



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Programa Universidade Aberta do Brasil- UAB/UFS

Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão

Centro de Educação Superior a Distância- CESAD/UFS

Secretaria de Pós-Graduação

Especialização em Direitos Infanto-Juvenis no Ambiente Escolar “Escola que protege”

**O lúdico na educação infantil: desenvolvendo medidas
protetivas na Escola Municipal Bonifácio Loureiro Lima-
Porto da Folha/SE**

Porto da Folha - SE
Dezembro de 2015

**RENATA FREIRE DOS SANTOS MOURA
SHARLENE MARIA DE SOUZA FREIRE**

**O lúdico na educação infantil: desenvolvendo medidas
protetivas na Escola Municipal Bonifácio Loureiro Lima-
Porto da Folha/SE**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado em forma de Plano de
Intervenção em cumprimento a uma das
exigências para obtenção do título de
especialista no Curso de Especialização
em Direitos Infanto-Juvenis no Ambiente
Escolar (Escola que Protege).

Professor/a Orientador/a: Ma. Daniela
Moura Bezerra Silva (PPGS/UFS)

Porto da Folha - SE
Dezembro de 2015

COMISSÃO JULGADORA

Plano de Intervenção das discentes Renata Freire dos Santos Moura e Sharlene Maria de Souza Freire, intitulado O lúdico na educação infantil: desenvolvendo medidas protetivas na Escola Municipal Bonifácio Loureiro Lima - Porto da Folha/SE defendido e aprovado em ____/____/____ pela banca examinadora composta pelos seguintes professores:

(Examinador/a 1)

(Examinador/a 2)

(Orientadora: Ma. Daniela Moura Bezerra Silva- PPGS/UFS)

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus pelo dom da vida, pela força interior e a coragem para concluirmos esse trabalho.

Aos nossos pais, irmãos e pessoas próximas.

A Universidade Federal de Sergipe pelo apoio.

A comunidade, direção, equipe pedagógica, alunos e aos funcionários da Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima.

A todos os colegas do curso pela parceria nas horas de estudar, nos momentos de dificuldades que passamos, quando juntos aprendemos a importância dos verdadeiros amigos.

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para sua conclusão, ao bom Deus que nos protege constantemente.

LISTA DE FOTOS E TABELAS

FOTO 1 – CANTIGAS DE RODA	15
FOTO 2 – A MÚSICA NA BRINCADEIRA “DANÇA DA LARANJA”	16
FOTO 3 – PÁTIO DA ESCOLA MUNICIPAL BONIFÁCIO DE LOUREIRO LIMA	18
FOTO 4 – RAMPAS DE ACESSO NA ESCOLA	19
FOTO 5 – CANTINA DA ESCOLA	20
FOTO 6 – SECRETARIA DA ESCOLA	21
FOTO 7 – SALA DE AULA NA ESCOLA	22
TABELA 01 – ATIVIDADES LÚDICAS	18

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM.....	11
3. DIAGNÓSTICO ESCOLAR.....	19
4. PLANO DE INTERVENÇÃO.....	26
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	32
APÊNDICES.....	33

RESUMO

O presente trabalho trata da importância das estratégias que envolvem o lúdico na Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima enquanto medida protetiva. A proposta é que os professores do ensino fundamental menor, através da inserção de brincadeiras e jogos, envolvam a criança no mundo satisfatório da aprendizagem, bem como compartilhe junto aos seus professores o reconhecimento do mundo na sua formação como cidadão inserido neste contexto. Portanto, para que o trabalho estivesse congratuado com ações positivas através do uso do lúdico, foi necessária uma abordagem de pesquisa acerca da importância do processo na construção da aprendizagem significativa, observando sempre que o núcleo escolar nesta fase educacional demonstra que o aluno aprende com maior eficiência quando está associado a uma escola que invoca problemas sociais abordando também a fantasia das brincadeiras e principalmente a articulação do processo de disputa através dos jogos lúdicos. O objetivo do projeto está arquitetado nas mudanças com que devem ser preservadas no ambiente escolar, o trabalho pedagógico dos professores e acima de tudo, o anseio pela aprendizagem dos alunos. Contando com essa proposta, o projeto está dividido através do conceito de importância do lúdico na aprendizagem como forma de atrair o olhar do aluno para a percepção do mundo. Com isso os métodos utilizados serão analisados a partir da proposta de cada docente no seu plano de aula cotidiano, o que está sendo desenvolvido e como as estratégias vêm a dar resultados na medida em que se insere o lúdico como forma de brincadeiras e o jogo na aquisição da aprendizagem escolar.

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem. Escola.

ABSTRACT

This paper deals with the importance of strategies involving playful at the Municipal School of Bonifacio Loureiro Lima as a measure protective. The proposal is that teachers of lower primary school by inserting jokes and games involving the child in satisfying world of learning as well as share with their teachers the recognition of the world in their training as citizens inserted in this context. So for that work were welcomed positive actions through the playful use, a research approach on the importance of the process in the construction of meaningful learning was necessary, noting where the school core in this educational stage shows that students learn more when efficiency is associated with a school that invokes social problems also addressing the fantasy of play and especially the articulation of the dispute process through fun games. The goal of the project is architected on the changes that should be preserved in the school environment, the pedagogical work of teachers and above all, the yearning for student learning. Relying on this proposal, the project is divided through the concept of importance of playful learning in order to attract the eye of the student to the perception of the world. With that the methods used will be analyzed from the proposal for each teacher in their daily lesson plan, which is being developed and how the strategy is paying off in that fits the playful as a way to play and the game on purchase of school learning.

Keywords: Playful, Learning. School.

1. INTRODUÇÃO

A proposta deste plano de intervenção é demonstrar a importância do lúdico em sala de aula e assim substanciar ações práticas na conquista da aprendizagem, principalmente na formação dos futuros cidadãos que também serão constituídos na escola.

Entendemos que o lúdico inserido na prática educativa torna possível não apenas perceber a criança, como também estimulá-la no cotidiano de sala de aula.

Os jogos, os brinquedos educativos, as brincadeiras de roda – presentes em algumas fases da vida dos alunos – podem ser usados como veículos na transmissão de conteúdos formais (português, matemática, ciências, entre outras) e informais (comportamento, boas maneiras, relação com o próximo). Estes recursos estimulam a criatividade e o desenvolvimento de novas habilidades, inclusive a de proteção de si mesma.

Enfocamos nesse trabalho a importância do ensino lúdico já que poucos professores trabalham dessa forma atualmente, fazendo com que as habilidades inseridas no contexto escolar tornem-se escassas.

A forma de aprendizagem estimulada pelo lúdico no processo de construção através da cognição da criança desenvolve uma afeição efêmera pelo conhecimento, fazendo com que a criança seja aperfeiçoada no seu dia a dia através da manipulação de regras, objetos e instrumentos avaliativos que lhes possibilita a clareza do seu próprio mundo.

Escolhemos a Escola Municipal Bonifacio Loureiro Lima, município de Porto da Folha-SE, por ser uma instituição com perfil de estudantes advindos de famílias de baixa renda, algumas com pais que participam pouco da atividade escolar do seu filho e assim deixam a desejar quanto à iniciativa no processo de aprendizagem dos mesmos.

Quanto às questões que envolvem a prática docente, a instituição escolar esteve apta a dialogar com a equipe de trabalho, propondo através de uma experiência, fortalecer ainda mais o vínculo do aprendizado do aluno através da inserção do lúdico na forma de projeto.

Deixamos aqui a comprovação que alguns professores vêm trabalhando de forma esporádica, o lúdico com seus alunos. Esta relação de trabalho traduz resultados que ainda não são desejados pelos mesmos. Contudo, a demonstração da importância deste trabalho vem contribuir para que as práticas lúdicas ensejassem uma proposta ainda maior para o direcionamento do plano anual de ensino e assim equacionasse a relação dialógica do professor com a recepção cognitiva do aluno.

As propostas lúdicas vêm sendo analisadas através de alguns parâmetros que retêm tão somente o direcionamento coerente com a realidade da escola, bem como aprofunda o acesso ao conhecimento, são eles: um estudo teórico do jogo lúdico através de pesquisa e intervenção de regras de alguns jogos, a prática do jogo lúdico estudo como forma de ativar o interesse prático do aluno, o estudo de brincadeiras que serão analisadas em sala de aula, bem como a sua prática.

Com relação à metodologia aplicada, o projeto irá propor uma análise teórica atribuída a educação infantil através da intervenção dos professores que se dará com o acompanhamento dos alunos em sua rotina diária de trabalho.

Nesta análise, a inserção da proposta lúdica servirá de apoio na aprendizagem dos alunos que serão envolvidos nas práticas cotidianas em sala de aula, estabelecendo desafios através da abordagem teórica e prática nos jogos e brincadeiras durante as aulas.

A aplicação de cada uma das atividades onde envolve o lúdico de forma teórica e prática será aplicada num determinado período pelos professores da educação infantil, baseando-se na qualidade da aprendizagem do aluno e sua participação em sala de aula.

Os momentos de intervir através do lúdico é uma dinâmica de conscientização dos professores e dos alunos durante as aulas propostas. Contudo é importante salientar que a culminância estabeleça um elo vivo entre teoria e prática na educação infantil da Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima.

A construção do plano de intervenção está delineada através de 4 (quatro) etapas de aprimoramento teórico e prática que terão a possibilidade de fortalecer ainda mais o convívio do aluno na escola, sincronização o lúdico com a motivação para aprender e assim estabelecendo diálogo entre professores e

alunos através de jogos e brincadeiras que elevam a qualidade da aprendizagem do aluno e alcance do sucesso escolar.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM

A escola contemporânea tem como uma de suas funções amenizar as problemáticas existentes, exercendo com isso um papel de transformadora da realidade escolar no cotidiano. Neste sentido, é imprescindível que a própria instituição seja compartilhada por práticas que ao mesmo tempo transforme e mantenha a escola no caminho certo através de uma educação para as mudanças.

No intuito de propor um trabalho de práticas educativas acessíveis aos alunos nas diversas disciplinas, este projeto de intervenção tenta mostrar a importância do lúdico para o fortalecimento da ação educativa.

No constante mundo das transformações, de novas situações e problemas sociais, é importante que os professores sejam capazes de atribuir a sua prática o envolvimento do lúdico como forma de mostrar que a escola pode envolver alunos em atividades que não sejam aquelas do dia a dia. Em outras palavras, todos os membros do corpo escolar precisam estarem inseridos na compreensão das atividades e também possam mostrar o que realmente é importante para que a aprendizagem seja entrelaçada ao lúdico nas suas diversas modalidades.

A Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima é um exemplo nítido de como essas práticas podem ser desenvolvidas de forma mais atraente. O que realmente necessita é que os professores articulem habilidades no trabalho lúdico, pois, o espaço da instituição é bastante atrativo a esta prática.

É também importante que esse projeto possa ser levado adiante no intuito de permear todas as práticas educativas através da formulação de jogos e brincadeiras que alcance acima de tudo, uma aprendizagem plena do aluno no que diz respeito a leitura, a escrita e principalmente, a interpretação do mundo que os rodeiam.

Segundo Dornelles (2001, p.105), a ação de brincar proporciona a troca de pontos de vista diferentes, seja para alunos, como para os próprios docentes, que ao ajudar percebe como o auxílio mútuo na criação de estratégias e interesses comuns em razão de um fim desejado poderá construir uma visão melhor da educação para o mundo. Essas trocas são peças centrais na busca de

novas alternativas para solucionar problemas na educação encontradas na transição de fases.

Para Moyler (2000, p.63) “a ideia de brincar na educação é uma promoção da aprendizagem para a criança”. Esse contexto do brincar vem fazendo com que o foco da aprendizagem seja mais evidente na construção do conhecimento direcionado pelo professor.

A realização do lúdico para este autor não se trata apenas de mais uma ferramenta da educação contemporânea, mas uma necessidade para que os resultados sejam alcançados de forma contínua e atraente.

Na visão de Louro (2008, p.23) “o brincar é uma constante na humanidade, desde os remotos tempos, as brincadeiras fazem parte das ações sociais prazerosas”. Diante desta realidade é importante que as brincadeiras lúdicas nas escolas também se comportem como algo prazeroso, de fácil compreensão, mas que produzam seus resultados de uma forma a transformar o ser humano no papel de estudante.

Já no alcance do entendimento de Santin (2001, p.87) o mesmo define o termo lúdico no sentido de jogo, divertimento. A palavra para este autor tem a forma traduzida através de brincadeiras e passatempos que têm papel relevante na escola através da conquista de parâmetros de personalidade e inspiração na aprendizagem, fazendo com que o alunos possa através do lúdico, conviver com uma prática educativa diferenciada, inspiradora e acima de tudo que transforme seus atos para melhor. Esse, segundo o autor, é o papel fundamental do lúdico inserido nas atividades escolares: a de transformar o aluno através de sua realidade e poder construir com ele um mundo mais leal e digno.

A realidade analisada neste trabalho vem demonstrar que o papel articulado do lúdico inserido na escola levará o aluno a uma visão de mundo diferente, bem como terá um papel sólido na prática do professor que o utilizar. É importante que a escola tenha no seu Projeto Político a análise, bem como as habilidades da prática lúdica no contexto anual de ensino. Somente através do Projeto é que a importância do lúdica trará ao aluno os resultados esperados e assim fortalecerá a escola na consistência de suas práticas educativas.

Segundo a ideia de Kishimoto (2006, p.18) “o Brasil ainda não tem uma fundamentação teórica adequada ao entendimento do lúdico na sala de aula”.

O país tenta alcançar índices melhores na conceituação do campo lúdico, o que torna inadequado na maioria das vezes o uso do lúdico em sala de aula. É importante demonstrar que para alguns educadores, o lúdico ainda é visto como um passatempo escolar, não surtindo os efeitos desejados para a aprendizagem. É importante então que o processo das brincadeiras estejam associados ao comportamento, a linguagem, a motivação, oportunidades, habilidades e entendimento. Esse pensamento atribuído a Moyles (2002, p.57) relata a realidade do trabalho lúdico na sua função de transformação e adequação dos papéis na escola pública brasileira.

A Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima vem a ser escolhida na prática deste projeto por ser uma escola que necessita de apoio e novos métodos, assim como o lúdico, em suas salas de aula, motivando com isso, a aprendizagem no contexto cotidiano do aluno.

Na sugestão de Machado (2004, p.89), “o brincar encontra-se no espaço do sonho, fazendo com que uma criança quando brinca, sonhe nas mudanças existentes em sua realidade e possa fazer seus pequenos discursos poéticos”. É a realidade a forma lúdica de trabalho na sala de aula que irá permitir aos alunos a sonhar com um mundo melhor, formar um caráter digno e tornar possível a compreensão de conteúdos e formar plenamente seu caráter.

A proposta também é aceita por Santi (2001, p.10) ao afirmar que a maior diferença que existe entre o adulto e a criança, é que o primeiro vive num mundo de resultados, seriedade, produtividade e o segundo no reino da imaginação entregue ao brinquedo, sem preocupar-se com planejamentos e resultados.

O importante é que ambos os sujeitos possam ver a importância da brincadeira na formação humana e na construção de conceitos formadores de opiniões e liberdades através do mundo em que se vive. É importante também que as ações sejam efetivadas através da educação plena que existe nas salas de aulas, envolvidas através das práticas dos professores e analisadas no papel da sociedade.

O que demonstra a Lei 9.394/96 é atribuir um papel fundamental a sociedades na construção da aprendizagem e da personalidade da criança através de um modelo de execução real:

A educação, dever da família e do estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1996, p.2).

O trato que a lei dá a educação é na sua composição ampla que tem o papel da família e do Estado em todo o processo associado a aprendizagem e a responsabilidade. É importante notar que o papel dado a família vem em primeiro lugar, por esse motivo, é importante que pais e responsáveis estejam sempre acompanhando os filhos através da aprendizagem e fazendo com que o desenvolvimento torne capaz a sustentabilidade dada pelo Estado brasileiro.

A proposta de Coll (1997, p.47) analisa o processo de aprendizagem no intuito de articular fatores possíveis na interação do aluno com a escola, demonstrando que é possível destacar na prática educativa diversos fatores que possibilitam a aprendizagem, e um deles, é a prática lúdica, que poderá ser inserida com total apoio dos alunos, pois trata-se de uma prática atrativa e que é comprovada na conquista de aprendizagem durante as aulas.

Também para Coelho (2002, p.11) “a aprendizagem é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo, diante de uma situação que o provoque a aprender, que provoque mudanças de comportamento em função das experiências vividas”.

É a relação existente das dificuldades de aprendizagem que afetam um enorme quantidade de crianças em nossa sociedade. Para o autor há práticas heterogêneas que necessitam de intervenção para teorizar os modelos do funcionamento cognitivo. Há realmente, segundo este autor uma profundidade entre o que está acontecendo dentro das escolas brasileiras, quais atividades estão sendo propostas e se as mesmas vêm dando resultados. (DOCKRELL, 2000, p.11)

É importante notar que a filosofia de trabalho em grande maioria das escolas sempre é a mesma, a filosofia do papel e lápis, e sempre conflita uma ou outra atividade que vem a modificar o cotidiano na escola.

O que não condiz com Winnicott (1995, p.44) que considera o lúdico uma atividade prazerosa, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo e provocando o que mais

interessa que é a aprendizagem dos alunos em plena atividade escolar através de jogos e brincadeiras.

As atividades lúdicas em sala de aula vivenciam sempre uma posição da criança na relação com o convívio social. É importante avaliar como a escola transmite seu saber e como esta poderá emancipar os sujeitos ali envolvidos. Portanto, a aplicabilidade do lúdico em salas de aula na educação infantil é uma maneira coerente de aproximar a criança ao seu mundo, com desafios atribuídos ao mundo social que estará inserida.

Para isso o uso de técnicas que envolvam jogos e brincadeiras devem ser avaliadas através de seus objetivos, criando com isso uma relação de liberdade da criança quando da inserção da aprendizagem necessária a sua emancipação quando adulta.

O uso do lúdico através dos jogos como forma de ajudar na aprendizagem é importante para que a criança adquira conhecimento e liderança através das conquistas e desastres. É importante então que os professores torne a vivência do lúdico algo inovador em sala de aula, habilite o aluno a saber enfrentar os problemas de frente e conseguir realmente com que a sociedade o respeite como cidadão pleno de seus direitos e atitudes.

Neste sentido o uso do lúdico nas atividades de educação infantil é uma alternativa viável no caminho com que cada professor deve conviver para mostrar que a luta e o combate através dos conflitos diante do jogo possam permear também sua vida familiar e social.

O importante é que a escola transmita o anseio pela liberdade sem utopia e possibilite a criança a conviver com conflitos que serão abreviados através da prática do lúdico. Quando esses conflitos forem erradicados e os professores trabalharem com esse processo de aprendizagem, transmitindo o conhecimento necessário a sobrevivência social, haverá então possibilidade de adquirir qualificação humana e profissional através da instituição escolar.

2.10 LÚDICO NA ESCOLA

A imaginação da criança é algo que deve ser preenchida com atividades interativas em que os professores na educação infantil se proponham a intensificar cada vez mais no seu plano cotidiano de aula.

É importante que a tentativa demonstre interesse da criança no momento de praticar a forma lúdica, as brincadeiras e associações da imaginação como uma arte de aprendizagem e intensidade na sala de aula.

Diante desta realidade, o lúdico motiva a criança a aprender, partindo da capacidade de brincar e jogar na concepção de encanto e aprendizagem por parte da escola.

Uma das brincadeiras é a cantiga de roda em que o seu significado e as origens deve ser conhecidas pela criança através do folclore local.

Partindo dessa interação é importante a não discriminação do gênero, da raça ou religião para que a criança possa ouvi-las, cantá-las e aprender seus movimentos.

Uma atividade que possa articular as cantigas de roda deve durar no máximo 50 minutos de aulas e os professores conhecê-las previamente para poder atrair as crianças nas diversas formas de aprendizagem.



Foto 1 – Trabalhando as diferenças: raça e religião

No jogo de bingo é importante que a criança possa conhecer letras e números. Através desta atividade os professores devem iniciar trabalhando com letras dos nomes das crianças e em seguida utilizando as cartelas com letras e números realizar a atividade no fortalecimento da aprendizagem.

Para esta atividade a duração poderá ser de duas aulas de 50 minutos e um intervalo para explicação dos conteúdos apreendidos durante a realização das aulas.

A música de forma lúdica também irá diferenciar as formas de aprendizagem em sala de aula. Durante esta atividade é importante que os professores exercitem junto com os alunos as atividades rítmicas, bem como, a introdução de movimentos de forma lúdica partindo do estímulo da imaginação e criatividade da criança, fazendo com que a sala de aula possa articular formas de movimento e interpretação de letras escritas e cantadas no repertório musical da criança.



Foto 1 – A Música Na Brincadeira “Dança Da Laranja

Um último exemplo de atividade é a brincadeira “brincando de detetive”. Atividade lúdica especial para a educação infantil e importante para instigar a criança a conhecer aspectos científicos, tais como, as formas dos objetos, bem

como, outras características que as crianças irão construir através do retrato visual mental.

Nesta atividade, os professores devem dialogar com as crianças sobre a importância de ser um cientista e estabelecer personagens que possam articular o conhecimento, tais como: o próprio cientista, os gênios da ciência, entre outros.

A brincadeira irá levar a criança a despertar o senso crítico, o desenvolvimento tecnológico através da pesquisa sobre determinado assunto ou instrumento desconhecido para estas crianças, bem como fazer da criança um excelente pesquisador na sala de aula através da prática da pesquisa.

Tabela 01 – Atividades lúdicas

BRINCADEIRAS	OBJETIVO	HABILIDADES
Cantiga de roda	Levar o aluno a articular à linguagem oral; Possibilitar a formação e o conhecimento de novas palavras.	Haverá o desenvolvimento da linguagem através da leitura e a formação de novas palavras da língua portuguesa.
Bingo	Fazer com que o aluno conheça os números e as letras do alfabeto; Fortalecer a concentração através do jogo.	O aluno será levado a participar do jogo, com o qual irá construir etapas do seu processo de aprendizagem através do conhecimento literal e quantitativo.
Detetive	Identificar os objetos; Imaginar os aspectos quanto a forma através da concentração.	No jogo, o aluno irá construir sua própria análise sobre o objeto a ser encontrado.
Música	Exercitar os órgãos do sentido; Construir o diálogo musical através da composição.	A proposta é fazer com que o aluno ao ouvir a música possa interpretá-la e construir textos acerca de sua análise.

3. DIAGNÓSTICO ESCOLAR

3.1- Características gerais da escola

A Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima, situada na zona urbana do município de Porto da Folha - Sergipe, na Rua José Teixeira de Souza, Nº 105, tem este nome em homenagem ao ex-prefeito Bonifácio de Loureiro Lima. A escola funciona no período da manhã, tarde e noite, oferecendo os níveis de ensino: educação infantil, fundamental menor, maior e EJA (Educação de Jovens e Adultos) além do programa Mais Educação, criado pelo governo federal, para eliminar o índice de defasagem na educação pública nacional. Em relação as turmas, estas geralmente são agrupadas em 25 a 35 alunos por sala.

Os alunos são procedentes de famílias de baixa renda, muitos dos quais são residentes de áreas periféricas e povoados do Município, motivo este que faz com que algumas delas às vezes deixam de vir à escola por motivo de falta de transporte escolar no período do inverno.

Mas diante desta realidade é necessário que o Projeto Político Pedagógico da escola estabeleça estratégias que possam contornar a situação e assim oferecer uma educação de qualidade através das diferenças do alunado.



Foto 3: Pátio da Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima

O prédio está dividido em 9 (nove) salas de aula, banheiros masculino e feminino, em ótimas condições, 1 (um) depósito de merenda, 2 (dois) pátios para recreação, 1 (uma) cantina, 1 (um) auditório que funciona como sala dos professores e biblioteca, 1 (uma) sala de informática, está ativada recentemente para funcionamento do Mais Educação, uma sala de coordenação anexa à diretoria e ao almoxarifado.

Escadas e rampas dão acesso as salas de aula e demais espaços da escola. Não há local adequado para a prática esportiva ou para construção de uma quadra.



Foto 4: Rampas de acesso na escola.

Com relação à merenda escolar, esta é fornecida pela escola, mas também é permitido trazer de casa ou comprar.



Foto 5: Cantina da escola.

O prédio possui um estado de conservação ótimo, pois foi reformado recentemente pela Associação NEO MISSIO.

A NEO MISSIO é uma associação voltada para a restauração integral do homem, ou seja, tem como finalidade principal, apoiar e desenvolver a defesa, a elevação e a manutenção da qualidade de vida do ser humano e da família, promovendo e executando atividades de cunho filantrópico, educacional e cultural, visando dar assistência as pessoas que estão passando dificuldades, ao mesmo tempo que os reintegra pessoas que há anos vêm sofrendo com o vício das drogas e do alcoolismo.

Esta associação também articula um trabalho que atende ao desenvolvimento econômico, tentando evitar com isso, à pobreza, à fome, o desemprego, o analfabetismo e à violência na comunidade.

Ela é formada e apoiada por pessoas de várias partes do Brasil, Chile e Estados Unidos, que doam seus períodos de férias trabalhando em projetos organizados pela Associação.

O escritório da NEO MISSIO está localizado em Curitiba, mas sua base encontra-se em Porto da Folha, no alto sertão sergipano, onde são desenvolvidos alguns projetos, sendo o principal, a restauração de prédios escolares previamente selecionados atendendo critérios, tais como: inviabilidade de uso pelos munícipe, inadequação de seus bem móveis e utilidade da comunidade.

O lema desta instituição de base é na parceria como maior apoio e união como a melhor estratégia.

Por conta de um sonho e pedido de ajuda, a mesma vem atendendo diretamente nesta cidade colaborando com o bem estar da população local.

A NEO MISSIO também atua junto às comunidades carentes dos bairros da zona Oeste da cidade do Rio de Janeiro.

3.2 - Aspectos administrativos

A escola possui uma equipe diretiva formada pela diretora Vanusa Maria Gonçalves Valença, com formação superior em Pedagogia, magistério e pós-graduação em gestão escolar, a coordenadora Soenildes, e um corpo docente constituído por 17 professores polivalentes especializados por área, mas em seu total equivalente a 28 (vinte oito) atuantes, 7 (sete) assistentes administrativos, coordenadora pedagógica, 3 (três) porteiros atuando em turnos distintos e 8 (oito) auxiliares de serviços gerais.



Foto 6: Secretaria da escola.

Os alunos matriculados totalizam 380 (trezentos e oitenta), distribuídos em classes de 25 (vinte e cinco) e 35 (trinta e cinco) alunos.

A escola dispõe de regimento e PPP (Projeto Político Pedagógico) como documentos norteadores, não há órgãos de decisão como conselho escolar, mas segundo a direção e professores, são realizadas reuniões mensais das quais participam o corpo docente escolar.



Foto 7: Sala de aula na escola.

As aulas são administradas através de um trabalho bem articulado entre professores, equipe diretiva e alunos, onde os conteúdos são refletidos na abordagem explicativa, repassada para o quadro de forma diversificada, mas ainda tradicional.

A relação aluno-professor em geral não é tão boa, pois muitos discentes não respeitam os mesmos como professores. Contudo, é importante relatar que um bom trabalho no envolvimento do lúdico poderá contribuir para uma relação melhor entre ambos os sujeitos.

Durante a entrevista (apêndice) a diretora relatou que “a educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos”. A mesma ao ser indagada sobre os materiais lúdicos e o ensino com tais materiais, respondeu: “sim. O ato de brincar e jogar torna o indivíduo de pensar, de imaginar, interpretar e criar aspectos estes, que propiciam autonomia, iniciativa, concentração e análise crítica para levantar hipóteses acerca dos fatos, bem como nos ensinam a respeitar regras e vivenciar conflitos competitivos”.

No trabalho lúdico que a escola realiza a diretora relata que “essa realidade do brincar nas escolas leva a percepção do desenvolvimento dos alunos”.

Os resultados positivos, apontando na direção de alunos e professores é um fator coerente de um trabalho que com certeza terá tudo para dar certo. neste contexto, afirma Vygostsky, “a relevância de brinquedos e brincadeiras são indispensáveis para a criança da situação imaginária da criança”.

Observamos que a direção da escola reconhece que as brincadeiras são ferramentas de ensino-aprendizagem e fazem com a criança aprenda de forma lúdica, conferindo a ela mais autonomia, capacidade de julgar e argumentar.

Para a diretora o que falta hoje para a educação das crianças ser mais eficaz é, a própria integração escola, comunidade e família. Segundo a mesma:

o exercício da maternidade e da paternidade faz-nos sempre resgatar memórias e voltar a lugares dentro de nós aonde não íamos, desde pequeninos, muitas vezes, por fazer com os nossos filhos aquilo que menos gostávamos de que os nossos pais nos fizessem ou exatamente o oposto. A compreensão é a chave para a mudança e estamos sempre a tempo de mudar de rota para uma educação mais democrática (Entrevista realizada em 12/11/2015)”

3.3. Diagnóstico do problema de trabalho

A importância das atividades que envolvem o lúdico na escola contemporânea vem ganhando força através dos resultados positivos que a educação está demonstrando nos últimos anos. Uma escola tradicional não mais consegue obter resultados totalmente favoráveis à manutenção da aprendizagem, fazendo com que, a proposta seja um trabalho inovador através do uso do lúdico, envolvendo fases de diagnósticos e práticas coerentes com as atitudes de professores e alunos.

A Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima é um exemplo da ausência da prática constante do lúdico que venha a motivar a realização de novas propostas de aprendizagem. Com isso, este estudo partiu da necessidade de

inserção de jogos e brincadeiras tentando amenizar o índice de evasão, reprovação e problemas de comportamento naquela escola.

A instituição, junto com a equipe de trabalho, então vem propor através deste projeto de intervenção, uma melhor abordagem de seu trabalho teórico e prático na aquisição da aprendizagem nos primeiros anos escolares.

Contudo, é importante frisar que o trabalho será oportunizado pela construção de métodos práticos através do empenho de professores e alunos empenhados na construção de alternativas diferenciadas no que tange o ensinar e o aprender, algo que até então a instituição não conhecia o bastante em suas dependências.

4. PLANO DE INTERVENÇÃO

4.1. APRESENTAÇÃO:

Este Plano de Intervenção está destinado a inserção da prática lúdica no ensino fundamental da Escola Municipal Bonifácio de Loureiro Lima, atribuindo aos professores uma perspectiva de trabalho com os alunos onde tente articular a aprendizagem com a prática do jogo e da brincadeira na iniciativa de forma o cidadão pleno nas suas ações cotidianas.

4.2. JUSTIFICATIVA:

Este projeto vem fortalecer a prática educativa através da inserção articulada através do lúdico em sala de aula na tentativa de mudança de estratégias de aprendizagem. Fará então com que os professores parem e reflitam sobre os métodos utilizados na concepção do fracasso escolar.

Neste aspecto é importante que o entendimento sobre os jogos e dinâmicas possam servir como ferramentas importantes na obstrução das práticas de violência infantil, contribuindo com isso para a proteção da criança.

4.3. OBJETIVOS:

- Articular o lúdico a prática educativa;
- Rever as práticas aplicadas em sala de aulas;
- Renovar ações metodológicos através do lúdico;
- Envolver os alunos e os professores à prática do lúdico em sala de aula;
- Proporcionar mudanças que envolvam a aprendizagem e a formação integral do aluno.

4.4. METODOLOGIA:

Para que o projeto possa ser dinamizado dentro da escola é necessário que o planejamento de ensino do professor esteja ligado ao interesse do aluno e da família.

Diante desta realidade será necessário que o professor inovador trabalhe o conteúdo através de uma nova metodologia de ensino que esteja inserida através do lúdico no cotidiano escolar.

A prática de jogos nas diversas séries do ensino fundamental, o trabalho em equipe, o uso da dança, do teatro são atribuições práticas que os professores devem levar ao conhecimento do aluno como parte de sua aprendizagem.

4.5. CRONOGRAMA:

Prática 01 – Estudo teórico do lúdico

Tempo de duração – 01 (uma) hora-aula

Metodologia aplicada – os alunos serão levados por seus professores ao pátio para aprenderem os métodos e regras do jogo (xadrez, dama, dominó, quebra-cabeças, caça ao tesouro, dentre outros. O professor inicialmente irá esclarecer as regras dos jogos a serem explorados pelos alunos e logo após as explicações, os alunos irão praticar o jogo lúdico indicado para o momento da aula. Neste momento de curiosidade, os alunos irão anotar em seus cadernos e a depender do tipo de jogos serão levados a construí-los com o material pedagógico da escola, a exemplo: o jogo de bingo.

Período de aplicação – terça-feira (maio/junho)

Prática 02 – Praticando o lúdico estudado.

Tempo de duração – 01 (uma) hora-aula

Metodologia aplicada – o momento agora é de todos os alunos tentarem jogar com seus colegas e professores para fixar o jogo e assim articularem a prática do desenvolvimento cognitivo. Durante este momento, os professores poderão utilizar vários dias letivos para a prática do mesmo jogo. O papel do educador neste momento é propiciar aos alunos a interiorização de regras ao mesmo tempo

em que produzirá o conhecimento prático e teórico para o decorrer das ações lúdicas aplicadas.

Período de aplicação – quarta-feira (maio/junho)

Prática 03 – Estudo teórico das brincadeiras

Tempo de duração – 01 (uma) hora-aula

Metodologia aplicada – no que concerne às brincadeiras, os professores irão escolher aquelas pertinentes à idade do aluno e que possam contribuir bastante para a inclusão dos alunos através da participação ativa, tais como: cantiga de roda, esconde esconde, brincadeira do anel, etc. Os alunos serão levados a pesquisarem sobre sua finalidade, regras e culminância, fazendo com que o aluno possa aderir a brincadeira o mais rápido possível. Deve dar preferência as brincadeiras em que ambos os sexos participem com finalidade de aprendizagem e interação dos professores e dos alunos.

Período de aplicação – quinta-feira (maio/junho)

Prática 04 – Prática das brincadeiras.

Tempo de duração – 01 (uma) hora-aula

Metodologia aplicada – na prática das brincadeiras é importante que as regras sejam inseridas no contexto da aula e que os alunos compreendam plenamente os objetivos tratados. Como já foi analisado anteriormente, o tipo de brincadeira será pesquisado através da sua função cognitiva, nível de dificuldade e principalmente aqueles que requeiram uma maior participação do aluno.

Período de aplicação – sexta-feira (maio/junho)

4.6. RECURSOS:

Recursos Humanos:

- Professores;
- Alunos;
- Pessoa de apoio;

Recursos Materiais:

- Quadro;

- Cartolina;
- Lápis grafite;
- Papel chamex;
- Régua;
- Lápis de cor;
- Pincel anatômico;
- Roupas e acessórios;
- Material lúdico (jogos e tabuleiros).

4.7. RESULTADOS ESPERADOS:

O que realmente se espera deste Projeto de Intervenção é que os professores sejam eficazes nas atividades propostas e que tenham na sua percepção como educadores de indivíduos em pleno desenvolvimento físico e mental de que é imprescindível as mudanças de hábitos e métodos na sala de aula. Através do lúdico será possível ver algumas dessas mudanças e tentar encontrar outras não indicadas neste trabalho, mas que serão relevantes na formação do cidadão contemporâneo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Projeto de Intervenção defende que a inserção do lúdico conduz a criança ao uso do raciocínio lógico-dedutivo, produzindo com isso o encorajamento de que a criança necessita para ativar sua imaginação.

Para desenvolver-se, a criança requer estar em contato com outras pessoas, com crianças e acima de tudo com os professores que serão os norteadores das perspectivas presentes e futuras. É quando a criança brinca que o seu mundo é transformado da ilusão para a realidade. Por esse motivo o funcionamento da organização escolar as vezes deve compartilhar também o imaginativo mundo da criança para que os resultados sejam os melhores possíveis.

O caráter da criança diante do mundo compreende o lúdico como atividade que irá atuar na socialização e integração da criança com a escola e desta com a sociedade, fazendo com que as relações pertinentes à educação tenham uma proposta acionária e proposita assim uma melhor verificação de métodos e ideias que estão presentes na sala de aula, mas tendem a não surtirem efeitos desejados.

Durante os momentos que irão permear o teor prático do projeto de intervenção, as mudanças podem acontecer, se e somente se, os professores estarem engajados com a possibilidade de mudança e assim estabelecer metas associadas a participação de todos na busca dos resultados favoráveis a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

DORNELLES, Leni Vieira. **Na escola infantil todo mundo brinca se você brincar**. São Paul: Arte Médica, 2001.

<https://criancaportalprofessor.wordpress.com/sugestoes-de-aulas/>. Acessado em 06 de jan. 2016.

MOYLES, Janet. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Arte Médica, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

LOURO, Guacira Lopes. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

SANTIN, Silvino. **Educação Física: educar e profissionalizar**. Porto Alegre: EST, 2001.

MACHADO, Marconde. **A poética do brincar**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

COLL, C. **Desenvolvimento psicológico e educação: necessidades especiais e aprendizagem escolar**. Porto alegre: Artes Médicas, 1997.

DOCKRELL, J. **Crianças com dificuldades de aprendizagem: uma abordagem cognitiva**. Porto alegre: artes médicas, 2000.

APÊNDICES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR À DISTÂNCIA
REDE NACIONAL DE ESPECIALIZAÇÃO EM SEGURANÇA PÚBLICA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DIREITOS INFANTO-JUVENIS NO AMBIENTE ESCOLAR
ESCOLA QUE PROTEGE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Caro responsável o representante legal, gostaríamos de obter o seu consentimento para a participação voluntária da pesquisa do menor

_. Trata-se do Plano de Intervenção Educacional “xxxxxxxxxxxxx”, que será realizado na “escola (?)”, vinculado a Universidade Federal de Sergipe (UFS) e Centro de Educação Superior à Distância CESAD. Pretende-se levantar dados sobre xxxxxxxxxx. O pesquisador responsável pelo projeto JOSÉ NUNES, sob orientação da profa. xxxxxxxxx, pede autorização para realizar uma Entrevista com dados relevantes sobre esse assunto.

O nome do(a) aluno(a) não será utilizado em qualquer fase da pesquisa, o que garante o seu anonimato, a divulgação dos resultados será feita de forma a não identificar o(a) voluntário(a). Não será cobrado nada, também não haverá taxas, nem indenizações ou ressarcimentos, bem como haverá qualquer vantagem ou remuneração. Se o(a) Sr(a) concordar em conceder esse levantamento de dados, as informações prestadas serão de grande utilidade para traçar um quadro sobre a realidade do sistema educacional na cidade de xxxxx, como na Rede Estadual de Educação(?).

Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, sem identificação, sendo guardada em segredo para sempre. Para qualquer outra informação ou esclarecimento de qualquer dúvida relacionada à presente pesquisa, o(a) Sr.(a) poderá entrar em contato com o(a) pesquisador(a) pelo telefone _____ ou pelo e-mail:

_____.

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO

Eu, _____, portador do RG nº

fui informado(a) sobre o que o pesquisador quer fazer e os objetivos da pesquisa, bem
como a forma de participação do(a) menor

_____.
Eu li e compreendi esse termo de consentimento, portanto concordo em dar o meu
consentimento na participação do(a) menor como voluntário (a) na pesquisa, sem
dúvidas, sabendo que não vamos ganhar nada e que teremos a nossa identidade
resguardada. Estou recebendo uma cópia deste documento, assinado, que vou guardar.

(Assinatura d(a) participante)

_____, ____/____/____
cidade, data

(Pesquisador/a)

(Pesquisador/a)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR A DISTÂNCIA



Curso de Especialização em Direitos Infanto-Juvenis no Ambiente Escolar
(Escola que Protege)

CARTA DE COMPROMISSO DE PESQUISA

DADOS DA INSTITUIÇÃO DE ENSINO	
Instituição de Ensino:	Universidade Federal de Sergipe - UFS Centro Superior de Educação à distância - CESAD
Curso:	Especialização em Direitos Infanto-Juvenis no Ambiente Escolar (Escola que Protege)
CNPJ:	
Endereço:	Cidade Universitária "Prof. José Aloísio de Campos" Jardim Rosa Elze s/nº, Departamental III, sala 01
Cidade/Estado:	São Cristóvão / SE

DADOS DO DISCENTE/PESQUISADOR			
Discente/pesquisador:			
Matrícula:		Tel/Cel:	
Endereço:			
Cidade:		CEP:	
CPF:	RG:	ÓRGÃO EXPEDIDOR:	UF:
E-mail:			
Orientador:			
Telefone:			
E-mail:			

DADOS DA INSTITUIÇÃO CONCEDENTE
--

PARA PESQUISAS REALIZADAS EM ESTABELECIMENTOS DE ENSINO:	
Escola:	
Telefones:	Código Inep:

Endereço:	
Cidade:	CEP:
Diretor ou Coordenador responsável na escola:	
Telefones:	
E-mail:	

PARA PESQUISAS REALIZADAS EM OUTROS ESTABELECIMENTOS:	
Local de realização da pesquisa:	
CNPJ:	
Telefones:	
Endereço:	
Cidade:	CEP:
Responsável pelo estágio:	
Telefones:	
E-mail:	

Cláusula 1ª: O presente termo de compromisso formaliza a realização de pesquisa para a realização de Trabalho de Conclusão de Curso em formato de Plano de Intervenção **de caráter obrigatório**, para o recebimento do título de especialista no Curso de Especialização em Direitos Infante-Juvenis no Ambiente Escolar – Escola que Protege, visando a realização de atividades compatíveis com a programação curricular e projeto pedagógico do curso.

Cláusula 2ª: O aluno/pesquisador desenvolverá as suas atividades na área de educação e direitos infante-juvenis, constando em seu Plano de Atividades a realização de entrevistas com professores ou profissionais ligados a redes de proteção, realização de observação de campo e levantamento/pesquisa de documentação da instituição como Projeto Pedagógico, Regimento Interno, Currículo, Projetos, entre outros.

Cláusula 3ª: A pesquisa será realizada no período de ____/____/____ a ____/____/____.

Cláusula 4ª: Não há jornada de atividade de estabelecidas, o aluno/pesquisador atuará de acordo com dias e horários previamente estabelecidos com o responsável pela instituição em questão.

Cláusula 5ª: São obrigações da INSTITUIÇÃO DE ENSINO (UnB):

- a) notificar a INSTITUIÇÃO CONCEDENTE quando ocorrer a transferência, trancamento de curso, abandono ou outro fato impeditivo da continuidade do estágio;
- b) indicar orientador da área a ser desenvolvida no estágio para acompanhar e avaliar as atividades do estagiário;

Cláusula 6ª: São obrigações do ALUNO/PESQUISADOR:

- a) cumprir com empenho e interesse toda a programação estabelecida para seu estágio;
- b) observar e cumprir as normas internas da INSTITUIÇÃO CONCEDENTE, inclusive as relativas ao sigilo e confidencialidade das informações a que tiver acesso;
- c) informar imediatamente à INSTITUIÇÃO DE ENSINO (UnB) a rescisão antecipada do presente termo para que possam adotar as providências administrativas cabíveis;
- d) informar de imediato a INSTITUIÇÃO CONCEDENTE qualquer fato que interrompa, suspenda ou cancele sua matrícula na INSTITUIÇÃO DE ENSINO (UnB);
- e) manter atualizado, junto INSTITUIÇÃO CONCEDENTE, seus dados pessoais e escolares.
- f) assinar o presente termo e entregar uma via a cada parte;

Cláusula 7ª: São obrigações da INSTITUIÇÃO CONCEDENTE:

- a) ofertar instalações que tenham condições de proporcionar ao educando atividades de aprendizagem social, profissional e cultural;
- b) indicar um funcionário de seu quadro de pessoal com formação ou experiência profissional compatível com a área de conhecimento do estagiário, que deve atuar de forma integrada com o orientador da Universidade de Brasília;
- c) entregar, ao final de realização do estágio, declaração que confirme a presença e participação do aluno/pesquisados.

Cláusula 8ª - O presente Termo de Compromisso de Pesquisa somente poderá ser prorrogado ou alterado mediante assinatura de termo aditivo, podendo, no entanto, ser:

- a) extinto automaticamente ao término do estágio;
- b) rescindido por deliberação da INSTITUIÇÃO CONCEDENTE ou do Aluno Pesquisador;
- c) rescindido por conclusão, abandono ou trancamento de matrícula do curso realizado pelo estagiário.

Cláusula 9ª – A INSTITUIÇÃO DE ENSINO, a INSTITUIÇÃO CONCEDENTE, e o ALUNO PESQUISADOR, signatários do presente Termo de Estágio, de comum acordo com os termos ora ajustados, assinam o presente instrumento, em três vias de igual teor e forma, para que surta seus efeitos jurídicos e legais.

_____, _____ de _____ de 2015.

Aluno/Pesquisador

Coordenadora do Curso Escola que Protege
(assinatura e carimbo)

Instituição concedente
(assinatura e carimbo)

ROTEIRO DE ENTREVISTA

SEXO: () Feminino () Masculino

IDADE: ()

Grau de Instrução:

() Ensino Médio (Pedagógico)

() Ensino Superior Incompleto

() Ensino Superior Completo

() Especialização

Tempo de atuação na educação:

() 1 a 3 anos () 4 a 6 anos () 7 a 9 anos () acima de 10 anos

1ª A escola trabalha o lúdico?

2º Em sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

3º A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino de aprendizagem das crianças?

4º Quais os benefícios de se utilizar o lúdico nas atividades para o desenvolvimento?

5º O que falta hoje para a educação das crianças serem mais eficaz?
