta nos cursos de graduação presencial, com carga horária total do curso na modalidade semipresencial de 20%, a qual tornaram-se fortes propulsores para o uso da TDIC no ensino.

As TDICs, a Rede Mundial de Computadores e a Legislação possibilitaram as condições materiais para a reorganização estrutural da EAD, fazendo emergir os Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEA), que atuam como gerenciadores de conteúdos possibilitando a mediação e interação entre alunos e professores simulando a sala de aula no “Ciberespaço”³. Esse novo “espaço” é o hipertextual⁴.

O AVEA mais utilizado na Educação a Distância - EAD é o Modulary Object

³ [...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p. 17).

⁴ É um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos, que podem eles mesmos ser hipertextos. (LÉVY, 2010, p. 33).

Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE), criado por Martin Dougiamas, com o intuito de disponibilizar à educadores e programadores, um sistema que gerenciasse cursos online, proporcionando a gestão da aprendizagem e do trabalho colaborativo. Este sistema é conhecido como Learning Management System – LMS (Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem) ou AVA. É disponibilizado na forma de Software Livre que pode ser instalado em um servidor e viabilizado pela Internet.

O primeiro contato da pesquisadora com o AVEA ocorreu em 2009, ao ingressar como bolsista no Centro de Educação a Distância (CED) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), assumindo a função de supervisora de tutoria de um Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu*.

A oportunidade do trabalho desenvolvido, proporcionou a participação no grupo de pesquisa do Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino (CEFORT) o qual tem como um de seus objetivos: conceber e desenvolver mediações⁵ didáticas e tecnológicas para formação docente (livros, vídeos, softwares e ambientes virtuais) das redes e unidades de ensino da educação pública e do grupo de pesquisa Comunicação Tecnologia e Conhecimento para a Educação presencial e a distância sob Coordenação da Professora Orientadora.

O CEFORT é um centro de pesquisa, extensão e desenvolvimento de tecnologias, voltado para a formação de professores nas modalidades presencial, semipresencial e a distância. Sua criação ocorreu em 2004, para compor a Rede Nacional de Formação Continuada de Professores, coordenada pela Secretaria Ministerial da Educação Básica - SEB/MEC. As ações do CEFORT são desenvolvidas por professores pesquisadores, técnicos e estudantes de Graduação e Mestrado; na elaboração e desenvolvimento de materiais didáticos e tecnológicos (livros, vídeos, softwares, metodologias), materializados em programa de cursos, oficinas pedagógicas, eventos, acompanhamento pedagógico e assessoria na elaboração de projetos escolares.

⁵ De acordo com Heimbecker (2015, p. 32-33 apud MAHEU, 2001) ao discutir a mediação no âmbito do processo de ensinar e de aprender, explica que mediar não significa tão somente, efetuar uma passagem, mas intervir no outro polo, transformando-o. Partindo do conceito de mediação, é possível conceber a mediação didática do professor como o ato de intervir no processo ensino e aprendizagem com a utilização de signos. No ensino mediado por novas tecnologias, esses signos passam a ser as ferramentas tecnológicas, os materiais didáticos, os ambientes virtuais, as informações, a linguagem e a comunicação, que neste contexto, são formas de realidade.

A participação da pesquisadora nos grupos de pesquisa, suscitou novos desafios à formação docente e assim iniciou-se uma caminhada que está sendo desbravada com muita determinação, pois “hoje me sinto mais forte, mais feliz quem sabe, só levo a certeza, de que muito pouco sei, ou nada sei”. (SATER e TEIXEIRA, 1990).

Um dos desafios enfrentados no trabalho do CEFORT, se configurou com o desenvolvimento de ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, dos quais destacamos o de 2016, a construção do “Espaço do Brincar” que segundo Carvalho (2016, p. 14) foi por falta de “espaços experimentais de aplicação para as questões pedagógicas – como, por exemplo, uma brinquedoteca plenamente estruturada, daí a iniciativa de um projeto de brinquedoteca virtual – O “Espaço do Brincar”⁶.

Essa brinquedoteca virtual, se constitui em um campo de exercício didático na área de jogos e atividades lúdicas, voltado para disciplinas específicas do Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade de Educação da UFAM, “foi concebida para ser um ambiente de teste para os acadêmicos de licenciaturas com ênfase na pedagogia, o “Espaço do Brincar” é uma forma de se buscar uma alternativa para lacunas em termos de espaços experimentais de estudo a respeito dos processos cognitivos da aprendizagem” (CARVALHO, 2016, p. 15).

Vimos que, na formação inicial dos alunos do Curso de Pedagogia no semestre 2017/1, foi oportunizado dois ambientes virtuais de ensino e aprendizagem – AVEA, destinado ao estabelecimento de itinerários formativos e sequências didáticas, por meio de experiências práticas, o que vem ao encontro com as mudanças ocorridas na sociedade com a evolução das TDICs. São eles:

O graduacao@ufam que “auxilia professores nas mediações didáticas, possibilita aprendizagens e a criação de competências requeridas em uma era cujas as formas de aquisição do saber vem sofrendo mutações propiciadas pelo polo informático” (HEIMBECKER, 2005, p. 25); O “Espaço do Brincar” que “possibilita aos acadêmicos das licenciaturas uma experiência prática da aplicação de diversas teorias pedagógicas referentes ao jogo, à ludicidade, ao brincar como ferramenta de aprendizado”(CARVALHO, 2016, p. 15).

⁶ Entendemos que Carvalho (2016) quis dizer que o “Espaço do Brincar” é uma alternativa de mediação pedagógica tanto para professores (processo de ensino) quanto para alunos (processo de aprendizagem) que possibilita experiências do lúdico.

Ambos ambientes, são campos para imersão da pesquisa e estão localizados no Laboratório de Ambientes Hiperfídia de Aprendizagem, cuja função é a Produção de Materiais Didáticos, sendo este o núcleo de concepção e produção das mediações didáticas e tecnológicas do CEFORT, voltadas para o desenvolvimento das ações de Formação Continuada de Professores, objetivadas pelos Materiais Impressos/Fascículo, Vídeos Educativos e Ambiente Virtual de Ensino e de Aprendizagem.

A experiência adquirida ao longo dos sete anos, como supervisora de tutoria em AVEA, despertou a curiosidade pelo processo de mediação pedagógica⁷, em especial no “Espaço do Brincar”. Essa forma de conhecimento, foi ampliada durante o estágio em docência, do curso de Mestrado em Educação, na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas (JAL), do 5º período do Curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas - UFAM.

No exercício da disciplina, os alunos tiveram atividades relacionadas à pesquisa e atividades lúdicas envolvendo jogos e brincadeiras tanto na sala de aula, quanto no espaço virtual denominado `graduacao@ufam` e no “Espaço do Brincar”. Uma vez que o objetivo principal da disciplina é: “compreender o jogo, a brincadeira e o lúdico como eixo estruturante do desenvolvimento da criança e do trabalho educativo na Educação Infantil e no Ensino Fundamental”.

Mediante isso, a pesquisadora sentiu a necessidade de adentrar no mundo da ludicidade, matriculando-se no Curso presencial de Formação em Brinquedista, oferecido pela Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABBRI), na Cidade de São Paulo, com dois módulos, carga horária de 40 horas para cada módulo, em períodos distintos.

O Módulo I: A brinquedoteca em diferentes contextos, tem como objetivos: propiciar embasamento teórico e prático, numa visão atual e dinâmica, para formação do profissional Brinquedista, abrangendo a sua atuação na área educacional e hospitalar e oferecer fundamentos práticos acerca da implantação e operacionalização de brinquedotecas e o Módulo II: Aperfeiçoamento da formação do

⁷ Mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, um incentivador ou um motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem – não uma ponte estática, mas uma ponte “rolante”, que ativamente colabora para que o aprendiz alcance seus objetivos (MASSETO, 2013, p. 151).

Brinquedista, tem com objetivos: oferecer formação continuada aos Brinquedistas formados pela ABBRI e aos profissionais com experiência de atuação em brinquedotecas e outros espaços lúdicos e aprofundar e ampliar temas relevantes para a atuação no cuidado com a infância.

A experiência no curso de brinquedista, com o mundo da ludicidade, significou a possibilidade de vivenciar elementos que uniram a teoria e a prática. As atividades proporcionaram reflexão e percepção do quanto fundamental é a ludicidade na formação do aluno de pedagogia, em que ele poderá sair do automatismo da profissão e passará a ter uma atuação ativa na relação interativa com seus alunos e com isso lhes permitirá organizar e enriquecer o próprio conhecimento. Foi no processo de vivência educativa de forma lúdica, que fez com que superássemos a dificuldade de adentrar na temática, tornando assim, um aprendizado significativo.

Com essa perspectiva apreendida, nos deu caminhos para a observação no estágio em docência, visando à compreensão da dinâmica do trabalho da Professora à formação do aluno de Pedagogia. Emergindo assim, nesse contexto, a necessidade de analisar os elementos construtores da formação do Brinquedista Virtual de forma geral na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas e de modo específico no “Espaço do Brincar”.

Esse movimento o leva a se apresentar como mediador no processo de ensino e aprendizagem. Isso traz à tona a questão do entendimento dos processos de mediação envolvidos no “Espaço do Brincar”, que vem ao encontro das mudanças ocorridas com a evolução das TDICs como mencionamos anteriormente. Os processos realizados na disciplina, projetou o Brinquedista⁸ para outro espaço, o “Virtual”.

Com a atuação desse personagem conceitual⁹, na dinâmica das estratégias e dos procedimentos da mediação pedagógica, vimos que eles têm a oportunidade de

⁸ Para a Associação Brasileira das Brinquedotecas (ABBRI), o Brinquedista é o profissional que estuda e compreende a dimensão lúdica do ser humano, cria e promove melhores condições para um brincar de qualidade, o qual deverá ter noções básicas e fundamentadas no desenvolvimento infantil e principalmente desenvolver determinadas competências e habilidades.

⁹ O personagem conceitual é o devir ou o sujeito de uma filosofia, que vale para o filósofo. (DELEUZE e GUATTARI, apud DOLZANE, 1997, p. 79). Os personagens conceituais são pensadores, unicamente pensadores, e seus traços personalísticos se juntam estreitamente aos traços diagramáticos do pensamento e aos traços intensivos dos conceitos. (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 84). O personagem conceitual, portanto, é dinâmico, ativo, criador, pois é aquele que vai dar consistência ao plano. É aquele que vive o plano e cria conceitos no plano. (DOLZANE, 2015, p. 59)

ter acesso a aparatos. Esse é o **problema**: a disciplina Jogos e Atividades Lúdicas fomenta elementos construtores à formação de um Brinquedista?

Assim, surgiram **questionamentos** que somente a pesquisa responderá em seu trajeto: O “Espaço do Brincar” auxilia o professor da disciplina Jogos e Atividades Lúdicas no percurso de aprendizagem do aluno no curso de pedagogia da UFAM? O “Espaço do Brincar” contribui para a formação do aluno de pedagogia na compreensão do jogo, da brincadeira e do lúdico?

A Carta Náutica que tem como tema A Nau do século XXI: O Brinquedista no “Espaço do Brincar”, aponta aos seguintes **objetivos específicos**: a) Identificar na proposta metodológica da disciplina as estratégias organizadoras dos processos de ensino e aprendizagem; b) Verificar no “Espaço do Brincar” a potencialidade da mediação pedagógica; c) Explicitar os elementos construtores da formação do Brinquedista Virtual.

O Trajeto tem abordagem metodológica qualitativa de inspiração cartográfica. A pesquisa qualitativa de inspiração cartográfica tomou como desafio fundamental o exercício de manter o pensamento aberto, em um esforço permanente de deixar-se guiar pelos acontecimentos e pelos processos que eles desencadeiam e revelam sem, contudo, perder de vista o foco e os objetivos.

Essa abordagem constituiu-se de um conceito e um modo de operar formulado por Deleuze e Guattari, tomando forma de um mapa em constante processo de produção, instaurando um processo de experimentação contínua onde criou trajetos de leitura da realidade.

A proposição de linhas ou pistas do método da cartografia foi sistematizada, em dois volumes, por Eduardo Passos, Virgínia Kastrup, Liliana da Escóssia e Silvia Tedesco (2015,2016) em colaboração com outros pesquisadores e professores. Todavia, no percurso do processo de pesquisa, não trouxe todas as pistas e não seguiu, rigorosamente, o ordenamento dado pelos autores, porque foi apenas um meio didático e cada uma das pistas, mesmo sendo tomadas isoladamente, carrega as demais.

Como método, a cartografia não se define por um conjunto de procedimentos previamente definidos a serem aplicados a um determinado campo. Ela é, antes de tudo, uma atitude a ser praticada e experienciada no processo de pesquisar.

A cartografia propõe uma reversão no sentido tradicional de método (*metá-hódos*) como um desafio aos estudos de cunho qualitativo: sem abrir mão da

orientação e de referências no percurso da investigação. No caminhar (*hódos*), a experiência do pesquisar é prioridade, flexibilizando as metas e os objetivos (*metá*) ou até mesmo os modificando – *hódos-metá*. Trata-se de considerar os efeitos do processo de pesquisar sobre o objeto da pesquisa, sobre o pesquisador, o campo e seus resultados durante todo o seu percurso de desenvolvimento. (PASSOS & BARROS, 2015).

Diante do exposto, partimos nessa viagem, onde o **Porto de Origem** foi o estágio em docência: importância, objetivos e resultados, em que o processo de construção “sob medida” para o estudo/pesquisa, em particular por se caracterizar na experimentação e na prática de manter o pensamento aberto, do não determinado. Contudo, não significa ausência total de referências, de objetivos, nem tampouco de estratégias metodológicas.

A metodologia cartográfica não acontece sem orientações. Por isso, considera-se fundamental explicitar algumas das orientações que servem como pistas que conduziram a pesquisadora durante todo o desenvolvimento de sua investigação. Lembrar que, como pistas, não devem ser tomadas como procedimentos rígidos a serem seguidos cegamente porque a concepção que as engendra é, acima de tudo, manter a tentativa de pensar o acontecimento e acompanhar o processo de pesquisar como experiência viva.

Não há separação entre conhecer e fazer. Na abordagem qualitativa de inspiração cartográfica não há qualquer pretensão à neutralidade, ou seja, pesquisar é intervir¹⁰. Não se parte da suposição da existência de um sujeito cognoscente, plenamente consciente de si, separado do mundo, constituído de objetos (realidades) a serem conhecidos.

Na cartografia, não existe o “em si”. Homem e Mundo, Sujeito e Objeto são coemergentes, mutuamente constituídos e implicados. Pesquisador, pesquisado e objeto emergem em um campo de forças que os posiciona tensionalmente em processos de coprodução mútua e simultânea, na tecitura de fios a compor uma teia que os sustenta, em um horizonte de significação possível.

Assim, o estágio em docência possibilitou a pesquisadora entender que as

¹⁰ [...]. Todo conhecimento se produz em um campo de implicações cruzadas, estando necessariamente determinado nesse jogo de forças: valores, interesses, expectativas, compromissos, desejos, crenças, etc. A intervenção como método indica o trabalho da análise das implicações coletivas sempre locais e concretas. (PASSOS e BARROS, 2015, p. 19)

múltiplas articulações entre a prática e os saberes docente¹¹ em professores, em grupo social e profissional, que, para existir, precisam dominar, integrar e mobilizar tais saberes, o que é condição *sine qua non* para a prática.

Continuamos a navegar. Como toda viagem, fizemos a **Primeira Escala**, para acompanhar todo o processo da Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas, em que mapeamos as informações que possibilitaram identificar as estratégias organizadoras dos processos de ensino e aprendizagem da disciplina, considerando a proposta metodológica.

Acompanhar processos é a essência da proposta metodológica da cartografia. Diferentemente do paradigma cartesiano-positivista, de caráter disjuntivo e representacional, a cartografia visa as conexões, as articulações, na tentativa de explicitar “a rede de forças à qual o objeto ou fenômeno se encontra conectado, dando conta de suas modulações e de seu movimento permanente” (BARROS & KASTRUP, 2015, p. 57).

O posicionamento ou atitude cartográfica, em pesquisa qualitativa, parte do entendimento de que a realidade-objeto a ser estudado não é estanque, como algo já dado, composto de formas a serem representadas e informações a serem coletadas; e nem tampouco separada daquele que pesquisa. No momento em que o pesquisador atualiza o seu desejo de pesquisar algo, na maioria das vezes, já há um processo em curso. Do mesmo modo, o contexto-território da pesquisa é, também, processo em curso, é história, processualidade. Cabe ao cartógrafo estar atento aos processos em curso, sair do plano das racionalizações e mergulhar no plano das intensidades que se expressa pelos afetos e pelas linhas de forças que circulam no território, pelas rupturas e contradições dos discursos, pelas estranhezas e descontinuidades vivenciadas, acompanhando os desenhos que vão tomando forma em conexão-desconexão com o tema da pesquisa.

Conhecer, agir e habitar a disciplina que foi um dos territórios da pesquisa e vimos que, não significa que são experiências separadas e distantes. Por conseguinte, com a proposta da cartográfica o pesquisador se incluiu no território, compôs sua paisagem, acompanhou portos, escalas e linhas com seus ritmos e processos, numa

¹¹ Sua prática integra diferentes saberes, com os quais o corpo docente mantém diferentes relações. Pode - se definir o saber docente como um saber plural, formado pelo amálgama, mais ou menos coerente, de saberes oriundos da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experienciais. (TARDIF, 2014, p. 36)

posição de atenção ao acontecimento para captá-lo em sua expressividade e singularidade. “Ao invés de ir a campo atento ao que se propôs procurar, guiado por toda uma estrutura de perguntas e questões prévias, o aprendiz-cartógrafo se lança no campo numa atenção à espreita” (ALVAREZ & PASSOS, 2015, p. 143). A pesquisadora-cartógrafa não se propôs ir ao campo para coletar os dados de pesquisa, como algo que já está lá, pronto e à espera de alguém que os colha e os analise.

A habitação do território “Espaço do Brincar” foi imprescindível para a pesquisa, havendo a necessidade de imersão no **Porto de Destino** para verificar a potencialidade da mediação pedagógica.

Em suma, a perspectiva metodológica da cartografia que empreendemos, acompanhou processos, mais do que representou estado de coisas; interveio na realidade, mais do que interpretou; montou dispositivos, mais do que atribuiu a eles qualquer natureza; dissolveu o ponto de vista da pesquisadora, mais do que centralizou o conhecimento em uma perspectiva identitária e pessoal. Com esta finalidade, a cartografia se praticou ao habitar um território existencial; no cultivo da atenção concentrada, à espreita dos movimentos, processos e intensidades.

A questão que importou à cartografia foi saber o que se analisa e não o que são os dados. Levando-se em conta a transversalização e a implicação, não se tratou de ir ao campo para coletar os dados de pesquisa, mas de imergir no campo, interagir com ele, deixando-se envolver reflexivamente, sempre atenta aos movimentos e intensidades, à espreita ao que foi sendo produzido como material de pesquisa. Mais do que focalizar e selecionar informações, a atenção foi se concentrar e se voltar para os processos em curso, buscando detectar signos e forças circulantes, mesmo que, aparentemente, desconexos e fragmentados.

Segundo Barros e Kastrup (2015), a ideia de processo remete a duas possibilidades de compreensão: a primeira se relaciona à ideia de processamento, pautada na teoria da informação, na qual a pesquisa fica enquadrada à coleta e análise de informações; a segunda, expressa a ideia de processualidade que é o âmago da cartografia.

Essa processualidade aponta para o que, de fato, caracteriza a pesquisa cartográfica: o movimento. Pesquisar é estar sempre em movimento, acompanhando processos que nos tocam e nos implicam, transformando-nos e produzindo mundos. Pesquisar é estar em obra, construindo e construindo-se. A processualidade, portanto,

está presente em todos os momentos do pesquisar e “se faz presente nos avanços e nas paradas, em campo, em letras e linhas, na escrita, em nós”. (BARROS & KASTRUP, 2015, p. 73).

Neste referencial metodológico, as metas e os objetivos a serem alcançados são móveis e flexíveis, porque é a experiência do caminhar da pesquisa que tem a primazia. Diferentemente de pesquisas que seguem um modelo demonstrativo-representacional, nas quais o status científico do conhecimento produzido se dá pelo “rigor do método”, entendido como conjunto de regras e procedimentos aprioristicamente estabelecidos, a partir de, e para o alcance de objetivos, também, de antemão determinados. Nestes casos, são os objetivos e as metas (*metá*) a definirem o caminho (*hódos*) pelo qual a pesquisa se encaminhará.

Depois do traçado da nossa Carta Náutica, finalmente chegamos à Ancoragem, que foi a reflexão sobre a trajetória da viagem e que nos apontou linhas para explicitar os elementos construtores da formação do Brinquedista Virtual, que por meio das conexões e articulações dos Portos, Escala e Trajetos nos possibilitaram acompanhar os movimentos e entender as linhas que nos levaram a analisar os elementos da formação do Brinquedista Virtual, outrem pode seguir em frente nessa viagem e fazer novas descobertas sobre esse devir, o que possibilita novos traçados de uma nova Carta Náutica.

Para tanto, usamos obras que subsidiaram a concepção teórica de nossos **Trajetos**: Pierre Lévy com: As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática (2010); A Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço (2000); Pierre Bourdieu com Sociologia (1983); O Poder Simbólico (1989); Gilles Deleuze e Félix Guattari com O que é filosofia? (1997) e Mil Platôs (2011); Kishimoto (1998) com o Brincar e suas teorias, dentre outros.

Deste modo, esta pesquisa foi estruturada em três partes essenciais: a primeira parte usando a metáfora da navegação, descrevendo uma viagem na Nau do Século XXI: o Brinquedista no “Espaço do Brincar”. Mostrando assim, como o dinamismo na sociedade contemporânea está conectada aos avanços do conhecimento e da tecnologia. Na segunda parte, sequenciando a metáfora da navegação apontando o primeiro porto da pesquisa na contextualização dos aspectos funcionais e formais do estágio em docência como parte do requisito acadêmico do curso de mestrado em educação do PPGE/ FAGED/UFAM.

Apresentamos com pioneirismo as descobertas sobre o lúdico e o início da construção das pistas, embarcamos numa escala no contexto da disciplina Jogos e Atividades Lúdicas no curso de Pedagogia da UFAM, descrevendo todo o processo a ela referente, explicitando o seu desenvolvimento e tendo como ferramenta metodológica a interação e aprendizagem em ambiente virtual.

E na terceira e última parte, apresentamos algumas conclusões evidenciando que esse estudo representa para nós uma preparação para o nosso desempenho futuro na docência, nos fazendo refletir de forma crítica em relação às possibilidades de práticas pedagógicas que potencializam a Brinquedoteca no meio educacional, ampliando os conhecimentos dos alunos com uso da ciência lúdica e dos elementos facilitadores dos processos de aprendizagem como: os jogos, as brincadeiras e o brinquedo, almejando a evolução do saber na práxis pedagógica.

CAPÍTULO 1 - PORTO DE ORIGEM: ESTÁGIO EM DOCÊNCIA

Pelo Porto de Origem, o Estágio em Docência¹², foi o que nos possibilitou despertar a apropriação sobre a literatura que versa a disciplina, para assim, começarmos a traçar pistas dessa cartografia, assim como também, a possibilidade de refletir sobre o desenvolvimento de novas posturas e aquisição de habilidades a partir das situações-problemas no estágio.

Partindo desse princípio, o movimento foi desafiador, pois as ações vivenciadas, nos revelaram novas relações, que não faziam parte da nossa prática docente. Olhar para o estágio, para a professora e se vê no processo, como partícipe da ação complexa do enfrentamento da realidade de ser formadora de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, exigiu tempo para pensar, para mobilizar saberes que nunca pensamos que fôssemos capazes de descobrir um dia e que tão pouco o queremos no espaço da nossa razão pedagógica, mas temos consciência que são saberes necessários para a formação docente.

Uma identidade profissional se constrói, pois, a partir da significação social da profissão da revisão constante dos significados sociais da profissão, da revisão das tradições. Mas também, da reafirmação de práticas consagradas culturalmente e que permanecem significativas. Práticas que resistem a inovações, porque prenes de saberes válidos às necessidades da realidade. [...] Constrói-se, também, pelo significado que cada professor enquanto ator e autor confere a atividade docente em seu cotidiano a partir de seus valores, de seu modo de situar-se no mundo, de sua história de vida, de suas representações, de seus saberes, de suas angústias e anseios, do sentido que tem em sua vida o ser professor. (PIMENTA, 2004, p. 67)

O Estágio possibilitou essa reflexão identitária que é uma construção contínua durante todo o percurso de vida pessoal e profissional. A experiência, os saberes e os conhecimentos adquiridos ao longo do estágio constituem-se em *habitus*? *Habitus* é definido como “um pequeno grupo de esquemas que permitem gerar uma infinidade de práticas adaptadas a situações que sempre se renovam sem nunca se constituir em princípios explícitos”. (BOURDIEU apud PERRENOUD, 2001, p.39).

Perrenoud (2001, p. 167) diz que existem outras formas de surgimento do *habitus*: a ação pedagógica é orientada por finalidades explícitas e valores, mas

¹² O estágio em docência, foi uma sugestão da orientadora desta pesquisa, que está vinculado ao Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Educação – PPGE / Faculdade de Educação- FACED / UFAM, por meio do Departamento de Métodos e Técnicas – DMT.

também por investimentos afetivos e gostos.

Perrenoud disserta sobre a relação estagiário e professor, pontuando que cada um tem direito de questionar o outro com uma certa insistência para levá-lo a reconstituir a “gramática geradora” de suas palavras e de seus gestos. (PERRENOUD, 2001, p. 180).

Sendo assim, começamos nossa viagem, com duração de 60 horas, tivemos paradas relevantes e obrigatórias na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas e no “Espaço do Brincar” e por meio delas pudemos traçar e detalhar todo o trajeto da viagem. Os desembarques ocorreram no turno matutino, sempre no horário das 8:00 às 12:00 horas, todas as quintas-feiras, no período de março a junho de 2017. Estavam embarcados 01 Capitã (Professora), 02 Marinheiras (Estagiárias Mestrado e Doutorado) e 33 Passageiros (Alunos).

Destacamos descritivamente o objetivo e a importância do estágio em docência para a formação, assim como as primeiras descobertas sobre o lúdico e o início da construção das pistas do trajeto da viagem.

1.1 Objetivos e importância do Estágio em Docência

O estágio em docência teve como objetivos:

Participar do planejamento continuado das atividades de ensino – definição de sequência didática para exercício da docência universitária;

Desenvolver estudos conceituais e metodológicos (processos de mediação pedagógica em espaço virtual como Brinquedista: o conjunto de ações do Brinquedista é voltado para a criação das melhores condições para um brincar de qualidade: ambiente atrativo e acolhimento afetuoso; mas o que diferencia o seu comportamento de outros adultos é a visão do brincar que ele transmite ao longo do seu desempenho, valorizando a atividade como um todo, sempre baseada no prazer da criança), pertinentes ao objeto e procedimentos de ensino da disciplina;

Realizar encontros de acompanhamento de orientação e estudo com Professor do Departamento de Métodos e Técnicas - DMT/FACED/UFAM;

Selecionar e elaborar instrumentos metodológicos para validação pedagógica do sistema “Espaço do Brincar” utilizando ensaio de interação e taxionomia dos objetivos educacionais, visando a dinâmica e a concepção de nova abordagem do

ensino e aprendizagem na Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas;

Participar das atividades de docência em sequência didática, referente à ministração de aula e avaliação da aprendizagem.

A aproximação da prática com a atividade teórica nos possibilitou a compreensão dessa relação, na qual Pimenta e Gonçalves apud Pimenta (2004, p. 45) consideram que a finalidade do estágio é propiciar ao aluno uma aproximação à realidade na qual atuará. Assim, o estágio se afasta da compreensão até então corrente, de que seria a parte prática do curso.

O Estágio em Docência favorece a articulação entre a formação e o exercício da docência na Universidade, sendo um importante mecanismo de qualificação dos recursos humanos ao ensino superior, conforme exige a regulamentação da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), nº 028-99-PR-CAPES, de 26/12/1999. Desenvolvemos o Estágio em Docência, no curso de Pedagogia, 5º período (2017/1, Turma: FE02), especificamente na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas, ministrada por uma Professora Titular da UFAM.

Pimenta apud Pimenta (2004, p. 140):

Sinaliza para a necessidade de os professores-alunos investigarem a própria atividade pedagógica e, como isso, transformarem seu saber fazer docente numa contínua construção e reconstrução de suas identidades a partir da significação social da profissão, bem como pelo significado que cada professor confere à docência em seu cotidiano e nas relações com seus pares em escolas, associações, sindicatos e outros agrupamentos.

O Estágio em Docência na Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas propiciou descobrir novas pistas, superar as intempéries na viagem e construir um jeito de navegar rumo ao desconhecido, a partir da ressignificação da identidade. Para Buriolla apud Pimenta (2004, p. 62):

O estágio é o *lôcus* onde a identidade profissional é gerada, constituída e referida; volta-se para o desenvolvimento de uma ação vivenciada, reflexiva e crítica e, por isso, deve ser planejado gradativa e sistematicamente com essa finalidade.

Assim, o estágio trouxe também a reflexão sobre o saber e a competência, necessários ao exercício da profissão do professor, referindo-se à ação de conhecer, compreender e saber-fazer, associados à docência universitária. Segundo Perrenoud:

Todo confronto de representações e de práticas favorece a tomada de consciência. Trabalhar sobre o seu *habitus* não é confortável. E aceitar ser confrontado com aquela parte do EU que se conhece menos e que preferia que não emergisse. (2001, p. 184).

Segundo a Professora da Disciplina, a pesquisadora cumpriu de modo satisfatório as atividades previstas no Plano de Estágio de acordo com o Parecer¹³, pois, explorou e aprofundou adequadamente o conteúdo tratado, expondo suas ideias com clareza, objetividade e domínio do conteúdo; criou e manteve um clima favorável ao ensino e à aprendizagem dos alunos, com respeito mútuo e atenção.

1.2 Primeiras descobertas

Ao traçarmos as primeiras linhas sobre a literatura não significou que acompanhamos os processos de maneira engessada, mas que a partir dela nos envolvemos reflexivamente com os conceitos e movimentos intensos, descritos na construção das pistas do trajeto da pesquisa.

Nesse movimento descobrimos que o brincar é essencial, um direito garantido por Lei e preconizado pela Organização das Nações Unidas (ONU), desde 1959. A Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959 e fortalecida pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989, enfatiza: “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito”.

O Brasil foi signatário dessa convenção. A Constituição da República Federativa do Brasil e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também asseguram esse direito que foi fortalecido com o Marco Legal da Primeira Infância (Lei nº 13.257/2016). A nova legislação coloca a criança desde o nascimento até os 6 anos como prioridade no desenvolvimento de programas, na formação dos profissionais e na formulação de políticas públicas.

Sobre brincar, o Marco Legal indica que a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e

¹³ Ver Anexo B

privados, onde haja circulação de crianças. Também devem zelar pela fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades.

O brincar não significa apenas recreação, mas, brincar é uma das maneiras mais naturais e divertidas de formar conhecimento. O ato de brincar muitas vezes é visto como algo que não é sério e que não tem relevância para o aprendizado. Mas trata-se de uma dinâmica complexa, na qual o ser humano comunica-se consigo mesmo e com o seu meio.

Brougère (1998, p. 20), enfatiza em seus estudos, a função social que existe no ato do brincar e afirma: “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. Notamos então, a influência do brincar para o desenvolvimento do indivíduo, bem como a necessidade da presença do lúdico para a experimentação de novos conhecimentos.

Uma das formas de criar, está no brincar, em que é possível perceber as várias possibilidades no ato lúdico, no momento da brincadeira. Brougère (1998, p. 19) afirma que: “se o brincar é essencial, é porque dessa forma o sujeito se mostra criativo”. Então, podemos enfatizar o lúdico como uma estratégica na construção do conhecimento humano. A palavra “lúdico” se origina do latim *ludus* e significa brincar. O lúdico na educação também tem o objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, ou seja, aprender brincando.

Neste brincar estão incluídos o brinquedo, brincadeira e jogo. Para Kishimoto (2015, p. 7), o “brinquedo é como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada com regras e o jogo é uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas”.

Quando as crianças brincam, assumem papéis diferentes. Elas criam mecanismos para agir diante da realidade, substituindo ações cotidianas pelas ações cumpridas pelo papel assumido. É preciso que o conhecimento a ser construído por meio de brinquedo não esteja descontextualizado do mundo real.

Ao aproveitarmos das experiências de vida da criança, podemos propor situações que possam unir o jogo, o brinquedo e a brincadeira à construção do conhecimento. Oliveira (2014, p. 9) afirma que: “o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, como no computador, mas nas crianças, ou melhor dizendo, no homem, que as imagina, organiza e constrói”.

Especialmente na Educação Básica (Educação Infantil e Anos Iniciais do

Ensino Fundamental) as brincadeiras são primordiais para o desenvolvimento das crianças. É por meio delas que as crianças emergem no processo de aprendizagem, facilitando a construção da autonomia e da criatividade. Dessa forma, a criança se desenvolve integralmente, abrangendo os âmbitos sociais, afetivos, culturais, cognitivos, emocionais e físicos.

Contudo, com o objetivo de mobilizar os pais, educadores e a sociedade sobre a importância que as brincadeiras têm para o desenvolvimento integral da criança e para chamar a atenção para o direito de brincar, foi instituído pela Unesco, em 1999, O Dia Mundial do Brincar, que é comemorado em 28 de maio, que propõe: Brincar para todos; brincar em todas as suas formas; brincar em qualquer lugar, e iniciativas que se relacionam com o brincar: exposições, debates e oficinas.

Na busca da importância do brincar, identificamos que em 1971, inaugurou-se o Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), em São Paulo, onde foi realizada uma grande exposição de brinquedos pedagógicos, direcionados aos pais de crianças excepcionais, aos profissionais e aos estudantes. Como essa exposição deu certo, a APAE implantou em 1973 o Sistema de Rodízio de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, espaço que ganhou o nome de Ludoteca, nesse espaço todos os brinquedos foram centralizados e passaram a ser utilizados nos moldes das bibliotecas circulantes.

Apenas em 1981 foi montada a primeira brinquedoteca do país, a Brinquedoteca Indianópolis, em São Paulo, tendo como diretora, a responsável pela criação do termo Brinquedoteca, a pedagoga Nylse Helena da Silva Cunha. O termo brinquedoteca surgiu da união de duas palavras distintas “brinquedo” - objetos para crianças brincarem, e “teca” - cofre, estojo. Neste período histórico brinquedoteca caracteriza-se por estojo de brinquedos ou cofre de brinquedos.

A partir de 1984, devido ao movimento crescente em torno do tema, surgiu a necessidade de se criar uma associação que abarcasse a demanda. Desde então, a Associação Brasileira de Brinquedotecas – ABBri vem trabalhando em prol da divulgação do brincar, bem como formando Brinquedista e auxiliando na montagem de brinquedotecas por todo país.

Segundo a ABBri (2017, p. 3), a Brinquedoteca “é o espaço destinado a favorecer, às crianças e seus acompanhantes, um brincar de forma livre e espontâneo, mediados por recursos lúdicos diversificados”. De acordo com algumas literaturas elas podem ser organizadas quanto à Faixa etária: bebês, crianças,

adolescentes, adultos e idosos; quanto à operacionalização: fixa, móvel, circulante e itinerante; e quanto ao contexto: em escolas e creches; em comunidades ou bairros; em hospitais; em Universidades; em Clínicas Psicológicas; em bibliotecas e centros culturais; em shopping centers e grandes lojas e em casa.

Entendemos que ela estimula o ato de brincar, tanto na criança como em qualquer outro ser humano. É um espaço que disponibiliza brinquedos que juntamente com as brincadeiras culmina com as atividades lúdicas; é principalmente, um ambiente de convivência de crianças, criada para que elas possam brincar livremente.

É um local que valoriza o brincar, as atividades lúdicas, estimula o desenvolvimento da criança e realiza atividades referentes aos jogos, brinquedos, divertimentos, passatempos, no qual são desenvolvidas diversas atividades. Para Oliveira (2017, p. 5):

Uma brinquedoteca vem a ser um espaço privilegiado para brincar com liberdade, segurança e acolhimento. Sua história, desde seu nascimento, revela o desejo e o esforço de garantir à criança seu direito de brincar, uma vez que este faz parte inerente de seu desenvolvimento saudável, em seus aspectos biológicos, psicológicos e socioculturais, de forma integrada e dinâmica.

A proposta preserva as possibilidades de vivência do lúdico. É um espaço alegre, colorido, diferente, onde crianças e jovens soltam a sua imaginação. No intuito de desenvolver o social da criança, prepará-la para a vida em sociedade, suprir a falta de companhia nas brincadeiras e a falta de liberdade e segurança nas ruas, aparece a brinquedoteca como forma de valorizar, a brincadeira, os próprios brinquedos e as atividades lúdicas considerando-as como um dos instrumentos no processo de desenvolvimento integral.

Dessa forma, podemos ressaltar que a brinquedoteca se revela extremamente relevante no processo educativo tornando-se uma importante ferramenta pedagógica. Nesse sentido Santos (1999, p. 15) relata que:

[...] uma brinquedoteca não significa apenas uma sala com brinquedos, mas em primeiro lugar, uma mudança de postura frente à educação. É mudar nossos padrões de condutas em relação a criança; é abandonar métodos e técnicas tradicionais; é buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que este novo representa; é acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil.

Contudo, a brinquedoteca deve destinar-se à formação e construção da cultura

lúdica de forma livre e prazerosa, propiciando um brincar e um aprender inerentes ao ser humano. Para se utilizar a brinquedoteca explorando-se as atividades lúdicas na prática pedagógica, é necessário que os educadores compreendam sua função nessa nova realidade. Por essa razão, a formação lúdica pode contribuir na valorização da criatividade, no cultivo da sensibilidade e na busca da afetividade e na formação de um novo Profissional “o Brinquedista”.

Segundo Cunha (2007), para ser um Brinquedista a pessoa tem que ser dotada de algumas qualidades indispensáveis ao seu bom desempenho profissional, tais como: entusiasmo, sensibilidade, determinação, paciência, competência, porque são estas qualidades que o farão conhecer e amar as crianças com quem convive.

Sabendo da relevância do lúdico na formação do Brinquedista, assume-se a importância da produção de saberes e conhecimentos, que possibilitam conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistência e ter uma visão clara sobre a importância do brincar para a vida da criança, do jovem, do adulto e dele mesmo.

O Brinquedista é um mediador do imaginário infantil, que estimula brincadeiras, ordena o espaço, facilita a disposição dos brinquedos, e também, brinca com as crianças respeitando o ritmo de cada uma, favorecendo situações de descobertas.

Um profissional vinculado à área da educação influencia sobre o processo de desenvolvimento infantil, compreende a importância do faz de conta e de outros recursos da imaginação e proporciona à criança experiências pessoais concretas para aprender novos conceitos, regras e linguagens.

Sendo profissionais habilitados a montar, organizar, catalogar e atuar na brinquedoteca, sua formação para Brinquedista fundamentam-se nas bases científicas do brincar e conhecem o processo de desenvolvimento através desta atividade. Ao conhecer o brincar com suas nuances no desenvolvimento, o brinquedista está apto a mediar, planejar e organizar as atividades propostas na brinquedoteca.

Segundo Oliveira (2017, p. 7): “o Brinquedista não é um recreacionista, o qual centraliza em si a atenção das crianças e oferece um miniespectáculo. Ao contrário, ele deve buscar que parta das crianças a iniciativa e a condução do que vai ser feito”.

Precisamos entender que o recreacionista é uma pessoa responsável em organizar, desenvolver e controlar atividades recreativas em diversos locais, como exemplo: hotéis, clubes, casas de festas, eventos, entre outros. Vê-se, portanto, que

o recreacionista é o profissional que promove atividades recreativas. Essas atividades são feitas para o prazer, a diversão e o passatempo, consideradas “divertimento”. É também, um facilitador de possibilidades em busca de um bem-estar que pode ser físico, social, manual, artístico, turístico que são relacionados aos interesses culturais do lazer.

Para Classificação Brasileira de Ocupações – CBO, o recreador ou recreacionista é o profissional que promove atividades recreativas diversificadas, visando ao entretenimento. Entendendo por recreação todas as atividades e situações em que acontece uma diversão, assim como por meio de relaxamento e do entretenimento, são quase infinitas as possibilidades de recreação existentes hoje em dia.

As ações do Brinquedista são voltadas para a criação das melhores condições para um brincar de qualidade, em um ambiente atrativo e de acolhimento afetuoso, mas o que diferencia o seu comportamento é a visão do brincar que ele transmite ao longo do seu desempenho, valorizando a atividade como um todo, voltadas para o processo de formação que desenvolva capacidades intelectuais que levem à apropriação de estruturas cognitivas construídas a partir de um esquema simultaneamente estruturado e estruturante (THOMÉ, 2016, p. 107), sempre baseada no prazer e no aprendizado da criança.

Esse Porto nos possibilitou iniciarmos o traçado da nossa Carta Náutica por meio da literatura, onde começamos a responder ao problema: a disciplina Jogos e atividades lúdicas fomenta elementos construtores à formação de um Brinquedista? Assim, começamos a ampliar nosso horizonte referente às teorias, metodologias e habilidades que nos permitiram ancorar.

1.3 Construindo pistas do trajeto da viagem

Ao término do estágio, percebemos que as experiências novas e os conhecimentos que se acumularam nas trajetórias, oportunizaram vários momentos reflexivos, sobre a formação da Pesquisadora, que vai além do espaço físico de atuação na escola, chegando a vir ser (devir) de um Saber Docente¹⁴ que se aprimoraram a cada dia.

¹⁴ Sua prática integra diferentes saberes, com os quais o corpo docente mantém diferentes relações. Pode - se definir o saber docente como um saber plural, formado pelo amálgama, mais ou menos.

Por isso, exige-se cada vez mais que os professores se tornem profissionais capazes de lidar com inúmeros desafios suscitados pela escolarização em todos os níveis e modalidades de ensino, resultando estágio em docência uma experiência única. Pimenta conclui que o estágio, ao contrário do que propugnava, não é atividade prática, mas teórica, instrumentalizadora da práxis docente, entendida esta como atividade de transformação da realidade. Ou seja, é no contexto da sala de aula, da escola, do sistema de ensino e da sociedade que a práxis se dá. (PIMENTA, 2004, p. 45).

Sendo assim, percebemos a quão valiosa é a profissão da docência, o domínio de conceitos que fundamenta a prática e principalmente o planejamento por aula, em que vimos nos movimentos constante de orientações didáticas específicas ao desenvolvimento do aluno. Entendendo que Pimenta (2004), conceitua a ação docente, a profissão de educador, uma prática social como tantas outras. A atividade docente é ao mesmo tempo prática e ação. A teoria e prática dialogam no fazer docente como um momento de construção de conhecimento o que também possibilitou à Pesquisadora interpretar a realidade existente, tendo como ponto de partida a sua própria formação inicial, na perspectiva de conhecer os saberes necessários para sua atuação profissional.

Posto isso, a Pesquisadora participou durante o estágio em docência de três atividades vivenciais que contribuíram para a construção de pistas do trajeto da viagem:

1.Participação como ouvinte do XVI Seminário Interdisciplinar de Pesquisa em Educação. Março/2017 com a carga horária de 24 horas em Manaus/AM;

2.Participação como Ministrante da Oficina “Mediações Didáticas e o Acompanhamento Pedagógico na Formação de Professores Alfabetizadores em Ambiente Virtual de Aprendizagem “MOODLE”, no XVI Seminário Interdisciplinar de Pesquisa em Educação. Março/2017 com a carga horária de 3 horas em Manaus/AM;

A participação como Ministrante na Oficina, fortaleceu a utilização do AVEA como estratégia¹⁵ tecnológica, subsidiando o trabalho na área de alfabetização. E

coerente, de saberes oriundos da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experienciais. (TARDIF, 2014, p. 36).

¹⁵ É o termo para indicar os meios que o professor utiliza em aula para facilitar a aprendizagem dos alunos. (MASSETO, 2003, p. 86).

como o ambiente era voltado à alfabetização, foram utilizados exercícios e atividades pedagógicas como, por exemplo, jogos e brincadeiras presenciais e digitais, contagiando os participantes e os sensibilizando sobre a importância do brincar no processo ensino e aprendizagem.

3.Participação no Curso Formação de Brinquedista e Organização de Brinquedoteca em Diferentes Contextos – Módulo I – julho/2017 com a carga horária de 40 horas São Paulo/SP e a Participação no Curso Aperfeiçoando as Técnicas de Brinquedista - Módulo II – janeiro/2018 com a carga horária de 40 horas em São Paulo/SP.

Quanto à participação da pesquisadora nos Cursos de Brinquedista, propiciou experimentar e ressignificar o brincar como estratégia pedagógica, permitindo-se lançar-se à novos desafios, pois durante sua trajetória profissional nunca havia cogitado trabalhar com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas. O conteúdo de aprendizagem foi significativo e o conhecimento adquirido foi valioso, o que hoje nos fez ver como selecionar determinados elementos, quando dar mais importância a um conteúdo do que a outros, a validade da diversão com a diversificação das atividades para uns e outros não e levar tudo isso em conta na hora da atividade avaliativa. Sobretudo, ter ideia acerca do conhecimento necessário capaz de formar um Brinquedista.

É necessário que as questões abordadas se configurem como reflexões acerca da importância da construção de saberes ou *habitus* para a formação do brinquedista e somem-se as discussões posteriores, para uma ampliação dessa temática que contribua para a estrutura profissional da docência mediante a necessidade de constituição de uma nova identidade profissional que venha garantir os saberes essenciais ao ato de propagar aprendizagem lúdica e, promover mudanças que emerge o cenário escolar como mais uma categoria inserida na classe dos pedagogos.

O acompanhamento do estágio promoveu maneiras de ser e de agir, por meio do lúdico, assim como, construir novos conhecimentos que para Piaget apud Perrenoud (2002, p. 147) “chamamos esquemas de ação aquilo que, em uma ação, é transponível, generalizável ou diferenciável de uma situação para a outra, isto é, o que há de comum às diversas repetições ou aplicações da mesma ação”. A construção desses esquemas foi embasada na observação do estágio em diversas situações. Vemos também que:

O importante, como educadores, é acreditarmos no potencial de aprendizagem pessoal, na capacidade de evoluir, de integrar sempre novas experiências e dimensões do cotidiano, ao mesmo tempo que compreendemos e aceitamos nossos limites, nosso jeito de ser, nossa história pessoal. (MORAN, 2012, p. 73).

As experiências, os saberes, os conhecimentos construídos ao longo de uma trajetória constituem-se em *habitus*. São formas de ser e agir, que permitem a mediação entre a estrutura e as práticas adquiridas, modificadas, transformadas e afirmadas durante toda a trajetória pessoal, social e profissional.

Bourdieu, concebe o *habitus* como princípio mediador entre as estruturas e as práticas e se constitui num “sistema de estruturas interiorizadas e condição de toda objetivação”, o *habitus* se materializa nesse movimento de interiorização e exteriorização e se efetiva nas práticas exercidas social e coletivamente, práticas que deixam de ser saberes práticos e configuram-se em comportamentos. A seguinte afirmação Bourdieu, define *habitus* como:

Sistemas de disposições duráveis, estruturas estruturadas predispostas a funcionar como estruturas estruturantes, isto é, como princípio gerador e estruturador das práticas e das representações que podem ser objetivamente ‘reguladas’ e ‘regulares’ sem ser produto da obediência a regras, objetivamente adaptadas a seu fim sem supor a intenção consciente dos fins e o domínio expreso das operações necessárias para atingi-los e coletivamente orquestradas, sem ser o produto da ação organizadora de um regente. (BOURDIEU, 1994, p. 61).

Para Bourdieu, o *habitus* enquanto sistema de disposições, revela o resultado de uma ação organizadora executada pelos agentes nos diversos campos sociais estruturados. O *Habitus* está no princípio desencadeador das ações objetivamente organizadas, não resultando uma intenção estratégica preestabelecida, por meio de modelos, normas redutíveis ao funcionamento exterior de esquemas antecipadamente organizados.

CAPÍTULO 2 - PRIMEIRA ESCALA: A DISCIPLINA JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS

A Escala é uma obrigatoriedade de um viajante numa Nau, para efeito de embarque ou desembarque, com determinado tempo, de acordo com necessidade. Nossa primeira Escala e obrigatória, foi no desembarque na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas (JAL) que equivale a 03 (três) créditos, no Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia, ela faz parte do Eixo 4A: Conteúdos e Atividades Transversais da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental Regular, juntamente com mais 03 (três) disciplinas: A criança e as Artes, Literatura Infantil e Mediações Didáticas.

Segundo o Projeto Político Pedagógico do Curso, o eixo “objetiva discutir as diferentes linguagens e produções culturais destinadas à infância e sua importância para o desenvolvimento cultural, social, linguístico e estético da criança. Busca estabelecer um elo de continuidade entre o trabalho pedagógico desenvolvido na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tendo em vista as especificidades da criança e as suas possibilidades de formação” (UFAM, 2008, p. 19).

A obrigatoriedade da parada nessa Escala, nos fez ver a necessidade de conhecermos o projeto pedagógico do curso, em especial as formas de organização das estruturas conceituais e metodológicas que estão divididas em 07(sete) Eixos, foi quando identificamos que a disciplina Mediações Didáticas está contida na matriz curricular, porém seu Ementário não está contido do Projeto.

No Marco Referencial, campo Formação de Pessoal e Mercado, vimos menção da necessidade inserção da TDIC e principalmente que a inclusão do aluno nesse espaço é um desafio, mas que pode ser superado por meio de programas pedagógicos e curriculares específicos, dotação de novas condições tecnológicas, gestão de mediações tecnológicas e didáticas voltadas para a prática pedagógica, superando a visão pragmática e instrumental. (UFAM, 2008).

Para constituirmos o trajeto da pesquisa, transcrevemos a ementa da disciplina Jogos e Atividades Lúdicas, navegamos no planejamento da disciplina, em seguida, percorremos no Paraná das Aulas, onde foram descritas, uma a uma, as 04 (quatro) unidades didáticas, olhando para o contexto das estratégias utilizadas pela Professora à formação do aluno do curso de Pedagogia. Ao final, fizemos a construção do trajeto

da pesquisa que compreendeu a primeira escala, em que foi possível refletir, identificar as estratégias organizadoras do processo de ensino e aprendizagem.

2.1 Ementa, objetivo e conteúdo programático

a) Ementa: O conceito do lúdico e sua relação com o desenvolvimento humano (psicomotor, cognitivo, afetivo). O desenvolvimento lúdico da criança. Jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. Experiências lúdicas: análise e construção de materiais lúdicos. O jogo como eixo estruturante do trabalho educativo.

b) Objetivo: Compreender o lúdico como eixo estruturante do trabalho educativo e sua importância para o desenvolvimento da criança.

c) Conteúdo Programático:

1. Conceitos, referenciais teóricos acerca dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas em face da formação e desenvolvimento da criança;

2. Referências e estruturas curriculares e pedagógicas com referência aos jogos e brincadeiras e atividades lúdicas na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental;

3. Exercícios metodológicos, experimentação e investigação dos jogos e as brincadeiras como elementos estruturantes da socialização, desenvolvimento e aprendizagem da criança;

4. Planejamento e desenvolvimento de mediações didáticas com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas.

2.2 Navegando pelo planejamento da disciplina

A observação se fez presente e com registro dos acontecimentos. Então, ao iniciarmos esse trajeto na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas verificamos que no planejamento da mesma, estiveram presentes: os 03 (três) professores desta disciplina, 02 (duas) estagiárias do Mestrado e Doutorado do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) e 01 (um) professor da Disciplina “A criança, a natureza e a sociedade”, essa disciplina que faz articulação interdisciplinar é parte do

Eixo Estruturante 4B, que diz respeito à Metodologias Educacionais e Conhecimentos por área: Educação Infantil.

O planejamento da disciplina tinha como objetivo a elaboração das unidades didáticas, dos conteúdos, da metodologia, do cronograma, das avaliações e da bibliografia. Tivemos aproximadamente 5 reuniões para a elaboração do Plano de Ensino Semestral, o qual contemplou todas as 04 (quatro) turmas do 5º Período – 2017/1 do Curso de Pedagogia. Esses encontros percebemos que “o planejar é tentar interferir neste fluxo, no devir”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 79).

Segundo Vasconcellos (2006, p. 79), o planejamento, enquanto construção-transformação de representações é uma mediação teórico-metodológica para a ação, que, em função de tal mediação, passa a ser consciente e intencional. Tem por finalidade procurar fazer algo vir à tona, fazer acontecer, concretizar, e para isto é necessário ‘amarrar’, ‘condicionar’ estabelecer as condições – objetivas e subjetivas – prevendo o desenvolvimento da ação no tempo (o que vem primeiro, o que vem em seguida), no espaço (onde vai ser feita), as condições materiais (que recursos, materiais, equipamentos necessários) e políticas (relações de poder, negociações, estruturas), bem como a disposição interior (desejo e mobilização), para que aconteça.

As discussões iniciaram-se pela importância da disciplina na formação do aluno de pedagogia, do trabalho educativo na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental e a utilização do AVEA “Espaço do Brincar” pela primeira vez na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas.

Com base na seleção das referências bibliográficas e autores a serem trabalhados, começamos a entender a necessidade de se fazer as relações entre teoria e prática na disciplina. Percebemos que os professores discutiram os tópicos das referências uma a uma, sobre a fundamentação teórica ideal até concordarem unanimemente com a bibliografia da disciplina.

Após algumas reuniões começamos a elaborar e detalhar as unidades didáticas, as atividades de cada unidade com as devidas orientações, a metodologia e o cronograma. Nesse momento as estagiárias foram contempladas a elaborar e ministrar a atividade avaliativa 3 da Unidade III.

Na navegação, fizemos alguns registros pontuais que contribuíram para a nossa viagem, como por exemplo: a) conciliação e agenda dos professores ao elaborarem um único plano semestral contemplando igualmente todas as turmas foi desafiador; b) relação entre o saber e a competência necessária ao seu exercício

da disciplina, referindo-se à ação de conhecer, compreender e saber-fazer foi primordial; c) os professores da disciplina foram desafiados a valorizar os espaços (sala de aula e AVEA), os saberes e a identidade dos alunos, possibilitando confrontar significados e experiências, assim como, o cuidado de pensar na transposição didática como forte aliada no seu fazer pedagógico.

Podemos dizer, portanto, que transposição didática é “um conteúdo de saber que tenha sido definido como saber a ensinar, sofre, a partir de então, um conjunto de transformações adaptativas que irão torná-lo apto a ocupar um lugar entre os objetos de ensino. O ‘trabalho’ que faz de um objeto de saber a ensinar, um objeto de ensino, é chamado de transposição didática.” (CHEVALLARD, 1991, p. 39). Cabe assim, ao professor ajudar o aluno a reconhecer ou identificar os saberes que já possuem acerca do elemento estudado.

2.3 No Paraná¹⁶ das aulas

Esse Paraná foi traçado minuciosamente durante 15 (quinze) dias, onde não buscamos traçar linhas para atingir um fim, mas, em acompanhar o movimento contínuo desta navegação.

Acompanhar as aulas nos fez perceber que “a cartografia surge como um princípio do rizoma que atesta, no pensamento, sua força performática, sua pragmática: princípio “inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real” (DELEUZE E GUATTARI, 1997, p. 21).

O primeiro dia de aula iniciou com a apresentação da proposta de trabalho e das estagiárias em Docência alunas de Mestrado e Doutorado, com dinâmica de acolhida em que consistia várias frases com a temática do Brincar e cada aluno ao ler expressava seus sentimentos e entendimento sobre o tema.

Algumas das frases utilizadas foram, de Jean Piaget (1998) “... a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” e de Kishimoto (2016) “Brincar: um jeito sério de aprender e desenvolver”. Essa dinâmica possibilitou a Professora apresentar a

¹⁶ s. m 1 braço de rio separado do curso principal por ilha (s), 2 canal entre dois rios. (HOUAISS, 2004, p. 549).

Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas e saber o que os alunos esperavam da disciplina para sua formação.

Logo após a dinâmica, foi realizada detalhadamente a explanação do plano de ensino, ressaltando que ele era flexível e que poderiam ocorrer mudanças, não no objetivo proposto e sim nas estratégias para se chegar ao objetivo. Explicou que as aulas iriam ser realizadas em ambientes diferenciados (sala de aula nº 25 e no Laboratório de Ambientes Hiperídia do CEFORT) para que todos pudessem experimentar os 02 dois ambientes virtuais de ensino e aprendizagem. Um plano flexível é:

Sempre uma aproximação, uma tentativa, uma hipótese; não pode se transformar em algo dogmático que mate, ao negar, o movimento do real (que é sempre muito maior do que qualquer possível explicação ou previsão) ou a própria intuição (por paradoxal que possa parecer). Deve estar sempre atento e aberto à realidade (exterior e interior: fluxo, relações, contradições, desejo etc.). (VASCONCELOS, 2006, p. 64).

Os alunos concordaram e ao mesmo tempo ficaram surpresos com esses ambientes, como conheciam apenas o `graduacao@ufam` e a sala de aula em outros períodos, pensavam que o “Espaço do Brincar” era um lugar físico, como por exemplo, uma brinquedoteca, onde ocorreria as aulas experimentais, conforme a Professora falara na explanação do plano. Segundo Pimenta (2004) o entendimento de prática, muitas vezes está dissociada de teoria, observamos que é uma leitura equivocada no desenvolvimento de atividades, em que a perspectiva é o desenvolvimento de habilidades instrumentais necessárias ao desenvolvimento da ação docente.

Alguns alunos comentaram da necessidade de uma brinquedoteca para que pudessem vivenciar o que aprenderiam nesta disciplina e até mesmo com outra, pois a experiência seria a complementação de seu aprendizado.

Então, percebemos que um curso de formação dará conta do aspecto prático da profissão à medida que possibilite o treinamento em situações experimentais de determinadas habilidades, a priori, como necessárias ao bom desempenho docente (PIMENTA, 2004, p. 38). E, o fato de trabalhar interdisciplinarmente os Eixos 4A e 4B em ambientes diferenciados que possibilitem a interação de conhecimento integrado por meio de vivências e experiências significativas à formação é uma possibilidade de ser explorada e ainda atender ao que o Projeto Pedagógico do Curso coloca como desafio a inclusão e a formação.

Abaixo na Figura 1, o Laboratório de Ambientes de Hipermídia e Aprendizagem – o ambiente onde os alunos puderam fazer as experiências iniciais com as TDICs. No Bloco central, o primeiro botão de acesso na esquerda, os alunos podem acessar o graduacao@ufam e no Bloco da direita, o segundo botão do [espacodobrincar](#).



Figura 1: Laboratório de Hipermídia do CEFORT
Fonte: www.cefort.ufam.edu.br/portal

Uma das estratégias da disciplina foi a utilização do Laboratório de Ambientes Hipermídia do CEFORT, onde estão hospedados os Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem. A Professora iniciou a ambientação pelo graduacao@ufam, conforme Figura 2, distribuiu logins e senhas para cada um dos alunos, possibilitando que eles

fizessem seu primeiro acesso na aula. Os alunos conheceram e começaram a adaptação ao Ambiente na disciplina.

Figura 2: acesso à graduacao@ufam
Fonte: www.cefort.ufam.edu.br/graduacao@ufam

No Projeto de Pesquisa e Desenvolvimento do graduacao@ufam Brito e Thomé (2010, p. 08) preconizam como objetivo geral:

Desenvolver ações de formação de graduandos e professores da FAGED/UFAM, para a produção dos materiais instrucionais e as transposições didáticas requeridas para instalações e atualizações evolutivas de: Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA), Sistema de Gestão Acadêmica e Sistema Administrativo de Comunicação entre o CEFORT, DAE e PROEG da UFAM, possibilitando a troca de informações necessárias ao acompanhamento dos processos de oferta na modalidade semipresencial de 20% da carga horária total do Curso de graduação presencial de pedagogia, conforme previsto em Lei.

No Ambiente graduacao@ufam o aluno pode visualizar as disciplinas obrigatórias dos 10 (dez) períodos, incluindo as disciplinas de complemento da habilitação e as optativas. É importante ressaltar que as atividades como instrumentos avaliativos foram todas realizadas a distância e as atividades de vivência foram desenvolvidas nas aulas presenciais.

O mapeamento de ambientação foi se processando no traçado de linhas que expressavam o seu movimento e suas intensidades, suas conexões, suas diversas entradas e saídas, suas possibilidades e potencialidades.

A Professora foi explicando, conforme a na Figura 3, a disposição dos blocos da esquerda: Participantes, Navegação, Administração e Menu principal; bloco da

direita: Calendário, Últimos Avisos, Usuários Online e Mensagens e bloco central, onde haviam todas as informações e documentos legais do Ambiente graduacao@ufam, como também, do Curso de pedagogia e documentos da educação básica.

Figura 3: Tela Inicial do graduacao@ufam
Fonte: www.cefort.ufam.edu.br/graduacao@ufam

Tanto os alunos, quanto a Professora acessaram no graduacao@ufam a Sala da Disciplina: Jogos e Atividades Lúdicas (Figura 4) e continuavam a experimentar o ambiente, o qual habitaram por todo o semestre. Nele aconteceu o acompanhamento e a efetivação da disciplina, foi explicado a disposição e funcionalidade dos blocos: esquerdo: Navegação, Administração e Pesquisar nos fóruns; no direito: Ementa, Últimos Avisos, Calendário, Usuários Online e Mensagens e no central: a identificação dos professores e dos estagiários da Disciplina, Quadro de Aviso, Plano de Ensino.

Figura 4: Sala Ambiente da Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas
Fonte: www.cefort.ufam.edu.br/graduacao@ufam

Ainda no Ambiente graduacao@ufam, na Sala Jogos e Atividades Lúdicas, conheceram as 04 (quatro) Unidades Didáticas que foram trabalhadas durante o período da disciplina e ao final da sala um fórum tira-dúvidas, que a qualquer momento o aluno acessava e encaminhava a mensagem ao professor ou encontrava a dúvida já respondida.

Após a experimentação realizada juntamente com a Professora iniciou-se a Unidade I – Ambientação em software Moodle, em que os alunos perceberam a presença do arquivo em PDF sobre orientações e a gestão do Ambiente Moodle.

Unidade I - Ambientação em Software Moodle



- Orientações sobre a gestão do ambiente MOODLE
- Sobre o Software Moodle
- Editar Perfil
- Enviar Mensagem
- Glossários
- Fórum de debates
- Diário - Registro e Reflexão sobre os Exercícios Metodológicos
- Orientações da Atividade Introdutória - Filme Kirku
- Kirkou e a Felicitra
- Atividade 1 - Introdutória - Filme do Kirku

Figura 5: Unidade I
www.cefort.ufam.edu.br/graduacao@ufam

Na Unidade I, os alunos juntamente com as Estagiárias fizeram experimentação de 04 (quatro) recursos que os acompanharam por toda a disciplina:

O primeiro recurso: Editar Perfil - proporcionou a Professora e alunos conhecerem as características uns dos outros, levando em consideração que havia alunos de outro curso de graduação. Cada um inseriu fotografia recente e preencheu o campo de descrição, o qual deveria contemplar os seguintes questionamentos:

- 1.Qual o seu curso na graduação?
- 2.Qual seu período?
- 3.Participa de algum projeto de pesquisa na UFAM?
- 4.Já possui experiência na docência? Qual? Onde? Quanto tempo?
- 5.Possui interesse na pesquisa? Em que área?

Essa atividade proporcionou momentos de interação, em que os alunos, de posse de seus celulares tiravam fotos uns dos outros para postarem no ambiente virtual. A ação oportunizou com que eles tivessem atitudes colaborativas, todos se ajudavam diante das dificuldades que se apresentavam. Nesse clima, começaram a fazer as atividades seguintes.

O segundo recurso: Enviar Mensagem - proporcionou a comunicação entre Professora e os alunos, a mensagem deveria contemplar os itens abaixo:

- 1.Saudação;
- 2.Relato de suas expectativas em relação à disciplina;
- 3.O que você sabe sobre Jogos e Atividades Lúdicas.

Essa ferramenta também possibilitou a comunicação do aluno com a Professora e com os demais alunos durante todo o período.

O terceiro recurso: Glossário - proporcionou aos alunos a criação de um dicionário relacionado ao conteúdo da disciplina, o qual pode ser compartilhado entre eles. Nessa atividade os alunos registraram as palavras e/ou expressões que achavam importantes ao longo do período, como por exemplo: brincadeira, lúdico, RCNEI. Obrigatoriamente os estudantes deveriam colocar a referência bibliográfica de cada palavras e/ou expressão. Esse conteúdo ficou disponível por todo o período.

E o quarto recurso: Fórum de Debate - promoveu o debate sobre a importância da disciplina para a formação do professor. Nele os alunos tiveram a oportunidade de dialogar com sua Professora, ao longo da disciplina e seus colegas de curso de maneira interativa. No fórum, todos visualizaram as postagens uns dos outros, e com isso, tiveram o cuidado com o que escreviam e como escreviam. Esta atividade consistiu inicialmente em:

1. Fazer um comentário ressaltando como o aluno compreende a importância desta disciplina para a formação do Professor;
2. Ler a postagem dos demais colegas de curso;
3. Responder (dialogar) com no mínimo 01 (um) colega de curso.

Essa atividade possibilitou aos alunos a interação com a ferramenta, a socialização dos seus conhecimentos prévios sobre a disciplina, a dinamicidade da aula e, principalmente acentuou as expectativas dos alunos em relação à disciplina:

Devemos ressaltar a importância dos jogos brincadeiras e atividades lúdicas no contexto escolar, tendo em vista que o simples ato de brincar promove o desenvolvimento integral da criança, no entanto, devemos a partir de nossos conhecimentos e experiências problematizar as diversas atividades lúdicas, jogos e brincadeiras considerando suas implicações, influências no plano educacional. (ALUNO, 5º Período, 2017/1).

Os jogos e atividades lúdicas é um recurso pedagógico fundamental no processo cognitivo da criança, é no ato de brincar que os mesmos expressam suas necessidades de aprendizagem, as atividades lúdicas fazem com que a criança teste seus próprios limites, capacitando-a melhor em seu ensino e aprendizagem. Com a disciplina, o professor pode usar os jogos e brincadeiras como uma forma de estimular a criança, despertando sua inteligência, memorização, conhecimento, agilidade etc., contribuindo para a formação da personalidade e tornando-a participativa. Com isto, devemos ampliar nosso conhecimento e experiências, assim como, metodologia pedagógica para suprir as necessidades da criança referente à disciplina, jogos e atividades lúdicas. (ALUNA, 5º Período, 2017/1).

Vimos que a adaptação do aluno ao Ambiente é importante para que ele perceba que o conhecimento é construído por todos os envolvidos no processo de aprendizagem e que a adaptação propicia o aproveitamento da disciplina em qualquer tempo e lugar.

Continuamos a navegar pela Unidade I a qual faz parte desse extenso Paraná, com a categorização dos conceitos chaves da disciplina Jogos e Atividades Lúdicas por meio do desenho animado Kiriku e a feiticeira, que está disponível no endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=TgRu8WLzLX0>. Os alunos iniciaram pela apropriação dos conceitos e informações apresentados no audiovisual, o qual se apresenta como obra para ser decodificada, interpretada e categorizada.

Assim, tratando especificamente dos conceitos principais da disciplina, a saber: o jogo, a brincadeira, a natureza, a cultura, as relações sociais, os mediadores brinquedos e outros mediadores instrumentais criados pela/para a criança.

A Professora explicou que quando utilizamos o audiovisual em sala de aula (um filme, desenho, filmeto, vídeo) devemos sempre nos interrogar sobre sua finalidade

pedagógica e formativa e qual o objetivo que temos para favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades pelos estudantes? Quais os conteúdos e conceitos que devemos abordar? Quais as atividades significativas para se apropriar e interpretar o material? Sem essas orientações, a utilização do audiovisual se torna atividade banalizada e desprovida de significado pedagógico. Difícil não dizer o equívoco de exibir um vídeo e apenas interrogar aos alunos “o que acharam?”.

Depois de todas as indagações, nos foi dada a impressão que muitos alunos assistiram ao filme mais de uma vez, estavam socializando seus entendimentos e percepções no fórum do `graduacao@ufam`. Esse fato, foi interessante, pois possibilitou a Professora orientar as atividades postadas no Ambiente `graduacao@ufam`.

Registramos que a Professora distribuiu orientações impressas de como elaborar a atividade avaliativa 1, referente ao Filme do Kiriku com o objetivo, a sequência e o resultado. A atividade tinha a estrutura abaixo:

1. Identificação Técnica do Filme: Ano, País de Origem, Direção, Formato;
2. Composição das categorias propostas em quadro específico que vemos a seguir:

Categorias	Natureza	Cultura	Relações Sociais	Objetos Mediadores
Interação				
Jogos				
Brincadeiras				
Atividades Lúdicas				

Quadro 1: Estrutura da Atividade Introdutória
Fonte: Orientações de Fundamentação

Os alunos deveriam situar, contextualizar e fazer recortes do filme contemplando as especificações no quadro. Procurar dimensionar e especificar os elementos da natureza, da cultura e das relações do filme do Kiriku (com os personagens adultos, com as crianças, com a Feiticeira presentes no filme);

3. Elaboração de reflexões sobre a compreensão global do filme, focando as interações da criança em jogos, brincadeiras, na natureza, na cultura, nas relações sociais.

Essa atividade avaliativa 1 foi importante para apresentação das principais

categorias da disciplina e assim começar a conceituar: jogos e atividades lúdicas em seu sentido mais amplo e, para a ambientação no ambiente graduacao@ufam.

Dessa forma, no final da Unidade I, percebemos um aproveitamento satisfatório na mediação, por meio do graduacao@ufam, em que os alunos tiveram a oportunidade de conhecer e explorar as ferramentas síncronas e assíncronas, disponibilizadas no ambiente e assim interagiram com a professora, o que contribuiu para um acompanhamento constante, potencializando o processo ensino e aprendizagem. Importante registrar que esse acompanhamento foi realizado também pelas Estagiárias em docência.

Iniciamos a Unidade II: Referências estruturais curriculares e pedagógicas sobre os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com o objetivo de apropriação dos conceitos principais que envolveram a Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas.

Unidade II - Referências estruturais curriculares e pedagógicas sobre os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental



-  Slide - Exposição Temática - Fundamentação
-  Texto: So Brincar? O papel do Brincar na educação infantil
-  Livro - O brincar e a criança do nascimento aos seis anos - Capítulo 1
-  Livro - O brincar e a criança do nascimento aos seis anos - Capítulo 5
-  Síntese das concepções sobre o jogo e desenvolvimento em Wallon, Piaget e Vigotsky
-  Orientações da Fundamentação - Atividade 2
-  Vídeo- O brincar na educação parte 01
-  Vídeo- O brincar na Educação parte 02
-  Atividade 2: As bases conceituais e a Importância dos Jogos e Brincadeiras

Figura 6: Unidade II

Fonte: www.cefort.ufam.edu.br/graduacao@ufam

Para apropriação conceitual, continuamos no graduacao@ufam na sala ambiente Jogos e Atividades Lúdicas, em que se fez necessário os exercícios de leitura, estudos teóricos, aprofundamento dos temas: jogos, brincadeiras, brinquedos e atividades lúdicas, com o foco em práticas pedagógicas na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

A cada início de Unidade a Professora trazia textos com os principais conceitos que foram trabalhados ao longo da disciplina como apresentação norteadora para os estudos teóricos e conceituais. Por isso, foram disponibilizados textos em PDF, postados no Ambiente¹⁷.

As leituras foram realizadas em dupla ou trio, a Professora pontuou as questões orientadoras dos textos: a) Relacionar o jogo e a brincadeira com o desenvolvimento da criança – corporal, cognitivo, simbólico e afetivo da criança de 0 a 6 anos; b) Caracterizar e especificar o jogo e a brincadeira como base dos processos de aprendizagem e de atividades didáticas na Educação Infantil e Anos Iniciais; c) Especificar os conceitos de representação, imaginação, imitação, relações sociais e dramatização e sua relação com os jogos e brincadeiras das crianças.

A entrevista em vídeo com a Professora Kishimoto, seguiu a mesma metodologia, com as seguintes questões norteadoras: a) Qual abordagem que a autora dá à brincadeira em relação ao desenvolvimento da criança? b) Quais os aspectos do desenvolvimento são evidenciados: corporeidade, cognição, simbolismo, afetividade, socialização? c) Quais as condições são indicadas para que o jogo e a brincadeira sejam utilizadas na escola, para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem da criança?

A atividade avaliativa 2, referente aos textos foi realizada de acordo com questões específicas, citadas anteriormente, resultando em um texto de 04 (quatro) laudas de trabalho coletivo e 01 (uma) lauda de reflexão individual e as questões referente ao vídeo com a Professora Kishimoto deveriam ser respondidas em mais um texto de 02 (duas) laudas de trabalho coletivo e 01 (uma) lauda de reflexão individual.

Os alunos deveriam postar a atividade na sala ambiente da disciplina Jogos e

¹⁷ 1- Fundamentação dos conceitos de jogo, brincadeira e brinquedo na relação com o desenvolvimento da criança; 2- Introdução, Capítulo 1: Desemaranhando o “Mistério” do Brincar, Capítulo 2: O Brincar e a Aprendizagem, do Livro: Só brincar? O papel do brincar na educação infantil de Janet Moyles (Porto Alegre, Artmed, 2002); 3- Capítulo 1: O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos, Capítulo 5: Brincar, fantasiar, criar e aprender, do Livro: O Brincar e a criança do nascimento os seis anos de Vera Lucia Barros de Oliveira (Petrópolis, Vozes, 2010) e 4- Entrevista em vídeo: A importância do Brincar com a Professora Tizuko Kishimoto, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=09w8a-u-AUU>. Livros: 5- O Jogo e a Educação Infantil de Tizuko Morchida Kishimoto (São Paulo, Cengage Learning, 1994) e 6- Livro: Homo Ludens de Johan Huizinga (São Paulo, Perspectiva, 2014), capítulo 1: Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural, estavam disponibilizados na reprografia da Faculdade de Educação.

Atividades Lúdicas no graduacao@ufam, conforme orientações repassadas em sala de aula e postada no Ambiente. O andamento dessa Unidade foi efetivado pelo acompanhamento pedagógico das aulas expositivas e dialogadas, como também, por meio da sala ambiente da disciplina no graduacao@ufam.

A Unidade III: Exercícios metodológicos, experimentação e investigação dos jogos e as brincadeiras como elementos estruturantes da socialização, desenvolvimento e aprendizagem da criança, que teve como objetivo a realização de experiências metodológicas voltadas para a alfabetização, especificamente os jogos do Pacto Nacional pela Alfabetização da Idade Certa – PNAIC.

Unidade III - Exercícios metodológicos, Experimentação e investigação dos jogos e as brincadeiras como elementos estruturantes da socialização, desenvolvimento e aprendizagem da criança



-  Orientações das atividades com Jogos do PNAIC
-  Manual Didático - Jogos do PNAIC
-  Jogos do PNAIC
-  Brinquedos e brincadeiras na Ed. Infantil
-  Brinquedos e Brincadeiras de Creches -Kishimoto
-  O Jogo e a Educação Infantil
-  Slides sobre Video Ed. Infantil - CEFORT
-  Video: "O Lúdico na Educação Infantil" - Slide
-  **Oculto para estudantes**
-  Atividade 3 - Ficha dos Jogos
-  Orientação da Atividade 4 - Video " O Lúdico na Educação Infantil"
-  Atividade 4 - Interpretação Pedagógica do Video do Cefort

Figura 7: Unidade III

Fonte: www.cefort.ufam.edu/graduacao@ufam

Nessa Unidade, tivemos duas atividades avaliativas para serem desenvolvidas, em que a turma, na qual a pesquisadora fez o acompanhamento, desenvolveu a atividade avaliativa 3, cujo nome era Fichas dos jogos.

Na Sala Ambiente da Disciplina JAL, no graduacao@ufam houve a postagem: O manual e os jogos do PNAIC para download e os seguintes textos: 1- Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil – A importância do brincar para criança de 0 a 5 anos e 11 meses da autora Tizuko Morchida Kishimoto; 2 - Brinquedos e Brincadeiras de creches - Manual de orientação pedagógica do Ministério da Educação. Esses materiais e as orientações detalhadas deram suporte para a realização da atividade.

Essa atividade desenvolvida pelas estudantes do estágio em docência, foi primeiramente vivenciada em sala de aula, depois no graduacao@ufam e posteriormente no “Espaço do Brincar”.

Em sala de aula, colocamos alguns tecidos coloridos no chão e em cima de cada tecido uma caixa do jogo. Pedimos para que os alunos ficassem em pé. Por serem adultos, a atividade de vivência requeria movimento e o brincar, não foi do agrado de alguns, outros ficaram curiosos, demonstraram interesse e logo se dispuseram para realização das experiências lúdicas. Então, algumas perguntas aos alunos foram feitas:

Estagiária: O que vocês acham que tem dentro nas caixas?

Alunos: “Jogos”, “brinquedos”, “fantoques”;

Estagiária: As cores dos tecidos representam algo?

Alunos: “Infância”, “ludicidade”, “brincadeiras”;

Estagiária: O que vocês acham em sentar no chão?

Alunos: “Normal”, “faz parte da formação”, “incômodo”.

Demos continuidade à ação formativa com a música infantil “O Grilo”, para que os alunos entrassem no clima da ludicidade:

Esfregando uma perna na outra perna e faz cricri, cricri ;

É assim que o grilo canta cricri, cricri ;

Ele canta quando vai chover, óóóó ;

Ele canta ao entardecer, áááá ;

Ele canta para namorar, hey, hey, hey, hey

Ele canta para passear, lá,lá,lá,lá

Ao final das atividades de vivência, que envolvia movimentos, os alunos perceberam a importância de se lançar nas experiências, afinal, eles trabalharão com o público da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Assim quando as relações foram estabelecidas se divertiram e queriam mais e foi a oportunidade para retomar os conceitos.



Foto 1: Início da atividade “Ficha dos Jogos”
Fonte: Luciana 2017

Pedimos para os alunos se sentarem e começamos a falar um pouco da importância da Disciplina Jogos e Atividades Lúdicas na formação em Pedagogia, e depois explicamos o manual e os jogos no PNAIC. Em cada caixa de jogo do PNAIC contém 01 (um) manual e 10 (dez) jogos: Batalha de palavras, Bingo da letra inicial, Bingo de sons inicial, Caça-rima, Dado sonoro, mais uma, Palavra dentro de palavra, Trinca mágica, Troca letras, Quem escreve sou.

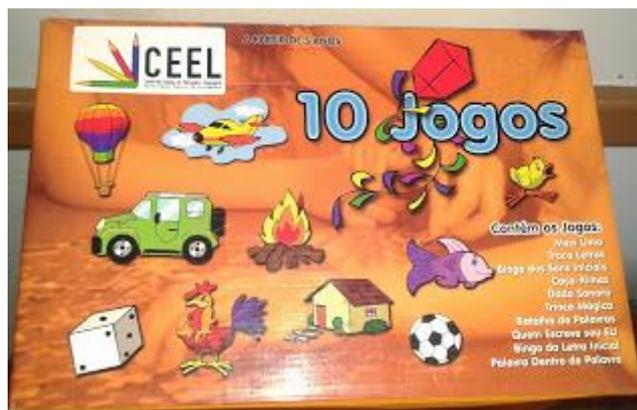


Foto 2: Caixa dos Jogos do PNAIC
Fonte: Luciana 2017

Ao término da explanação os alunos fizeram a exploração dos jogos, manuseando e brincando. O objetivo era que eles experimentassem o brincar em sala de aula e que percebessem o brincar como instrumento que favorecesse o ensino e aprendizagem.

Os alunos ficaram bem à vontade, percebemos que eles se divertiram bastante. Nesse contexto, eles entenderam o valor e o prazer do brincar, como uma ação integral em si, cuja vivência estimula a imaginação e criatividade. Uns começaram lendo o manual, outros foram logo jogando e outros não gostaram de brincar, principalmente no chão.

Os alunos experimentaram todos os 10 (dez) jogos e escolheram um de sua preferência, para a realização da atividade avaliativa 3 - Fichas dos jogos/brincadeiras.



Foto 3: Atividade exploração dos jogos
Fonte: Luciana 2017

Começamos as orientações da atividade avaliativa 3, que foi a confecção de uma Ficha de Jogo/brincadeira, postada em envio de arquivo. Então fizemos alguns combinados:

1. Composição de 10 equipes com três alunos;
2. Postagem da atividade por cada aluno no graduacao@ufam, como trabalho acadêmico, foi composto por capa, folha de rosto e referências;
3. Formação de 1 trio responsável pela introdução do trabalho; 10 trios foram responsáveis pelos jogos/brincadeiras e 1 trio responsável pela conclusão do trabalho;
4. Criação, reinvenção ou adaptação de jogos/brincadeiras, a partir da vivência;
5. Confecção das fichas com:

Nome do Jogo/Brincadeira:

Meta do Jogo/Brincadeira: descreve a atividade necessária para a finalização e decisão acerca de quem é o ganhador. Não se deve confundi-la com o objetivo pedagógico, pois não tem relação com o que estamos querendo que o aluno aprenda, mas sim com o que terá que fazer para ganhar o jogo / brincadeira.

Faixa Etária: idade mais adequada para alcançar as metas propostas.

Nº de Participantes: especifica a quantidade ideal de participantes e se é um jogo / brincadeira individual ou coletivo.

Regras: descrição do passo a passo do jogo/brincadeira. Informa aos jogadores sobre o que é permitido ou proibido e como é que se ganha ou perde.

Objetivo Pedagógico do jogo/brincadeira: são relacionados aos processos de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos em relação aos eixos e conteúdo do currículo.

Abrangência Curricular: indica o conteúdo proposto, tendo em vista o tipo de desenvolvimento (cognitivo, afetivo, emocional, sensório-motor, social) e de aprendizagem que podem ser potencializados por meio do jogo/brincadeira:

a) Se for Educação Infantil, verificar os RCNEIs e selecionar o (s) eixo (s) curricular (es) para o nível de pré-escola (4 a 5 anos). Não vamos trabalhar com a idade de 0 a 3 anos.

b) Se for Séries Iniciais do Ensino Fundamental (6 a 11 anos), verificar os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs.

Tipo de Jogo/Brincadeira: É livre ou dirigido? Como se classifica; é um jogo de exercício, jogo simbólico (faz-de-conta), jogo de regra, jogo de papéis sociais etc.

Sequência Metodológica das Atividades: descrição detalhada de todo encaminhamento do jogo / brincadeira a ser desenvolvida pelo professor.

Espaço: indica o local adequado para o desenvolvimento da atividade. Área livre, parquinho, quadra, biblioteca, Ludoteca, sala de vídeo, sala de aula, laboratório de informática etc.

Recursos: materiais necessários para a realização do jogo / brincadeira.

Avaliação: como o professor pode verificar se os alunos alcançaram os objetivos pedagógicos.

Sugestões: apresenta sugestões, caso você perceba que o jogo / brincadeira, da forma como se apresenta, poderia melhorar em algum aspecto, informar.

Referências: bibliografia consultada para a elaboração do trabalho.

6. Apresentações: Ocorreram nos dias 18 e 25/05/2017 com 20 minutos de duração;

Após as discussões e as dúvidas sanadas da atividade avaliativa 3, o laboratório do CEFORT foi disponibilizado, para a preparação da referida atividade.

A Unidade IV, mereceu uma atenção especial, por isso, relatamos na próxima Escala por ser mais um dos nossos territórios, o “Espaço do Brincar”.

2.4. Construindo pistas do trajeto da viagem

Ao acompanhar o processo de ensino e aprendizagem identificamos que as estratégias utilizadas na disciplina contribuíram para um aprendizado dinâmico, criativo e principalmente lúdico no espaço físico da sala de aula e no AVEA graduacao@ufam.

Ao navegar pelo Paraná das aulas, a pesquisadora não se preocupou em utilizar linguagem formal, apenas escreveu o itinerário das aulas, com o objetivo de identificar na proposta metodológica da disciplina as estratégias organizadoras dos processos de ensino e aprendizagem.

A participação no planejamento da disciplina, ao nosso ver, foi de suma importância, apesar de haver complexidade para escolha de um referencial teórico, ocorreu uma ação conjunta dos professores onde foi possível ver a intenção de utilizar estratégias diversificadas para auxiliar os alunos a atingirem os objetivos propostos pela disciplina.

As estratégias que representaram os instrumentos dessa navegação para efetiva consolidação da proposta foram:

1. Aulas expositivas e dialogadas: com a exposição e explanação dos conteúdos: jogos, brinquedos, brincadeiras na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental e com a participação dos alunos que o conhecimento prévio foi considerado e pôde ser tomado como ponto de partida. A Professora levou os alunos a se questionarem, interpretarem e discutirem o conteúdo estudado, a partir do reconhecimento e confronto com a realidade, o que favoreceu a análise crítica resultando em síntese na produção de novos conhecimentos;

2. Orientações metodológicas: um plano de estudo que foi realizado em cada uma das atividades de vivências e avaliativas propostas, com conteúdo, estruturas e

sistemática de trabalho, o que resultou um melhor desenvolvimento e acompanhamento da disciplina;

3. Atividades de vivências: a relação dos aspectos teóricos vistos anteriormente aos novos conhecimentos práticos e assim possibilitando novos caminhos para o desenvolvimento críticos e criativos dos alunos;

4. Acompanhamento didático-pedagógico no `graduacao@ufam`: um acompanhamento individualizado mais frequente aos alunos, ou seja, a qualquer momento a Professora ou as Estagiárias poderiam interagir com os alunos para motivá-los ou orientá-los, como também, realizar a avaliação das atividades e o acompanhamento da frequência. Foi um instrumento facilitador, pois os alunos postavam as atividades escritas em qualquer horário, na universidade, no trabalho ou em casa.

O uso amplo e diversificado das estratégias, possibilitou aos alunos compreender e construir o conhecimento de maneira autônoma, responsável e atuante devido a diversidade de estratégias utilizadas, atendendo as suas especificidades. As estratégias contribuíram para aprimorar a prática pedagógica da Professora e da Pesquisadora, possibilitando uma reflexão ampla e aprofundada sobre o ensino e a formação.

Os professores da disciplina evidenciaram no planejamento que o mais importante não é um planejamento fechado, mas um plano de intencionalidades embasadas teoricamente para que as aulas sejam significativas e prazerosas, aprendendo tanto alunos quanto professores a partir de suas interações.

Na construção desse trajeto a professora da disciplina teve um papel significativo, ao tornar-se uma mediadora, indicando o caminho para as descobertas, preparando os alunos a aprender a aprender, sendo uma facilitadora para construção de novos conhecimentos. Soube se reinventar, usou de sua criatividade, esteve aberta a novos conhecimentos e teve afinidade com as tecnologias e com a internet.

Depois da Pesquisadora ter percorrido no Paraná das aulas, vivenciando as relações professor e aluno, teoria e prática, ensino e aprendizagem, confirmou-se que o brincar é o alicerce para o processo de aprendizagem da criança, do aluno de pedagogia e da Pesquisadora, assim como, o aluno ter conhecimento prévio da teoria da Epistemologia Genética de Jean Piaget, que aborda em sua obra os quatro estágios do desenvolvimento cognitivo (sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal) onde a teoria caminha juntamente com as práticas

dotadas de conteúdos e atos lúdicos, nas ações destinadas a Educação Infantil e Séries Iniciais, possibilitando um desenvolvimento integral para as ações futuras de seu trabalho.

Nesse sentido, o curso de pedagogia da UFAM no que se refere a essa disciplina está contribuindo para a formação de seu aluno, é por meio do lúdico e das experiências que percebemos o favorecimento da reflexão de saberes e práticas que o ajudarão a “constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem”. (RCNEI, 1998, v.1, p. 28).

O brincar possibilitou ao aluno vivenciar as atividades lúdicas e desenvolver a sua imaginação e criatividade, aprimorando seus conhecimentos que serão utilizados na sua futura prática pedagógica.

Somos conscientes que a disciplina jogos e atividades lúdicas por si só não consiga formar um brinquedista precisando de outras que amplie os conhecimentos sobre a educação, infância, psicologia, dentre outras:

Na construção da realidade, o “todo” é muito mais que a soma das partes, para interpretar uma esfera da realidade, se legitimam algumas formas do saber, alguns conhecimentos, alguns indivíduos, enquanto excluem outros; e que se pretendermos compreender um fenômeno não poderemos fazer isto a partir de uma só disciplina ou de um único ponto de vista. (HERNANDEZ, 1998, p. 16).

Ao mapearmos as informações que possibilitaram identificar as estratégias pedagógicas da disciplina, entendemos que a formação necessita de harmonia entre os conhecimentos pedagógicos, os conteúdos e a interlocução com as TDICs.

Com isso, a Pesquisadora também reconheceu que ao navegar no Paraná das aulas surgiu a necessidade de constituição de uma nova identidade profissional que garantisse os saberes essenciais às ações destinadas a Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental acerca da ludicidade.

Vê-se, portanto que essa nova identidade necessita de uma formação, de acordo com que a autora disserta:

O processo de formação ainda pressupõe disciplina e exercício: disciplina intelectual, para que o homem possa se apropriar do saber histórico e socialmente acumulado; exercício e experimentação para que o homem, de forma livre e criadora, possa promover o desenvolvimento de novos

conhecimentos e habilidades, além de interagir de forma criativa, com saber construído, que é por ele transformado (THOMÉ, 2016, p. 106).

Essa nova identidade a ser formada deve ser específica e de acordo com a literatura de Negrine (1997), essa nova identidade, pode ser o brinquedista, a qual tem características específicas voltadas a ludicidade em três pontos, a saber: a **formação teórica** (conhecer e refletir sobre os conceitos teóricos), segundo a qual o brinquedista deve ter uma compreensão sobre o desenvolvimento cognitivo das crianças e as teorias dos jogos, bem como sobre as suas interrelações; a **formação pedagógica** (saber intervir na prática), na qual é de fundamental importância, a vivência das ações na prática, fazendo com que tudo aquilo que fora compreendido na teoria, seja relacionado em suas ações, um fenômeno que conhecemos como práxis¹⁸; finalmente, a mais importante dos três pontos destacados pelo autor é a **formação pessoal** (“gostar de brincar” e ter vivido experiências nesta área), cuja ideia é permitir ao profissional a vivência das brincadeiras e dos jogos com os quais ele irá trabalhar, para torná-lo capaz de explorar e sentir emoções ou reações que a pessoa poderá ter ao participar da brincadeira, entendendo assim suas necessidades e interesses.

O brinquedista deve gostar do que faz e com isso ser capaz de admirar e valorizar sentimentos que aparecem no cotidiano da criança ou do adulto. A pessoa tem que ter sensibilidade, entusiasmo, determinação, dinamismo, que chora, que ri, que canta e que brinca. (SANTOS, 1999, p. 100). Desse modo, se faz necessária a formação do brinquedista, seja acadêmica ou continuada, que proveja conhecimentos teórico e prático capaz de desenvolver habilidades e competências, o que possibilitará entendimento, valorização e apreciação do brincar.

¹⁸ Toda práxis é atividade, mas nem toda atividade é práxis [...] a atividade humana é, portanto, atividade que se orienta conforme a fins, e esses só existem através do homem, como produtos de sua consciência. (VÁSQUEZ, 2004, p. 221-223).

CAPÍTULO 3 - PORTO DE DESTINO: O ESPAÇO DO BRINCAR

Essa parada nos possibilitou imergir em mais um dos territórios de nossa pesquisa, em que foi nos dada a oportunidade de conhecermos o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) utilizado especificamente com a disciplina Jogos e Atividades Lúdicas. No caso específico de sua concepção é destinado à formação de graduandos do Curso de Pedagogia da FAGED/UFAM, frente às novas tecnologias, a realidade na imersão digital da criança cada vez mais cedo e “uma forma de buscar uma alternativa para lacunas em termos de espaços experimentais na prática pedagógica referente ao Jogos, à ludicidade e ao brincar” (CARVALHO, 2016, p. 15).

Nessa viagem, veremos descritivamente o processo de origem, definições, atividades e recursos disponíveis no “Espaço do Brincar”. É somente assim que podemos dissertar reflexivamente sobre a construção das pistas do trajeto da viagem.

3.1 Criação do Espaço do Brincar

O “Espaço do Brincar”, surge em 2016 oriundo da inquietação de um Mestrando, da área de Educação que se propôs:

Pesquisar um ambiente virtual voltado para a educação se deu a partir de experiências de Design Colaborativo de ferramentas tecnológicas realizadas pela equipe de desenvolvimento do Centro de Formação Continuada, desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino – CEFORT, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas – UFAM, onde ocorre o desenvolvimento de ferramentas para atender a diversos projetos educacionais de ensino mediado por tecnologia e onde se observou os desafios e contribuições para, do aperfeiçoamento à transformação, seja possível o melhoramento dos modelos educacionais e dos seus resultados desejados. (CARVALHO, 2016, p. 14).

Ele disserta que a idealização do “Espaço do Brincar”, foi por meio do envolvimento de profissionais de diversas áreas de conhecimento e níveis de formação, prospectando um projeto educacional especificamente para atender o Projeto do Curso de Pedagogia em especial à disciplina Jogos e Atividades Lúdicas.

O movimento dinâmico, a formação dos grupos, a conexão em espaço e tempo diferenciados para o pensar, deu-se pela afinidade entre Professores, Pesquisadores, Pedagogos, Designers, Contadores e Técnicos da Área da Tecnologia da Informação,

segundo ele, esse grupo de profissionais e do acadêmico de Mestrado, eram vinculados à UFAM, oriundos do Centro de Processamento de Dados - CPD, FACED-PPGE e do CEFORT. A união deu-se pelo interesse dos participantes, usando a técnica de trabalho colaborativo chamada CODESIGN, em que todos envolvidos contribuíram com suas expertises.

O CODESIGN é um processo compartilhado de design, em que o designer atua como um facilitador. Como construção conjunta é um processo ativo e receptivo; é principalmente sobre como fazer, escutando, aprendendo e comunicando tudo em um processo; O CODESIGN tem o potencial de promover mudanças uma vez que é um fazer com, não fazer para (BARANAUSKAS, 2013, p. 33).

A participação do CPD apresentava-se na habilidade colaborativa necessária, para que o “Espaço do Brincar” funcionasse de forma efetiva no que tange às questões técnicas e operacionais quanto a hospedagem da plataforma.

O acadêmico teve a oportunidade de ser o articulador responsável pelo desenvolvimento de sua pesquisa, gerenciando e tendo a contribuição dos profissionais do CEFORT para conceber o “Espaço do Brincar”, como ele mesmo afirma em sua dissertação, o CODESIGN proporcionou intervenções, criações, críticas e conexões para fins de ideias com interlocuções gerenciáveis. (CARVALHO, 2016).

Como um Espaço, provocado pelo crescimento de um novo meio de comunicação, ele nasce da interconexão de computadores eis que surge o ciberespaço, “não apenas a infraestrutura material de comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”. (LÉVY, 1999, p. 17).

E como consequência surge a Cibercultura que “expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer”, (LÉVY, 1999, p. 15). O autor ainda afirma que: “Quanto ao neologismo¹⁹ ‘Cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

¹⁹ Substantivo masculino Rubrica: linguística. 1 emprego de palavras novas, derivadas ou formadas de outras já existentes, na mesma língua ou não 2 atribuições de novos sentidos a palavras já existentes na língua. (Dicionário eletrônico Houaiss).

Um dos princípios da cibercultura é o desenvolvimento das comunidades virtuais que se apoia na interconexão. Nessa perspectiva foi idealizado o “Espaço do Brincar”, como um modelo inovador de trabalho colaborativo de CODESIGN para a construção de uma Brinquedoteca Virtual, visando uma estratégia inovadora para concepções de criação de mediadores tecnológicos, que para Lévy:

Uma comunidade virtual é construída sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais. A moral implícita de uma comunidade virtual é a da reciprocidade. (LÉVY, 1999, p. 127-128).

O “Espaço do Brincar” é um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA, disponibilizado em um software livre – *MOODLE*, na versão 2.8, visando o gerenciamento de aprendizado e possibilitando o trabalho colaborativo. “Foi idealizado para ser uma Brinquedoteca Virtual que possibilita aos acadêmicos das licenciaturas uma experiência prática de diversas teorias pedagógicas referentes ao jogo, à ludicidade, ao brincar como ferramenta de aprendizado (CARVALHO 2016, p. 14-15).

Sendo assim, vimos que é importante destacar que o *MOODLE* (Modular Object Oriented Distance Learning) é um sistema de gerenciamento para criação de curso online. Esses sistemas são também chamados de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) ou de *Learning Management System* (LMS). É um software livre de apoio à aprendizagem, que pode ser instalado em várias plataformas que consigam executar a linguagem php tais como *Unix, Linux, Windows, MAC OS*. Como base de dados podem ser utilizados *MySQL, PostgreSQL, Oracle, Access, Interbase* ou *ODBC*. O *MOODLE* disponibiliza atividades e recursos sustentados por 03 (três) eixos básicos:

1. Gerenciamento de conteúdo: organização de conteúdo a serem disponibilizados aos alunos no contexto de disciplina/turma;
2. Interação de usuários: disponibilização de ferramentas para interação entre alunos-alunos e alunos-professores;
3. Acompanhamento e Avaliação: definição, recepção e avaliações de tarefas.

Esses eixos permitem que sua interface possa ser organizada de acordo com a proposta pedagógica de cada Instituição. O seu sistema intuitivo apresenta fácil navegabilidade e recursos didáticos que possibilitam a interação entre seus usuários e os seus objetos de conhecimento. O *MOODLE* consiste no desenvolvimento de um

sistema baseado nos princípios de IHC – Interação Humano-Computador. Um modelo de sistema baseado em IHC, possibilita a interação de usuários humanos, que não dominam as linguagens da engenharia de *software*, com a máquina.

Esse modelo é composto pelo homem, pelo computador e pelos limites do sistema. A interação entre o homem e o computador é representada pela interface, meio pelo qual um se comunica com o outro. A interação com o outro que não está fisicamente próximo, leva o aluno a ter um olhar do todo e assim, perceber que o processo de construção do conhecimento é coletivo e está imbricado na formação.

Seu desenvolvimento é de forma colaborativa por uma comunidade virtual, a qual reúne programadores, designers, administradores, professores e usuários do mundo inteiro e está disponível em diversos idiomas. Nesse sentido, Thomé apud Assmann disserta que (2015, p. 36): “o que há de novo e inédito com as tecnologias da informação e da comunicação é a parceria cognitiva que elas estão começando a exercer na relação que o aprendente estabelece com elas”. A plataforma vem sendo utilizada não só como Ambiente de suporte à Educação a Distância, mas também como apoio pedagógico a cursos presenciais, formação de grupos de estudo e de professores.

3.2 Definição do Espaço do Brincar

O acompanhamento do estágio em docência na disciplina JAL nos projetou aos novos espaços, que vão além do espaço físico de atuação na escola, ou seja, o espaço virtual. A palavra virtual vem do latim medieval *Virtuale* ou *Virtualis*, cujo radical *Virtus* foi mantido e significa: virtude, força ou potência. Lévy (1997), afirma que “em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. Assim também o virtual faz parte do real, não se opondo a ele:

O possível é exatamente como o real; só lhe falta a existência. A realização de um possível não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma idéia (SIC) ou de uma forma. A diferença entre possível e real é, portanto, puramente lógica. Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização" (LÉVY, 1997, p. 16).

Essa atualização da sala de aula dos alunos de Pedagogia da UFAM, deu-se por meio do “Espaço do Brincar”, porque segundo Carvalho (2016, p. 71) é uma brinquedoteca virtual de aprendizagem com o propósito de ser uma ferramenta de apoio na prática e compreensão dos processos de aprendizado.

É preciso algo além, para que o virtual passe para o atual. Logo, nem tudo o que é virtual necessariamente se atualizará.

A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (“uma solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num corpo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade da partida como resposta a uma questão particular. (LÉVY, 1997, p. 17-18).

Embora Lévy (1997), consagre que a virtualização é oposta a atualização, ele apresenta o real, o possível e o atual como complementares, e não opostos ao virtual, formando quatro modos de ser.

Possível e virtual têm evidentemente um traço em comum que explica sua confusão tão frequente: ambos são latentes, não manifestos. Anunciam antes um futuro e oferecem uma presença. O real e o atual, em troca, são um e outro patentes e manifestos. Desdenhando as promessas, estão presentes e claramente presentes (LÉVY, 1997, p. 136-137).

Considera-se que, possível, real, virtual e atual são estados que se relacionam, atuando em cada fenômeno concreto, mas têm maneiras diferentes de ser.

Assim o “Espaço do Brincar” no período 2017/1, que foi utilizado na disciplina jogos e atividades lúdicas com pioneirismo e com seus conteúdos didáticos pedagógicos postados, servirão de Repositórios Digitais – RDs, que segundo o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia - IBICT (2018): são bases de dados online que reúnem de maneira organizada a produção científica de uma instituição ou área temática. Os RDs armazenam arquivos de diversos formatos. Ainda, resultam em uma série de benefícios tanto para os pesquisadores, quanto para as instituições ou sociedades científicas, proporcionam maior visibilidade aos resultados de pesquisas e possibilitam a preservação da memória científica de sua instituição.

Acreditamos que o “Espaço do Brincar” utilizado semestralmente na disciplina JAL, com sua temática especificamente voltada para o lúdico promoverá uma literatura científica diversificada por meio das 06 (seis) salas temáticas denominadas “Criação e Movimento”, proporcionando maior visibilidade as pesquisas que possibilitarão a preservação da memória científica da FACED/UFAM nessa área do conhecimento.

Nessa perspectiva, esse Espaço contribuirá para a construção de novos conhecimentos ligados a troca e a construção de Saberes, oportunizando uma reflexão para uma nova identidade profissional do graduando de Pedagogia da UFAM.

3.3 Atividades e Recursos do Espaço do Brincar

Como vimos na descrição do Paraná das Aulas, unidade a unidade, os alunos fizeram uso do `graduacao@ufam` em todas as unidades didáticas, mas somente na Unidade IV que eles tiveram acesso ao “Espaço do Brincar”. As primeiras estratégias organizadoras do processo de ensino e aprendizagem na disciplina, usadas pela Professora, foram as conceituais, vivenciais e as experimentais no AVA para que eles pudessem transpor o que estavam aprendendo para o virtual. A **Unidade IV** é totalmente voltada para o **Planejamento e desenvolvimento de mediações didáticas com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas**, como vemos na Figura 8 abaixo:

Unidade IV - Planejamento e desenvolvimento de mediações didáticas com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas



Figura 8: Unidade IV

Fonte: www.cefort.ufam.edu.br/graduacao@ufam

A ambientação no “Espaço do Brincar” foi desnecessária, tendo em vista que os alunos já estavam familiarizados pelo graduacao@ufam, que tem o mesmo *layout* de acesso, diferenciando somente a máscara com a representação gráfica do propósito do “Espaço do Brincar”, conforme Figura abaixo:

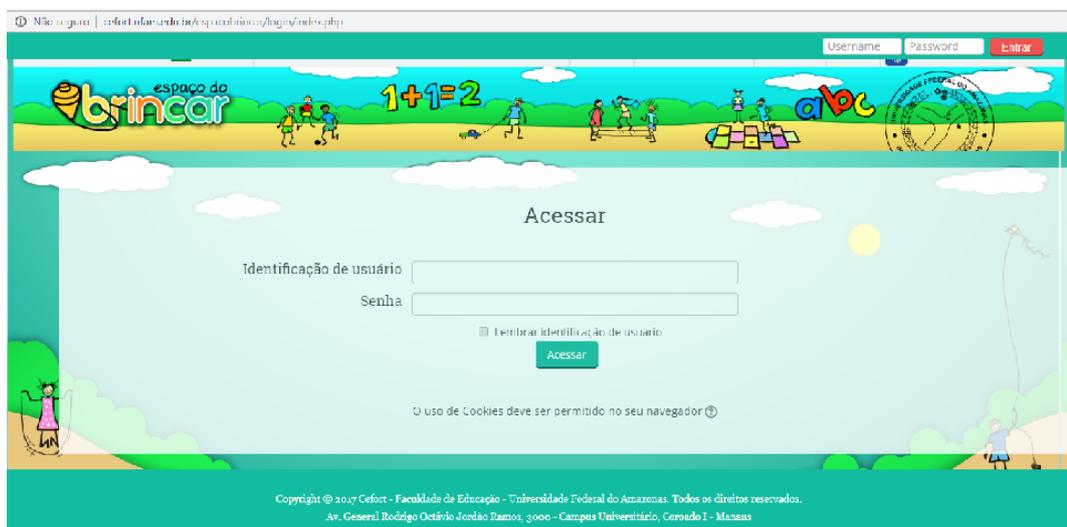


Figura 9: acesso ao Espaço do Brincar

Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrincar>

A Professora distribuiu para cada aluno um Roteiro de Apresentação do “Espaço do Brincar”²⁰, o qual descrevia que:

É um laboratório de pesquisas, produção de materiais pedagógicos e de suporte didático aos cursos de formação de professores, que apresentam relação com o lúdico na infância, conforme orienta as DCNEIs²¹, RCNEI's²², os PCN's²³ e outros documentos legais. Configura-se, portanto, como uma ferramenta de apoio para que professores possam conhecer e criar, de forma experimental, propostas de atividades com jogos e brincadeiras relacionadas ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças da Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental. (ROTEIRO PARA APRESENTAÇÃO DO “ESPAÇO DO BRINCAR”, 2017, p. 1).

E após o momento da apresentação formal do “Espaço do Brincar”, acessaram a tela inicial, conforme figura abaixo:



Figura 10: Tela Inicial do “Espaço do Brincar”
Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrinca>

A Professora explanou que a potencialidade do “Espaço do Brincar” está no conjunto de Salas Temáticas, denominado “Criação & Movimento”, onde se materializa a imaginação criativa de seus usuários por meio de caminhos intuitivos e de inspiração ao direcionamento relacionado à sua forma e configuração. Em seguida, exploraram o ambiente.

Entendemos que cada sala procura ter sua identidade educacional e

²⁰ Ver Anexo C

²¹ Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

²² Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

²³ Parâmetros Curriculares Nacionais.

características específicas para cumprir o seu papel. Na dissertação de Carvalho (2016) vimos que há necessidade de reorganização dos conceitos pedagógicos apresentados às salas, assim como relacionar aos objetivos da disciplina com o propósito do “Espaço do Brincar” e até mesmo unir à intencionalidade de sua criação e definição.

Visto essa necessidade, fizemos a transcrição das 06 (seis) salas, que estão dispostas no material em PDF, que foi disponibilizado e postado pela Professora no endereço eletrônico www.cefort.ufam.edu.br/espacobrincar.

A Sala temática Letras e Números: **a)** Letras – Tem como princípio a orientação de atividades para o desenvolvimento e aprendizagem processual da linguagem oral e escrita das crianças; o trabalho com a linguagem se constitui um dos eixos básicos na educação, dada a sua importância para a formação do sujeito, para a interação com as outras pessoas, na orientação das ações das crianças, na construção de muitos conhecimentos e no desenvolvimento do pensamento. Aprender uma língua não é somente aprender as palavras, mas também os seus significados culturais, e, com eles, os modos pelos quais as pessoas do seu meio sociocultural entendem, interpretam e representam a realidade; **b)** Números – Diz respeito ao trabalho com a linguagem matemática. As crianças, desde o nascimento, estão imersas em um universo do qual os conhecimentos matemáticos são parte integrante e, assim, participam de uma série de situações envolvendo números, relações entre quantidades, noções sobre espaço. Utilizando recursos próprios e pouco convencionais, as crianças, recorrem a contagem e operações para resolver problemas cotidianos, como conferir figurinhas, marcar e controlar os pontos de um jogo, repartir as balas entre os amigos, mostrar com os dedos a idade, manipular o dinheiro e operar com ele etc.

A Sala temática Memorização: Apresenta ao professor, (SIC) recursos que estimulam a memória por meio de músicas, repetições, sons, associações diversas de cores, objetos etc. A memorização consegue ser uma ponte de ligação para o ensino de outras categorias de conteúdo.

A Sala temática Leitura e Contação: É o espaço que norteia o trabalho pedagógico na área de leitura e contação de histórias. Contempla de forma especial, os contos regionais que valorizam a cultura local, especialmente as tradições indígenas e caboclas que permeiam o imaginário popular. São atividades que podem ser desenvolvidas pelo professor (SIC) para estimular, nas crianças, o gosto pela

leitura e incentivá-las a valorizar a região amazônica, a tolerância e o respeito em relação as outras culturas.

A Sala temática Corporeidade: Aqui é possível conhecer algumas brincadeiras que ajudam no desenvolvimento das habilidades sensório-motoras consideradas como base das potencialidades e limitações físicas do indivíduo, tais como: lateralidade, temporalidade, comunicação, expressão etc. O trabalho pedagógico na área da corporeidade contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas as atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança.

A Sala temática Artes: Este eixo possibilita, ao professor, a indicação de jogos e brincadeiras que envolvem as artes visuais, a música, as cores e as formas, a fim de exercitar a percepção, a sensibilidade e a imaginação criativa das crianças. Assim como ocorre com outras áreas do conhecimento, a arte permite a inter-relação de conteúdos e reforça a aprendizagem. Logo, a diversidade cultural e a beleza estética que nela se manifestam podem elucidar conceitos matemáticos, linguísticos, históricos e geográficos bem como incentivar a promoção de valores.

A Sala temática Brincadeiras: É um espaço para a disponibilização de diversas brincadeiras e jogos que, inicialmente, não são possíveis categorizar em nenhuma outra sala. Logo, constitui-se como um *lócus* para a disponibilização e construção de atividades lúdicas a serem desenvolvidas com as crianças, desde que priorizem os aspectos pedagógicos norteados pelos Referenciais e Parâmetros Curriculares Nacionais e fundamentos teóricos de autores como Piaget e Vygotsky, que apontam para o brincar livre e dirigido como um aspecto positivo e uma opção de recurso pedagógico importante para o processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional, sensório-motor, social e da aprendizagem. Pelo que percebemos na descrição das Salas Temáticas são fundamentadas nos documentos oficiais.

Ao término da apresentação e exploração do ambiente pelos alunos, a Professora prosseguiu explanando o Roteiro, trazendo para o contexto, as três unidades trabalhadas, relacionando-as com a Atividade Avaliativa referente a Unidade IV e especificamente a aplicação da Taxionomia dos Objetivos Educacionais no

domínio cognitivo²⁴: conhecer, compreender e aplicar, conforme transcrição abaixo:

1. “**Conhecer**” o Espaço do Brincar no âmbito tecnológico e pedagógico, a partir de seus 6 (seis) eixos norteadores dos jogos e brincadeiras, conforme orientam os RCNEIs e PCNs.

2. Verificar o critério “**Compreender**” com a realização de Exercício Orientado.

3. Realizar o critério “**Aplicar**”:

a) Postar o exercício de aplicação no AVA “Espaço do Brincar”;

b) Apresentar em sala de aula a ficha com a categoria e o respectivo jogo ou brincadeiras selecionadas.

No que se refere aos conteúdos de cada sala, eles proporcionam um itinerário formativo e sequência didática, de acordo com a temática da ludicidade, voltado à Educação Infantil e aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Há possibilidade de ampliar o conhecimento dos alunos do curso de pedagogia e possibilitar a relação entre teoria e prática. Requer que elas se aproximem do propósito de ser o Espaço de construção dos Saberes, aliado à reflexão para constituição dos elementos construtores do esquema de pensamento e ação.

Do conjunto de Salas “Criação e Movimento” elegemos a Sala Temática Brincadeiras para demonstrar a disposição dos blocos:



Figura 11: Sala Temática Brincadeiras

Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrinca>

²⁴ De acordo com Russel e Airasian (2001, p. 71) A Taxonomia de Bloom do Domínio Cognitivo é estruturada em níveis de complexidade crescente – do mais simples ao mais complexo – e isso significa que, para adquirir uma nova habilidade pertencente ao próximo nível, o aluno deve ter dominado e adquirido a habilidade do nível anterior. (RUSSEL e AIRASIAN, 2001, p. 71)

Parte Central:**Bloco 1**

Quadro de Avisos: divulgação de notícias e avisos em andamento na Sala Temática.

Apresentação da Sala: é um texto com a apresentação da Sala Temática e como recurso permite que o professor forneça um arquivo. Sempre que possível, o arquivo será exibido na interface do curso, caso contrário, os alunos serão solicitados a fazer o *download*. O arquivo pode incluir arquivos de suporte, por exemplo uma página HTML pode ter incorporado imagens ou objetos *Flash*. Note-se que os alunos precisam ter o *software* adequado em seus computadores a fim de abrir o arquivo. Um arquivo pode ser usado para compartilhar apresentações em classe, incluir um minisite como um recurso e para fornecer arquivos de projetos de determinados programas de software (por exemplo, *Photoshop. Psd*) e que os alunos podem editar e enviá-los para a avaliação.

Texto Informativo: é um texto com informações sobre brincadeiras e como recurso permite que o professor forneça um arquivo.

Atividade: essa atividade permite a atribuição de um professor para comunicar tarefas, recolher o trabalho e fornecer notas e comentários. Os alunos podem apresentar qualquer conteúdo digital (arquivos), como documentos de texto, planilhas, imagens ou áudio e vídeos. Alternativamente, ou adicionalmente, a atribuição pode exigir dos estudantes a digitação do conteúdo diretamente no editor de texto. Uma tarefa também pode ser usada para lembrar aos alunos das atribuições 'mundo real' que eles precisam para completar *off-line*, tais como obras de arte e, portanto, não necessita de qualquer conteúdo digital. Os estudantes podem submeter trabalhos, individualmente ou como membro de um grupo. Ao analisar os trabalhos, os professores podem deixar comentários de *feedback* e fazer *upload* de arquivos, como marcar apresentações dos alunos, documentos com comentários ou *feedback* de áudio falado. Atribuições podem ser classificadas de acordo com uma escala numérica ou customizada ou um método de classificação avançada, como uma rubrica. Notas finais são registradas no livro de notas. (AMBIENTE MOODLE).

Bloco 2

Unidades Didáticas: disponibilização de jogos e brincadeiras com conteúdo conceitual, procedimental e atitudinal.

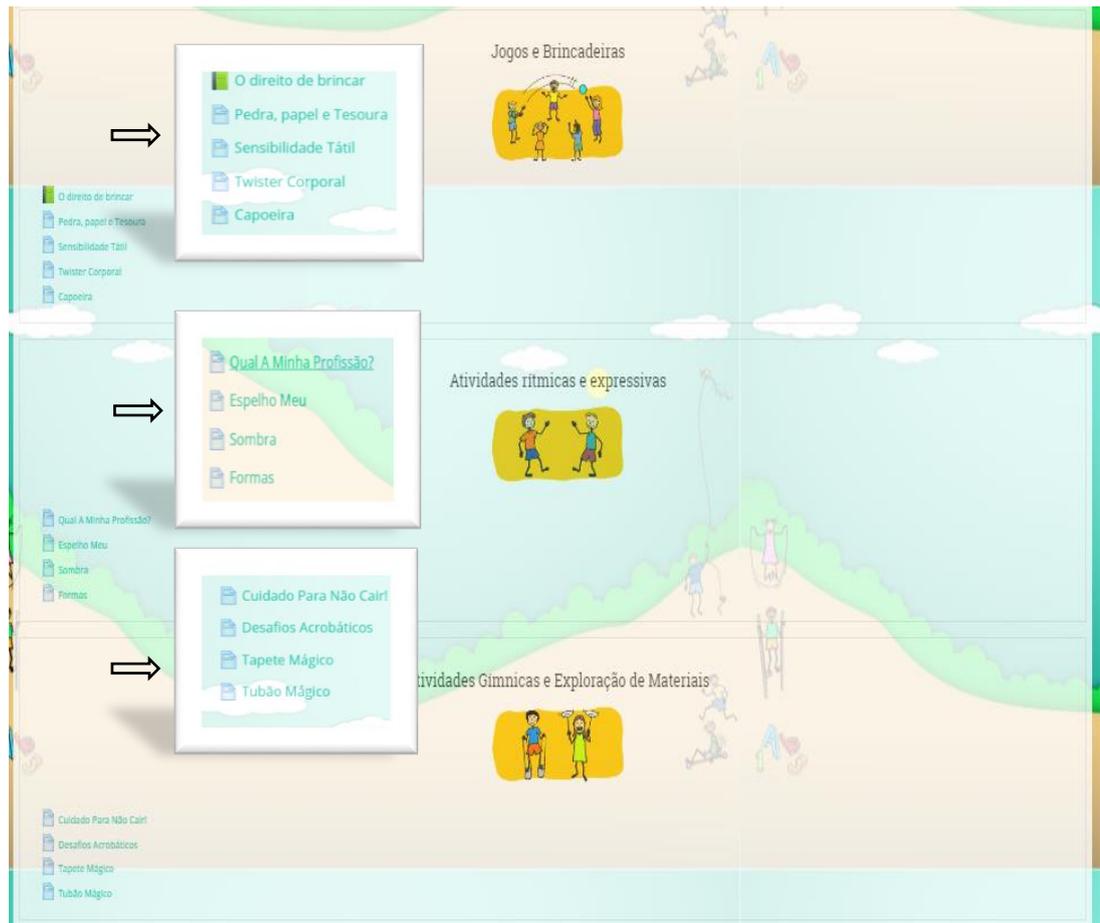


Figura 12: Unidades Didáticas
 Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrinca>

Bloco 3

Fórum: essa atividade permite que participantes tenham discussões assíncronas, ou seja, discussões que acontecem durante um longo período. Existem vários tipos de fóruns que você pode escolher, como o padrão onde qualquer um pode iniciar uma discussão a qualquer momento; um outro onde cada estudante pode postar apenas uma discussão; ou um de perguntas e respostas onde os estudantes devem primeiro fazer um post para então serem autorizados a ver os outros posts de outros alunos. Um professor pode permitir que arquivos sejam anexados aos posts dos fóruns. As imagens anexadas são exibidas no post do fórum. Participantes podem assinar um fórum para receber notificações de novos posts. Um professor pode definir o modo de assinatura como opcional, forçado ou automático, ou proibir as assinaturas completamente. Se necessário, é possível estabelecer um número máximo de postagens num determinado período; isto pode prevenir que alguns indivíduos dominem as discussões. Posts dos fóruns podem ser avaliados pelo professor ou

pelos estudantes (avaliação por pares). As avaliações podem ser agregadas para formar uma única nota final a ser gravada no livro de notas. O Fórum ainda tem muitas utilidades, como: a) Um espaço social para os estudantes se conhecerem; b) Anúncios sobre o curso (usando um fórum de notícias com assinatura forçada); c) Para discutir conteúdo do curso ou os materiais para leitura; d) Para continuar online uma discussão iniciada em sala de aula; e) Para discussões entre os professores (utilize um fórum oculto); f) Uma central onde tutores e estudantes podem conseguir ajuda; g) Uma área de suporte um-para-um para comunicações particulares entre professor e estudante (usando um fórum com grupos separados e um aluno por grupo); h) Para atividades de extensão, por exemplo "*brainstorms*" para estudantes sugerirem e avaliarem ideias.



Figura 13: Fórum
Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrincar>

Da Direita

Participantes: visualização por turma / usuários e a função que exerce.

Ementa: apresentação essencial do conteúdo da Sala Temática.

Últimas notícias: divulgação das notícias do Ambiente.

Calendário: visualização dos eventos gerais do Ambiente e da Sala Temática.

Usuário online: identificação dos usuários que estão acessando o ambiente.

Mensagem: visualização das mensagens recebidas pelos usuários, informa se há mensagens ainda, não lidas ou pendentes.

Navegação: navegação rápida por todo os ambientes.

Administração: acompanhamento pedagógico: notas, relatórios e perfil.



Figura 14: Blocos da Direita do Espaço do Brincar
 Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrincar>

As atividades e os recursos são primordiais para funcionalidade, interatividade e interação do processo ensino e aprendizagem, contribuindo para uma melhor relação entre professor-aluno, aluno-professor e aluno-aluno. Identificamos que as 06 (seis) salas temáticas utilizam-se da atividade: **tarefa** e **fórum tira-dúvidas** e do recurso: **arquivos**. Em relação às atividades, Thomé (2015, p. 67) disserta que:

As atividades em ambientes virtuais de aprendizagem se desenvolvem no tempo, ritmo de trabalho e espaço em que cada participante se localiza, de acordo com uma intencionalidade explícita e um planejamento prévio denominado design educacional, o qual constitui a espinha dorsal das atividades que serão realizadas, sendo revisto e reelaborado continuamente no andamento da atividade.

O *MOODLE* disponibiliza as atividades e recursos sustentados nos 3 (três) eixos básicos, mas verificamos pela descrição do “Espaço do Brincar” que as atividades e os recursos disponíveis nele, podem vir a ser a mediação da teoria e prática pedagógica, conforme afirma Carvalho (2016) e ele mesmo sustenta as limitações da plataforma quando diz:

Das limitações da base do ambiente em *MOODLE* que não permitia livremente a execução de todas as ideias que se pretendiam aplicar nessa plataforma, tanto devido às suas predefinições técnicas com as limitações naturais de conhecimento da plataforma por parte da equipe de desenvolvedores considerando que suas ferramentas, atualizações e possibilidades são extremamente abrangentes. (CARVALHO, 2016, p. 57).

Diante do exposto nas Salas Temáticas, vimos que os recursos que o *MOODLE* disponibiliza para atividades, recursos pedagógicos e meios tecnológicos de comunicação virtual, possibilitam a conectividade em uma interação. Então é possível que gerenciamento de conteúdo, interação de usuários, acompanhamento e avaliação, foram poucos explorados no “Espaço do Brincar” diferentemente do *graduacao@ufam*, sabemos que existem meios tecnológicos que favorecem a interatividade, mas nem todos qualificam a interação do aluno. Para isso é indispensável que haja recursos, estratégias, materiais, fontes bibliográficas, intervenções e metodologias diferenciadas para que ocorra essa qualificação pedagógica no “Espaço do Brincar”.

Importante destacar que a mediação no processo de aprendizagem poderia ter ocorrido com a utilização de diversos meios e tecnologias digitais de informação e comunicação, operacionalizada pelo *MOODLE* que disponibiliza atividades e recursos potencializadores de ações didáticas e pedagógicas, facilitadora à navegabilidade e interação entre seus usuários, tais como:



O módulo glossário permite que os membros do fórum criem e mantenham uma lista de termos ou definições, como um dicionário. Um professor pode permitir que arquivos sejam anexados no glossário. Imagens anexas são exibidas na entrada que pode ser pesquisada ou navegada alfabeticamente ou por categoria, data ou autor; pode ser aprovada por padrão ou necessário aprovação por um professor antes que seja visualizada por alguém. Caso o filtro auto link, do glossário, esteja habilitado para as entradas serão linkadas ao conceito ou frase no local onde elas aparecem no curso. Um professor pode permitir comentários ou entradas, que podem também, ser avaliadas por professores ou estudantes (avaliação por pares). Avaliações podem também ser agregadas para formar a nota final que será registrada no livro de notas. Glossários tem muitos usos, como por exemplo: a) Um banco colaborativo de termos chaves; b) Um espaço "apresente-se" onde novos estudantes adicionam seus nomes e detalhes pessoais; c) Centralização de dicas ou melhores práticas sobre algum item; d) Uma área de compartilhamento de vídeos, imagens ou arquivos de som; e) Como recurso de revisão de fatos a serem lembrados.



O módulo de atividade wiki permite que os participantes adicionem e editem uma coleção de páginas da web. Um wiki pode ser colaborativo, com todos podendo editá-lo, ou individual. Uma história de versões anteriores de cada página do wiki é mantido, listando as edições feitas por cada participante. Wikis têm muitos usos, tais como: para o grupo, notas, palestra para os membros de uma faculdade de planejar um esquema de trabalho ou de reunião agenda juntos; Para os alunos, de forma colaborativa autor de um livro on-line, criação de conteúdo sobre um tema definido pelo seu tutor; Para colaborativo, narração ou poesia de criação, onde cada participante escreve uma linha ou verso; E individual, como um diário pessoal para as notas de exame ou revisão.



Esse módulo permite que professores criem um recurso com diversas páginas em formato de livro, com capítulos e subcapítulos. Podem conter arquivos de mídia bem como textos e são úteis para exibir grande quantidade de informação que pode ficar organizada em seções. Um livro pode ser usado: para exibir material de leitura para um módulo de estudo individual, um manual departamental e como um portfólio do trabalho dos alunos.

É um novo ambiente que surge, uma outra realidade, que pode existir paralelamente as aulas, ou seja, com os ambientes vivenciais concretos da sala de aula e de integração das atividades mediadas pelas tecnologias digitais da informação e comunicação.

Percebemos que foi possível integrar as múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentados de forma organizada. Desenvolveram interações entre pessoas e objetos de conhecimento, em que também puderam elaborar e socializar suas produções, tendo em vista atingir o objetivo da disciplina. Assim, se desenvolveu um senso partilhado de presença, oportunizado em um espaço e tempo de atuação pela interface homem e computador. Foi assim que mediante a interação entre sujeito e objeto vimos que:

O sujeito humano é um projeto a ser construído; o objeto é, também, um projeto a ser construído. Sujeito e objeto não têm existência prévia, a priori:

eles se constituem mutuamente, na interação. Eles se constroem. Como? O sujeito age sobre o objeto, assimilando-o: essa ação assimiladora transforma o objeto. O objeto, ao ser assimilado, resiste aos instrumentos de assimilação de que o sujeito dispõe no momento. Por isso, o sujeito reage, refazendo esses instrumentos ou construindo novos instrumentos, mais poderosos, com os quais se torna capaz de assimilar, isto é, de transformar objetos cada vez mais complexos. Essas transformações dos instrumentos de assimilação constituem a ação acomodadora. Conhecer é transformar o objeto e, por essa transformação, transformar a si mesmo. (O processo educacional que nada transforma está negando a si mesmo.) (BECKER, 2012, p. 112).

Belloni (2008), faz uma distinção entre interação e interatividade. Para a autora, interatividade pode ser vista como virtualidade técnica e a interação se dá entre as pessoas, podendo ser mediada pelas máquinas: “Ação recíproca entre dois ou mais atores onde ocorre a intersubjetividade; isto é, encontro de dois sujeitos - que pode ser direta ou indireta (mediatizada por algum veículo técnico de comunicação)”. (BELLONI, 2009, p. 58).

A interatividade, seria a capacidade de comunicação compartilhada, através de equipamentos entre duas ou várias pessoas. Temos assim, a possibilidade de articular a emissão e a recepção de informações ampliando o espaço da discussão. Inúmeros recursos de interação e interatividade estão disponíveis na *WEB*, onde é possível se comunicar, criar e construir coletivamente.

Segundo Piaget (1998), a aprendizagem gera conhecimento a partir da interação entre o sujeito e o meio, entre o sujeito e o objeto e entre os sujeitos envolvidos e através da forma como o sujeito opera a realidade para transformá-la e/ou compreendê-la. É conhecida a noção Piagetiana de esquema: as ações, de fato, não se sucedem ao acaso, mas repetem-se e explicam-se da mesma maneira em situações comparáveis”. (PERRENOUD, 2001, p. 161).

Nos referimos às salas como potencialidade, por serem elas as que podem modificar as formas de ensinar, pois cada uma tem atividades e recursos capazes de desenvolver atitudes comunicativas e afetivas favoráveis.

3.4 Construindo pistas do trajeto da viagem

O “Espaço do Brincar” é um território em potencial, que pode vir a ser um AVA na perspectiva alternativa de experimentos, sobre os processos cognitivos, afetivo e psicomotor como Carvalho (2016) disserta quando apropria-se da Taxonomia de

Bloom como fundamento para esse território. É um potencial que pode ser explorado.

Nessa viagem, para encontrar as pistas, houve a necessidade de entender o que estava posto no território, ou seja, que os processos cognitivos são organizados em 6 (seis) categorias gerais, popularmente conhecida por Taxonomia de Bloom (1956), amplamente utilizada por professores para descrever e estabelecer objetivos cognitivos. Elas foram organizadas em (06) seis níveis, com cada nível sucessivo representando um tipo mais complexo de processo cognitivo, em que é destacado (03) três tipos gerais de comportamento humano²⁵:

Domínios cognitivos: Inclui atividades intelectuais como memorizar, interpretar, aplicar, resolver problemas, raciocinar, analisar e pensar de maneira crítica. (RUSSEL e AIRASIAN, 2014, p. 71).

Domínios afetivos: envolve sentimentos, atitudes, interesses, preferências, valores e emoções. Estabilidade emocional, motivação, confiabilidade, autocontrole e personalidade são exemplos de características afetivas. (RUSSEL e AIRASIAN, 2014, p. 71).

Domínios psicomotor: inclui as atividades físicas e manipuladoras. (RUSSEL e AIRASIAN, 2014, p. 74).

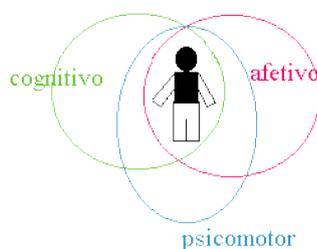


Figura15: Divisão dos Objetivos Educacionais

Fonte: <http://penta2.ufrgs.br/edu/bloom/teobloom.htm>

A complexidade que envolve o comportamento humano está imbricado diretamente com os domínios da Taxonomia, sendo assim, a organização do “Espaço do Brincar” é muito mais semântica, nos mostrando a necessidade de estudo. Dentre os 3 (três), o domínio cognitivo é o frequentemente mais usado e de acordo com a taxonomia dos objetivos educacionais de Bloom:

Esses objetivos que enfatizam lembrar ou reproduzir algo que foi aprendido, ou que envolvem a resolução de alguma atividade intelectual para a qual o indivíduo tem que determinar o problema essencial, então reorganizar o

²⁵ Russel e Airasian, 2014, p.71

material ou combinar ideais, métodos ou procedimentos previamente aprendidos. (<http://penta2.ufrgs.br/edu/bloom/teobloom.htm>).

Os 6 (seis) níveis do domínio cognitivo são:



Figura16: Níveis do Domínio Cognitivo

Fonte: <http://penta2.ufrgs.br/edu/bloom/teobloom.htm>

As 06 (seis) habilidades são: conhecer, compreender, aplicar, analisar, sintetizar e avaliar. Hoje, temos a versão revisada da Taxonomia cognitiva com o foco maior nas ações do que nas habilidades.

Conhecimento: processos que requerem que o estudante reproduza com exatidão uma informação que lhe tenha sido dada, seja ela uma data, um relato, um procedimento, uma fórmula ou uma teoria; Compreensão: requer elaboração (modificação) de um dado ou informação original. O estudante deverá ser capaz de usar uma informação original e ampliá-la, reduzi-la, representá-la de outra forma ou prever consequências resultantes da informação original. Aplicação: reúne processos nos quais o estudante transporta uma informação genérica para uma situação nova e específica. (<http://penta2.ufrgs.br/edu/bloom/teobloom.htm>).

Pelo graduacao@ufam e [espacodobrinCAR](http://www.espacodobrinCAR.com.br), na disciplina JAL, o aluno trabalha os 03 (três) níveis taxonômicos como: conhecer, compreender e aplicar, com isso, a necessidade de fazer a transcrição das fichas da atividade avaliativa 3- confecção de uma Ficha de Jogo/Brincadeira, de um dos grupos de alunos que está postada em PDF no “Espaço do Brincar” no endereço eletrônico www.cefort.ufam.edu.br/espacobrinCAR:

Ficha do Jogo/Brincadeira 1	
Categoria: Brincadeiras	
Justificativa: A categoria foi escolhida por ser considerada um importante eixo da Educação Infantil para trabalhar atividades com crianças da faixa etária de 0 a 6 anos. Sendo necessário, escolher o conteúdo de acordo com o RCNEI e as DCNEIs. A brincadeira para a criança da Educação Infantil segundo Kishimoto (2010, p. 01) “[...] É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e ao mundo, [...] expressar sua individualidade e identidade, por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos e os movimentos”. Assim, o brincar é entendido como uma estratégia lúdica, que pode ser utilizada com intencionalidade no processo ensino-aprendizagem onde a criança pode experimentar muitas situações com vários propósitos, que resultam em desenvolvimento cognitivo, corporal, afetivo, emocional e social. Desta forma, a brincadeira do Twister Corporal faz com que a criança realize várias formas de deslocar-se com movimentos estáticos e dinâmicos e aprenda sobre diferentes partes do corpo. Cabe ao professor, criar essa possibilidade para proporcionar o aprendizado na educação infantil.	
Parte I – Informações sobre o Jogo/Brincadeira	
Nome do Jogo/Brincadeira: Twister Corporal	
Meta: A meta proposta na brincadeira é que a criança se movimente em diferentes direções e equilibre-se de diversas formas de acordo com as imagens do corpo humano que estão no tapete de E.V.A.	
Faixa etária: 4-5 anos	Número de Participantes: É uma brincadeira coletiva, por ser realizada com duas ou mais crianças. Depende da quantidade de tapetes disponíveis.
Regras: As crianças precisam reconhecer as partes do corpo, se posicionar, se deslocar de acordo com as imagens de partes do corpo que estão nos tapetes e criar formas de equilíbrio e de deslocamento.	
Parte II – Orientações Didáticas ao Professor	
Objetivos pedagógicos: Ampliar o conhecimento da criança sobre diferentes partes do corpo com as quais pode locomover-se, equilibrar-se e permanecer estática; Motivar a criança a participar da brincadeira; Instigar a interação da criança com os outros; Estimular o desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades motoras e flexibilidade do corpo da criança.	
(X) Educação Infantil () Ensino Fundamental	
Abrangência curricular: Eixo Movimento, a presença do movimento na Educação Infantil, conteúdo equilíbrio e coordenação; assim como, formação pessoal e social, conteúdo interação e jogos e brincadeiras.	
Tipo de Jogo/brincadeira: Brincadeira dirigida por meio das expressões do movimento do corpo.	
Sequência metodológica das atividades: 1º momento – o professor conversa com a criança sobre os movimentos que o corpo pode fazer; 2º momento – Constrói junto com as crianças os tapetes que serão usados na brincadeira com as imagens do corpo; 3º momento – Esclarece para as crianças como será a brincadeira, ela precisa reconhecer as partes do corpo que estão nos tapetes e posicionar-se sobre as partes deslocando-se de acordo com a posição dos pés, dos joelhos, cotovelos, mãos nas direções indicadas e equilibrar-se de forma estática ou dinâmica.	
Espaço: A brincadeira pode ser aplicada em um espaço onde a criança possa se movimentar, se deslocar, pode ser a sala de aula, quadra da escola, brinquedoteca.	
Recursos: Recursos humanos: crianças e professor Recursos materiais: emborrachado, imagens coloridas, cola-quente, tesoura	
Avaliação: Observar se a criança reconhece as diferentes partes do corpo; Notar se alguma criança não participou da brincadeira; Perceber se as crianças que participaram foram criativas em novas formas de locomover-se com as partes do corpo que foram apresentadas; Avaliar o desenvolvimento das capacidades motoras da criança.	

<p>Sugestões: O jogo apresentado precisa melhorar em quê? Sugere-se que a brincadeira do Twister Corporal possa ser trabalhada com outros conteúdos, que envolvam o corpo, por exemplo, órgãos vitais.</p>
<p>Referências: BRASIL, Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil/ Secretaria de Educação Básica; Brasília, MEC, SEB, 2010. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 2v. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil In Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspectivas Atuais; Belo Horizonte, novembro, 2010.</p>

Quadro 2: Ficha Jogos / Brincadeiras 1
Alunas do 5º Período 2017/1

Ficha do Jogo/Brincadeira 2	
Categoria: Jogo	
Justificativa: Jogo perfeito para estimular a concentração, a observação e a memória das crianças. Este divertido jogo requer observação, muita atenção e concentração das crianças. Este jogo desperta o desafio nas crianças já que depende muito da sua memória para ganhar. Raciocínio lógico e memorização, onde é uma boa opção para crianças de todas as idades, o jogo pode começar a ser incentivado a partir de 1 ano, quando já são capazes de reconhecer as cores, com a ajuda de muitos estímulos visuais que atraíam a atenção dos pequenos. Por incentivar a relação entre os objetos e posições, o jogo é um ótimo artifício para desenvolver a concentração e a capacidade de memorização, benefícios que vão ser levados para toda a vida de nossos filhos. O raciocínio lógico também é uma outra grande vantagem do jogo da memória, que vai ajudar os pequenos até mesmo no pensamento mais rápido durante as provinhas de matemática na escola. Também na Comunicação e sociabilidade, de modo que os jogos que permitem interação dos pequenos com outras pessoas, como o jogo da memória, sejam com as peças reais ou virtuais, também são ótimas ferramentas para incentivar a sociabilidade e a comunicação do seu filho. Na atividade, os pequenos são encorajados a descobrir junto com os demais as peças que combinam e até mesmo trabalhar um pouquinho da competitividade e confiança.	
Parte I – Informações sobre o Jogo/Brincadeira	
Nome do Jogo/Brincadeira: Chaves da memória (Jogo da memória)	
Meta: Encontrar as figuras iguais dos personagens do desenho Chaves	
Faixa etária: Idade recomendada – Mais de 5 anos	Número de Participantes: 2 ou mais
Regras: 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.	
Parte II – Orientações Didáticas ao Professor	
Objetivos Pedagógicos: Desenvolver nas crianças as capacidades e oportunidades de: -Praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança e autonomia; -Desenvolver o raciocínio lógico, atenção, concentração, a memorização e principalmente a capacidade de observação; -Comunicar, questionar, interagir com os outros; -Promover a socialização e o respeito mútuo entre as crianças; -Reforçar a importância do brincar.	
(x) Educação Infantil (x) Ensino Fundamental	
Abrangência Curricular: Linguagem oral e escrita	
Tipo de Jogo/brincadeira: Jogo da memória; requer observação, concentração e atenção das crianças.	
Sequência metodológica das atividades: Misturar e distribuir as cartas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo.	

<p>Fazer o par ou ímpar para ver com que participante se começa o jogo. Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual. Se o jogador consegue encontrar duas cartas iguais à primeira, tem direito a jogar outra vez ou tentar outro par. No caso do jogador, ao virar duas cartas e que os seus desenhos não coincidam, passar a jogada para o seguinte participante. As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e conta como ponto para o participante. Ganha o jogo o participante que reunir mais pares de cartas.</p>
<p>Espaço: Onde brincar – Dentro de casa; Pátio do colégio; Festas.</p>
<p>Recursos: Jogo da memória comprado ou caseiro, feitos de cartolinas ou revistas velhas</p>
<p>Avaliação: A avaliação será realizada durante o decorrer das atividades em função dos seguintes critérios: Da participação dos alunos ao longo das sessões de jogos; Dos registros escritos numéricos e desenhos das crianças acerca dos conteúdos trabalhados nos jogos; Do envolvimento das crianças durante as sessões de jogos; Da organização do pensamento e fala das crianças durante os momentos de avaliação no pequeno e grande grupo.</p>
<p>Sugestões: Tirar foto das crianças e imprimir cada uma duas vezes para confeccionar os cartões e até mesmo montar um jogo na folha de ofício com outras imagens. Ajudar as crianças identificarem figuras e montarem seu próprio jogo.</p>
<p>Referências: Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=25704</p>

Quadro 3: Ficha Jogos/Brincadeiras 2
Alunas do 5º Período 2017/1

Entendemos, portanto, que o “Espaço do Brincar”, emerge de devires coletivos em permanente estado de atualização, pois a cada período letivo os dados postados serão ampliados e assim, proporcionará a esse repositório uma visibilidade para seus pesquisadores e tornando-se um espaço dinâmico, contínuo, transformador e organizado.

Mas, para que o “Espaço do Brincar” aconteça na proposição que Carvalho (2016) objetivou no processo de criação, há necessidade de interlocução entre o graduacao@ufam e o [espacodobrinca](http://www.espacodobrinca.com.br). Carvalho (2016) cita que a proposta pedagógica desenvolvida no “Espaço do Brincar” é com base no domínio cognitivo. No entanto, no processo de acompanhamento da mesma, vimos que os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores foram amplamente explorados nas 03 (três) primeiras unidades. Para nós, ainda não está claro no domínio cognitivo se no conjunto de salas “Criação e Movimento” há exploração de atividades intelectuais “como memorizar, interpretar, aplicar, resolver problemas, raciocinar, analisar e pensar de maneira crítica”. (RUSSEL e AIRASIAN, 2001, p. 71) específicas do domínio cognitivo. Tão pouco, percebemos, comportamento cognitivo de nível mais alto, que tragam profundidade do conhecimento como: factual, conceitual, procedimental e metacognitivo, que são os processos cognitivos revisados na Taxonomia de Bloom.

Como as ferramentas síncrona e assíncrona, ainda não foram totalmente disponibilizadas no “Espaço do Brincar” houve uma limitação que implicou no ato

criativo e lúdico do aluno no ambiente, para que ele assumisse o protagonismo de ser um possível brinquedista virtual. Essa imersão nos proporcionou conhecer o “Espaço do Brincar”, assim como, reconhecer suas limitações na disponibilização de atividades e recursos.

Mas, reconhecemos que as inovações pedagógicas nas mediações didáticas no curso de pedagogia, por meio dos ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, estimularam os alunos no processo de aquisição de conhecimento. Sabemos da complexidade que envolve a estruturação de um AVEA e as infinitas possibilidades que ainda se tem para explorar no conjunto de salas “criação & movimento” onde possam surgir esquemas de pensamento e ação.

CONSIDERAÇÕES - ANCORAGEM

Esta Carta Náutica é resultado de uma viagem na Nau do Século XXI: O Brinquedista no “Espaço do Brincar”.

Nossa navegação, assim, pode-se dizer, teve momentos de intempéries, de aquisição de aprendizagem e de conhecimento. Em cada Escala, em cada parada, desde do Porto de Origem, até esse momento da Ancoragem fomos construindo as pistas do trajeto da viagem. Todo cartógrafo, por meio do método cartográfico, traça as pistas oportunizando um “aprendizado da própria atenção ao presente vivo que é suscitado pela experiência da pesquisa que assume aqui uma dimensão estética – estética porque diz respeito aos processos de criação da realidade”. (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2015, p. 201).

Nesse sentido, a atenção foi nossa maior aliada, por meio dela estivemos em alerta aos movimentos e intensidades, deixamo-nos envolver, focalizando, selecionando informações na busca de acompanhar os processos em curso por meio da disciplina jogos e atividades lúdicas e do “Espaço do Brincar”. Bergson apud Kastrup (2005, p. 50) fala que a atenção cartográfica pode ser cultivada através da criação de um território de observação, fazendo emergir um mundo que já existia como virtualidade que, enfim, ganha protagonismo ao se ressignificar a Brinquedoteca como importante caminho para desenvolver a ludicidade da criança em um Ambiente Virtual.

Esse movimento desafiador nos revelou novas relações, comigo mesmo, com o outro, mas principalmente com o comprometimento com a minha formação e de outrem para utilizar a brinquedoteca virtual como recurso metodológico. Neste contexto, precisamos de coragem para navegar rumo ao desconhecido, confiar no Capitão e na equipe de bordo e isso nos fez entender que cada pista foi importante descoberta para a construção das pistas dos trajetos da viagem.

No **Porto de Origem**, o Estágio em Docência, superamos uma das maiores intempéries que até o momento era desconhecida em nossa vida profissional e pessoal, ou seja, a afinidade com o lúdico. Fomos em busca de conceitos, vivências e experiências para ressignificar o brincar em nossa vida. A necessidade de adentrar na ludicidade oportunizou a visão clara sobre a importância do brincar, antes vista somente como recreação. Proporcionou uma reflexão de saberes, práticas e de identidade lúdica, tornando-nos capazes de assumir competências específicas do ato lúdico.

O Acompanhamento do estágio promoveu novos conhecimentos acerca do

jogo e das atividades lúdicas, sobre maneiras de agir e de pensar da docência universitária e na construção de novas práticas para Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental por meio do brincar. O princípio imanente da formação foi a dinâmica do estágio que nos fez incorporar esquemas de pensamento e ação do ato lúdico nas experiências vivenciadas, na dinâmica de jogar, brincar, movimentar, e, sobretudo, assimilar a interação e aprendizagem virtual do lúdico como parte das atividades essenciais da dinâmica na formação inicial de professores, “buscando compreender o lúdico como eixo estruturante do trabalho educativo e sua importância para o desenvolvimento integral da criança.” Ciências (Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia; UFAM/FACED, 2008, p. 24).

Podemos afirmar que os esquemas no modo de ser e de agir referente à ludicidade não esteve em nossa trajetória pessoal, social e profissional. Somente no estágio em docência é que foi oportunizado, por meio de situações que estimularam o conhecimento, a reflexão e atitudes envolvendo a realidade lúdica.

Ao navegar concentradamente nos processos em curso, fizemos uma **Escala** na disciplina Jogos e Atividades Lúdicas, componente curricular obrigatório do 5º período do curso de Pedagogia da FACED/UFAM, no currículo tem como ementário: conceito do lúdico e sua relação com o desenvolvimento humano (psicomotor, cognitivo, afetivo). O desenvolvimento lúdico da criança. Jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. Experiências lúdicas: análise e construção de materiais lúdicos. O jogo como eixo estruturante do trabalho educativo, no qual acompanhamos o movimento contínuo e lúdico das aulas que possibilitaram identificar as estratégias organizadoras dos processos de ensino e de aprendizagem.

As estratégias diversificadas do ensino, como as aulas expositivas e dialogadas, as orientações metodológicas, atividades de vivências e o acompanhamento tecnológico do graduacao@ufam, tornaram evidentes a importância do planejamento da disciplina, que contribuiu para um aprendizado dinâmico, criativo e principalmente lúdico. Aprimorou-se as práticas pedagógicas tanto em sala de aula, quanto no ambiente virtual de ensino e aprendizagem graduacao@ufam. Barros e Kastrup (2015, p. 73) afirmam que “a pesquisa se faz em movimento, no acompanhamento de processos, que nos tocam, nos transformam e produzem mundo” e assim, vamos construindo, nos constituindo e nos transformando.

A partir das atividades lúdicas vivenciadas e experimentadas, como os jogos e

as brincadeiras em sala de aula, começamos a desenvolver um imaginário e uma criatividade lúdica, o que nos conscientizou que o ato lúdico é estratégico na construção do conhecimento e desenvolvimento humano. Mediante isso, o aprendizado foi significativo, a teoria e a prática foram imprescindíveis para que o brincar alicerçasse o processo de aprendizagem dos alunos de Pedagogia e da Pesquisadora. A construção do conhecimento foi de maneira autônoma, responsável, facilitadora e mediadora para compreendermos e construirmos novos caminhos que estimularam uma formação lúdica que despertasse o olhar para a criança em desenvolvimento.

O **Porto de destino**, ainda é um local a ser desvelado, de continuidade e ruptura, repleto de possibilidades e potencialidades. Não foi fácil entender o território na dissertação de outrem, necessitou imergir e interagir com o ‘Espaço do Brincar’, ambiente que nos era desconhecido. Respeitosamente, nos envolvemos reflexivamente, em um movimento que se mostrava intenso, onde detectamos os signos e as forças circulantes e ao conhecer o território, habitamos o “Espaço do Brincar”.

A potencialidade do “Espaço do Brincar” está no conjunto de Salas Temáticas, denominado “Criação & Movimento”, entendemos que cada sala tem características específicas para cumprir o seu papel educativo e de formação por meio das atividades e recursos que ainda não foram disponibilizados integralmente. Possivelmente, um fator limitante e que implicou no processo criativo e lúdico dos usuários do “Espaço do Brincar” foi o fato das salas não serem vistas como um conjunto integrado.

É possível, ainda em tempo, que uma única atividade transite por todas as salas e assim os alunos poderiam se descobrir como protagonistas, constituindo assim, seus esquemas de pensamento e ação para ser um Brinquedista Virtual. Nesse sentido, a Pesquisadora também não se viu como criadora em movimento.

Nesse sentido, interrelação e conexão entre as salas temáticas, a imaginação criativa pode se materializar, mas precisa de reorganização pedagógica no Ambiente, assim como, relacionar os objetivos da disciplina jogos e atividades lúdicas com o propósito do “Espaço do Brincar” ou ainda criar possibilidades de interação. Essa reorganização tem relação com o eixo 4A: Conteúdos e atividades transversais da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental Regular e 4B: Metodologias educacionais e conhecimento por área: Educação Infantil, ambos pertencentes ao Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia da UFAM.

O “Espaço do Brincar” foi desenvolvido somente com base no domínio

cognitivo, mas o comportamento humano é também dividido nos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor de acordo com a Taxinomia de Bloom. Sendo assim, refletimos: é possível desenvolver domínios afetivo e psicomotor nesse Espaço? Uma proposta pedagógica é capaz de potencializar os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores? Os níveis taxonômicos: conhecer, compreender e aplicar foram observados, mas será um devir desenvolver analisar, avaliar e sintetizar no “Espaço do Brincar”.

Para que o “Espaço do Brincar” aconteça na proposição que Carvalho (2016) objetivou no processo de criação, há necessidade de interlocução entre o graduacao@ufam e o “Espaço do Brincar” integralizando com as disciplinas e eixos e 4A e 4B apontados no Projeto Político do Curso de pedagogia.

Por conseguinte, uma Brinquedoteca no meio universitário amplia os conhecimentos dos alunos, com uso do lúdico e dos elementos facilitadores dos processos de aprendizagem como: os jogos, as brincadeiras e o brinquedo, almejando a evolução do saber na práxis pedagógica e o aperfeiçoamento das habilidades cognitivas, afetivas e psicomotoras dos alunos com enfoque nas multiplicidades de inteligências destes em situações que o direcione ao sucesso.

Para Lévy (1998, p. 28): “as tecnologias digitais modificaram a prática docente, o professor não é mais detentor de todo o conhecimento, mas um mediador de uma inteligência “distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”.

A Brinquedoteca Virtual deve ser um espaço mediador de aprendizagens, fazendo parte de suas estruturas com práticas educativas que estabelecem relacionamento entre professor e aluno, maximizando as possibilidades do aprender, de forma livre, espontânea, prazerosa, com interação entre o objeto de conhecimento e com o outro, com tomada de decisão, com criticidade, enfim, situações que fazem parte das atividades lúdicas.

Com isso, o Brinquedista Virtual precisa agir como fundamento de si mesmo e como um animador das inteligências coletivas visando a construção do coletivo inteligente, sempre disposto a aprender de forma individual e coletiva, desenvolvendo processos de ensino que levem a perspectiva transdisciplinar do conhecimento.

Constatamos que a disciplina jogos e atividades lúdicas é quem prepara o professor no percurso de aprendizagem no curso de pedagogia da UFAM e que ela contribui para a formação do aluno na compreensão do jogo, da brincadeira e do lúdico. Mas uma única disciplina não constitui a compreensão sobre o universo da

infância e do lúdico. Ela é capaz de fomentar o percurso para que o aluno continue indo em busca de Saberes. Nesse sentido, o brinquedista virtual é uma questão de *Habitus* ou Saberes?

A formação de uma nova identidade está correlacionada aos conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais que por meio da vivência e experiência educativa de forma lúdica, possibilitou desenvolver habilidades do conhecer, do compreender e do aplicar juntos à formação do Brinquedista na disciplina em salas de aula e no “Espaço do Brincar”

Todo esse movimento constitui-se em estruturas “estruturantes”, da organização e percepção das práticas lúdicas e estruturas “estruturadas”, por meio da trajetória pessoal, social e profissional. A dinâmica para se pôr e recompor como brinquedista virtual no “Espaço do Brincar” é um devir potencializado pela capacidade “*sui generis*”, “*modus operandi*” dotado de dinâmica própria do lúdico.

Pelo exposto, o princípio do rizoma é o modo de realização das multiplicidades, constituindo-se a todo instante, não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas. A cartografia possibilitou uma constante mudança reconfigurando-se constantemente por meio de movimentos produzindo novas pistas dos trajetos da viagem, sendo assim: içar velas! Recolher âncoras! Todos a postos! Embarque ou desembarque nesta viagem.

REFERÊNCIAS - TRAJETO

ASSMANN, H. (org). **Redes Digitais e Metamorfoses de Aprender**. Petrópolis – RJ: Editora Vozes, 2005.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS – ABBri. Disponível em: <http://www.brinquedoteca.org.br> . Acessado em: 08 de maio de 2019.

ALVAREZ, J.; PASSOS, E. Cartografar é habitar um território existencial. In: **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

AMAZONAS, Universidade Federal do. **Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino**. Todos os direitos reservados. 2004. Copyright © 2018 Disponível em: <http://www.cefort.ufam.edu.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=76&Itemid=102>. Acessado em: 11 jul. 2018.

AMAZONAS, Universidade Federal do. **Projeto Político Pedagógico do Curso de Pedagogia**. Disponível em: <http://faced.ufam.edu.br/ensino/graduacao/pedagogia/projeto-politico-pedagogico>. Acessado em: 08 de maio de 2019.

ANDRADE, A. L.; SELEME, A.; RODRIGUES, Luís H. SOUTO, Rodrigo. **Pensamento Sistêmico**: Caderno de campo. Porto Alegre: Bookman, 2006. 488 p.

BARANAUSKAS, M.C.C; MARTINS, M.C; VALENTE, J.A. **Codesign de redes Digitais: Tecnologia e Educação a Serviço da Inclusão Social**. Porto Alegre: Penso, 2013. 304p.

BECKER.F. **Educação e construção do conhecimento**. 2.ed. Porto Alegre: Penso,2012.

BELLONI, M. L. **Educação a Distância**. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2009.

BORDIEU, P. **Sociologia**. Org. Renato Ortiz. Tradução: Paula Monteiro Alicia Auzmendi. São Paulo: Ática, 1983.

_____. **O Poder Simbólico**. Tradução: Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Difel,1989.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil - vol. 1**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRITO, L. C. C. de; THOMÉ, Z. R. C. **Projeto de Pesquisa e Desenvolvimento Tecnológico - Graduação@ufam: implantação e desenvolvimento de software e de material instrucional para suporte às ações semipresenciais de 20% da matriz curricular do curso de graduação presencial em Pedagogia na UFAM.** Manaus: CEFORT, 2010.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, F.R. **O Espaço de Brincar: Um estudo sobre o Codesig pedagógico para ambientes virtuais.** 2016. 100 pg. Dissertação apresentado ao Programa de Pós-graduação da UFAM.

CHEVALLARD, Y. **La transposición didáctica: Del saber sabio al saber enseñado.** Traduzida por Claudia Gilman. Editora Aique: Buenos Aires. 1991.

CUNHA, N. **Brinquedoteca um mergulho no brincar.** São Paulo: Maltese, 2007.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs.** Vol. 1. Tradução: Ana Lucia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto, Celia Pinto Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2002.

_____. **O que é filosofia?** Tradução: Bento Prado Júnior; Alberto Alonso Muñoz. 1. Ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

DOLZANE, M.I.F **Estratégias Pedagógicas e gerenciamento Aberto: Uma análise cartográfica dos novos formatos de acompanhamento de ações pedagógicas no campo da formação continuada de professores.** 2015. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação da UFAM.

ESPAÇO DO BRINCAR. Disponível em: <http://cefort.ufam.edu.br/espacobrinca/login/index.php> . Acessado em: 11 de julho de 2018.

GARCIA, S. R. R. **Um estudo do termo mediação na teoria da modificabilidade cognitiva estrutural de Feuerstein à luz da abordagem sócio-histórica de Vygotsky.** São Paulo, 2004. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade São Marcos.

GRADUAÇÃO@UFAM. Disponível em: <<http://cefort.ufam.edu.br>>. Acessado em: 11 de julho de 2018.

HEIMBECKER, A.B.C **Mediações Didáticas no polo informático: Um estudo sobre as potencialidades pedagógicas e a usabilidade do sistema virtual graduação@ufam.** 2015. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação da UFAM.

HERNANDEZ, F. **Transgressão e Mudança na Educação: Os projetos de Trabalho**. Porto Alegre, Artmed,1998.

HOUAISS, A.; VILLAR, M.S.; FRANCO, F. M. M. e. **Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Sem Local: Editora Objetiva Ltda, 2004. (Versão 1.0.7 - setembro 2004). CD-ROM.

INSTITUTO BRASILEIRO DE INFORMAÇÃO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA. Disponível em: <http://www.ibict.br/informacao-para-a-pesquisa/repositorios-digitais#repositorios-brasileiros>. Acessado em 08 de maio de 2019.

KISHIMOTO, T. M. (Organizadora). **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

LEVY, P. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 3.ed. São Paulo: Edições Loyola,1998.

_____. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do pensamento na era da informática**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** Tradução: Paulo Neves. 2ª ed. São Paulo, Editora34, 1997.

MAHEU, C.M.A.T **Decifra-me ou te devoro: o que pode o professor frente ao Manuel escolar** / Salvador,2001.Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia.

MOODLE. Disponível em: < <http://moodle.org>>. Acessado em: 11 de julho de 2018.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. SP: Papirus, 2012.

_____.; MASSETO, M.T.; BEHRENS, M.A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed. Campinas, SP: Papirus,2013.

NEGRINE, A. **Brinquedoteca: teoria e prática. Dilemas da formação do brinquedista**. In: SANTOS, S.M.P. dos (org.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83-94.

OLIVEIRA, V. B. (Organizadora); **Brinquedoteca: uma visão internacional**; Tradução: Ricardo Smith e Priscila Pesce. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

_____. (Organizadora); **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

_____; **Brinquedoteca: conceito e modalidades**. São Paulo: ABBri, 2017.

PASSOS, E. et. al. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

_____, E. et.al. **Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum**. Porto Alegre: Sulina, 2016.

PERRENOUD, P. PAQUAY, L. ALTET, M. CHARLIER, É. **Formando Professores Profissionais. Quais estratégias? Quais competências?** Tradução: Fátima Murad e Eunice Gruman. 2.ed. Porto Alegre: Artemed Editora, 2001.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIMENTA, S. G. LIMA, M. S. L. **Estágio e Docência**. São Paulo; Cortez, 2004.

RUSSEL, M. K. AIRASIAN, P. W. **Avaliação em sala de aula: conceitos e aplicações**. Tradução: Marcelo de Abreu Almeida. 7.ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

SANTOS, S.M.P. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**, Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.

SATER, A.; TEIXEIRA, R. **Tocando em frente**. 1990. Disponível em: <<https://www.vagalume.com.br>>. Acessado em: 20 jun. 2018.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

THOMÉ, Z.R.C. FIALHO, F.A.P. **Saberes, tecnologias e práticas pedagógicas**. Manaus: EDUA, 2015.

_____. **Inovação tecnológica, intelectualização e autonomização da atividade humana na produção: desafios para a educação**. Manaus: EDUA, 2016.

VASCONCELLOS, C. dos S. **Planejamento: Plano de Ensino-Aprendizagem e Projeto Educativo**. São Paulo: Libertad, 2006.

VÁZQUEZ, S. A. **Filosofia da práxis**. São Paulo: Expressão Popular, 2004.

ANEXOS

ANEXO A Carteira de Inscrição e Registro

ANEXO B Parecer Circunstanciado da Orientadora e Professora da Disciplina, Acompanhado de Conceito.

ANEXO C Roteiro para Apresentação do Espaço do Brincar

ANEXO D Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista e Organização de Brinquedoteca em Diferentes Contextos – Módulo I”.

ANEXO E Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista – Módulo II”.

ANEXO A Carteira de Inscrição e Registro

**ANEXO B Parecer Circunstanciado da Orientadora e Professora da
Disciplina, Acompanhado de Conceito.**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS



Av. General Rodrigo Octávio Jordão Ramos, 3000 (Campus Universitário)
69077-000 - Aléxia-/MANAUS-AM

Memorando Nº 46/DMT/FACED

Manaus, 30 de outubro de 2017

Vimos por meio deste, formalizar o envio do Processo Nº 25105.001513/2017 – Assunto: Relatório e Estágio Docência; Interessado: **Mestranda Luciana Carla Lima da Silva Viana**. Oportunamente informamos que mesmo foi submetido à apreciação colegiada em Reunião Ordinária do DMT de 25/10/2017, e foi aprovado na unanimidade conforme ata em anexo.

Atenciosamente,

Universidade Federal do Amazonas
Faculdade de Educação
Departamento de Métodos e Técnicas
Ana Oliveira Castro dos Santos
Profª Dra. Ana Oliveira Castro dos Santos
Chefe - Port. Nº 2.683/2016/DR

À Profa. Dra. Arminda Rachel Botelho Mourão
M/D/Coordenadora do PRGE/FACED
NCTA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS



ATA DA REUNIÃO ORDINÁRIA DO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS/DMT,
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/FAED,
REALIZADA NO DIA 25/10/2017.

1 Aos vinte e cinco dias do mês de outubro de dois mil e dezessete, às nove horas, reuniu-se
2 o Colegiado do Departamento de Métodos e Técnicas, na Sala de Reuniões da Faculdade de
3 Educação - FAED, com a presença dos seguintes professores: Carlos Humberto Alves
4 Dória, Francisco Jacó da Paiva da Silva, Joelso Mascarello de Andrade, Martin Jesus Vieira
5 Bernardo, Maria do Jesus Campos de S. Belém, Maria Marly de Oliveira Coelho, Rosângela
6 Costêlho Barbosa, Silvana Barbosa Fico, Valéria Amed das Chagas Costa, Waldemar
7 Rodrigues Costa Junior e Zeina Rebelo das Neves Thomé. Justificaram suas ausências os
8 professores: Ana Oliveira Castro dos Santos, Arlene Araújo Nogueira, Elaine Inês Beth, Kátia
9 Raquel Góes, Luis Carlos Cerquinho de Brito, Lourdes Benedita de Oliveira Lira e Michele
10 de Freitas Daudt. Está de licença médica a professora: Maria do Perpétuo Socorro Duarte
11 Marques. O Prof. Francisco Jacó da Silva deu início à reunião citando os 05 (cinco) pontos da
12 pauta previstos, os quais sendo pontos em apreciação em relação a acordos ou retiradas
13 dos mesmos a Profa. Zeina Thomé solicitou esclarecimento sobre o 4º ponto da pauta e
14 perguntou se a portaria de liberação do Professor já tinha sido emitida? E a Prof. Jacó
15 respondeu que não e, que não tinha informação sobre o andamento do processo. A Profa.
16 Zeina Thomé lembrou ao Colegiado que a contratação do Professor Substituto só ocorrerá
17 com a emissão da portaria de liberação do professor para cursar a pós graduação, tanto na
18 capital como fora dela, afirmando que este tem sido o procedimento ordinário e de
19 conhecimento do Colegiado Departamental. Citou a Resolução nº 020/2013 que determina
20 em seu Artigo 18 que: "O servidor somente poderá se afastar do cargo a partir da
21 publicação da Portaria, devendo permanecer em atividade até aquela data." Esse artigo de
22 forma impossível a contratação de professor substituto antes da emissão da portaria de
23 liberação egrada pelo Reitor. Ainda com a palavra, a Profa. Zeina, lembrou que na
24 última reunião extraordinária do DMT, datada de 09 de outubro de 2017, tendo por ponto
25 de pauta único a apreciação e deliberação pela aprovação do afastamento da referida
26 Professora para capacitação, os Professores Guilherme Filho e Pávida MBI se colocaram à
27 disposição para assumir as turmas da Profa. Raquelândia Camargo sem prejuízo para os
28 estudantes. A Profa. Zeina Thomé finalizou sua fala ressaltando ainda a necessidade de que
29 a Chafia proceda orientação da regulação externa e interna à UFAM e siga as normas
30 legais da Universidade a fim de evitar transtornos futuros. Em virtude das sugestões e
31 esclarecimentos supracitados, o 4º ponto da pauta: Contratação de professor substituto e
32 abertura de novo edital de seleção; com definição de área e banco para a Vaga da Profa.
33 Raquelândia Magalhães. P. de Camargo foi retirado até que se tenha posse da devida
34 Portaria de liberação. Informes: 1) A Profa. Zeina Thomé informou a respeito da
35 deliberação do Conselho Administrativo – CENSAO que rejeitou os critérios definidos pelo
36 Departamento de Métodos e Técnicas – DMT e aprovados pelo Conselho Departamental -
37 CENDEP sobre a titulação do concurso para a vaga por apontador da Profa.

28 Antonia Lima que exigia dos candidatos a Licenciatura em Pedagogia com Mestrado em
 29 Educação: o que, segundo o entendimento do COMSAD, precisa ter como exigência o nível
 30 de doutorado, tendo em vista que a Faculdade de Educação possui o curso de doutorado
 31 em atividade. Em virtude do exposto a Profa. Francisca Cavalcanti na qualidade de diretora
 32 da unidade, juntamente com a chefe do Departamento, Profa. Ana Castro e os professores
 33 Zeina Thomé e Luiz Cerquinho, analisando a situação resolveram pela elaboração de
 34 documento de reconsideração a fim de evitar o desgaste de um terceiro certame para a
 35 referida vaga. A Profa. Zeina Thomé finalizou sua fala lendo a proposta de reconsideração
 36 para conhecimento dos presentes. 2) A Profa. Zeina Thomé também informou que o Prof.
 37 Luiz Cerquinho propôs-se como candidato à Comissão Eleitoral para Direção da Faculdade
 38 de Educação - 2018-2021, justificando que o mesmo não pode estar presente à reunião do
 39 departamento pois encontrava-se na reunião do Conselho Administrativo - COMSAD a fim
 40 de auxiliar a Profa. Francisca Cavalcanti na fundamentação verbal a respeito da titulação a
 41 ser exigida no concurso do DMT. Após os informes o Prof. Francisco Jacob Silva
 42 apresentou as atas das últimas reuniões do DMT datadas de 20/09/2017 (Ordinária) e
 43 09/10/2017 (Extraordinária) para fins de aprovação; as quais, sendo postas em votação,
 44 foram aprovadas por unanimidade. A reunião constava de 04 pontos de pauta conforme a
 45 seguir: Deliberações: 1) Processo Nº 23105.000157/2017; Assunto: Progressão funcional
 46 para Nível 2 da classe D, professor Associado - Profa. Maria Marly de Oliveira Coelho. A
 47 parecerista, Profa. Maria de Jesus Belém leu o seu parecer favorável à referida progressão
 48 e ao ser colocado em discussão a Profa. Zeina Thomé expressou suas congratulações para
 49 com a colega professora registrando sentimento de satisfação ao ver um colega ascender
 50 na carreira docente por mérito. E aprovada a oportunidade para registrar com tristeza a
 51 constatação dos obstáculos, puramente burocráticos, insculpidos na norma da UFAM e cita
 52 como exemplo o requerimento da declaração de confirmação de interstício a ser enviado
 53 pela PROCESP como item de requerimento a constar do processo. E a professora afirma
 54 que considera absurda porque o que comprova o interstício é a portaria de progressão ou
 55 promoção assinada pelo Reitor. Ao final de reflexões sobre o ascensão funcional docente, a
 56 Progressão em pauta foi colocada em votação e aprovada por unanimidade. 2) Processo Nº
 57 23105.001513/2017 - Relatório Final do Estágio Docência PPGE/FACED - Luciana Carla
 58 Lima da Silva Vianna. A parecerista e orientadora do mestrando, Profa. Zeina Thomé
 59 esclareceu a importância e relevância do Estágio Docência para o aluno de mestrado ou
 60 doutorado e em seguida leu o seu parecer favorável ao referido Estágio que, ao ser
 61 colocado em votação foi aprovado por unanimidade. 3) Processo Nº 23105.042833/2017;
 62 Assunto: Relatório de Conclusão do Projeto Pacto Nacional pelo Fortalecimento do
 63 Ensino Médio/PNEM - CEFORT. A parecerista, Profa. Maria Marly Coelho leu o seu
 64 parecer favorável ao referido relatório que, ao ser colocado em votação foi aprovado por
 65 unanimidade. 4) Indicação de Nome para Compôr Comissão Eleitoral - Direção FACED
 66 2018-2021. O Prof. Francisco Jacob Silva, considerando que nos informes desta reunião foi
 67 exposto o interesse voluntário do Prof. Luiz Cerquinho como candidato à Comissão
 68 Eleitoral; considerando também que nenhum outro colega expressou outra indicação, a
 69 indicação do nome do Prof. Luiz Carlos Cerquinho de Brito como indicação do DMT para a
 70 referida Comissão foi posta em votação e aprovada por unanimidade. Nada mais havendo
 71 a tratar, a reunião foi encerrada e eu, Francisco Rogério de Carvalho, secretário dos
 72 Departamentos da Faculdade de Educação, lerei a presente ata que, após lida e aprovada,
 73 deverá ser assinada por mim e pelos membros presentes à reunião. Manaus, vinte e cinco
 74 de outubro de dois mil e dezoito.

Francisco Rogério de Carvalho
 Secretário dos Departamentos da Faculdade de Educação

Luciana Carla Lima da Silva Vianna

Maria Marly de Oliveira Coelho

Zeina Thomé

Luiz Cerquinho

Francisco Jacob Silva

Antonio Lima

Francisca Cavalcanti

Ana Castro

ANEXO C Roteiro para Apresentação do Espaço do Brincar



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS
CURSO DE PEDAGOGIA**

DISCIPLINA Jogos e Atividades Lúdicas - FET172 -Ano Letivo 2017 / 1

Professora: Luiz Carlos Cerquinho de Brito; Rosângela Castilho Barbosa; Zeina Rabouças Corrêa Thomé.

Estágio Docência Alimandra Heimbecker

Roteiro para apresentação do Espaço do Brincar

Prezado (a) aluno (a),

Seja bem-vindo ao Espaço do Brincar! Ele é um Ambiente Virtual de Aprendizagem, hospedado na plataforma moodle e desenvolvido no Laboratório de Produção de Materiais e Mediações em Ambientes Hipermdia, pela equipe multidisciplinar de profissionais e pesquisadores do Cefort/UFAM na perspectiva do Codesign Digital. É um laboratório de pesquisas, produção de materiais pedagógicos e de suporte didático aos cursos de formação de professores, que apresentam relação com o Índice na infância, conforme orientam as DCNEIs¹, RCNEIs², os PCN's³ e outros documentos legais. Configura-se, portanto, como uma ferramenta de apoio para que professores possam conhecer e criar, de forma experimental, propostas de atividades com jogos e brincadeiras relacionadas ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças da Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, nosso trabalho de hoje consistirá nas seguintes ações:

1) **Aplicar a taxionomia dos Objetivos Educacionais de Bloom no domínio cognitivo: conhecer, compreender e aplicar.**

1.1 "Conhecer" o Espaço do Brincar no âmbito tecnológico e pedagógico, a partir de seus seis eixos norteadores dos jogos e brincadeiras, conforme orientam os RCNEI's e PCN's.

a) No âmbito tecnológico: possibilitar uma amigável Interação-Humano-Computador dos cursistas com o AVA Espaço do Brincar, levando em consideração os objetivos da usabilidade quanto a "efetividade", a "eficiência" e a "satisfação" do usuário. A partir:

- Da disponibilização de *logins* para acesso ao AVA Espaço do Brincar.
- Das orientações iniciais sobre a localização do AVA no laboratório de Ambientes Hipermdia do Cefort/UFAM e como acessá-lo.
- Da explicação sobre o *layout* e a identidade do sistema.

¹ Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

² Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

³ Parâmetros Curriculares Nacionais.

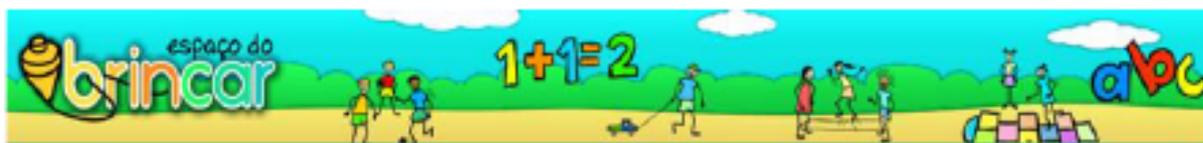


- Da exploração e navegabilidade no sistema, tendo em vista, a redução da carga cognitiva dos usuários, durante a realização do percurso mental e ação sensorio-motora empreendida nas interações.

b) No âmbito pedagógico: apresentar os eixos do espaço do brincar;

- Escolher uma categoria e especificar os materiais disponíveis.

Eixos	
Referem-se ao suporte de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, ao professor, nas áreas de:	
Letras e Números	<p>a) Letras – Tem como princípio a orientação de atividades para o desenvolvimento e aprendizagem processual da linguagem oral e escrita das crianças. O trabalho com a linguagem se constitui um dos eixos básicos na educação, dada a sua importância para a formação do sujeito, para a interação com as outras pessoas, na orientação das ações das crianças, na construção de muitos conhecimentos e no desenvolvimento do pensamento. Aprender uma língua não é somente aprender as palavras, mas também os seus significados culturais, e, com eles, os modos pelos quais as pessoas do seu meio sociocultural entendem, interpretam e representam a realidade.</p> <p>b) Números – Diz respeito ao trabalho com a linguagem matemática. As crianças, desde o nascimento, estão imersas em um universo do qual os conhecimentos matemáticos são parte integrante e, assim, participam de uma série de situações envolvendo números, relações entre quantidades, noções sobre espaço. Utilizando recursos próprios e pouco convencionais, as crianças, recorrem a contagem e operações para resolver problemas cotidianos, como conferir figurinhas, marcar e controlar os pontos de um jogo, repartir as balas entre os amigos, mostrar com os dedos a idade, manipular o dinheiro e operar com ele etc.</p>
Memorização	Apresenta ao professor, recursos que estimulam a memória por meio de músicas, repetições, sons, associações diversas de cores, objetos, etc., pois a memorização consegue ser uma ponte de ligação para o ensino de outras categorias de conteúdos.
Leitura e Contação	É o espaço que norteia o trabalho pedagógico na área de leitura e contação de histórias. Contempla de forma especial, os contos regionais que valorizam a cultura local, especialmente as tradições indígenas e caboclas que permeiam o imaginário popular. São atividades que podem ser desenvolvidas pelo professor para estimular, nas crianças, o gosto pela leitura e incentivá-las a valorizar a região amazônica, a tolerância e o respeito em relação as outras culturas.
Corporeidade	Aqui é possível conhecer algumas brincadeiras que ajudam no desenvolvimento das habilidades sensorio-motoras consideradas como base das potencialidades e limitações físicas do indivíduo, tais como: lateralidade, temporalidade, comunicação, expressão, etc. O trabalho pedagógico na área da corporeidade contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas as atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança.
Artes	Este eixo possibilita, ao professor, a indicação de jogos e brincadeiras que envolvem as artes visuais, a música, as cores e as formas, a fim de exercitar a percepção, a sensibilidade e a imaginação criativa das crianças. Assim como ocorre com outras áreas do conhecimento, a arte permite a inter-relação de conteúdos e reforça a



	aprendizagem. Logo, a diversidade cultural e a beleza estética que nela se manifestam podem elucidar conceitos matemáticos, linguísticos, históricos e geográficos bem como incentivar a promoção de valores.
Brincadeiras	É um espaço para a disponibilização de diversas brincadeiras e jogos que, inicialmente, não são possíveis categorizar em nenhuma outra sala. Logo, constitui-se como um <i>lôcus</i> para a disponibilização e construção de atividades lúdicas a serem desenvolvidas com as crianças, desde que priorizem os aspectos pedagógicos norteados pelos Referenciais e Parâmetros Curriculares Nacionais e fundamentos teóricos de autores como Piaget e Vygotsky, que apontam para o brincar e o brincar livre e dirigido como um aspecto positivo e uma opção de recurso pedagógico importante para o processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional, sensório-motor, social e da aprendizagem.

1.2 Verificar o critério “Compreensão” com a realização de Exercício Orientado.

Os alunos deverão:

- a) Escolher uma categoria para Exercício Metodológico e especificar a categoria escolhida, em termos do desenvolvimento e aprendizagem da criança, vinculadas a jogos, brincadeiras, e ainda aos campos de conhecimento curricular na Educação Infantil e Anos Iniciais. Buscar conceitos explicativos, na bibliografia estudada e na *internet*.
- b) Na categoria escolhida:
 - a. realizar um registro com especificação de uma atividade – jogos, brincadeiras, orientações, materiais;
 - b. explicar o tipo, as finalidades educativas para qual faixa etária e conteúdo escolar; a sua adequação ou inadequação (de objetivos, de sequência de atividades, de materiais, de espaços, de ambiências - para o favorecimento da aprendizagem da criança).

1.3 Realizar o critério “Aplicação”.

- a) Revisar as orientações com materiais e sequências didáticas para as Atividades jogos e brincadeiras.
- b) Realizar a atividade em ficha contendo:
 - a. categoria, tipo, nível de desenvolvimento, abrangência curricular e objetivo da atividade.
 - b. orientação da sequência e dos materiais utilizados;
 - c. materiais disponibilizados (desenhos, digitalizados)
- c) Postar o exercício de aplicação no AVA Espaço do Brincar.

ANEXO D Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista e Organização de Brinquedoteca em Diferentes Contextos – Módulo I”.

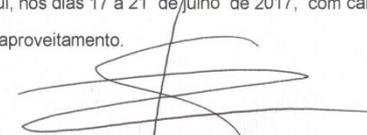


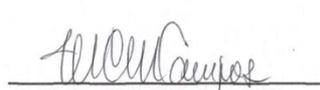
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS

CERTIFICADO

Nº. Registro 02415

Certificamos que Luciana Carla Lima da Silva Viana participou do curso "FORMAÇÃO DE BRINQUEDISTA E ORGANIZAÇÃO DE BRINQUEDOTECA EM DIFERENTES CONTEXTOS – MÓDULO I", realizado na R. Galvão Bueno, 868, Liberdade, São Paulo/SP – Universidade Cruzeiro do Sul, nos dias 17 a 21 de julho de 2017, com carga horária de 40 horas-aula, com 100% de frequência e aproveitamento.


Profª. Ms. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira
Coordenadora do curso
Vice - Presidente da ABBri


Profª. Dra. Maria Célia R. Malta Campos
Coordenadora do curso
Presidente da ABBri

Rua Apicás, nº 266 – Perdizes – São Paulo / SP CEP 05017-020 Fone: (0**11) 5533-1513
E-mail: contatoabbri@gmail.com – site: www.brinquedoteca.org.br

Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABBri

"A BRINQUEDOTECA EM DIFERENTES CONTEXTOS – MÓDULO I"

Data: 17 a 21 de Julho de 2017 - Horário: das 8:30hs às 17:00 hs / Duração: 40 horas

Local: Rua Galvão Bueno, 868, (Universidade Cruzeiro do Sul), – São Paulo/SP.

Coordenadoras: Profª. Drª. Maria Célia R. Malta Campos \ Profª. Ms. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira

- I - Apresentação ABBri; Organização do curso. Apresentação dos participantes - Experiências e expectativas. Profª. Ms. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira
- II - O lugar do lúdico em diferentes contextos. Prof. Dr. Lino de Macedo
- III - Brinquedoteca: conceito e modalidades. O perfil do profissional e suas funções. Os critérios de qualidade da Brinquedoteca adotados pela ABBri: subsídios para elaboração de projetos de brinquedoteca. A lei e a realidade da brinquedoteca hospitalar. Brinquedotecas: aspectos legais, gerenciais e financeiros. Organização dos grupos – elaboração de projetos de brinquedoteca. - Profª. Ms. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira
- IV – A Brinquedoteca como espaço e tempo de aprendizagem: bases teóricas e práticas. Ambientes favoráveis ao brincar de bebês, crianças, adolescentes.
- Profª. Ms. Tania Regina Pascutti Zacarias
- V - Seleção, organização e controle do acervo lúdico. Os sistemas de classificação dos brinquedos/jogos. Segurança e manutenção de brinquedos. Discussão de questões dos participantes em função dos projetos de brinquedoteca. Profª. Dra. Roselene Crepaldi
- VI – Brinquedoteca e Humanização - Contribuições do brinquedista aos profissionais da equipe de Saúde; Especificidades dos casos clínicos e cuidados necessários no brincar. Dr. Dráuzio Viegas
- VII – Rotinas do brinquedista nos ambientes de Saúde; Procedimentos específicos quanto à higienização dos brinquedos.. Esp. Daniela Linhares
- VIII - Brinquedoteca como espaço de interação: criança/adolescente, família e equipe profissional. A brinquedoteca nos ambientes de Saúde: onde/como montar a brinquedoteca hospitalar. Projetos Lúdicos no Hospital: Brincar no PS Infantil; A brinquedoteca móvel; O paciente adulto. Ms. Rosely Prandi Perrone
- IX - Visita Técnica - Brinquedotecas. Reflexão acerca da visita e relações com o conteúdo e projetos de brinquedoteca dos grupos. Ms. Sirlândia O. Teixeira
- X - Contação de histórias e os recursos expressivos na brinquedoteca geral e na brinquedoteca hospitalar ou situação de restrição no leito. Ms. Ivani Magalhaes
- XI - Oficina: Brincando e criando com sucata ecológica - Profª. Tereza Miriam Pires Nunes
- XII – Reunião dos grupos: sistematização dos conteúdos - projetos de brinquedoteca. Apresentação e discussão de projetos de brinquedoteca.
- Profª. Ms. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira.

ANEXO E Certificado do Curso de “Formação de Brinquedista – Módulo II”.



ABBri

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS

CERTIFICADO

Nº. Registro 02533

Certificamos que Luciana Carla Lima da Silva Viana participou do curso "FORMAÇÃO DE BRINQUEDISTA – MÓDULO II", realizado na R. Galvão Bueno, 868, Liberdade, São Paulo/SP – Universidade Cruzeiro do Sul, nos dias 15 a 19 de janeiro de 2018, com carga horária de 40 horas-aula, com 100% de frequência e aproveitamento.

Prof.ª Dra. Maria Célia R. Malta Campos
Coordenadora do curso
Presidente da ABBri

Rua Apicacás, nº 266 – Perdizes – São Paulo / SP CEP 05017-020 Fone: (0**11) 5533-1513
E-mail: contatoabbri@gmail.com – site: www.brinquedoteca.org.br

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS - ABBRI APERFEIÇOANDO AS TÉCNICAS DE BRINQUEDISTA – MÓDULO II

Data: 15 a 19 de Janeiro de 2018 - Horário: das 8:30hs às 17:00 hs / Duração: 40 horas
Local: Rua Galvão Bueno, 868, (Universidade Cruzeiro do Sul), – São Paulo/SP.
Coordenadoras: Prof.ª. Dr.ª. Maria Célia R. Malta Campos e Maria Cecília Afonso (Ms)

- I - Boas vindas - Abertura do curso - Atualidades do movimento das brinquedotecas no mundo.
- Prof.ª. Dr.ª. Maria Célia R. Malta Campos
- II - Depoimentos e experiências dos participantes. - Prof.ª. Dr.ª. Maria Célia R. Malta Campos
- III - O brincar de zero a três anos - Fofuras, Patotas e Engenhocas. - Ms. Beatriz Piccolo Gimenes
- IV – A Brincadeira de faz de conta e a função do brinquedista - Dra. Edda Bomtempo
- V - Hiperatividade e agressividade da/para criança: indicadores na brincadeira - Dra. Rosa Maria Lopes Affonso
- VI – O processo de avaliação de brinquedotecas: caminhos possíveis para refletir a prática. - Ms. Maria Cecília Afonso
- VII – A elaboração de projetos de Brinquedoteca. - Ms. Roselene Crepaldi
- VIII – Visita técnica a brinquedotecas. - Dr.ª. Maria Célia Malta Campos
- IX - Reflexão sobre a visita. Artes Plásticas nas Brinquedotecas Mód.II - Instalações (Cenários), Interferências Temáticas nas Brinquedotecas e o Brinquedo com Elementos Naturais. - Marta Giardini
- X – Gamificação: como os jovens brincam hoje? - Luiz Guilherme Martins
- XI - O trabalho da equipe na brinquedoteca. - Cyrce Andrade