



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
FACULDADE DE ITAITUBA - FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

JACQUELINE COÊLHO SANTOS

**O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS:
Análise da prática docente em três escolas ribeirinhas, Itaituba-PA**

ITAITUBA/PA
2018

JACQUELINE COÊLHO SANTOS

O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS:

Análise da prática docente em três escolas ribeirinhas, Itaituba-PA

Monografia de Graduação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia apresentada à Faculdade de Itaituba para obtenção do título de Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, Mestra.

ITAITUBA/PA

2018

SANTOS, Jacqueline Coelho.

O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS: Análise da prática docente em três escolas ribeirinhas, Itaituba-PA / Jacqueline Coelho Santos
- Itaituba: CLPP da FAI, 2018.

60 Fls.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Pedagogia, Licenciatura Plena em Pedagogia, Itaituba, BR-PA, 2018.

Orientadora: Profª Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, Me.

1. O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS: Análise da prática docente em três escolas ribeirinhas, Itaituba-PA.

JACQUELINE COÊLHO SANTOS

**O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS:
Análise da prática docente em três escolas ribeirinhas, Itaituba-PA**

Monografia de Graduação apresentada ao
Colegiado de Pedagogia da Faculdade de
Itaituba, para obtenção do título de Licenciada
Plena em Pedagogia, sob a orientação da Profª
Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ Nota: _____
Profº Dr. Francisco Cláudio de Sousa Silva

Orientadora: _____ Nota: _____
Profª Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro

Avaliador: _____ Nota: _____
Profº Mestre Antoniel Soares Araújo

Resultado: _____ Média: _____

Data: 17 de Março de 2018.

Em especial, aos meus pais por terem sido o pilar durante toda a minha caminhada; a meu esposo e meus filhos por terem entendido minha ausência por todo o período do meu curso. Dedico a eles com muito carinho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Aos meus pais, João da Silva Santos e Hozana Carvalho Coelho por sempre me terem me ajudado de todas as formas, meu esposo por sempre me ajudar financeiramente e ter me entendido nos momentos de dificuldades.

A minha orientadora, Prof^a Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções, incentivos também por ter sido a primeira pessoa a me dar a oportunidade de trabalhar na educação.

A Meus irmãos, pelas palavras de incentivo, em especial, minha irmã Josiane Coelho, por desde o início sempre me deu incentivos para que eu pudesse continuar na realização desse sonho.

Aos meus filhos por terem tido paciência nos momentos em que não pode dar atenção que mereciam, aos meus sogros, Maria Rosenilda e Manoel por cuidarem dos meus filhos no momento em que precisei.

A todos os colaboradores das escolas Independência II, Socorro da Mata Martins e Nazaré II.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

O brinquedo por sua vez, objeto fomentador da ludicidade, gera as situações lúdicas que se apoiam em valores como, entre outros a liberdade, a não produtividade e a imprevisibilidade, o processo, a não produtividade, o processo, a criação, a imaginação e a relação com o texto sociocultural, o que possibilita às crianças realizarem seus desejos e vontades sem medo, sem interferência do adulto e sem promoção de danos ou problemas para a sua vida real (LIMA; APARECIDA, 2004).

RESUMO

Este estudo teve como objetivo conhecer a prática docentes em turmas multisseriadas fazendo o uso do lúdico, e identificar os desafios que se apresentam no cotidiano escolar. Como procedimento metodológico foi realizada uma pesquisa bibliográfica dos autores que debruçam sob o assunto acima. E de acordo com os objetivos dessa investigação foram escolhidas três escolas públicas de ensino fundamental, localizada na área ribeirinha do município de Itaituba/PA, em que se entrevistou sete professores que atuam em turmas multisseriadas. Por fim, este estudo refletiu sobre a prática com turmas de multisséries utilizando o lúdico, a qual requer um empenho particular e dedicação, geralmente os professores são de outras localidades, os quais não dão muita ênfase na cultura local. As metodologias mais utilizadas pelos professores entrevistados para trabalhar o lúdico nas turmas multisseriadas são jogos educativos e brincadeiras, realizam atividades diferenciadas com músicas e dramatização. Um dos maiores desafios dos professores das escolas ribeirinhas em trabalhar o lúdico é falta de material e recursos didáticos, lugar inadequado, falta de apoio das famílias, o pouco tempo disponível para atender os alunos de séries diferentes.

Palavras-chaves: Lúdico. Classes multisseriadas. Escolas ribeirinhas. Prática docente.

ABSTRACT

This study aimed to know the practice of teachers in multi-series classes making use of the playful, and to identify the challenges that present themselves in the daily school life. As a methodological procedure, a bibliographical research was carried out of the authors that deal with the above subject. According to the objectives of this research, three public elementary schools were chosen, located in the riverside area of the municipality of Itaituba / PA, in which seven teachers working in multi-series classes were interviewed. Finally, this study reflected on the practice with multiseries classes using the playful one, which requires a particular commitment and dedication, generally the teachers are from other localities, who do not put much emphasis on the local culture. The most used methodologies used by the teachers interviewed to work the playful in the multi-series classes are educational games and games, they perform different activities with music and dramatization. One of the greatest challenges for teachers in the riverside schools to work on play is lack of material and didactic resources, inadequate place, lack of support from families, little time available to attend students from different grades.

Key Words: Ludic. Multiseries classes. Riverine schools. Teaching practice.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 LUDICIDADE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	12
1.1 O LÚDICO NAS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS.....	12
1.2 INFLUÊNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	16
1.3 AS PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	21
2 CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO EM CLASSES MULTISSERIES.....	25
2.1 CLASSE MULTISSERIADA E O DESAFIO DA EDUCAÇÃO DO CAMPO.....	25
2.2 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS.....	28
2.3 O PAPEL DO PROFESSOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS.....	33
3 O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS: ANÁLISE DA PRÁTICA DOCENTE EM TRÊS ESCOLAS RIBEIRINHAS, ITAITUBA/ PA.....	38
3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	38
3.2 PERFIS DOS ENTREVISTADOS.....	39
3.3 CONTEXTUALIZAÇÃO DAS ESCOLAS PESQUISADAS.....	39
3.4 PRÁTICA LÚDICA NAS CLASSES MULTISSERIADAS.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
BIBLIOGRAFIA.....	57
APÊNDICES.....	59

LISTA DE FIGURAS, QUADROS E GRÁFICOS

Quadro 1. Perfis dos professores.....	39
Figura 1. Barco: Um dos transportes escolares.....	40
Figura 2. Frente da Escola Independência II.....	40
Figura 3. Frente da Escola Independência II.....	42
Figura 4. Frente da Escola Nazaré II.....	43
Quadro 2. Atividade lúdica: Estratégia didática X Passatempo?.....	45
Figura 5. Jogo da Amarelinha – Escola Independência II.....	45
Quadro 3. A prática docente por meio de jogos e brincadeiras.....	46
Figura 6. Corrida do saco com resolução de atividades – Escola Socorro da Mata Martins.....	47
Gráfico 1. Desafios na utilização do lúdico.....	48
Figura 7. Brincadeiras com brinquedo construído no coletivo – Escola Nazaré II....	49
Quadro 4. Brincadeiras livres ou dirigidas?.....	49
Fig. 8. Brincadeira dirigida com o material dourado - Escola Nazaré II.....	50
Fig. 9. Brincadeira livre – Esc. Independência II.....	50
Quadro 5. Aprendizagem lúdica X aprendizagem do aluno.....	51
Fig. 10. Brincadeira com o brinquedo construído com sucata.....	52
Fig. 11. Jogo do Tangran e Bingo de palavras.....	52
Quadro 6. Atividades lúdicas e suas finalidades.....	52
Fig. 12. Jogo da memória – Esc. Independência II.....	53
Fig. 13. Brincadeira livre – Esc. Socorro da Mata.....	53
Fig. 14. Brincadeira livre – Esc. Nazaré II.....	53

INTRODUÇÃO

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e é sob esse ponto de vista que desenvolvemos essa pesquisa, pois entendemos que o aprendizado pode se tornar mais atrativo e divertido por meio da ludicidade. Acredita-se que o brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é analisar a prática dos professores que atuam em turmas multisseriadas, ao mesmo tempo em que seja possível identificar a utilização do lúdico como instrumento de ensino e aprendizagem. Para melhor compreensão da temática foram levantados alguns questionamentos: Qual a importância dada ao lúdico na prática educativa multisseriada? Que desafios o professor encontra para trabalhar o lúdico nas classes multisséries? Quais as atividades lúdicas mais utilizadas pelos professores nas classes multisseriadas?

Para a elaboração deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico utilizando fazendo uso das impressões de autores que se debruçam sob o assunto acima citado, tais como: Cavalari (2008), Cordazzo e Vieira (2007), Corrêa (2005), Hage (2005), Hage, Medeiros e Costa (2012), Lima e Aparecida (2011), Marcelino (1997), Poletto (2005), Silva (2012), Arantes (2006), Zucolloto (2009), entre outros. Realizou-se uma pesquisa de campo com 07 professores de três escolas ribeirinhas: Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Independência II localiza-se à margem esquerda do rio Tapajós, Comunidade Independência II, Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Socorro da Mata Martins, localizada também à margem esquerda do rio Tapajós e Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Nazaré II que está situada à margem direita do rio Tapajós, todas no município de Itaituba-PA.

Este trabalho está constituído de três capítulos sendo que o primeiro trata sobre o lúdico nas concepções pedagógicas, influência dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da criança e as práticas lúdicas no processo de ensino aprendizagem. Em seguida o segundo capítulo vem relatando sobre classe multisseriada e o desafio da educação do campo, a utilização do lúdico nas classes multisseriadas e o papel do professor nas atividades lúdicas. Por fim, o terceiro capítulo traz a pesquisa de campo e nela descreve como acontece a prática lúdica em turmas multisseriadas.

1 LUDICIDADE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

1.1 O LÚDICO NAS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS

O desenvolvimento humano é socialmente construído e está inter-relacionado com a aprendizagem desde o nascimento da criança. No início da idade pré-escolar a criança se envolve em um mundo ilusório e imaginário, onde seus desejos ainda não realizados poderão ser realizados, onde o brinquedo simbólico pode ser entendido como um sistema complexo de fala, por meio de gestos utilizados.

Para Vygotsky (1998) *apud* Watanabe e Chicarelle (2012, p. 02), “desenhar e brincar deveriam ser priorizados como uma fonte de desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento das crianças”. Dessa forma observamos que a brincadeira é a atividade na qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, e por meio da qual se desenvolvem processos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Percebe-se assim que, a educação escolarizada tem um papel único no desenvolvimento do indivíduo, sendo que a criança aprende com o adulto e com outras crianças, transforma seus modos de agir e de pensar, e se essa interação acontece de forma divertida a ação docente e o desenvolvimento infantil torna-se mais afetivos. Segundo Watanabe e Chicarelle (2012, p. 03), “o brincar e o jogar são necessários à saúde física, emocional e intelectual, visto que por meio dessas atividades, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização e a autoestima”. Desse modo, nesse nível de desenvolvimento a criança realiza as tarefas por meio do diálogo, da colaboração, da imitação, da experiência compartilhada e das pistas que lhe são fornecidas.

Os estudos de Zuccolotto (2009, p. 03) revelam que “ao brincar a criança cria, inventa, simboliza uma situação imaginária, podendo assumir ao mesmo tempo diferentes papeis”. Nesse sentido, o hábito de brincar precisa ser cultivado no seio da família, pois, fortalece a formação do vínculo afetivo melhorando as relações, sabendo que o jogo, a brincadeira, o faz de conta, estimula à socialização, a inteligência, a criatividade favorecendo o surgimento do conhecimento das limitações e dificuldades.

Vygotsk (1989) *apud* Zuccolotto (2009, p. 04) relata que “o brinquedo desempenha várias funções no desenvolvimento, como preencher as diversas necessidades da criança, permitir o envolvimento da criança num mundo ilusório, favorecer a ação na esfera cognitiva”. Nesse sentido, podemos observar que além de fornecer um estágio de transição entre pensamento e objeto real, possibilita maior autocontrole da criança, uma vez que lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos.

Diante dessa realidade percebe-se que a atividade lúdica contribui muito para a aprendizagem do aluno, sendo mais um recurso utilizado no processo de ensino, pois ao realizá-la, os professores também se beneficiam, ao associar a prática com a teoria, assim podendo desenvolver diversos aspectos, tanto no campo cognitivo como no socioafetivo, como aponta Silva (2012, p. 10) que, “trazer o lúdico para a sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental é uma prática necessária”.

O autor ainda contribui afirmando que “a convivência de crianças e professores com um conjunto de brinquedos diversos pode permitir que inúmeras experiências lúdicas sejam realizadas” (IBIDEM, p. 15). Conforme anteriormente referido o jogo, por exemplo, pode ser considerado como um meio de aprendizagem mais prazeroso e significativo, de maneira que, inclusive, os conteúdos das disciplinas que poderiam ser assimilados também por meio de atividades lúdicas, assim atividades escolares que favoreçam a desenvoltura das crianças nas brincadeiras devem ter funções pedagógicas que viabilizem o pleno desenvolvimento e a aprendizagem desde pequenas, cabendo à escola possibilitar que isto se concretize.

[...] além de contar com uma diversidade de brinquedos e materiais culturais, os professores precisam planejar o seu uso no contexto educativo, respeitando os interesses as características infantis, bem como as atividades principais da fase em que as crianças se encontram, de forma a atuar sobre a zona de desenvolvimento potencial (LIMA; APARECIDA, 2011, p. 76).

Sendo assim em situações pedagógicas sendo adequadamente organizados, os brinquedos colaboram muito para a promoção das culturas infantis, para assim haver uma evolução no desenvolvimento das crianças para a sua humanização.

Leontiev (1988) *apud* Lima e Aparecida (2011, p. 77) afirma que, “a brincadeira é a atividade de maior valor para a aprendizagem e o desenvolvimento

infantil no período pré-escolar”, pois, a falta de cuidados na infância pode causar sérios problemas trazendo junto prejuízo para as próximas etapas de sua vida. Desse modo, a brincadeira para o professor será um recurso valioso e um grande aliado, tanto para conhecer a criança como para buscar elementos que facilitem planejamento fundamentando e reorganizando suas práticas pedagógicas.

Para Zucolotto (2009, p. 02), “algumas brincadeiras como cabra cega; barra manteiga; amarelinha; e pular corda entre tantas outras, faz parte da lembrança de muitas pessoas, mas infelizmente, não costumam constar no repertório infantil de hoje”. E a família não só pode como deve contribuir para uma mudança, sabendo que a criança simboliza uma situação imaginária assumindo vários papéis ao mesmo tempo.

A importância e responsabilidade do professor do professor para intervir e proporcionar às crianças o seu desenvolvimento integral nas atividades lúdicas, evidenciando que a brincadeira se constitui como uma das linguagens mais significativas e ativas das crianças, por mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para a sua realização (WATANABE; CHICARELLE, 2012, p. 03).

A partir dessa situação compreensão, percebe-se que educação escolarizada tem um papel único no desenvolvimento de cada indivíduo, pois a criança aprende com o adulto e com outras crianças, transforma seus modos de agir e de pensar, tornando o desenvolvimento infantil mais efetivo.

Nesse contexto, no âmbito escolar, a ludicidade apresenta-se como uma alternativa para se repensar nas relações de ensino e de aprendizagem dos conteúdos escolares, os que instauram uma nova ordem pedagógica onde a aprendizagem pelo brincar inclui lidar com limites são estabelecidos e ultrapassados.

[...] a função da brincadeira para a criança está em criar condições para o seu desenvolvimento integral (social, cognitivo, emocional e psicomotor), partindo de objetos concretos, situações imaginárias e interações sociais, estabelecendo relações com o mundo e construindo conhecimento sobre ele e sobre se mesma (ROSA; KRAVCHYCHYN; VIEIRA, 2010, p. 15).

Assim percebemos que a relação do sujeito com a cultura onde está inserido, apropria-se dos significados da cultura como uma forma de desenvolvimento das funções psicológicas construindo o brincar como uma situação privilegiada. Para as autoras, “a brinquedoteca constitui-se em um ambiente físico dotado com brinquedo e perpetuação de uma cultura lúdica” (IBIDEM, p. 16), haja vista que a

brinquedoteca chama atenção e não pode ser confundida com uma sala de aula, devendo ser construída com um objetivo e finalidade específica.

O objetivo principal da brinquedoteca é proporcionar atividades lúdicas para as crianças que frequentam as escolas possam desenvolver a cooperação entre elas, possibilitar um espaço para brincadeiras não dirigidas, espontâneas, além de transmitir a pais e professores conhecimentos sobre a importância do brincar para desenvolvimento das crianças e produção de conhecimento científico sobre o desenvolvimento infantil. Diante do exposto, para as creches e escolas infantis, a brinquedoteca se constitui de um local ímpar, que é muito valorizado pelas professoras, é um local integrado com o restante do prédio escolar.

Cordazzo e Vieira (2007, p. 101) relatam que o brincar tem grande influência para com o desenvolvimento infantil, “o brincar pode ser utilizado como uma ferramenta para estimular déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos desenvolvimentais”. Isso ocorre porque os profissionais que lidam com estas crianças devem estar atentos ao desenvolvimento global infantil.

Freire (2006, p. 127) diz que “há muito tempo instituiu-se que a escola seria fechada, silenciosa, dividida, assim como é hoje, em disciplinas. Os professores seriam casmurros, as paredes descoloridas, e haveria muitas paredes”. Diante dessa realidade esses alunos ficariam trancados nessas salas confinados em pequenos espaços, o contato entre outros alunos seria mínimo, poderia falar com autorização dos professores, o jogo era o grande inimigo das disciplinas podendo ser banido das instituições, às vezes era aturado na hora do recreio.

Cabe ressaltar que a essência educativa encontra-se no brincar, mais do que no brinquedo, pois a valorização da capacidade de inventar, disfarçar, simbolizar, representar, ironizar, tudo isso se dá pela expressividade e criatividade. Desse modo, “o respeito à liberdade e à criatividade da criança está longe do sentido que os chamamos brinquedos educativos adquiriam historicamente” (OLIVEIRA, 2006, p. 76). Ainda de acordo com o autor, a educação ligava-se à ação, e por intermédio dela a criança podia encontrar um lugar no mundo para que as crianças possam assim assumir responsabilidade para desenvolver e transmitir a tradição, o saber, o conhecimento que constitui a herança das gerações. Para Vasconcelos (2006, p. 71), “[...] as crianças muito pequenas não conseguem participar por muito tempo de brincadeiras com regras previamente organizadas [...], mesmo que sejam organizadas pelos próprios participantes”.

Nesse contexto, pela brincadeira, a criança sem intencionalidade, acaba estimulando uma série de aspectos que contribui tanto para o desenvolvimento individual como para o social do ser. Nesse sentido, Cordazzo e Vieira (2007, p. 97) assinalam que, “a brincadeira, seja simbólica ou de regras, não tem apenas um caráter de diversão ou de passatempo”. Nesse mesmo pensamento, Watanabe e Chicarelle (2012, p. 06) entendem que “o brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento”, pois, o brinquedo fornece uma ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência e as motivações volitivas aparecem no objeto, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento.

1.2 INFLUÊNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O jogo tem uma contribuição na progressão física e mental do ser humano, além de ajudar na compreensão e intervenção dos fenômenos sociais e culturais, sabendo que a criança tem como instinto natural o ato de brincar. Hage, Medeiros e Costa (2012, p. 05) enfatizam que, “o jogo não deve ser utilizado como passatempo, mas sim com uma função social e educativa, que gere o desenvolvimento do conhecimento que ali foi proposto como aprendizagem”. De fato, o lúdico desenvolvido por meio dos jogos e brincadeiras tem função de uma proposta pedagógica que é viável no processo de aprendizagem.

Para que as atividades lúdicas contribuam no desenvolvimento infantil é fundamental que a organização didática das aulas e a metodologia aplicada pelo professor sejam “adaptados de acordo com a realidade do cotidiano desses alunos para que eles possam ter uma maior compreensão e consigam aprender o que está sendo ensinado” (IBIDEM, p. 03).

Nesse caso, a participação efetiva dos pais é de extrema importância, mas infelizmente não é o que vem ocorrendo no dia a dia da maioria das crianças, sendo que muitos pais acreditam que responsabilidade é toda do professor juntamente com a instituição. Ainda no conceito dos autores, “usar o lúdico como recurso pedagógico e facilitador no processo de ensino, requer metodologia e planejamento, haja vista que estes são fundamentais para desenrolá-lo deste processo” (IBIDEM, p. 06). A

partir dessa compreensão pode-se destacar que as atividades desenvolvidas devem estar de acordo com o cotidiano e os recursos adaptados às necessidades da turma.

A função do brinquedo é a brincadeira. O brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade. A brincadeira é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma (CODAZZO; VIEIRA, 2007, p. 94).

Considerando esses aspectos, a brincadeira é uma atividade espontânea e que proporciona às crianças condições saudáveis para o seu desenvolvimento, possuindo flexibilidade para ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos.

Nessa perspectiva, para iniciar o desenvolvimento da experiência em questão, deve ser utilizado vários jogos e o objetivo desses jogos é exercitar a concentração e explorar as habilidades que eles possuem e também reconhecer a importância que a leitura tem. Depreende-se, dessa forma que, o jogo sem dúvida é um recurso bastante relevante e como percebemos, podem contribuir de forma significativa no processo de aquisição da leitura e escrita, por isso é de extrema importância utilizar este recurso no processo de ensino e aprendizagem, buscando uma perspectiva mais prazerosa e participativa.

No que se refere aos jogos de construção, verificamos que estes possibilitam às crianças a construção do mundo real, permitindo que a criança, a partir da brincadeira, possa reconstruir o meio onde ela vive. Assim, como estes jogos as crianças aprimoram a sua criatividade e a imaginação, vivendo papéis da vida real através de desenhos e outros modos (SILVA, 2012, p. 23).

É importante salientar que os jogos proporcionam algumas habilidades específicas que auxiliam no raciocínio lógico, percepções, visuais e sensoriais, através do jogo as pessoas podem processar mais rápido as informações, assim podendo desenvolver seus sentidos para obter mais capacidade para discernir os diferentes tipos de informações.

A criança ao brincar, “recebe por intermédio de um artefato dados culturais complexos, e busca interpretá-los para produzir uma nova ação que, mesmo que responda à prescrição do objeto, é sempre uma produção singular”. (BROUGÈRE, 2004 *apud* PIANOVSKI, 2012, p. 06). De acordo com o autor, o brinquedo

contribui para o desenvolvimento da cultura lúdica, a qual não é composta de brincadeiras, mas é também suporte de representações e, que também depende das capacidades psicológicas da criança, portanto, é no brinquedo que a criança começa a agir numa esfera cognitiva, o que é impulsionado pelas motivações e tendências internas, pois a criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade do brinquedo.

Então, os jogos para vários participantes não são puras expressões de princípios lúdicos, já que integram mais e mais a representação de um aspecto da vida social no presente ou no passado [...] Eles associam imagem e função, há séculos como é o caso do jogo de xadrez; porém nesse caso de específico, a imagem desapareceu sob a estrutura do jogo, cujas peças, pela própria forma, significam diferentes aspectos, sendo que o jogador pode esquecer os símbolos ancestrais. O que é uma força simbólica que pode ser reavivada em certas situações (IBIDEM, p. 07).

A partir dessa compreensão, o jogo não é definido por uma função precisa, mas representa um objeto sólido que a criança usa livremente, sem submeter-se a regras ou algum princípio de outra natureza. De acordo com Poletto (2005, p. 02), “os brinquedos também possibilitam a manipulação das imagens, das significações simbólicas, que constituem uma parte da impregnação cultural à qual a criança está submetida”. Nesse sentido, a criança na maioria das vezes não se contenta em contemplar ou registrar as imagens, ela manipula as brincadeiras transformando-as em novas significações, isto é, a representação é transformada diversas vezes, logo depois personalizada.

Conforme Mocruz e Pereira (2015, p. 15), “As crianças de todo o mundo, quando podem, tem espaço e liberdade, tudo, para conhecer! Brincam porque brincar é um caminho que alia liberdade com conhecimento”. Partindo desse pressuposto, podemos afirmar que as crianças amam brincar e acima de tudo, o conhecimento que nasce desse exercício, é alinhamento perfeito, promovendo o conhecimento, no sentido psicológico e físico.

A brincadeira é a atividade principal da infância, logo, “se dá não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas principalmente pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil”. (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 96). Sendo assim, a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal que proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil.

A cultura lúdica infantil inclui um ambiente cheio de objetos, materiais concretos, ou seja, de brinquedos, e integra elementos externos que acabam influenciando certas brincadeiras tais como suas atitudes e capacidades, envolvidas no meio cultural e social. Esses brinquedos devem-se encontrar em um lugar e na cultura infantil, pois através do brinquedo, a criança alcança uma definição funcional de conceitos, objetos, de modo que as palavras passam a fazer parte de algo concreto; situação imaginária que surge nestas situações representa a emancipação da criança frente às situações relacionais.

O brinquedo, por sua vez, objeto fomentador da ludicidade, gera situações lúdicas que apoiam em valores como, entre outros, a liberdade, a não produtividade e a imprevisibilidade, o processo, a criação, a imaginação e a relação com o contexto sociocultural, que possibilita às crianças realizarem seus desejos e vontades sem medo, sem interferência do adulto e sem promoção de danos ou problemas para a sua vida real (LIMA; APARECIDA, 2011, p. 66).

Diante dessa realidade, o brinquedo recebe conotações diferentes dependendo de quem vai empregar, enquanto as crianças o utilizam com seriedade, para se aproximarem do mundo ao seu redor por meio da interpretação ativa dos significados envolvidos na cultura, os adultos fazem uso deles para se afastarem da realidade vivenciada, e ao mesmo tempo proporcionar distração, como de ocupação do tempo infantil.

Ainda conforme as autoras, pode-se definir que, a brincadeira configura-se como ação lúdica que possui regras implícitas que aparecem nas crianças a partir dos 2 anos.

Durante o manuseio dos objetos, as crianças procuram incorporar algumas de suas ações e passam então transferi-las para outros objetos. Nessa atividade, a princípio repetem continuamente a ação aprendida e, após essa repetição, começam a substituir o dado objeto por outros que lhe possibilitem realizar a mesma ação (IBIDEM, p. 68).

Percebemos então, que o desenvolvimento da estrutura da ação lúdica na primeira infância configura-se então como um trânsito da ação, determinada pelo objeto, passando pela utilização variada, para as ações ligadas entre si numa lógica que reflete ações reais. Conforme Vygotsky (2004) *apud* Lima e Aparecida (2011, p. 69), “todas as funções da consciência formam-se originalmente na ação”.

Diante dessa realidade se observa como é fundamental para o desenvolvimento cognitivo aprender concepções coerentes de criança e de educação.

Desse modo, a Teoria Histórico-Cultural reconhece que as atividades lúdicas se diferenciam pelo grau de complexidade, ou seja, os jogos e brincadeiras favorecem as relações sociais, incorporam crenças, regras, condutas e alguns valores considerados ideais dentro de certa cultura. Assim, a brincadeira é um modo da criança de realizar ações que lhe satisfaçam, é uma forma de aprender sobre os objetos e o mundo, dos quais elas tiram suas próprias impressões.

Para Cordazzo e Vieira (2007, p. 95), “mesmo as regras chegando prontas às crianças, estas têm a liberdade e a flexibilidade de aceitar, modificar ou simplesmente ignorá-las”. É importante salientar que o objetivo final de uma criança é vencer o jogo, mesmo que não vença, o prazer que sente durante o jogo pode fazer com que ela sinta vontade de continuar jogando.

O jogo ao ocorrer em situação sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. Portanto, o lúdico vem oferecendo oportunidades para experimentar comportamentos que jamais poderiam ser tentados pelo medo de errar ou de ser punido. Logo, a ludicidade aqui é entendida como fonte de comunicação, a brincadeira, seja simbólica ou de regras, não tem apenas um caráter de diversão ou de passatempo ela usa sem a intencionalidade, estimulando uma série de aspectos que acaba contribuindo tanto para o desenvolvimento individual quanto social para o ser.

A necessidade da recuperação da força do lúdico na educação fica ainda mais patente, se considerarmos que o processo educativo, tal como se manifesta, na sociedade contemporânea, é voltado, quase que exclusivamente, para a “vida produtiva” (MARCELLINO, 1997, p. 47).

Em seus estudos, o autor não propõe a instrumentalização da infância, mas que esta perspectiva é fundamental para a vivência do lúdico na cultura da criança. Não defende também a preservação da infância que ignora o princípio da realidade, E sim, defende a necessidade de respeitar o direito à alegria, ao prazer propiciado pelo lúdico da cultura de cada um.

Na visão de Watanabe e Chicarelle (2012, p. 02), “o brinquedo simbólico das crianças pode ser entendido como um sistema complexo da fala, por meio de gestos

que comunicam o significado dos objetos utilizados para brincar”. Ele fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias, a formação dos planos da vida real e as motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Outro fato que contribui para o desenvolvimento cognitivo é o ato de desenhar e brincar, sendo assim, deveriam ser priorizados como uma importante fonte de desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento das crianças. E, cabe ao educador organizar o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. De acordo com Vasconcelos (2006, p. 65) “é a partir da ação que a criança desenvolve sobre o meio físico e social que se formam as estruturas de pensamento”. Para detectar esse desenvolvimento é preciso observar a criança, pois como já foi citado há uma fase para cada situação e o trajeto desse desenvolvimento do conhecimento se organiza a partir de estruturas mais simples para estruturas mais complexas.

1.3 AS PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

As pesquisas desenvolvidas por Silva (2012, p. 10) “revelam que trazer o lúdico para a sala de aula é de fundamental importância e necessário”. Compreende que a atividade lúdica acaba contribuindo para o aprendizado do aluno e ao realizar essa tarefa os professores acabam beneficiando e promovendo a participação desenvolvendo os aspectos tanto cognitivo como sócio afetivo e o ambiente vai se tornando acolhedor e favorável à aprendizagem.

A representação simbólica dos objetos é importante fonte de desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento das crianças. Pois é por meio do brinquedo, que a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. De fato, a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas aos objetos que tem acesso, assim como a criança, sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade e além do seu comportamento diário.

Para Silva (2012, p. 24), “brincar na escola não é a mesma coisa que brincar em casa ou na rua. Nas escolas e nas creches a brincadeira, muitas vezes, é negada, secundarizada e requer do professor uma postura diferente”. Portanto, ela é

vinculada nos objetivos do educador, que é o adulto que conduz intencionalmente as relações de ensino, pode-se dizer que a brincadeira é uma forma de aprender, ambiente escolar deve-se ter cuidado com uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos.

Com base nessa afirmativa, entendemos que, quando vinculada aos objetivos pedagógicos, o brincar é uma forma de aprender, pois estamos nos referindo ao ambiente escolar, logo, faz-se necessário mais cuidado na escolha dos jogos, brincadeiras e brinquedos como contribuição no desenvolvimento da criança. Ainda na concepção do autor, “a escola deve acompanhar a evolução das tecnologias, proporcionando um maior contato da criança com instrumentos tecnológicos” (IBIDEM, p. 27). É importante salientar que se torna imprescindível que os educadores tenham conhecimento e façam uso de computadores, da internet e redes sociais para que possam realizar atividades diferenciadas que venha a culminar com a aprendizagem de forma adequada.

Atualmente a criança brinca bem menos, e muitos motivos são dados, mas que não devem ser aceitos como desculpas, pois o brincar é essencial na vida de uma criança. E a família não só pode como deve contribuir para uma mudança, sabendo que a criança simboliza uma situação imaginária assumindo vários papéis ao mesmo tempo.

A análise da criança inserida na sociedade demonstra que, de uma perspectiva mais geral, o que vem se verificando, de modo crescente é o furto da possibilidade da vivência do lúdico na infância, ou pela negação temporal e espacial do jogo, do brinquedo, da festa, mesmo através do consumo “obrigatório” de determinados bens e serviços oferecidos como num grande supermercado (MARCELLINO, 1997, p. 55).

Percebendo então, que a sociedade instrumentaliza a cultura, destacando o seu caráter produtivo e sua manifestação enquanto produto, que acaba desvalorizando, ou até mesmo deixa considerar a criança como tal por não conhecê-los como produtora de cultura. Desse modo, Watanabe e Chicarelle (2012, p. 02) acentuam que o ato de brincar é a atividade na qual ocorrem as mais importantes “mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, e por meio da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento”. De acordo com os autores, os jogos e brincadeiras são os instrumentos pedagógicos mais importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois o ato de jogar e brincar

acabam desenvolvendo habilidades necessárias para o processo de alfabetização e letramento.

Nesse sentido, a educação escolarizada tem um papel único no desenvolvimento do indivíduo, pois a criança aprende com o adulto e com outras crianças, transforma seus modos de agir e pensar, como a imaginação, a interpretação, tomada de decisão, a criatividade, auxilia a propor hipóteses, a agir diante de novas situações, sendo assim, atividade lúdica pode auxiliar no nível de desenvolvimento potencial. O brincar envolve a atividade física e mental, as emoções, as interações com outros seres humanos e com o ambiente social e cultural.

Evidencia-se na realidade das escolas de educação infantil e ensino fundamental que, os brinquedos e as brincadeiras não são adequadamente utilizados, pois se observa situações por parte dos professores, não só ausência de compreensão sobre o universo infantil, mas do valor da ludicidade para o desenvolvimento das crianças. Então, o brincar é uma das atividades fundamentais para um desenvolvimento da identidade e da autonomia, pois a criança desde cedo pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira.

Usar o lúdico como recurso pedagógico e facilitador no processo de ensino, requer metodologia e planejamento, haja vista que estes são fundamentais para desenrolá-lo deste processo, as atividades desenvolvidas devem estar de acordo com o cotidiano e os recursos adaptados às necessidades da turma (HAGE; MEDEIROS; COSTA, 2012, p. 06).

Diante do que foi exposto, entendemos que para desenvolver uma experiência é necessário utilizar vários jogos para entender sua eficácia, como também realizar de forma bem divertida e ter uma boa aceitação. Ainda é válido ressaltar que ao utilizar jogos como recurso, com a participação dos alunos, significa muito na vida de qualquer criança, tornando significativo o processo de ensino e aprendizagem.

Na idade Média havia uma tendência de formação disciplinadora que defendia a integridade do corpo, condenando assim o jogo e considerando-o como atividade criminosa. Com o renascimento, surgido no século XIV, o jogo foi, gradualmente, retirado da censura e incorporado no processo de formação das crianças (SILVA, 2012, p.15).

Conforme anteriormente referido, essa orientação nas escolas acaba preconizando a importância do jogo e dos exercícios, na formação dos alunos, tornando assim o ambiente escolar acolhedor e favorável à aprendizagem das crianças, fazendo com que este mesmo ambiente não se torne cansativo e enfadonho.

Contando ainda com Silva (2012, p. 23), com referência aos jogos de construção, “verificamos que estes possibilitam às crianças a construção do mundo real, permitindo que a criança, a partir da brincadeira, possa reconstruir o meio onde ela vive”. Assim sendo, as crianças possam aprimorar a sua criatividade e a imaginação, vivendo papéis da vida real através de desenhos e outros modos. Determinadas vezes as crianças não alcançam um determinado rendimento escolar esperado, ou apresentam dificuldades de aprendizagem porque determinados aspectos do seu desenvolvimento estão em déficit quando comparados com sua idade cronológica (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 100).

Diante do exposto pode-se observar que a brincadeira é uma ferramenta que pode ser utilizada como um estímulo para os processos de desenvolvimento e de aprendizagem, sendo que as brincadeiras podem ser realizadas na hora do intervalo, pois nesse momento há oportunidade das crianças estabelecerem amizades através da brincadeira.

Sob esse viés é possível observar que a criança é um ser ativo capaz de construir a sua cultura lúdica brincando, significando para si a cultura no geral e também estabelecendo novas relações com o ambiente. Torna-se necessário a definição de brincar e de brincadeira, entendendo-a a partir do contexto da cultura em que está inserida, pois brincar é um comportamento e não deve ser entendido apenas como uma resposta a um estímulo, mas como uma relação estabelecida com um contexto social. É por meio das brincadeiras que a criança supre suas necessidades, “sendo também um meio de aprendizado, de desenvolvimento da imaginação, da compreensão da realidade, do domínio de regras e da construção de uma situação imaginária, base para o pensamento abstrato e adulto” (VYGOTSKY, 1991 *apud* ROSA; KRAVCHYCHYN; VIEIRA, 2010, p. 12).

Diante dessa realidade percebe-se que a função da brincadeira para o desenvolvimento infantil são as possibilidades de interações sociais e os significados que a criança dá aos aspectos da realidade por meio do brincar.

2 CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO EM CLASSES MULTISSÉRIES

2.1 CLASSES MULTISSERIASADAS E O DESAFIO DA EDUCAÇÃO DO CAMPO

Para Souza e Santos (2007, p. 213), “As escolas multisseriadas encontram grandes dificuldades de funcionamento no sistema educacional brasileiro”. Além disso corre um risco muito grande de fechamento, pois muitas vezes não há uma demanda suficiente de alunos, são marginalizadas pela sociedade como escolas com um ensino deficiente. As condições dessas escolas são precárias, há falta de material de didático para o desenvolvimento das atividades em classe.

Delineia-se assim, um imaginário de que, para viver na roça, não há necessidade de amplos conhecimentos socializados pela escola. Esta concepção de educação rural considerava que, para os trabalhadores do campo não era importante a formação (ANTONIO; LUCINI, 2007, p. 178). As escolas criadas no meio rural, geralmente multisseriadas e isoladas, eram poucas, com o processo de urbanização crescente e o movimento de correntes migrações, a educação rural começa a ser objeto de algumas preocupações dos setores ligados à educação.

Calazans (1993) *apud* Antonio e Lucini (2007, p. 179) afirma que se observam “intenções do poder público de prover o meio rural de escolas já no século XIX. Porém, apenas a partir de 1930 é que os programas de escolarização do meio rural ganham corpo”. Porém, o forte movimento migratório ocorrido no país veio como desencadeador de um olhar mais atento para a educação rural, e aí surge o realismo pedagógico e com isso pretendia uma escola integrada às condições locais, com o objetivo de fixar o homem do campo.

O processo de ensino-aprendizagem é realizado em sua grande maioria em classes multisseriadas, onde alunos de diferentes séries e idades estudam num mesmo espaço e horário, com apenas um docente; para realizar o trabalho pedagógico e desempenhar outras funções tais como: servente, merendeira, técnico/a administrativo etc. (CRISTO; NETO; COUTO, 2005, p.119).

Na maioria dessas escolas há uma grande precariedade, funcionando em locais inapropriados, cobertos de palha que às vezes por estarem velhas, quando chove acaba molhando os alunos, além de serem pequenas e apertadas, por esses e outros motivos os docentes nem sempre desenvolvem de forma adequada seu

trabalho pedagógico, mas os discentes têm um certo anseio em possuir uma escola com estrutura física adequada. No entanto, as escolas com classes multisseriadas ficam escondidas e suas expectativas, seus problemas, suas cores, suas dores e sabores passam despercebidos, mas, apesar das mazelas, as escolas estão lá, vivas, pulsantes e dinâmicas.

Segundo Lopes (2005, p. 212), “A abertura da proposta pedagógica necessária para a escolarização no campo, rumo às perspectivas sociais, é o diferencial e o mais profundo signo identificador do ideal pedagógico”. Pois o que se pretende trabalhar em perímetros não urbanos tem sido comprometido pela estrutura de desenvolvimento econômico, cultural e sócio-político que nas últimas décadas vem sendo operacionalizado, este paradigma alcançou o contexto educacional da educação do campo.

Porém, as escolas que trabalham com a modalidade de ensino multisseriado apresentam grandes desafios e ao mesmo tempo muitas possibilidades, no caso dos conhecimentos adquiridos acerca da educação e desenvolvimento dos trabalhos pedagógicos desenvolvidos nas escolas do campo multisseriadas. E ainda, observa-se que os professores têm acesso as formações continuadas, fundamentalmente regularizada no atendimento dos programas estabelecidos pelos governos federal e municipal que chegue até as escolas campesinas. A fim de qualificar esses educadores que ainda não estão qualificados para trabalhar com alunos de níveis de escolaridade, aprendizagem e ritmos diferentes, situações familiares complexas, idades variadas e possibilidade ou empecilhos múltiplos.

A vida desses estudantes do meio rural é uma luta constante entre estudar e trabalhar, muitos trabalham com roça e por ser um trabalho bem pesado muitas vezes eles acabam abandonando o estudo. No entanto, o oferecimento de uma educação básica de boa qualidade, em termos universalizantes, se contraporía a uma das principais funções da educação formal na nossa sociedade.

O modelo de escola rural que tem predominado na história brasileira é constituído, quase que em sua totalidade, de classes multisseriadas, considerando que a educação no campo esteve sempre em segundo plano, limitando-se ao ensino das primeiras letras da zona rural na escola (RITTER 2010, p. 08).

Desta forma, a educação rural não pode mais ser vista somente como de primeiras letras, aí vem à preocupação com a preparação do aluno para seguir seus

estudos com competência, nesse sentido abrem-se oportunidades para que os alunos de classes multisseriadas reúnam-se em grupos, não necessariamente, por série, mas sim por objetivos sendo diferenciado de acordo com o desempenho de cada aluno.

Portanto, a construção do processo de ensino e aprendizagem da escola do campo, precisa ser revista principalmente o comportamento dos educadores, pois as escolas do campo trabalham vários interesses inclusive valores e conhecimentos tecnológicos com a perspectiva de desenvolvimento social e igualitário.

Como citado, o ensino multisseriado exige que haja uma nova identidade além da qual já existe para que possa ser transmitido novo conhecimento científico e que os mesmos possam se associar a novas técnicas educacionais com o modo de vida em que vivem, sendo que se exigem práticas e reflexões em relação ao que está sendo aplicado ao aluno. Por esses motivos, devem trabalhar unidos todos que fazem parte da escola, para juntos repassarem ao aluno os conhecimentos que se produziu e se tornaram essenciais para a participação de qualquer pessoa, ou seja, as escolas que trabalham com a modalidade de ensino multisseriado apresentam grandes desafios e ao mesmo tempo muitas possibilidades.

Nesse contexto é muito importante a ajuda de todos para o crescimento profissional dos docentes e intelectual dos alunos, haja vista que a secretaria de educação necessita fazer a sua parte como fornecedora de programas de capacitação e formação continuada para que esses professores que trabalham essa modalidade de ensino, tenham suporte para desenvolver seu trabalho com segurança, os pais e comunidade também precisam andar juntos para fortalecer o ensino dos alunos de forma que venham a adaptar os currículos a realidade do campo (COSTA; 2013, p. 37).

Atualmente a profissão de professor é muito complexa e, além disso, exige qualificação profissional o tempo todo, sendo que a formação continuada é uma forma do professor se aprimorar cada vez mais se tornando essencial no exercício da docência, e através deste apresentando contribuições importantes para a área educacional não somente por oferecer informações da realidade de turmas de multisséries, mas por oferecer informações importantes sobre os indivíduos que vivem no meio rural, pois o problema não está em ofertar somente a educação, mas também em condições de funcionamento.

A classe multisseriada significa luta de ambas as partes, tanto dos professores quanto dos alunos. É preciso dedicação dos dois e dos pais, que muitas vezes não ajudam no trabalho. Reclamam, dizem que o filho não está aprendendo nada, mas muitos deles são analfabetos e também levam o filho para a roça. Por isso, eles são culpados por esse fracasso (CORRÊA, 2005, p. 33).

Portanto, para se trabalhar em classes multisseriadas é preciso entender para conviver com as diferenças de idade, classe social e de mentalidades. A classe multisseriada é como se fosse outra sala qualquer, sendo que nela existem mais dificuldades em relação às escolas da cidade, na verdade classe multisseriada é um verdadeiro desafio.

Hage (2005, p. 43) afirma que, “a realidade vivenciada pelos sujeitos nas escolas existentes no campo denuncia grandes desafios a serem enfrentados para que sejam cumpridos os marcos operacionais nas legislações educacionais”. Diante desta afirmação é importante destacar que o professor que trabalha na educação do campo é preciso considerar a diversidade e a singularidade dos tradicionais povos que estão no campo, a exemplo os agricultores e familiares que são de regiões e culturas diferentes. A partir da inclusão da educação como um processo de formação do cidadão, tanto pessoal simples como intelectual, como objetivo de garantir uma vida favorável e digna nas comunidades campesinas, somente a partir de então que a educação do campo passou a ser mais valorizada.

Portanto, o educador precisa ter a sensibilidade para desenvolver o seu trabalho, buscando dinamizar o convívio social, cultural e educativo se preocupando com a realidade de cada um, pois a cultura campesina é diferente da cultura da cidade, dessa forma faz-se necessário valorizar sucessivamente o processo de adaptação desses sujeitos ao seu cotidiano.

2.2 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIADAS

Nas classes multisseriadas, a utilização do lúdico é de extrema importância, pois nelas existem alunos de todas as idades como afirma Silva (2010, p. 30), “toda atividade pode ser aplicada nas diversas faixas etárias, sofrendo adaptações em sua aplicação, sua organização e suas estratégias ministradas”. Como citado é muito importante entender as características das pessoas envolvidas nas atividades, os recreadores têm a função de organizar as atividades reativas a serem realizadas.

Além de compreender a área cognitiva, o desenvolvimento motor e a relação social dos praticantes é um desafio, pois elas acabam permitindo que os praticantes desenvolvam a socialização, criatividade, o vocabulário etc.

Quando pensamos em escola, pensamos num local destinado a estudos, obrigação e trabalho, em que, cada vez mais, as crianças e os jovens recebem uma carga imensa de responsabilidade, dificultando que eles joguem espontaneamente, afastando-os de sua cultura infantil. Dessa forma acaba assegurando de uma forma bem agradável, o relacionamento social com outras crianças e conhecimento do mundo em que vive. Esta é uma decorrência dos demais, que se deve atentar para que a compreensão da peça seja plena e que esteja ao gosto e interesse das crianças, e como é sabido o desenvolvimento intelectual e emocional é acelerado na fase da infância, portanto estas preferências alteram-se na mesma velocidade.

Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas entre os meninos comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, todo um código e toda uma jurisprudência (PIAGET, 1994 *apud* DOHME, 2009, p. 23). Desse modo, para a criança este processo irá ser tão mecânico, rápido e natural que muitas vezes acaba passando despercebido pelo adulto e às vezes não se percebe a importância, sendo que a vivência em atividades recreativas e educativas, como os jogos permite a inclusão de todos aqueles que desejarem a sua prática, assim valorizando as atividades significa oferecer oportunidades de vivências motoras, atendendo às necessidades biológicas e sociomotoras do praticante.

Como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo o meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança; para nós, deve ser meio. Daí este nome de “jogos educativos”, que tende a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem de pedagogia maternal. Não se trata, portanto, de deixar a criança livre de sua atividade, abandonada a si mesma (BROUGERE, 1998 *apud* DOHME, 2009, p. 79).

Dessa forma, o jogo praticado em turmas de multissérie será favorável para criança que acaba constituindo um fim, ela participa com o objetivo de obter prazer. Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde se empregam a força, são vistos fundamentalmente pela sua função de exercício, principalmente o físico, esse desenvolvimento pode estar ligado aos movimentos do corpo.

[...] para desenvolver as competências necessárias ao ensino, é preciso dar oportunidade para que os alunos-mestres quebrem a cabeça, planejando e executando projetos de ensino em aprendizagem dos estudantes se efetive a partir de situações-problema inseridas em práticas sociais, nas quais os participantes estejam envolvidos e interessados (BOCCHESE, 2002, p. 33).

Porém faz-se necessário entender como as competências mais amplas se desdobram de outras competências e dos conhecimentos a serem mobilizados pelos estudantes na sua construção pode contribuir para o seu desenvolvimento. Dessa forma percebe-se a importância e responsabilidade do professor de turmas multisseriadas para intervir e propiciar às crianças o seu desenvolvimento integral nas atividades lúdicas. A educação escolarizada tem um papel único no desenvolvimento do indivíduo, além disso, o brincar constitui-se como um importante instrumento no desenvolvimento das crianças na linguagem escrita.

A partir desta atividade desenvolvida na classe multisseriada constatamos que o trabalho com jogo possibilita ao alunado a vivência e desenvolvimento de um ensino diferenciado, onde enriquece e oferece aos mesmos, experiências distinguidas das quais estavam acostumadas (HAGE; MEDEIROS; COSTA, 2012, p. 07).

Desse modo, o jogo quando trabalhado de forma diferenciada irá despertar no aluno o interesse pela leitura e escrita e com isso sem dúvida o professor conseguirá um bom resultado em relação a seus alunos, e assim percebe-se que o jogo pode ajudar no ensino e aprendizagem dos educandos dessas turmas. Isso faz com que aos poucos as crianças interajam com o grupo social e com a cultura possibilitando o seu desenvolvimento do comportamento e pensamento.

Para Ferri (1994, p. 43), “O professor deve ser preparado para receber formação profissional especializada, bem como supervisor e administradores, voltando-se para a realidade do campo e deixando de transplantar o “modelo” da cidade”. Porém faz-se necessário que esses cursos sejam voltados para a realidade deles, ou seja, o dia a dia de cada um, sendo que o educador hábil irá procurar alternar atividades que requeiram habilidades mais variáveis possíveis, assim permitindo que todos se descubram sem haver qualquer supremacia de uns com os outros.

O leque variado de requisições que as atividades lúdicas implicam fará com que cada um venha a se conhecer melhor e se sentir desafiado a desempenhar melhor. Atender bem a um desafio seja ele artístico, físico ou intelectual irá trabalhar com sua autoconfiança, que irá se estender, no

futuro, à crença de conseguir vencer desafios mais audaciosos (DHOME, 2009, p. 125).

Portanto é importante conhecer suas reais possibilidades e limitações, pois são dois fatores importantes para se trabalhar em equipe, sabendo que os desafios que virão são vários, pois a criança brinca por necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas aos objetos que tem acesso. A brincadeira é a forma possível de satisfazer a essas necessidades, ou seja, ela sempre se comporta além do comportamento habitual.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo a criança precisa brincar, criar e inventar (CARVALHO, 2011 *apud* HAGE; MEDEIROS; COSTA, 2012, p. 07).

Diante dessa realidade percebe-se que, esses jogos sendo desenvolvidos em turmas multisseriada irá possibilitar ao alunado a vivência e desenvolvimento de um ensino diferenciado enriquecendo e oferecendo aos mesmos, experiências diferentes das que já estão acostumados, isso acaba facilitando o trabalho do educador e o ensino e aprendizagem dos alunos que estudam nessas turmas, lembrando que o professor precisa entender o ensino como brinquedo, ou seja, brincar com as suas ideias, convidar outras crianças para a brincadeira, e antes de qualquer coisa pensar em como vai brincar.

Considerando o desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento, a ludicidade constitui-se como importante instrumento. A criança que ainda não é alfabetizada, mas já folheia livros, finge lê-los, brinca de escrever, ouve histórias que lhe são lidas, está rodeada de material escrito e percebe seu uso e função, essa criança é ainda “analfabeta”, porque não aprendeu a ler e escrever, mas já penetrou no mundo do letramento, já é de certa forma letrada (SOARES, 2001 *apud* WATANBE; CHICARELLE, 2012, p. 09).

De acordo com o autor, entendemos que a criança muito antes de entrar na escola aprende uma série de conhecimentos sobre o mundo que os cerca, tornando o aprendizado realizado de maneira adequada resulta no seu desenvolvimento independente. Segundo Polleto (2005, p. 67) “o lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura e através do qual se pode permear suas vivencias internas com a realidade externa”. Sendo assim apesar das crianças serem menos

favorecidas e viverem em situação de extrema pobreza, estresse e risco constante, o lúdico pode ser um instrumento de promoção, sendo que as crianças violadas em seus direitos automaticamente deixam de brincar para trabalhar, realizando papéis dos adultos, o brincar relaciona-se a atividades e às companhias.

Os alunos percorrem longas distâncias para ter acesso ao ensino público e gratuito. Apesar de muitos destes jovens terem estudado na escola multisseriada com o mesmo professor, percebemos que há uma ruptura do ensino do campo para o ensino da cidade e a predominância de valores urbanos devidos às melhores condições de estrutura física da escola (SOUZA; SANTOS; 2007, p. 225).

Porém a maioria desses jovens faz plano de morar na cidade para terminar os estudos, visando buscar a melhoria da qualidade de vida, emprego garantindo a seguridade salarial, muitos desses jovens têm vontade de cursar uma universidade e logo depois voltar para o campo.

Sabemos que estamos lidando com crianças de diferentes idades, com turmas multisseriadas e, por isso, é preciso clareza de que a troca entre esses alunos favorece a aprendizagem. Experiências desenvolvidas com turmas multisseriadas demonstram essa possibilidade, como nos exemplos trazidos pelas escolas de Acarai e de Ibirataia, onde constamos a participação de todos os alunos, independentemente da idade (MOCRUZ, 2015, p. 24).

Diante dessa afirmação pode-se perceber que, além de serem crianças de idades e series nada de se realizar atividades diferenciadas utilizando, isso só irá ampliar o seu interesse pelos estudos.

Normalmente um caminho que poderia dar certo é aquele em que o professor irá desenvolver o seu trabalho a partir de temas que sejam da realidade local, e através dessa realidade procurar desenvolver atividades diferenciadas que chame a atenção desses alunos. Dessa forma, as escolas com classes multisseriadas são uma realidade que não pode ser ignorada. “Ou aprofundamos esta compreensão ou continuaremos a nos assustar, lendo nos relatos de mais de 60 anos atrás os professores fazendo as mesmas questões que nós hoje” (FERRI, 1994, p. 42).

A realidade vivenciada hoje pode ser mudada começando pelos profissionais da rede, buscando formas inovadoras para se trabalhar com o alunado, sendo que podem ser explorados referenciais teóricos que considerem o lúdico como recurso pedagógico que contribui para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Portanto, deve ser encarado com seriedade e utilizado de maneira correta, pois só terá um bom resultado se o educador estiver preparado e se tratando de ambiente escolar, a ludicidade deve fazer parte do cotidiano das crianças, uma vez que pode possibilitar sua criatividade e sua imaginação.

Existe uma verdadeira variedade de brinquedos populares que podem ser confeccionados pelas crianças na escola. Dentre eles podemos destacar: brinquedos de lata, brinquedos de caixas de fósforo, brinquedos de barro, brinquedos de madeira, brinquedos cabeça de bonecas; estes brinquedos expressam a realidade do nosso cotidiano e seus modelos ficam por conta quem os cria. (SILVA, 2012, p. 26).

Porém, esses brinquedos confeccionados por essas crianças podem ser utilizados e adaptados nas escolas, como por exemplo, a amarelinha, que pode ser desenhada no chão com giz, o jogo de xadrez, damas utilizando tampa de garrafa pet, baralho dominó e quebra-cabeça que pode também ser confeccionados de várias formas.

Ainda Silva (2012, p. 32), “as orientações didáticas contidas nos PCN’s enfatizam a necessidade do educador sair do seu comodismo e desenvolver estratégias que viabilizem a autonomia em relação aos seus estudos e pesquisas”. Como citado anteriormente em relação aos livros didáticos que são utilizados na sala de aula pode-se notar que alguns deles apresentam jogos na exploração de alguns conteúdos.

Dessa maneira, esses jogos acabam possibilitando para o professor trabalhar os conceitos de forma dinâmica, proporcionando a essas crianças uma aprendizagem mais significativa, pois como citado anteriormente para se trabalhar em turmas multisseriadas é bem complicado sabendo que são várias séries em uma única turma.

A partir do embrião ideológico liberal que garante o acesso e permanência dos indivíduos ao ensino público, gratuito e de qualidade, a função social da escola e do professor é ressignificada com a intenção de atender às demandas da sociedade, contribuindo para transformação da realidade. O termo é empregado neste trabalho no sentido de superar as dificuldades contra a exclusão social, não como a superação imediata de um modo de produção por outro. (SOUZA; SANTOS; 2007, p. 216).

Assim diante do que foi exposto, a prática do professor é um instrumento de ação ligado a realidade dos homens, ou seja, uma prática social, sendo que deve

manter o comprometimento com as pessoas que mantêm uma relação educativa e profissional.

2.3 O PAPEL DO PROFESSOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS

O educador hábil irá procurar alternar as atividades que requeiram habilidades da maior variedade possível, assim permitindo que todos descubram a si mesmos sem haver qualquer desavença uns com os outros. Dessa forma Dohme (2009, p. 125) ressalta que, “atender bem a um desafio seja ele artístico, físico ou intelectual irá trabalhar com sua autoconfiança, que irá estender, no futuro, à crença de conseguir vencer desafios mais audaciosos”. Com isso, se torna importante saber lidar e conhecer suas limitações para se conviver em equipe. No entanto, nas brincadeiras e jogos existem momentos sagrados na vida das crianças. É praticando esses jogos e brincadeiras que elas ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo, desenvolvendo múltiplas linguagens, explorando e manipulando objetos, organizando seus pensamentos.

Na verdade, as brincadeiras produzem múltiplas sensações ao praticante, assim possibilitando a socialização e a percepção do mundo lá fora. São utilizados como meios para a realização do ato de brincar, e professor deve estar sempre participando, orientando como realizar as brincadeiras impostas a eles.

Os profissionais do lazer recebem várias denominações, como animadores culturais, agentes culturais, instrutores, recreadores e monitores que trazem uma carga semântica mais leve, aparentemente descompromissada e menos ambiciosa (SILVA; GONÇALVES, 2010, p. 54).

Cabe considerar que trabalhar com o entretenimento é, uma área em constante transformação. O professor se depara diariamente com um ambiente sempre renovado e diferente, resultando num cotidiano não rotineiro, ele pode sempre buscar inovar em suas atividades, pois utilizando a ludicidade irá ter bons resultados.

A didática acaba auxiliando o professor a dar melhores direções para as suas atividades, lhe fornecendo uma repetição de métodos e técnicas, um instrumental teórico, parecido neutro, assim possibilitando e facilitando o ensino e favorecendo a aprendizagem, ainda que na prática pedagógica, todos os dias surgem diversas

atividades que parecem ser impossíveis de serem superadas, mas mesmo assim o professor não pode se sentir incapaz de resolvê-los.

Para tanto é de fundamental importância que se assegure à criança o tempo e o espaço para vivenciar o lúdico com mais intensidade que seja capaz de formar uma base sólida na criatividade e participação cultural e sobretudo o prazer em viver, pois é preciso e necessário educar para a mudança da realidade.

Para que a Escola possa contribuir para recuperar e conviver com o lúdico, é necessário, antes de tudo, que se saiba quem está educando. É preciso considerar que não existe uma criança, mas várias crianças, com repertórios variados, entre outros fatores, pelo tipo de aquisições verificadas na vivência, ou não vivência do lúdico (MARCELLINO, 1997, p. 79).

Diante dessa realidade percebe-se que não existe apenas uma cultura e sim várias, e a não consideração com as culturas diferentes irá tornar dificultoso na ação educativa, e ao invés de ajudar, acaba prejudicando essas crianças.

O bom do clima pedagógico-democrático é o em que o educando vai aprendendo à custa de sua prática mesma que sua curiosidade como sua liberdade deve estar sujeita a limites, em permanente exercício. [...]. Estimular a pergunta, a reflexão crítica sobre a própria pergunta, o que se pode pretender com esta ou aquela pergunta em lugar da passividade em face das explicações discursivas do professor, espécies de perguntas e respostas que não foram feitas (FREIRE, 1996, p. 52).

No entanto, o diálogo mostra a validade de momentos explicativos, narrativos que o professor expõe ou fala sobre objeto a ser trabalhado, é de fundamental importância que o professor e os alunos saibam que sua postura seja de diálogo, aberta, indagadora e ativa, sendo que é importante que professor e alunos busquem juntos conteúdos curiosos para ser trabalhado.

Tendo em vista, que o bom professor é aquele que consegue ao mesmo tempo em que fala trazer o aluno até a intimidade de seu conhecimento. Pois a curiosidade constrói a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de comparar, na busca da perfeição no objeto utilizado na realização de suas atividades.

Assim percebendo, que o brinquedo é um objeto com que a criança se envolve, emocionalmente, e interage de forma viva e real, ou seja quando a criança, brinca de papai, mamãe, médico ou de ir ao supermercado, ela usa o imaginário e o transforma no real, e nesse faz de conta que ela aprende mais e melhor, o prazer de

brincar precisa ser resgatado, tanto no adulto como na criança. Com base nesta afirmativa Boccoli (2006, p. 109) relembra que:

É através do brinquedo que a criança experimenta situações desafiadoras, onde tem possibilidades de soltar sua imaginação e desenvolver a criatividade. Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha ponto de contato com a realidade; sendo assim, ela trabalha não só para atingir objetivos, mas pelo prazer de experimentá-lo e de lidar com ele.

Desta maneira, o brinquedo irá desenvolver na criança a aprendizagem, inteligência e concentração da atenção, desenvolvimento da linguagem e sociabilidade, na relação da criança com o brinquedo e com o adulto. A partir desse contato que a criança terá com brinquedo, faz com que ela organize verbalizando uma atividade dialogada assim possibilitando e ampliando seu vocabulário, encontrando novos conceitos. Entretanto é por meio da brincadeira que a criança interage nas relações cognitivas e afetivas com as outras crianças, adquirindo amadurecimento emocional e social, vale ressaltar que é importante que o adulto introduza o brinquedo para que ela desperte o interesse e respeite sua descoberta que nela poderá desenvolver sua capacidade de conceito assim tornando o brinquedo, estimulante e rico para seu aprendizado.

Durante muito tempo a ênfase do jogo foi dada somente à competição. Hoje há evidências claras da importância da cooperação no jogo coletivo. Não há hipótese de prática dos chamados jogos coletivos sem considerarmos a cooperação. Portanto, o princípio da cooperação deve ser balizador de qualquer proposta pedagógica que vise a prática do jogo nas diferentes modalidades. (BALBINO; PAES, 2006, p. 121).

Diante dessa afirmação, pode-se perceber que o jogo, vem como facilitador no processo permanente de educação, o professor como mediador, deve buscar maneiras adequadas para trabalhar esses jogos, pois é através de sua prática que podemos aprender as individualidades e os limites de quem o joga. Em uma outra visão é possível trabalhar com o indivíduo em sua totalidade, enfim podemos dizer que o jogo busca ampliar nossos limites como um todo.

Uma proposta pedagógica não pode estar nem aquém nem além do nível de desenvolvimento da criança. Uma boa proposta, que favoreça esse nível de desenvolvimento, é aquela em que a criança vacila diante das dificuldades, mas se sente motivada, com seus recursos atuais, a superá-las, garantindo as estruturas necessárias para níveis mais elevados de conhecimentos. (CAVALLARI, 2006, p. 63).

Diante do que foi explanado, todo educador precisa definir sua proposta, e seus projetos educacionais para poder nortear sua prática de ensino e relação com os alunos. Pois através disto, sua reflexão pedagógica pode ser ampliada, comprometendo os alunos, a atitude pessoal do educador influencia na relação desenvolvida pela criança dentro de um grupo. Para Pasqualini (2013, p. 186), “a intervenção do professor pode se dar tanto na seleção de temas para a brincadeira quanto nas distribuições de papeis, entre as crianças e sugestão/definições de acessórios a serem utilizados”.

A exploração de situações lúdicas pode facilitar na aprendizagem e favorecer a comunicação, melhorando atrasos de linguagem e proporcionando segurança, sendo que os jogos, é uma atividade que ajuda a criança a se equilibrar, a se comunicar e a cooperar.

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim a si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de a vida alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (MARTINI, 2006, p.145).

Com relação ao jogo, podemos perceber que é um espectro de atividades interdependentes, que traz consigo a brincadeira, a ginástica, a dança, as lutas, o esporte e o próprio jogo, com tudo isso ele acaba oferecendo, aventura, prazer, divertimentos e infinitas possibilidades de descobertas durante seu exercício, na verdade é um caminho para o imprevisível, e o professor como mediador deve estar atento as perguntas que irão surgir, pois trata-se de um público cheio de curiosidades, sendo que através desta curiosidade e o jogo mostrará o tipo de pessoa que cada um gostaria de ser.

Portanto, a prática do lazer, utilizada como atividade livre e realizada no tempo livre, pode proporcionar aos educandos ao bem-estar, diversão, educação e melhoria da qualidade de vida. Mas, isso depende de como vai ser proposta sua prática, deve-se ter cuidado para não haver exclusão ou discriminação, e sim favorecendo o desenvolvimento da participação social, autonomia, senso crítico e da criatividade, isso ocorre se estiver um profissional mediando essas atividades e sempre atento as possibilidades múltiplas que surgirão.

3 O LÚDICO NAS CLASSES MULTISSERIIDAS: ANÁLISE DA PRÁTICA DOCENTE EM TRÊS ESCOLAS RIBEIRINHAS, ITAITUBA/PA

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para composição deste trabalho foram utilizados procedimentos metodológicos fundamentados em referências bibliográficas que investigam o lúdico em classes multisseriadas em escolas do campo, apresentando impressões de autores que se debruçam sob o assunto acima citado tais como: Cavalari (2008), Cordazzo e Vieira (2007), Corrêa (2005), Hage (2005), Hage, Medeiros e Costa (2012), Lima e Aparecida (2011), Marcelino (1997), Poletto (2005), Silva (2012), Arantes (2006), Zucolloto (2009). Ludke e André (1986, p. 34) assinalam que a abordagem qualitativa é usada como principal método de investigação ou associada a outras técnicas de coleta, a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que possibilita uma série de vantagens.

A pesquisa de campo é fundamental para obter informações sobre a realidade da prática em estudo. Desta forma foi realizada a pesquisa em três escolas do campo de Itaituba/PA, que são: Escola Municipal de Infantil e Ensino Fundamental Independência II, Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Nazaré II e Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Socorro da Mata Martins, que foram escolhidas para verificar como é realizada a prática educativa dessas escolas utilizando o lúdico como metodologia.

Vale ressaltar que a análise foi baseada seguindo os olhares dos professores sobre a importância do lúdico nas turmas multisséries, em que foi aplicado questionários com perguntas fechadas e abertas, sendo respondidas por um total de 07 professores, que trabalham com turmas multisseriadas dessas três escolas rurais ribeirinhas, divididas em maternal ao 1º ano e do 2º ao 5º ano. A pesquisa foi realizada nos meses de Novembro a Dezembro de 2017. Após receber esses questionários respondidos, foram organizadas as informações através da tabulação sendo apresentado por quadros e um gráfico.

3.2 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

Para a realização da pesquisa fez-se necessário conhecer três escolas do campo identificadas como escolas A, B e C, onde foram entrevistados 07 professores no total. O quadro 1 traz a identificação dos professores que atuam em turmas multisseriadas em escolas ribeirinhas no município de Itaituba, estado do Pará.

Quadro 1. Perfis dos professores

Esc.	Entrev.	Formação	Tempo de docência	Nº de alunos multisseriados	Composição da turma
A	P ₁	Pedagogia	21	12	Maternal ao 1º ano/ 6º ao 9º ano
	P ₂	Pedagogia	10	18	2º ao 5º ano/ 6º ao 9º ano
B	P ₁	Pedagogia	05	18	Maternal ao 2º ano/ 6º ao 9º ano
	P ₂	Magistério	35	24	3º ao 5º ano
C	P ₁	Pedagogia	03	16	Maternal/ 6º ao 9º ano
	P ₂	Letras e Inglês	13	16	2º ao 5º ano/ 6º ao 9º ano
	P ₃	Matemática e Física	16	09	1º ano/ 6º ao 9º ano

Conforme as informações contidas no quadro, é possível perceber que os professores apresentam considerada experiência nas escolas rurais, o que lhes permite enfrentar os desafios constantes que se apresentam em turmas multisseriadas, assim como trabalhar o lúdico nessas turmas é muito importante e sem dúvida ajuda bastante no ensino e aprendizagem dos alunos.

3.3 CONTEXTUALIZAÇÃO DAS ESCOLAS PESQUISADAS

A realização da pesquisa deu-se em três escolas ribeirinhas do município de Itaituba/PA. A escolha dessas escolas foi devido trabalharem com a estratégia de turmas multisseriadas assim facilitando o entendimento sobre o assunto em questão. Desse modo, as escolas pesquisadas foram: a Escola Municipal de Educação Infantil e ensino Fundamental Independência II, Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino fundamental Socorro da Mata Martins e Escola Municipal de

Educação Infantil e Ensino Fundamental Nazaré II, as escolas estão identificadas como escolas A, B e C respectivamente. A figura 1 traz um dos transportes escolares utilizados pelos alunos das escolas.



Figura 1. Barco: Um dos transportes escolares.

A **Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Independência II**, identificada nessa pesquisa como **Escola A**, está localizada a margem esquerda do rio Tapajós, na comunidade Independência II, conforme figura 2.



Figura 2. Frente da Escola Independência II.

Foi fundada no ano de 1998, na gestão do prefeito Edilson Dias Botelho, com uma demanda de 50 alunos divididos em duas turmas multisseriada atendendo crianças e adultos da alfabetização a 4ª série. A primeira professora da escola foi a Srª Rosilene Nunes Lopes, que ficou lotada na mesma por 5 anos. Na época não havia prédio próprio e a escola funcionou por muito tempo em um barracão comunitário da comunidade.

Entre os anos 2003 a 2006 passaram pela escola os professores Hozana Carvalho Coêlho, Raimunda Rubenize dos Santos, Ednilze Maria Salomão. No ano de 2007 houve a unificação das escolas Independência I e Independência II, aumentando assim o número de alunos e tendo como responsável a então professora Luzia Jesus Miranda Lima, em 2008 formaram-se novas turmas do 6º ao 9º ano, havendo a necessidade de mais professores para então prestar serviços na escola os professores: Aracilda Silva de Souza, Kleuber Darlisson Santos Castro Thiago Silva; e novamente Rosilene Nunes.

No ano de 2016 houve uma grande diminuição no número de alunos ficando apenas uma Professora. Já no ano de 2017 a escola conta com 07 funcionários, sendo uma merendeira, um motorista e um monitor responsáveis pelo transporte terrestre, um comandante e um monitor responsável pelo transporte aquático e dois professores o número de 30 alunos que estão divididos em 02 turnos, sendo uma pela manhã do 2º ao 5º ano multisseriado com 18 alunos, tendo um professor responsável da turma. E à tarde as turmas de maternal ao 1º ano, com 12 alunos sendo a outra professora responsável da turma e da escola. Atualmente conta com um total de 30 alunos, 07 funcionários sendo, 02 professores uma merendeira um motorista um comandante e dois monitores, para melhor atender a comunidade escolar.

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Socorro da Mata Martins, localizada a margem esquerda do rio Tapajós, na comunidade Ipaupixuna I, funciona na comunidade desde 1972, quando a comunidade já bem desenvolvida ganhou a primeira escola com os recursos do senhor Francisco Cabral Lira, a qual passou a chamar escola de 1º grau Cachoeirinha, com 12 alunos em turmas de multisseriada, tendo como professora Elaine dos Santos. Está identificada aqui nesse estudo como **Escola B**. A figura 3 traz a frente da escola citada.



Figura 3. Frente da Escola Socorro da Mata Martins.

Em 1974 a 1975 a escola continuou suas atividades sob responsabilidade da professora Edna da Silva, funcionando com apenas uma turma multisseriada. No período de 1976 a 1977 a referida escola deu sequência em suas atividades tendo como professora Raimunda Felícia. De 1978 a 1981 na administração do prefeito Altamiro da Silva, a escola passou a funcionar em um barracão comunitário, tendo como professora responsável Luzia dos Santos Melo. Em 1982, já na administração do prefeito Xavier Lages de Mendonça a escola passou a funcionar sob responsabilidade da professora Maria das Dores Amaral dos Anjos, a qual permaneceu até o ano de 2012, prestando serviços educacionais em prol da comunidade. Neste período a comunidade passou a se chamar Ipaupixuna I, assim também como a escola, chamando-se escola de 1º grau Ipaupixuna I.

De 1985 a 1988 na administração do prefeito Silvio de Paiva Macedo, a escola passou a funcionar em outro local em dois turnos multisseriados num barraco coberto de telha brasilit, cercada de madeira, contendo duas salas de aula e uma cozinha. Em 2003, na administração do prefeito Benigno Olazar Reges, a comunidade ganhou outra escola, em outro local coberta de telha de barro, cercada de madeira, contendo uma sala de aula, uma secretaria e uma cozinha, uma biblioteca e uma área em frente à escola, neste período a mesma recebeu o nome de Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Socorro da Mata Martins.

Vale ressaltar que a escola e a comunidade em geral sempre tiveram a preocupação em desenvolver um excelente trabalho, na busca de educação de

qualidade e um ensino e aprendizagem igualitário a todos os alunos da referida escola. No primeiro semestre de 2013 a escola funcionou com um total de 18 alunos, na responsabilidade da professora Kátia Regina, antes de iniciar o segundo semestre a mesma pediu transferência na Secretaria de Educação para outra escola também da zona rural.

Em agosto de 2013 a professora Elionice dos Reis Souza, passou a assumir as responsabilidades da escola Socorro da Mata Martins. No ano seguinte, a escola teve um público alvo de 23 alunos, a participação das mães que contribuíam com a realização da merenda escolar, sendo um dia da semana para cada mãe ou responsável de alunos. Em 2015, a escola conta com três funcionários, tendo como corpo docente um total de trinta e três educando divididos em duas turmas.

Atualmente a escola conta com duas salas de aula, uma cozinha, uma pequena salinha que funciona como almoxarifado, um corpo docente de duas professoras, um funcionário auxiliar de serviços gerais, sendo um responsável pelo transporte escolar. A mesma funciona somente no período da tarde.

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Nazaré II (Escola C), localizada na comunidade Nazaré, à margem direita do rio Tapajós, com Vicinal do Km 35 no município de Itaituba, estado do Pará, conforme figura 4.



Figura 4. Frente da Escola Nazaré II.

O nome da escola surgiu do nome da comunidade que na época estava sendo criada, a mesma, já funcionava, porém em outro local, sendo que era chamada apenas de Nazaré. A escola não tinha um lugar próprio e ficava mudando

de localidade de acordo com o professor que recebia, o qual procurava um lugar, já que a escola não possuía um, e organizava para que as aulas acontecessem.

Tem como início de suas atividades no local que atualmente se encontra, ressaltando que agora tanto lugar como prédio são próprios, o ano 1994, quando a responsável na época era a professora Lucia Silva da Costa, que já vinha trabalhando na mesma, desde quando essa instituição funcionava em locais particulares.

Outro professor que trabalhou na referida escola por vários anos como responsável foi o pedagogo, professor Osvaldo Silva da Costa, que trabalhou na mesma até o ano de 2004 como responsável da escola e continuou trabalhando até o ano de 2014, quando se aposentou. Desde 2014 responde como professor responsável da mesma, o professor Jonatas Silva da Costa.

A princípio a escola funcionava apenas no primeiro turno com uma turma envolvendo o ensino de 1ª a 4ª série do primário em forma de multisseriada, e foi assim até o ano de 2002, quando passou a funcionar em dois turnos com duas turmas multisseriada, sendo uma de alfabetização, 1ª e 2ª série e outra de 3ª e 4ª série. Posteriormente a escola passou também a ofertar o ensino de 5ª a 8ª série, que é hoje tido como 6º e 9º ano, chegando a trabalhar durante esse meio tempo também com a participação da (EJA) Educação de Jovens e Adultos. Atualmente a escola possui 04 funcionários sendo três professores e uma merendeira, e um total de 41 alunos.

3.4 PRÁTICA LÚDICA NAS CLASSES MULTISSERIADAS

A pesquisa de campo realizada possibilitou compreender os desafios que se apresentam na utilização do lúdico nas classes multisseriadas de três escolas ribeirinhas, a partir do olhar do educador que atua na área. Com base na afirmação de que, **a atividade lúdica nas turmas multisseriadas é uma opção didático-metodológica para melhor eficácia da aprendizagem das crianças e não com um mero passatempo**, iniciou-se a entrevista com os professores das escolas do campo onde se solicitou a opinião sobre essa afirmativa da questão 1. Pode-se analisar as falas dos professores que estão descritas no quadro 2.

Quadro 2. Atividade lúdica: Estratégia didática X Passatempo?

Esc.	Entr.	Relato dos Professores
A	P ₁	<i>As atividades lúdicas nas series iniciais são de grande importância, sendo que estas auxiliam o professor nas práticas pedagógicas de maneira que a criança aprenda brincando, quanto as turmas multisseriadas, acredito que essas atividades também sejam uma ferramenta eficaz e que pode sim ser usada como mais uma opção metodológica.</i>
	P ₂	<i>A intenção é fazer atividades que vão daquilo que costuma ser comum ao dia a dia escolar.</i>
B	P ₁	<i>Quando se usa uma atividade lúdica com as crianças elas se sentem mais motivada para continuar as outras tarefas propostas.</i>
	P ₂	<i>Verdade. A atividade lúdica tem o objetivo em desenvolver várias áreas da criança, até mesmo a inclusão dos alunos, porém muitos pensam que é apenas um passatempo, mais com o tempo isso será entendido por muitos.</i>
C	P ₁	<i>As atividades lúdicas são essenciais para o aprendizado dos alunos desde que sejam trabalhados, explorados os níveis de ensino de cada educando. Para que os mesmos possam assimilar os conteúdos programáticos.</i>
	P ₂	<i>A atividade lúdica é muito importante pois além de despertar os alunos tímidos, gera uma interação com todos sendo assim uma metodologia diferenciada fora do tradicional que leva os alunos se sentirem a vontade e ao mesmo tempo aprender brincando.</i>
	P ₃	<i>É uma opção didática e muito importante nas series iniciais, ou melhor, indispensável.</i>

Durante a análise, foi possível observar que, os professores, em sua maioria fazem a utilização do lúdico em sala de aula, relatando sua importância, sabendo que trabalhar em turmas de multissérie é um grande desafio, pois são várias séries em apenas uma turma. Porém percebe-se que ainda existem alguns que pensam que o lúdico em sala de aula é um verdadeiro passatempo, ao contrário ele ajuda e muito no desenvolvimento intelectual, cognitivo e emocional da criança, e acaba despertando o interesse da criança em aprender algo novo, conforme figura 5.



Figura 5. Jogo da Amarelinha – Escola Independência II

Silva (2012, p. 15) afirma que, “A convivência de crianças e professores com brinquedos diversos pode permitir que inúmeras experiências lúdicas sejam realizadas e questionadas”. Nessa perspectiva, o autor descreve que o brinquedo ao longo dos anos foi buscando e assumindo seu lugar, e através dele pode surgir inúmeras brincadeiras e questionamentos que precisarão ser utilizadas em sala de aula e as respostas encontradas, pois como se sabe não pode ser utilizada como um mero passatempo e sim, como uma metodologia importante de se trabalhar, principalmente em turmas multisseriadas onde envolve crianças de séries e idades diferentes.

Sabe-se que a prática docente por meio de jogos e brincadeiras, facilitará o ensino e aprendizagem dos educandos. Com base nisso foi perguntado aos entrevistados na questão 2: **Você realiza (ou não) a prática docente por meio de jogos e brincadeiras (atividades lúdicas)? E com que frequência?** As respectivas respostas estão presentes no quadro 3.

Quadro 3. A prática docente por meio de jogos e brincadeiras.

Esc.	Entrev.	Relato dos Professores
A	P ₁	<i>Sim, realizo uma vez por semana, sempre nas sextas-feiras ou nos sábados quando estes são letivos.</i>
	P ₂	<i>Sim, uma vez por mês</i>
B	P ₁	<i>Sim, às vezes.</i>
	P ₂	<i>Sim, uma vez por semana.</i>
C	P ₁	<i>Sim, uma vez por semana, de preferência na sexta-feira, com jogos e brincadeiras inseridas nos conteúdos.</i>
	P ₂	<i>Sim, realizo! Sempre três vezes durante a semana.</i>
	P ₃	<i>Sim, uso quase que frequentemente pelo fato da turma ser multisseriada, assim ocupo os alunos e posso atender os demais.</i>

Segundo o relato dos professores entrevistados, nota-se que todos realizam jogos e brincadeiras, um deles relatou que usa quase que frequentemente com o intuito de ocupar os alunos enquanto atende os outros, pois trabalhar com multissérie é verdadeiro desafio. Porém, isso que não pode ocorrer, pois jogos e brincadeiras para trabalhar em sala de aula precisam ter um objetivo. A figura 6 demonstra outro momento de ludicidade na Escola Socorro da Mata Martins.



Figura 6. Corrida do saco com resolução de atividades – Escola Socorro da Mata Martins

Cabe considerar que ao brincar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo que acaba expressando sua emoção e sentimentos. É claro que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são essenciais na educação de uma criança, e precisa ser trabalhado com mais frequência e com um objetivo e não apenas dar o brinquedo a criança e não ajudá-lo a manusear.

Nesse sentido, Carneiro (2006, p. 81) diz que é fundamental que o professor conheça o desenvolvimento da criança de modo “a respeitar a necessidade que ela tem de brincar, realizando dentro da escola e, sobretudo na sala de aula atividade que possam colaborar com esse processo”. Com relação à fala da autora, é essencial que o professor procure conhecer primeiramente seus alunos, assim podendo realizar atividades conforme a necessidade de cada um, possibilitando o desenvolvimento de sua aprendizagem.

Em continuação à entrevista com os educadores do campo que atuam em turmas multisseriadas, foi perguntado na questão 3: **Nas turmas multisseriadas, quais os desafios para a utilização do lúdico no ensino e aprendizagem?** O gráfico 1 traz o resultado, em que a maioria dos professores responderam que há espaços inadequados para a realização das atividades lúdicas e a insuficiência de materiais e recursos didáticos.

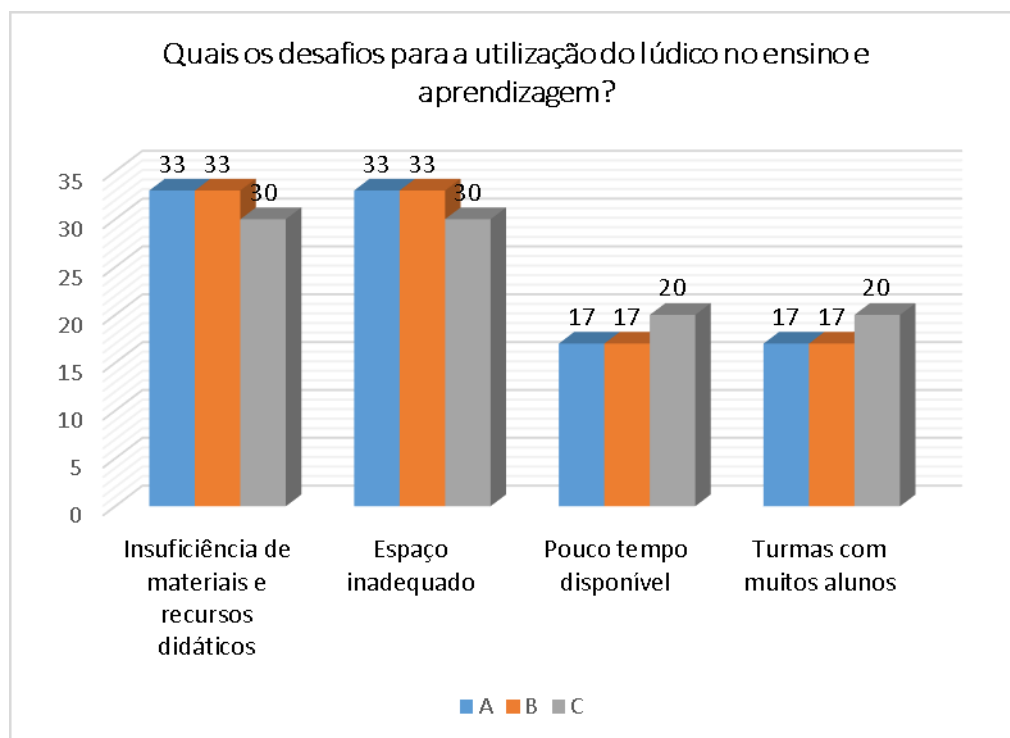


Gráfico 1. Desafios na utilização do lúdico.

Partindo das respostas dadas pelos professores, percebe-se que as escolas do campo necessitam de um lugar adequado para realização das atividades lúdicas, pois a maioria dos docentes relata que é um dos maiores desafios a enfrentar, sendo que o local onde as escolas estão localizadas o espaço não é adequado para a realização das atividades, além da ausência de recursos e materiais didáticos, pouco tempo disponível e turmas com muitos alunos tudo isso acaba prejudicando a realização das atividades.

Entende-se que, para ser ter um bom resultado é preciso ter lugar adequado, materiais e recursos disponíveis para desenvolver o trabalho com ludicidade. Nesse contexto, Zucolotto (2009, p. 07), afirma que, “As brincadeiras ocupam um papel importante dentro do mundo das práticas educativas, demonstram implicitamente e desempenham uma função preponderante nas relações entre as famílias”. A figura 7 demonstra atividades lúdicas com confecção de brinquedos na Escola Nazaré II.



Figura 7. Brincadeiras com brinquedo construído no coletivo – Escola Nazaré II

Em termos gerais, percebe-se que apesar de os professores enfrentarem dificuldades nas escolas, ainda existem as famílias que não entendem muito bem qual o verdadeiro objetivo da utilização do lúdico, mas que acabam se submetendo em aceitar e isso acaba que ajudando os professores que trabalham em turmas multisséries.

Por se tratar do lúdico como prática educativa, e que as brincadeiras podem ser livres ou dirigidas, houve a necessidade de se conhecer sobre as formas de desenvolver as brincadeiras na prática docente, conforme questão 4: **As brincadeiras podem ser livres ou dirigidas. Dentre as brincadeiras que você utiliza na turma multissérie, qual das duas você mais utiliza? Por quê?** Os resultados podem ser acompanhados no quadro 4.

Quadro 4. Brincadeiras livres ou dirigidas?

Esc.	Entr.	Relato dos Professores
A	P ₁	<i>Utilizo as duas, porque penso e acredito que ambas são importantes. As livres fazem com que os alunos descubram novos conceitos e criatividade; as dirigidas também fazem com que eles compreendam que devemos ter algumas regras e companheirismo.</i>
	P ₂	<i>Podem ser livres além de ser um espaço de conhecimento sobre o mundo. Exemplo plantar bananeira, pular corda, bater bola, são exemplos de atividades.</i>
B	P ₁	<i>Livres, porque a criança se sente mais à vontade para realizar as tarefas.</i>
	P ₂	<i>Dirigidas, pois o aluno precisa do apoio do professor para desenvolver com mais êxito suas habilidades.</i>
C	P ₁	<i>As brincadeiras dirigidas para que os mesmos possam assimilar o aprendizado a exercerem.</i>
	P ₂	<i>Utilizo mais as dirigidas, pois ao aplicar a atividade lúdica é preciso orientá-los de acordo com o planejamento previsto.</i>
	P ₃	<i>Uso mais as brincadeiras livres pelo fato de ter que atender as demais séries. Mas sempre que possível uso a dirigida também.</i>

Desse modo, de acordo com as respostas acima, observa-se que alguns utilizam as duas maneiras de brincar com seus alunos, relatam que é bem importante utilizar a dirigida sendo que a criança precisa de apoio para desenvolver de maneira correta as atividades, e que deve ser realizada de acordo com o planejamento a ser exercido mas não se pode esquecer que elas precisam também de um momento para desenvolver certas atividades sozinho para assim descobrir o seu verdadeiro valor.

No modo participativo a interação do professor visa a aprendizagem incidental durante a brincadeira. As crianças acham um problema e o professor, como que um membro a mais no jogo, tenta junto com o grupo encontrar a solução, estimulando estas a utilizarem a imaginação e a criatividade. No modo dirigido, o professor aproveita a brincadeira para inserir a aprendizagem de conteúdos escolares e dirigir as atividades para situações não lúdicas, causando uma desvalorização do brincar, que deixa de ser espontâneo, impedindo o desenvolvimento da criatividade. (CORDAZZO, VIEIRA, 2007, p. 99).

As figuras 8 e 9 demonstram atividades livres e dirigidas nas escolas pesquisadas.



Fig. 8. Brincadeira dirigida com o material dourado - Fig. 9. Brincadeira livre – Esc. Independência II Escola Nazaré II.

Com embasamento na fala dos autores, é relevante dizer que é importante os dois modos, pois no modo livre o professor pode está auxiliando a criança a partir do momento em que surgem as dificuldades em realizar as atividades, então é o momento em entra para resolver ou tentar achar uma solução. E no modo dirigido,

ele pode utilizar os conteúdos trabalhados e trazer a situação para a ludicidade assim, despertando um interesse maior nos alunos.

Pode-se observar que no dia a dia, as crianças aprendem coisas sem que ninguém ensine, pois têm uma certa facilidade de aprender brincando, carregam consigo sua bagagem pronta, pensando nisso foi perguntado na questão de número 5: **No seu entendimento, a aprendizagem (atividade) lúdica pode contribuir na aprendizagem do aluno? De que forma?** O quadro 5 mostra a opinião dos professores de escolas ribeirinhas entrevistados nesse estudo.

Quadro 5. Aprendizagem lúdica X aprendizagem do aluno.

Esc.	Entrev.	Relato dos Professores
A	P ₁	<i>Pode contribuir no seu crescimento emocional, intelectual e cultural.</i>
	P ₂	<i>Pode sim, explorando com cartazes, vídeos, filmes, etc.</i>
B	P ₁	<i>Sim, pois muitas crianças têm mais facilidades para aprender brincando, as atividades lúdicas são mais atraentes.</i>
	P ₂	<i>Com certeza. Irá desenvolver a coordenação da criança, também desenvolvendo suas habilidades.</i>
C	P ₁	<i>Sim. Explorando os conhecimentos que o aluno já carrega consigo repassados por seus pais.</i>
	P ₂	<i>Sim! Pois como as crianças têm o dom de brincar fica fácil a aplicação do método associado à brincadeira, desta forma é possível o melhor entendimento.</i>
	P ₃	<i>Sim. A prática é uma das formas de se aprender e a brincadeira é uma das formas de apresentar a prática para as crianças.</i>

Conforme o relato dos entrevistados, atividade lúdica com toda certeza pode contribuir sim para a aprendizagem do educando, desta forma percebe-se a importância em se trabalhar a ludicidade. Porém é preciso observar o conhecimento que a criança carrega consigo e buscar aperfeiçoar mais ainda esse conhecimento, através de jogos e brincadeiras. Muitas crianças brincando aprendem com mais facilidade, sabendo que elas têm o dom de brincar isso acaba tornando mais fácil a aprendizagem. Sendo assim Cavallari (2006, p. 63) afirma que,

A escola, para uma grande maioria, é um lugar onde o aluno deve ir, diariamente, para aprender o que muitos professores acreditam que ele precisa saber em relação a conteúdo; porém, se o contexto for significativo para a criança, o emprego do jogo, da atividade lúdica e da atividade motora como qualquer outro recurso pedagógico, tem consequências importantes para o seu desenvolvimento.

Segundo a autora, a exploração de atividades lúdicas, os jogos, as atividades de expressão e motoras, podem facilitar a aprendizagem favorecendo a

comunicação, assim melhorando os entraves da inibição, insegurança e até mesmo atrasos na linguagem, satisfazendo a necessidade de ação da criança, como demonstra figuras 10 e 11 das crianças brincando nas escolas Nazaré II e Socorro da Mata, respectivamente.



Fig. 10. Brincadeira com o brinquedo construído com sucata.



Fig. 11. Jogo do Tangran e Bingo de palavras.

Finalizando a entrevista com os professores que atuam nas escolas do campo, perguntou-se na questão 6: **Quais as principais atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) utilizadas nas turmas multisseriadas e com que finalidade?** O quadro 6 demonstra os jogos e brincadeiras que os professores mais desenvolvem com a turma de alunos.

Quadro 6. Atividades lúdicas e suas finalidades.

Esc.	Atividades lúdicas	Objetivos
A	Amarelinha	Reconhecer e identificar os numerais.
	Jogo da memória	Desenvolver o raciocínio lógico.
B	Caça palavras com dominó	Reconhecer as palavras corretas.
	As formas geométricas	Desenvolver a arte de criar desenhos através das formas geométricas.
	Casinha das abelhas	Identificar habilidades e desenvolvimento fatos fundamentais da adição.
	Decomposição com material planejado	Desenvolver a memorização e ter a capacidade de formar unidades, dezenas e centenas.
C	Jogos de futebol, corrida	Trabalhar os movimentos corporais, coordenação motora, equilíbrio e noções de lateralidade.
	O alfabeto	Aprender as letras diferenciar maiúscula de minúscula.
	Quebra cabeça de frases e textos.	Desenvolver o raciocínio lógico e reconhecer a ordem do texto.
	Caça palavras	Reconhecer os objetos a partir do nome e vice-versa.

Por se tratar de profissionais que atua na educação e trabalham com turmas multisséries, os entrevistados relataram que trabalham o lúdico, porém poucos jogos e brincadeiras utilizadas por eles. Tendo em vista que poderiam ter um planejamento para realizar essas atividades para poder obter um resultado positivo que pudesse realmente auxiliar no ensino aprendizagem desses alunos.

As figuras 12, 13 e 14 apresentam outros recursos e atividades lúdicas utilizadas pelos professores das escolas de estudo.



Fig. 12. Jogo da memória – Esc. Independência II



Fig. 13. Brincadeira livre – Esc. Socorro da Mata



Fig. 14. Brincadeira livre – Esc. Nazaré II

Para isso é preciso sobretudo que o professor conheça desenvolvimento de cada criança de modo a respeitar a necessidade de cada um para que ele possa viver, crescer e aprender.

A ideia do jogo enquanto recurso didático a ser utilizado pelo professor em sala de aula, portanto, não é recente e, nesse caso, ele não tem um fim em si mesmo, mas consiste num meio adequado para ensinar determinados conteúdos (CARNEIRO, 2006, p. 86).

Diante do exposto pelo autor, vale lembrar que jogos e brincadeiras tem um propósito, pois consiste em uma forma didática de se ensinar conteúdos que muitas vezes são considerados chatos pelas crianças e através de jogos e brincadeiras a aula se torna mais atrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se observou durante a construção deste Trabalho de Conclusão de Curso discutiu-se sobre o lúdico nas classes multisseriadas, a partir da análise da prática docente de três escolas ribeirinhas, no município de Itaituba-Pará. O desenvolvimento deste trabalho foi de extrema importância para verificar se os educadores utilizam e dão o devido valor para a utilização do lúdico nas salas de aula.

Percebeu-se que o desenvolvimento humano é socialmente construído e está relacionado com a aprendizagem desde o nascimento de uma criança, pois desde o início da idade pré-escolar, a criança se envolve em um mundo ilusório e imaginário, onde seus desejos que ainda não foram realizados poderão ser realizados, dessa maneira o brinquedo simbólico das crianças pode ser entendido como um sistema complexo de fala, por meio da utilização de gestos.

Porém, o brinquedo desempenha várias funções no desenvolvimento da criança, preenchendo suas diversas necessidades permitindo o seu envolvimento um mundo ilusório, favorece também a ação na esfera cognitiva. Nesse sentido, podemos observar que além de fornecer um estágio de transição entre pensamento e objeto real, possibilita maior autocontrole da criança, uma vez que lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos, assim percebendo que a atividade lúdica contribui para a aprendizagem do aluno, podendo ser mais um recurso utilizado no processo de ensino.

Cabe considerar que as escolas multisseriadas encontram grandes dificuldades de funcionamento no sistema educacional brasileiro, além de correrem um risco grande de fechamento, pois muitas delas não têm uma demanda suficiente de alunos, são consideradas escolas de ensino deficiente, há também uma falta enorme de materiais para o desenvolvimento das atividades.

Na verdade na maioria das escolas públicas brasileiras com turmas multisseriadas há uma grande precariedade, funcionando em locais inapropriados, cobertos de palha que às vezes por estarem velhas, quando chove acaba molhando os alunos, além de serem pequenas e apertadas, por esses e outros motivos os docentes nem sempre desenvolve de forma adequada. No entanto, as escolas com classes multisseriadas ficam escondidas e suas expectativas passam despercebidas, mas, apesar dos desafios que se impõe, as escolas estão lá, vivas,

pulsantes e dinâmicas. Por outro lado o educador hábil irá procurar alternar as atividades que requeiram habilidades da maior variedade possível, assim permitindo que todos participem e a aula se tornem mais atrativas.

A partir das análises das entrevistas efetuadas, pode-se notar que os professores fazem o uso do lúdico nas turmas multisseriadas, porém percebe-se, que não realizam com tanta frequência. Na verdade, os desafios são muitos para a realização de atividades lúdicas, como local inadequado, falta de recursos e materiais didáticos, pouco tempo disponível e alguns relataram que a turma com muito aluno e isso acaba prejudicando no momento realizar algumas atividades.

Em relação a atividade realizada pelos professores percebeu-se que ainda que existem várias maneiras de desenvolver atividades utilizando jogos e brincadeiras são poucas as utilizadas por eles. Entende-se que há também uma falta de preparação e interesse por parte dos docentes. No entanto, para se ter um bom resultado em uma determinada atividade é preciso que se tenha um bom plano e ter um objetivo a se concretizar.

Durante a entrevista pode-se observar que as atividades lúdicas mais utilizadas pelos professores nas classes multisseriadas, são poucas e bem repetitivas, como: jogo da amarelinha, dominó da Matemática, material dourado. Quanto às brincadeiras são sempre as mesmas, como roda, passará, corrida do saco; sendo justificadas pelos professores pelas dificuldades de materiais.

Com base em minha pequena experiência como professora, mas há mais tempo resido em comunidades rurais, entendo que há muitos desafios para trabalhar a ludicidade. Entretanto, deixo como proposta que seja utilizado pelos professores os materiais da natureza, do meio ambiente em que estão inseridos.

Trabalhar com sucatas e materiais recicláveis também é uma opção para confeccionar jogos, brinquedos e promover brincadeiras com os alunos. A criatividade do professor e dos alunos é que conta. Sem esquecer que mesmo em áreas rurais e ribeirinhas a conexão com a internet se faz presente. Portanto, é possível pesquisar e buscar diversas atividades e adequar às necessidades da turma, promovendo um ensino com qualidade e uma aprendizagem eficaz e duradoura por meio de aulas atrativas e interessantes. Por fim, foi muito importante realizar essa pesquisa referente ao tema, que proporcionou conhecimento mais elevado sobre a importância do lúdico nas classes multisseriadas e me ajudará na carreira profissional, podendo assim despertar um interesse maior em meus alunos.

BIBLIOGRAFIA

BALBINO, Hermes Ferreira; PAES, Roberto Rodrigues. O esporte como meio de recreação. In: CAVALLARI, Vania Maria (org). **Recreação em ação**. São Paulo: Incone, 2006.

BOCCHESE, Jocelyne da Cunha. O professor e a construção de Competências. In: DELCIA, Enricone (org). **Ser Professor**. 3ª edição. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

BOCCOLI, Arimary Alencar. A brinquedoteca: mais uma opção de recreação. In CAVALLARI, Vania Maria (org). **Recreação em ação**. São Paulo: Incone, 2006.

CAVALLARI, Vania Maria. Recreação no ambiente escolar. In CAVALLARI, Vania Maria (org). **Recreação em ação**. São Paulo: Incone, 2006.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Estudos e Pesquisas em Psicologia, UERJ, RJ, 2007.

CORRÊA, Sergio Roberto Moraes: As vozes silenciadas das professoras e professores das classes multisseriadas. In: HAGE, Salomão Mufarrej (org). **Educação do campo na Amazônia: retratos da realidade das escolas multisseriadas no Pará- Belém**. Gráfica e editora Gutenberg, Belém, 2005.

CRISTO, Ana Claudia Peixoto de; NETO, Francisco Costa Leite; COUTO, Jeovani de Jesus. Educação Rural Ribeirinha Marajoara: Desafios no contexto das escolas Multisseriadas. In: **Educação do campo na Amazônia: retratos da realidade das escolas multisseriadas no Pará- Belém**. Gráfica e editora Gutenberg, 2005.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação**: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 5ª edição. Petrópoles, RJ: Vozes, 2009.

FREIRE, João Batista. Ousar brincar. In: ARANTES, Valéria Amorim (org). **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006.

HAGE, Maria do Socorro Castro; MEDEIROS, Natalia dos Santos; COSTA, Francisco Wallison Dias. **O jogo no processo ensino aprendizagem nas classes Multisseriadas**: Uma experiência desenvolvida na escola pública no Município de Igarapé-Açu. XVI ENDIPE – UNICAMP, Campinas - 2012.

HAGE, Maria do Socorro Castro; MEDEIROS, Natalia dos Santos; COSTA, Francisco Wallison Dias. O jogo no processo ensino aprendizagem nas classes multisseriadas: Uma experiência desenvolvida na escola pública no Município de Igarapé-Açu. **XVI ENDIPE-Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino**, UNICAMP-Campinas, 2012.

LIMA, José Milton de; APARECIDA, Larissa. **Brinquedo: Elemento cultural e promotor de humanização**. Rev. Teoria e Prática da Educação, 2011.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**, 2ª edição. Campinas, SP: Papirus (coleção corpo motricidade) 1997.

MARTINI, Roberto Gonçalves. Jogos cooperativos na recreação e no lazer. In: CAVALLARI, Vania Maria (org). **Recreação em ação**. São Paulo: Incone, 2006

MOCRUZ, Fernanda; PEREIRA, Mendes Verônica. Coleção: **Classes Multisseriadas em Escolas do campo. Jogos e brincadeiras**. Fundação Victor Civita, 2015.

PIANOVSKI, Regina Bonat. **O jogo como instrumento de mediação do Processo e letramento dos alunos de escola rural com classes multisseriadas**. Alfabetização e letramento nos anos iniciais, 2012.

POLETTTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em estudo**, Maringá, 2005.

RITTER, Gizelda Hahn do Nascimento. **Os desafios da integração dos conhecimentos em turmas multisseriadas da zona rural**. Três Cachoeiras, 2010.

ROSA, Fabiane Vieira da; KRAVCHYVHYN, Helena; VIEIRA, Mauro Luís. **Barbarói**. Santa Cruz do Sul, 2010.

SOUZA, Maria Antônia de; SANTOS, Fernando H. T. dos. Educação do campo: prática do professor em classe multisseriada. **Diálogo Educacional**. Curitiba, v. 7, n. 22, p. 211-227, set./dez. 2007.

SILVA, Joelson Honorato dos Santos. **O lúdico na aprendizagem escolar**. Campina Grande-PB, 2012.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e. Manual de lazer e recreação: **O mundo lúdico ao alcance de todos**. Kaoê Giro Ferraz Gonçalves - São Paulo: Phorte, 2010.

VASCONCELOS, Mário Sérgio. Ousar brincar. In: ARANTES, Valéria Amorim (org.) **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006.

WATANABE, Yuri Ely; CHICARELLE, Regina de Jesus. A importância do lúdico na perspectiva histórico cultural aos processos de alfabetização e letramento. **Anais da semana de Pedagogia da UEM**, Maringá-2012.

ZUCCOLOTTO, Sueli de Aquino Lemos. A desvalorização do brincar pela família do século XXI. **Revista Eletrônica de Divulgação Científica d Faculdade Don Domênico**. 2º Edição, Outubro de 2009.

APÊNDICE A –
QUESTIONÁRIO AOS PROFESSORES DAS ESCOLAS RIBEIRINHAS

Prezado (a) professor (a),

Sou **Jacqueline Coelho Santos**, acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba, e estou desenvolvendo meu trabalho de conclusão de curso, para identificar a **utilização do lúdico nas classes multisseriadas a partir do olhar do educador que atua na área**. Por isso, gostaria de contar com sua colaboração respondendo às questões abaixo. Agradeço a colaboração.

Identificação:

Nível de formação: _____

Tempo de trabalho na Educação do Campo: _____ anos.

Série/Ano e nº de alunos da turma em que atua: _____

1. A atividade lúdica nas turmas multisseriadas é uma opção didático-metodológica para melhor eficácia da aprendizagem das crianças e não com um mero passatempo. Qual sua opinião sobre essa afirmativa?

2. Você realiza (ou não) a prática docente por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras? E com que frequência?

3. Nas turmas multisseriadas, quais os desafios para a utilização do lúdico no ensino e aprendizagem? Assinale mais de uma alternativa, caso necessário.

- () Ausência de livros didáticos ou insuficientes.
- () Insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los.
- () Pouco tempo disponível, pois temos outros conteúdos para trabalhar.
- () Falta de formação pedagógica do professor.
- () Turma com muitos alunos.
- () Espaços inadequados para a realização das atividades lúdicas.
- () Outras: Quais? _____

4. As brincadeiras podem ser livres ou dirigidas. Dentre as brincadeiras que você utiliza na sala de aula qual das duas você mais utiliza? Por quê?

5. No seu entendimento, a aprendizagem lúdica pode contribuir na aprendizagem do aluno? De que forma?

6. Quais as principais atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) utilizadas nas turmas multisseriadas e com que finalidade?

Jogo/brinquedo/brincadeira:

Jogo/brinquedo/brincadeira:

Jogo/brinquedo/brincadeira:

Jogo/brinquedo/brincadeira:

Agradecemos sua contribuição nessa pesquisa!