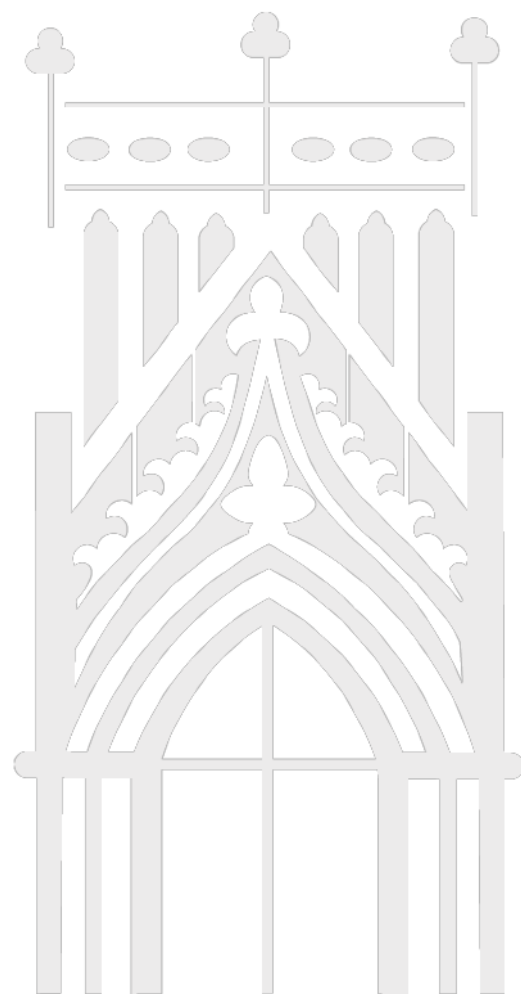


Mestrado em Ensino do 1º e 2º Ciclos
do Ensino Básico

Relatório de Estágio da Prática
de Ensino Supervisionada

Antónia Pereira da Silva

julho | 2017





Relatório de Ensino de Estágio da Prática Supervisionada

ANTONIA PEREIRA DA SILVA

MESTRADO EM ENSINO DO 1º E 2º CICLOS DO ENSINO BÁSICO

Guarda
Julho de 2017



Relatório de Ensino de Estágio da Prática Supervisionada

ANTONIA PEREIRA DA SILVA

MESTRADO EM ENSINO DO 1º E 2º CICLOS DO ENSINO BÁSICO

Orientador: Professor Doutor Carlos Jorge Gonçalves Brigas

Guarda
Julho de 2017

AGRADECIMENTOS

Ao final desta caminhada, extremamente significativa tanto no meu desenvolvimento pessoal como no profissional, agradeço a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pela minha coragem e dedicação para realizar este trabalho.

Em segundo lugar, à minha família, meu companheiro de todas as horas Otávio Augusto e aos meus amados filhos Jonas Lopes e Bruna Eduarda por compreenderem minha ausência quando necessário.

Ao Professor Dr. Carlos Brigas e ao Professor Dr. Sérgio Mendes muito obrigada por tudo, em especial a atenção, quando eu mais precisei.

Agradeço também à Elizabeth Castelo Branco por viabilizar, a mim e aos outros professores da SEMED, a concretização desse sonho.

Aos professores (as), acompanhantes que foram atenciosos comigo durante todo o processo de estudo. Ao ex-diretor Jailson Fidalgo e a atual diretora Maria do Perpetuo Socorro Pinheiro de Sá e a diretora adjunta Marineide Frazão, pelo carinho e aconchego, ao nos receber nesta instituição de ensino.

À minha amiga de Estágio Selma Sá, pelas experiências vivenciadas durante todo este processo de estudo, pela partilha de ideias e companheirismo que tivemos uma com a outra. E aos meus amigos Christiane, Nalva, Nildo, Elene e Fábio, que me ajudaram de forma significativa nos momentos mais oportunos.

Aos alunos do 5º ano A do Fundamental I, e aos alunos da EJA, os meus agradecimentos pela atenção e interesse em colaborar com nossas atividades durante as aulas.

A todos meus mais sinceros agradecimentos.

RESUMO

O presente documento relata as práticas pedagógicas vivenciadas na escola “Unidade de Ensino Básico Professor Ronald da Silva Carvalho” em São Luís – MA, em que foi desenvolvido o Estágio da Prática Supervisionada no ensino fundamental I e II, 5ºano A matutino e na Educação de Jovens e Adultos 5ª e 6ª série no turno noturno. O principal objetivo deste trabalho é propor uma reflexão sobre a prática pedagógica em séries iniciais e na Educação de Jovens e Adultos, valorizando o planejamento em sala de aula, a identificação das atividades e uma reflexão sobre sua implementação, por meio de diferentes áreas: português, matemática, história ciências e geografia. Este trabalho também traz em seu bojo a “Percepção dos professores de educação física a respeito dos jogos tradicionais x jogos eletrônicos para o desenvolvimento psicomotor das crianças”. Isso se faz necessário pelo entendimento de que os jogos fazem parte do mundo da criança, bem como estão presentes na humanidade desde o início dos tempos. Justifica-se ainda que esta pesquisa busca compreender o conteúdo jogo (jogos tradicionais) e o crescimento da utilização dos jogos eletrônicos pelo público jovem.

Palavras-chave: Educação, Estágio supervisionado, Jogos tradicionais, Jogos eletrônicos, Desenvolvimento psicomotor.

ABSTRACT

The present document reports on the pedagogical practices lived at school called “Basic Teaching Unit Professor Ronald da Silva Carvalho” in São Luís - MA, where the Supervised Practice Stage was developed in elementary school I and II, 5th grade A in the morning, and in the Education of Young and Adult People 5th and 6th grades at night. The main objective of this work is to propose a reflection on the pedagogical practice in Initial Series and in the Education of Young and Adults, valuing the planning in the classroom, the identification of the activities and a reflection on its implementation, through different areas: Portuguese, mathematics, history, science and geography. This work also brings in its conception the "Perception of physical education teachers about traditional games x electronic games for the psychomotor development of children. This is necessary for the understanding that games are part of the child's world as well as they are present in humanity since the beginning of time. It is also justified that this research seeks to understand the game content (traditional games) and the growth of the use of electronic games by the young public.

Keywords: Education, Supervised stage, Traditional games, Electronic games, Psychomotor development.

Lista de Siglas

CME/MA – Cartão Material Escolar do Maranhão

DVD – *Digital Vídeo Disc* (em português, Disco Digital de Vídeo)

DJs – Disco Jôquei

EJA – Educação de Jovens e Adultos

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

MA – Maranhão

OIT – Organização Internacional do Trabalho

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

PETI – Programa de Erradicação do Trabalho Infantil

PES – Prática de Ensino Supervisionada

SEMED – Secretária Municipal de Educação

STF – Supremo Tribunal Federal

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

UEB – Unidade de Educação Básica

UNESCO – Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura

ÍNDICE GERAL

AGRADECIMENTOS -----	iii
RESUMO -----	iv
ABSTRACT -----	v
LISTA DE SIGLAS -----	vi
ÍNDICE GERAL -----	vii
ÍNDICE DE FIGURAS -----	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS -----	x
ÍNDICE DE TABELAS -----	xi
INTRODUÇÃO -----	1
CAPÍTULO I - ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL -----	4
1.1 Caracterização do meio -----	5
1.2 Caracterização da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho -----	7
1.2.1 Missão da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho -----	10
1.2.2 Filosofia da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho -----	10
1.2.3 Concepção da Aprendizagem -----	11
1.2.4 Concepções Metodológicas -----	12
1.2.5 Avaliação de Aprendizagem -----	12
1.2.6 Recursos físicos da escola -----	13
1.3 Caracterização da sala de aula do 5º ano A matutino -----	19
1.3.1 Caracterização da Turma do 5º ano A matutino -----	19
1.4 Caracterização da sala de aula da 5ª e 6ª série EJA noturno -----	21
1.4.1 Caracterização da turma de 5ª e 6ª série EJA noturno -----	21
CAPÍTULO II - DESCRIÇÃO DA PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADO -----	24
2.1 Experiência de Ensino-Aprendizagem no 5º ano A do Ensino Básico -	25
2.1.1 Matemática -----	26
2.1.2 História -----	30
2.1.3 Português -----	32
2.1.4 Ciências -----	34
2.1.5 Geografia -----	37
2.2 Experiência de Ensino-Aprendizagem na 5ª e 6ª série EJA do Ensino Básico -----	39
2.2.1 Matemática -----	39
2.2.2 História -----	42
2.2.3 Português -----	45
2.2.4 Ciências -----	46
2.2.5 Geografia -----	50
2.3 Considerações Finais -----	53

CAPÍTULO III - PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA A RESPEITO DOS JOGOS TRADICIONAIS X JOGOS ELETRÔNICOS PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS	55
3.1 Desenvolvimento psicomotor do nascimento aos 12 anos -----	56
3.1.1 Áreas do desenvolvimento psicomotor -----	58
3.1.2 Etapas do desenvolvimento psicomotor -----	61
3.1.2.1 Primeiro ano de vida-----	61
3.1.2.2 A infância-----	62
3.2 Jogo, desenvolvimento e aprendizagem -----	64
3.2.1 A importância do jogo no desenvolvimento infantil -----	68
3.3 O JOGO NO CONTEXTO ESCOLAR -----	71
3.3.1 Jogos tradicionais na educação-----	76
3.3.2 Jogos eletrônicos na educação-----	79
3.3.3 Classificação dos jogos -----	81
3.4 A percepção dos professores a respeito dos jogos em sala de aula -----	86
3.4.1 Metodologia da investigação -----	86
3.4.2 Amostra da pesquisa-----	87
3.4.3 Apresentação, Análise e discussão dos resultados-----	88
3.5. Considerações finais-----	107
CONCLUSÃO -----	110
BIBLIOGRAFIA-----	112
APÊNDICE 1 – Regências das aulas ministradas na PES -----	119
APÊNDICE 2 – Questionário <i>on line</i>, recurso utilizado para entrevista dos professores	127
ANEXOS -----	133

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Mapa da cidade de São Luís entre as baías de São Marcos e São José de Ribamar -----	5
Figura 2	Conjunto Arquitetônico (Praia Grande)-----	6
Figura 3	Centro Histórico de São Luís – Rua do Giz-----	6
Figura 4	Fachada da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho-----	8
Figura 5	A fachada e estacionamento da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho----	14
Figura 6	Quadra-----	14
Figura 7	Secretaria da escola -----	15
Figura 8	Cantina e refeitório-----	15
Figura 9	Biblioteca -----	16
Figura 10	Sala de aula-----	16
Figura 11	Sala dos professores -----	17
Figura 12	Banheiros femininos e masculinos dos alunos-----	17
Figura 13	Sala de TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) -----	18
Figura 14	Cantinho da leitura -----	18
Figura 15	Sala do 5º ano A -----	19
Figura 16	Sala da 5ª e 6ª série EJA -----	22
Figura 17	Jogo da amarelinha-----	84
Figura 18	Jogos eletrônicos -----	85
Figura 19	Cantigas de roda-----	85

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Gênero 5º ano A -----	19
Gráfico 2	Gênero 5ª e 6ª série EJA -----	21
Gráfico 3	Identificação do gênero dos entrevistados-----	88
Gráfico 4	Faixa etária dos participantes da pesquisa-----	89
Gráfico 5	Formação acadêmica dos entrevistados-----	89
Gráfico 6	Tempo e atuação profissional -----	90
Gráfico 7	Horas semanais trabalhadas -----	91
Gráfico 8	Nível de ensino que os entrevistados lecionam-----	92
Gráfico 9	Conteúdos priorizados nas aulas de Educação Física -----	93
Gráfico 10	Jogos tradicionais podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança -----	94
Gráfico 11	Jogos eletrônicos podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança -----	94
Gráfico 12	Você se apoia nos jogos tradicionais tais como: amarelinha, queimada, rouba bandeira, entre outros, nas aulas de Educação Física -----	95
Gráfico 13	Atividades mais utilizadas na Educação Física-----	95
Gráfico 14	Principais dificuldades encontradas ao ministrar as aulas de Educação Física-----	96
Gráfico 15	Como o professor percebe a reação dos alunos diante das aulas com jogos tradicionais-----	97
Gráfico 16	Como o professor percebe a reação dos alunos diante das aulas com jogos eletrônicos-----	98
Gráfico 17	Os jogos eletrônicos tendem ser mais atrativos que os jogos tradicionais -----	99
Gráfico 18	Os professores acreditam que os jogos eletrônicos trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças-----	100
Gráfico 19	Os professores acreditam que os jogos tradicionais trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças-----	101
Gráfico 20	Os professores necessitam se aprimorar às novas tecnologias -----	102
Gráfico 21	Como profissional de Educação Física, você percebe se durante as aulas os alunos tem um bom desenvolvimento motor no decorrer das atividades proposta pelo professor -----	103
Gráfico 22	A que você atribui as diferenças psicomotoras entre os alunos durante as aulas de Educação Física -----	104
Gráfico 23	Você acredita que os jogos eletrônicos prejudicam as crianças em seu desenvolvimento afetivo e social-----	105
Gráfico 24	Seria positivo adotar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física---	105

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1	Distribuição dos níveis de ensino por ciclos -----	9
Tabela 2	Distribuição dos alunos por ciclos – 1º ao 9º ano -----	10
Tabela 3	Distribuição dos alunos por segmentos de ensino EJA -----	10
Tabela 4	Quadro de funcionários -----	11
Tabela 5	Horário da turma 5º ano A matutino-----	21
Tabela 6	Horário da turma da 5ª e 6ª série EJA noturno -----	23
Tabela 7	Plano de aula da PES de Matemática 5º ano A -----	28
Tabela 8	Plano de aula da PES de Matemática 5º ano A -----	29
Tabela 9	Plano de aula da PES de História 5º ano A -----	31
Tabela 10	Plano de aula da PES de Português 5º ano A -----	34
Tabela 11	Plano de aula da PES de Ciências 5º ano A -----	36
Tabela 12	Plano de aula da PES de Geografia 5º ano A -----	38
Tabela 13	Plano de aula da PES de Matemática 5ª e 6ª série EJA -----	42
Tabela 14	Plano de aula da PES de História 5ª e 6ª série EJA -----	44
Tabela 15	Plano de aula da PES de Ciências 5ª e 6ª série EJA -----	48
Tabela 16	Plano de aula da PES de Ciências 5ª e 6ª série EJA -----	49
Tabela 17	Plano de aula da PES de Geografia 5ª e 6ª série EJA -----	52
Tabela 18	Plano de aula da PES de Ciências 5º ano A -----	119
Tabela 19	Plano de aula da PES de Geografia 5º ano A -----	120
Tabela 20	Plano de aula da PES de Português 5º ano A -----	121
Tabela 21	Plano de aula da PES de História 5º ano A -----	122
Tabela 22	Plano de aula da PES de Matemática 5ª e 6ª série EJA -----	123
Tabela 23	Plano de aula da PES de Geografia 5ª e 6ª série EJA -----	124
Tabela 24	Plano de aula da PES de História 5ª e 6ª série EJA -----	125
Tabela 25	Plano de aula da PES de História 5ª e 6ª série EJA -----	126

Escola para ser boa deve ter movimentos e som, pois ao contrário não irá cumprir o seu papel fundamental, que é transformar uma realidade difícil. Escola sem movimento e sons “já era”, faleceu e esqueceram de enterrar. Sem falar e imóvel, só conseguiremos conservar o que já existe.

Reinaldo Soler

INTRODUÇÃO

O interesse por esse estudo baseia-se a partir das experiências realizadas com os alunos da Unidade de Educação Básica (UEB) Professor Ronald da Silva Carvalho e das constatações cotidianas a partir da prática pedagógica da autora deste projeto.

Segundo Castellani Filho *et al.* (2009) “O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético ou outros, que são representações, ideias, conceitos produzidos pela consciência social e que chamaremos de “significações objetivas”. Em face delas, ele desenvolve um “sentido pessoal” que exprime sua subjetividade e relaciona as significações objetivas com a realidade de sua própria vida, do seu mundo e das suas motivações” (ibidem, p. 62).

Os jogos instigam os processos cognitivos, estimulando a socialização em função dos jogos que se pretende realizar, assim podem contribuir para o desenvolvimento das capacidades físicas e perceptivas, possibilitando dessa forma o fortalecimento imagético da criança e, ao mesmo tempo, de dar prazer e felicidade para a criança, estímulo necessário para se promover um trabalho eficiente.

De acordo com essa vivência, visualizou-se a oportunidade de investigar o tema sugerido no que diz respeito à preocupação em perceber o interesse exacerbado das crianças por jogos eletrônicos. Para Duarte (2009), o jogo pode ser uma ferramenta eficaz no processo educativo, ou seja, uma forma inovadora de despertar nos alunos o interesse pela aprendizagem. Sendo assim, torna-se um sólido recurso para facilitar o desenvolvimento cognitivo e psicomotor do educando, ampliando a criatividade que por sua vez melhora o desenvolvimento das atividades em grupos.

Ainda segundo Moreira (2006), recentes estudos sobre os efeitos da televisão e jogos eletrônicos no comportamento infantil reforçam a necessidade de dar mais atenção às práticas motoras, uma vez que a inatividade motora tende a crescer com o avanço tecnológico. Aprender a movimentar-se implica planejar, experimentar, avaliar, optar entre alternativas, coordenações do corpo com objetos no tempo e no espaço, interagir com outras pessoas, enfim, uma série de procedimentos cognitivos que devem ser favorecidos e considerados no processo de aprendizagem (Ferreira, 2006, p. 21).

A Educação Física concebe o jogo como um dos conteúdos clássicos, que possibilita desenvolver uma educação baseada em um processo lúdico e criativo, permitindo modificar significativamente o processo de ensino-aprendizagem dos alunos no contexto do cotidiano escolar. Aguiar afirma “Os Jogos fazem parte do mundo da criança, uma vez que estão presentes no seu cotidiano desde o início da humanidade. As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e

enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na educação infantil, mediante a brincadeira, a fantasia, a criança forma a base e adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais, sociais e motores” (Aguilar, 2004, p. 25).

Friedmann (2006) afirma que inserir o jogo no ambiente escolar possibilita perceber a educação através de uma visão inovadora, consciente e transcendental. Além de se abrir um espaço para a esfera social e para o mundo infantil, pode-se também estimular seu desenvolvimento. Sendo assim, o jogo é cultural e seu uso oferece muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre soluções de conflitos, negociações, lealdade e estratégias tanto de cooperação como de competição social.

No contexto da sociedade atual, identifica-se a priorização e intensificação da venda dos brinquedos eletrônicos em detrimento da prática da atividade física, que pode ser suprida por meio dos conteúdos jogos, uma vez que o objetivo é trabalhar com o universo infantil.

Justifica-se ainda que o presente trabalho tem por objetivo compreender o fenômeno do crescimento da utilização dos jogos eletrônicos pelo público infantil, não os excluindo de suas vivências, mas incentivando a valorização dos jogos enquanto conteúdo das aulas de educação física escolar.

De acordo com Couto Junior e Ferreira (2009), a escola tem autonomia para fomentar o diálogo entre a cultura escolar e a cultura midiática ao oportunizar a produção de narrativas autorais pelos estudantes, tornando-os agentes na execução de novas linguagens e tecnologias.

Para Neira (2007), é relevante que o campo da educação física se debruce sobre essas práticas, buscando subsídios para entender a influência que essa familiarização exerce na escolarização dos jovens, entre outras características, essas propostas também destacam a importância de atender à diversidade cultural, tendo em vista o princípio de inclusão de todos os alunos nas aulas e a valorização da cultura corporal dos variados grupos que compõem a sociedade brasileira.

Nessa perspectiva, ao se falar em jogos, geralmente, faz-se ligação com divertimento, brincadeira, passatempo que obedece às regras apreciadas no decorrer da execução dessas atividades, portanto entende-se que o jogo é um processo lúdico e criativo que assegura ao sujeito de ação modificar imaginariamente a realidade.

Com base no que foi exposto, é parte integrante desta pesquisa a percepção dos professores de educação física a respeito dos Jogos tradicionais e dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento motor das crianças.

Este relatório está organizado em três capítulos: no primeiro será abordado o enquadramento da escola UEB Professor Ronald da Silva Carvalho, onde decorreu a Prática de Ensino Supervisionada (PES), e a caracterização da turma, como os alunos se dispõem na sala de

aula e a quantidade de alunos por turmas, tanto no 5º A, como no 5ª e 6ª série ano EJA (Educação de Jovens e Adultos). A Prática de Ensino Supervisionada foi realizada no período de agosto a setembro de 2015 nos turnos matutino e noturno do ensino fundamental I e II.

No segundo capítulo serão relatadas as experiências das aulas ministradas na Prática de Ensino Supervisionada, que é um componente curricular que proporciona ao mestrando a reflexão contextualizada, dando condições para que se torne autor de sua própria prática. A Prática de Ensino Supervisionada caracteriza-se como o exercício da experiência profissional, por meio de uma vivência em ambientes escolares, levando o aluno à interpretação da realidade educacional nas instituições de ensino. Por meio dos estágios, é possível consolidar os conhecimentos adquiridos no decorrer do curso e estabelecer a relação entre teoria e prática em diferentes áreas de conhecimento.

As percepções dos professores de educação física em relação à importância dos jogos tradicionais x jogos eletrônicos para o desenvolvimento psicomotor das crianças, serão apresentadas e analisadas no terceiro capítulo, com uma revisão literária que engloba o desenvolvimento psicomotor do nascimento aos 12 anos; jogo, desenvolvimento e aprendizagem; o jogo no contexto escolar; percepções dos professores que estão inseridos na metodologia face ao propósito do referido estudo, destacando-se os caminhos trilhados presentes no questionário e aplicados aos sujeitos da investigação.

Finalizando, apresenta-se a conclusão do estudo entre outros aspectos, inferindo que é possível trabalhar esses jogos nas aulas de Educação Física, uma vez que estes contribuem para o desenvolvimento psicomotor da criança.

**CAPÍTULO I -
ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL**

1.1 Caracterização do meio

De acordo com Nascimento (2001, p. 68), “São Luís foi fundada em 1612 por franceses, mas foi colonizada por portugueses. Originou-se da construção do forte de São Luís, na entrada da baía de São Marcos, na desembocadura dos rios Anil e Bacanga, onde hoje está o Palácio dos Leões”. Localiza-se entre as baías de São Marcos e São José de Ribamar, como ilustrado na (Figura 1).



Figura 1. Mapa da cidade de São Luís entre as baías de São Marcos e São José de Ribamar
Fonte: <http://mapasblog.blogspot.com.br/2012/06/mapas-de-sao-luis-ma.html>, recuperado em 05 Outubro, 2017.

A cidade de São Luís é separada do continente pelo estreito dos Mosquitos e o acesso por terra é feito pela Rodovia BR 135, pela Companhia Ferroviária do Nordeste e pela Estrada de Ferro Carajás.

Para Sampaio (2008, p. 91), “São Luís é o município mais populoso do Maranhão. A capital do estado é importante centro portuário, comercial, industrial e cultural”.

A capital maranhense conserva até hoje construções do período colonial brasileiro. O centro da cidade mantém belos casarões cujas faixadas decoradas com antigos e coloridos azulejos importados de Portugal formam um conjunto de grande beleza. É cada vez maior o número de turistas que visitam a cidade para conhecer e apreciar suas paisagens, sua cultura.

Segundo Botelho (2007), a riqueza cultural de São Luís, reconhecida mundialmente, fez com que no ano de 1997 a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura) concedesse à cidade o título de Patrimônio Cultural da Humanidade. Esta instituição reconheceu a beleza e importância de um dos maiores conjuntos arquitetônicos de origem europeia no mundo. São três mil e quinhentas construções ocupando uma área de 250 hectares.

O conjunto arquitetônico se encontra na cidade, embora se concentre principalmente na área da Praia Grande onde se sobressai o Projeto Reviver, responsável pela recuperação dos prédios históricos do centro histórico de São Luís, conforme as ilustrações (Figura 2 e 3).



Figura 2. Conjunto Arquitetônico (Praia Grande)

Fonte: <http://www.vermelho.org.br/noticia/203726-1>, recuperado em 07 Maio, 2017.



Figura 3. Centro Histórico de São Luís – Rua do Giz

Fonte: <http://www.santacecilia.com.br/atividades-complementares/viagens-pedagogicas/noticias/sao-luis-e-lencois-maranhenses>, recuperado em 07 Maio, 2017.

A cidade de São Luís é também conhecida como “Ilha de Upaon-Açu”, nome dado pelos Tupinambás e significa “Ilha Grande”, além de possuir o título de “Jamaica Brasileira”, pois é a cidade brasileira que tem o maior consumo de reggae roots, espetáculos ao ar livre e paredes de caixas de som pilotadas por DJs em meio as suas ruas, praças e clubes de reggae (Carvalho, 2011).

O Título poético de “Ilha do Amor” lhe foi atribuído em função do grande número de poetas que louvaram a cidade em seus versos e prosas e “Atenas Brasileira”, pela quantidade de

escritores e poetas que possuía no século XIX e por ser considerada, durante muito tempo, a cidade em que se fala melhor a língua portuguesa.

O governo do Estado restaurou praças, vias públicas e prédios, mantendo a sua originalidade. Este rico patrimônio é formado por prédios e casarões dos séculos XVIII e XIX, com azulejos importados de Portugal, pedras de cantarias e de fachadas neoclássicas. Desse conjunto arquitetônico destaca-se: a Praça do Comércio, Mercado Coberto, antiga casa das Tulhas, Beco Catarina Mina, Beco da Prensa, o Convento das Mercês (Botelho, 2007, p. 265).

O patrimônio arquitetônico e os motivos culturais constituem o maior potencial turístico de São Luís, onde destacam-se: a fonte das Pedras, Cafuá das Mercês, igreja da Sé, igreja de Santo Antônio, igreja do Carmo, e do Desterro, Museu Histórico e Artístico do Maranhão, Museu do Folclore, Arte Popular e ruínas do forte da Ponta d'Areia.

Embora o município possua uma das mais belas paisagens costeiras do país por suas belas praias (Ponta d'Areia, São Marcos, Caolho e Olho d'Água), que podem ser frequentadas o ano inteiro.

“Dentre os motivos culturais, salientam-se: o carnaval, a festa do Divino Espírito Santo e os festejos juninos” (Cordeiro & Trovão, 2006, p. 191).

Quanto a culinária, São Luís tem uma culinária tradicional muito deliciosa e saudável, que tem como base os peixes frescos, mariscos, temperos naturais, pimentão, entre outros ingredientes. De uma forma geral, a cozinha maranhense teve grande influência dos franceses, holandeses, portugueses, indígenas e africanos.

Nascimento (2001, p. 70) reforça que “São Luís, no entanto, não é bela apenas pelos seus monumentos históricos. O comércio, a indústria, a construção de edifícios, pontes e avenidas dão à cidade um aspecto de modernidade e testemunham sua inclusão no mundo atual”.

Com isso, a cidade foi crescendo de forma desordenada, tendo um aumento significativo de periferias e a escola (UEB) Unidade de Educação Básica Professor Ronald da Silva Carvalho, onde foi realizada a PES (Prática de Ensino Supervisionada), situa-se em uma dessas localidades chamada Divineia. É um local privilegiado que fica próximo das mais belas praias e dos centros comerciais. Além do mais, existem sete linhas de transporte que interligam esta localidade com os demais bairros e centro da cidade.

1.2 Caracterização da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

A UEB Professor Ronald da Silva Carvalho (Figura 4), local onde ocorreu a pesquisa, é uma escola pública municipal que está localizada na Avenida Brasil, nº 200, no bairro da Divineia, em São Luís do Maranhão, na zona urbana. Ela possui um anexo com o mesmo nome

da escola polo, situado na Avenida Argentina, Planalto Turu IIX. A escola situa-se entre os bairros do Olho d'Água e os conjuntos habitacionais Vivendas do Turu, Chácara Brasil, Planalto Turu I, II, III, e os bairros Divineia, Sol e Mar, Vila Luizão e Santa Rosa.



Figura 4. Fachada da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

Fonte: Elaboração Própria.

A unidade escolar iniciou suas atividades no dia 11 de setembro de 2001, com o propósito de solucionar ou minimizar o grande número de alunos excedentes desta área habitacional. Este estabelecimento de ensino foi fundado pelo prefeito Jackson Lago, sendo oficializado por meio da resolução número 03/2003 de 23 de junho de 2003 pelo CME/MA (Cartão Material Escolar do Maranhão) para atender à clientela para o Ensino Fundamental Regular e Educação de Jovens e Adultos (EJA), de 1ª à 4ª série do I segmento e de 5ª à 8ª séries do II segmento. A escola é formada pelo 1º e 2º ciclo do ensino fundamental, I e II, sendo que o 1º e 2º ciclo compreende o 1º ao 5º ano no turno matutino e o 3º e 4º ciclo do 6º ao 9º ano, no turno vespertino sendo que a EJA (educação de jovens e adultos) no noturno, incluindo todos os ciclos citados acima, distribuído por fases e segmentos

A clientela da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho é oriunda das comunidades da Divineia, Sol e Mar, Santa Rosa, Vila Luizão, Brisa do Mar, Parque Araçagi, Vila Alonso Costa, Habitacional Turu e demais adjacências, nos turnos matutino, vespertino e noturno, onde predomina a questão do contraste entre as rendas familiares.

O nome Ronald da Silva Carvalho foi conferido à escola como reconhecimento do trabalho deste professor, considerando sua importância no processo educacional e o brilhante desempenho na formação de gerações. Nascido em 15 de dezembro de 1922, na cidade de São Luís- MA. Ronald da Silva Carvalho foi professor de Ensino de 1º e 2º graus da Escola Técnica Federal do Maranhão. Foi também Diretor da referida escola a partir de 25 de janeiro de 1967 e até 03 de julho de 1986, quando se aposentou do Serviço Público Federal. Foi ainda ex-membro do Conselho Estadual de Educação do Maranhão (1967 a 1984), Membro do Conselho Diretor

da Universidade Federal do Maranhão. Fundador e 1º presidente do conselho de Diretores das Escolas Técnicas Federais (1983 a 1995).

O Professor Ronald da Silva Carvalho teve algumas publicações: “Apontamentos de História Universal”; “Conselho Estadual de Educação – Memórias” (1983); e “Luís de Moraes Rego, Troféu Vivo da Educação do Maranhão”.

Três estabelecimentos de Ensino no Estado têm o seu nome; Escola “Professor Ronald da Silva Carvalho” (São Luís); Colégio “Professor Ronald da Silva Carvalho” (Santa Luzia) e “UEB Professor Ronald da Silva Carvalho” (São Luís).

A escola pretende direcionar uma macro visão para sua comunidade e para sua essência escolar, permitindo um traçar de perfis condizentes com a realidade na qual estão inseridas.

Tendo como fundamentos referenciais para a concretização da aprendizagem, a LDB- Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº 9394/96, PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais 1º ao 9º ano e demais diretrizes provenientes de leis federais, estaduais e municipais, elencou-se como meta pedagógica a estruturação da ação didática por meio de projetos que garantissem o acesso e sucesso da clientela nos diferentes níveis de ensino, de acordo com a Tabela 1.

Tabela 1: Distribuição dos níveis de ensino por ciclos

Turnos	Ciclos
Matutino	1º Ciclo: I etapa – 1º ano A e B II etapa – 2º ano A e B III etapa - 3º ano A e B 2º Ciclo: I etapa – 4º ano A e B II etapa – 5º ano A e B
Vespertino	3º Ciclo: I etapa – 6º ano A, B e C II etapa – 7º ano A, B e C 4º Ciclo: I etapa – 8º ano A e B II etapa – 9º ano A e B
Noturno EJA	1ª Fase do 1º segmento – 1ª e 2ª série 2ª Fase do 1º segmento – 3ª e 4ª série 1ª Fase do 2º segmento – 5ª e 6ª série 2ª Fase do 2º segmento – 7ª e 8ª série

Fonte: Direção da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

A Tabela 2 refere-se aos ciclos, número de turmas e o total de alunos referente 1º ao 9º ano do ensino fundamental I e II.

Tabela 2: Distribuição dos alunos por ciclos – 1º ao 9º ano

Nível de ensino	Número de turmas	Número de alunos
1º ciclo	6	174
2º ciclo	4	149
3º ciclo	6	212
4º ciclo	4	147
TOTAL		682

Fonte: Direção da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

Da mesma forma, a Tabela 3 diz respeito à distribuição dos alunos da EJA, de acordo com os níveis de ensino, número de turmas e o total de alunos por série.

Tabela 3: Distribuição dos alunos por segmento de ensino EJA

Nível de ensino	Números de turmas	Números de alunos
1ª Fase do 1º segmento	1	13
2ª Fase do 1º segmento	1	19
1ª Fase do 2º segmento	1	52
2ª Fase do 2º segmento	2	80
TOTAL		164

Fonte: Direção da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

1.2.1 Missão da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

Para atender 846 alunos, de acordo com as diretrizes adequadas, a missão da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho, é promover um ensino de qualidade num ambiente criativo, inovador e de respeito ao próximo, visando assegurar ao aluno uma atuação crítica e participativa na sociedade. Pois a sala de aula é um espaço singular e é um caminho para se enfrentar desafios que podem estimular novos processos de aprendizagem, os alunos são sujeito dos saberes, culturas e experiências. Aumentando sua leitura de mundo e conquistando novos conhecimentos.

1.2.2 Filosofia da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

O projeto político-pedagógico da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho é o fruto da interação entre os objetivos e prioridades estabelecidas pela coletividade, que estabelece, por meio da reflexão, as ações necessárias à construção de uma nova realidade. É, antes de tudo, um

trabalho que exige comprometimento de todos os envolvidos no processo educativo: professores, equipe técnica, alunos, seus pais e a comunidade como um todo.

A possibilidade de consolidar as atividades da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho no que se refere à função social, política e pedagógica, deve estar cada vez mais, explícita garantindo uma permanente transformação nas relações sociais.

A interdisciplinaridade, a transversalidade, a pluralidade cultural e a contextualização serão indispensáveis ao trabalho pedagógico-constructivista, cabendo ao docente ampliar seu conhecimento sobre o pensamento crítico e criativo, de tal maneira que isto lhe permita tomar decisões relacionadas com a elaboração de estratégias para estimular, por sua vez, o pensamento crítico e criativo dos alunos, formando assim jovens mais independentes cognitivamente.

1.2.3 Concepção da Aprendizagem

A prática pedagógica é fomentada por um conjunto de ideias que são sustentadas pelas diversas concepções obtidas por meio das formações e experiências vivenciadas.

A ação didático-pedagógica centrada numa concepção constructivista estabelece a heterogeneidade e a autoestima, como fator preponderante na conquista da autonomia no processo de aprendizagem. Cabe ressaltar, a validade da dinamicidade na prática didática, contribuindo para a ampliação dos conhecimentos. Nesse processo, professor e aluno, garantem o exercício ativo numa relação com o objeto de conhecimento.

A seguir, a Tabela 4 apresenta como os funcionários estão distribuídos de acordo com os seus turnos de trabalho. A organização da rotina de trabalho ajuda a melhorar a ação pedagógica no ambiente escolar.

Tabela 4: Quadro de funcionários

QUADRO DE FUNCIONÁRIOS				
Cargo/Função	Matutino (07:30 – 11:30)	Vespertino (13:30 – 15:30)	Noturno (19:00 – 21:30)	Total
Diretor adjunto	1	1	1	1
Coordenador pedagógico	1	1	1	3
Coordenador de anexo	-	-	-	-
Administrativo	3	3	2	8
Professores do 1º e 2º ciclo	15	-	-	15
Professores do 3º e 4º ciclo	-	20	-	20
Professores da EJA	-	-	7	7
Auxiliar de Apoio pedagógico	2	1	-	3
Cuidadora	1	-	-	1
Auxiliar de serviços diversos	4	3	2	9
Merendeiras	2	2	2	4
Vigia	2	-	1	3

Fonte: Direção da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

Para Leal, Albuquerque e Morais (2010, p. 110), a autonomia não implica em trabalho solitário, a socialização dos modos de atuar entre os docentes de uma escola, a discussão entre professores, coordenadores, diretores e outros profissionais da escola sobre estratégias planejadas e executadas podem servir de ponto de partida, de apoio para as transformação e coletivização de saberes.

1.2.4 Concepções Metodológicas

O cotidiano escolar exige princípios que valorizem a diversidade didático-metodológica, desencadeando diferentes decisões para o planejamento curricular e a própria prática pedagógica. Assim, destaca-se:

- Analisar e fomentar práticas educativas à luz de diferentes teorias;
- Valorizar a prática educativa a partir da realidade sócio-econômica-cultural;
- Garantir a interdisciplinaridade entre as diversas áreas de conhecimentos;
- Articular os conhecimentos científicos com as experiências vivenciadas na prática pedagógica, envolvendo toda a comunidade escolar;
- Integrar a escola às práticas sociais, permitindo a criação de espaços educativos;
- Garantir o respeito às diferenças contribuindo para o convívio social.

1.2.5 Avaliação de Aprendizagem

A avaliação merece um destaque à parte, pois diz respeito a um processo mais amplo e abrangente que abarca todas as ações desenvolvidas na ação pedagógica, assim como todos os sujeitos nele envolvidos. Portanto, deve estar claro para aquele que avalia que ele também é parte integrante do processo avaliativo uma vez que foi o responsável pela mediação no processo de ensino-aprendizagem. Logo, quando se lança o olhar para avaliar alguém ou alguma ação no âmbito da instituição escolar, lança-se também o olhar sobre si próprio. Ao avaliar deve-se ter em mente o processo como um todo, bem como aquele a que se está avaliando.

Com a nova LDB – Nº 9394/96, que trouxe mudanças significativas para este novo olhar para a avaliação tanto no aspecto pedagógico como da legalidade, a escola tem proporcionado momentos de estudo e de discussão deste tema, que não se esgotou até o presente momento.

Dentre as dificuldades que se coloca sobre a avaliação, estão presentes ainda muitas questões do passado, como: provas, trabalhos, recuperação, apropriação dos conceitos mínimos, empenho dos alunos no processo, as condições objetivas da prática docente, em relação à correção, critérios, pareceres e nota, como prevê a Resolução Nº 23/2000.

Compreende-se que a avaliação deve permear todas as atividades da sala, principalmente na relação professor com o aluno e no tratamento dos conhecimentos trabalhados neste espaço. Portanto, apropriados por alguma razão e que novas oportunidades de recuperação devem ser oferecidas, não restringindo apenas no sentido de realizar mais uma prova. Estas novas oportunidades deverão estar devidamente registradas no diário de classe e devem ser lembradas pelo educador que é um direito do aluno. Portanto, o trabalho do professor é fundamental na condução do processo. É função docente estar atento a esta questão.

Por entender que a avaliação é um processo natural na relação ensino-aprendizagem, constitui-se um mecanismo metodológico que permite aferir o nível de percepção e desenvolvimento cognitivo de tal processo; logo, o objeto da avaliação não fica resumido ao aluno e sim ao processo de forma global tendo como elemento o aluno e o professor, com fulcro no art. 24, V, da Lei Nº 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, que dá ênfase a avaliação como elemento integrador da aprendizagem do aluno na construção do conhecimento conforme atuação de desempenho do educador.

Sendo assim, esta dará suporte para o redimensionamento das metas a serem seguidas para o alcance dos objetivos propostos, além de servir como instrumento constitutivo da avaliação institucional, realizado de forma contínua, com a participação de todos os segmentos para realimentar o processo pedagógico.

O processo avaliativo vislumbra todos os aspectos da ação pedagógica como os objetivos, valores, atitudes, competências, habilidades e procedimentos estabelecidos na legislação escolar preceituando a característica da clientela atendida face ao contexto socioeconômico e cultural do educando. Por entender-se que para transformar as práticas avaliativas fazem-se necessárias mudanças de concepções e atitudes com relação ao conhecimento, redimensionando as responsabilidades e deveres dos sujeitos que aprendem e dos sujeitos que ensinam pautados num trabalho sistemático e um longo período de reflexão conjunta.

1.2.6 Recursos físicos da escola

O prédio desta escola é constituído por dez salas de aula amplas e arejadas, seis banheiros, uma secretaria, uma sala dos professores, uma biblioteca, uma sala de TIC (Tecnologia da Informática e Comunicação), uma cantina e refeitório. Ressalta-se que as merendeiras e a dispensa dispõem de outro espaço privativo.

Na área externa tem uma quadra esportiva, espaço livre amplo que é utilizado como estacionamento e outros espaços que também podem ser usados para jogos e recreação.

Conhecendo o espaço físico da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho, por meio das imagens a seguir:



Figura 5. A fachada e estacionamento da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho
Fonte: Elaboração Própria.

A frente da escola é bastante ampla, conforme a Figura 5, podendo todos os funcionários guardar seus carros no estacionamento. Há espaço para dez carros e dois micro-ônibus e um local específico para as bicicletas dos alunos e visitantes para serem guardadas, quando necessário.



Figura 6. Quadra
Fonte: Elaboração Própria.

A quadra poliesportiva da escola está situada ao lado das salas de aula, conforme pode ser visualizada na (Figura6). A quadra é bastante ampla e hoje se encontra reformada e em boas condições de trabalho com os alunos. A comunidade também a usa quando necessário para possíveis realizações de festas e outros eventos. Esta prática é benéfica para a escola, porque a

cada evento realizado pela comunidade a escola é contemplada com a pintura e limpeza da quadra.



Figura 7. Secretaria da escola
Fonte: Elaboração Própria.

A secretaria da escola (Figura 7) é o setor responsável pelo registro escolar, em que as demandas dos alunos, tais como a emissão de documentos (declarações, certificados, históricos e outros) são emitidos. Tem ainda a atribuição de manter os registros, os arquivos de documentação dos funcionários, além de despachar comunicados dando valor legal a toda a documentação expedida. Por fim, regula a admissão e saída de alunos e professores ativos da escola.



Figura 8. Cantina e refeitório
Fonte: Elaboração Própria.

Na cantina e refeitório (Figura 8) é o local que tem como objetivo tornar o recreio (lanche ou refeição) um momento prazeroso para os alunos oferecendo-lhes um cardápio saudável, proporcionando dessa forma, benefícios para toda a comunidade escolar. Nesta

estrutura trabalham duas merendeiras que são terceirizadas. Este é também um espaço onde os alunos interagem. Neste mesmo espaço acontecem também as reuniões com os pais dos alunos.



Figura 9. Biblioteca
Fonte: Elaboração Própria.

A biblioteca da escola (Figura 9) é o espaço onde são guardados os livros que servirão de apoio pedagógico para os alunos, professores e toda a comunidade escolar. Atualmente a biblioteca da escola está servindo apenas como depósito de livros. Portanto encontra-se desativada devido a alguns problemas que ocorrem na escola, mas futuramente ela estará em condições de uso para pesquisa por parte dos alunos e professores.



Figura 10. Sala de aula
Fonte: Elaboração Própria.

A escola possui dez salas de aula amplas e bem arejadas, com janelões que dão uma grande luminosidade, possuem quatro ventiladores grandes e existe um quadro branco na entrada da sala. Este espaço não contém armários e nem cantinho de leitura, as mochilas ficam ao lado dos alunos ou atrás, pois não possuem cabides para pendurá-las. Como pode ser observado na (Figura 10).

A sala dos professores (Figura 11) é o local onde todos se encontram para conversar e fazer os planejamentos das aulas tanto na hora da chegada dos seus respectivos turnos como na hora intervalos.



Figura 11. Sala dos professores
Fonte: Elaboração Própria.

O ambiente é climatizado, possui armários para que cada docente possa acomodar seus materiais pedagógicos. Nesta sala há apenas um banheiro que é de uso dos professores e coordenadores pedagógicos.

Banheiros femininos e masculinos (Figura 12) – possui dois banheiros, sendo um feminino e outro, masculino, nos mesmos tem lavatórios (pia) para a higienização das mãos. As instalações sanitárias feminino têm cinco vasos sanitários e dois chuveiros.

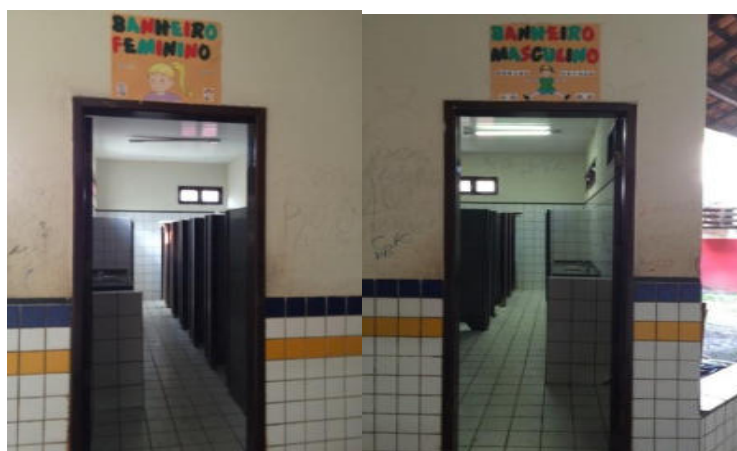


Figura12. Banheiros femininos e masculinos dos alunos
Fonte: Elaboração Própria.

O masculino tem dois vasos sanitários, um mictório em aço inox, e dois chuveiros. No total, a escola possui 6 (seis) banheiros, um está localizado dentro da secretaria, outro, dentro da sala dos professores (unissexo) e mais dois que, no momento, não estão sendo usados pela comunidade escolar.



Figura13. Sala de TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação)
Fonte: Elaboração Própria.

A sala de TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação), conforme Figura 13, conta com 16 equipamentos e os alunos não têm contato com os mesmos, no momento encontra-se desativada funcionando neste local uma sala de aula de alfabetização.

O cantinho da leitura (Figura14) localiza-se próximo ao portão de saída da escola.



Figura 14. Cantinho da leitura
Fonte: Elaboração Própria.

Neste local, os alunos, em horários vagos e ao término das aulas, vêm para apreciar uma boa leitura, ou para conversarem.

1.3 Caracterização da sala de aula do 5º ano A matutino

As salas de aulas são amplas e arejadas. As carteiras ficam no formato de fileiras, é bem espaçosa, permitindo que o professor circule na sala para o acompanhamento das atividades dos alunos. Na sala contém quatro ventiladores, um quadro branco, uma mesa do tamanho médio e uma cadeira para os professores.

1.3.1 Caracterização da Turma do 5º ano A matutino

Embora que na (Figura 15) apareçam mais meninas, a predominância de fato é do sexo masculino, conforme o diário de classe.



Figura15. Sala de aula 5º ano A
Fonte: Elaboração Própria.

A turma do 5º ano A funciona no turno matutino e é composta por 39 alunos, sendo 22 meninos e 17 meninas. Observando o Gráfico1, percebe-se maior predominância do sexo masculino (o correspondente a 56%) em sala de aula.

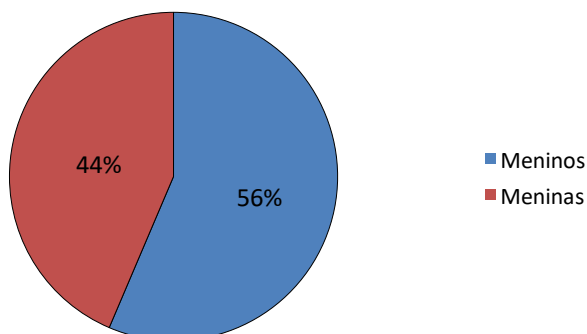


Gráfico 1. Gênero 5ºano A
Fonte: Elaborado Própria.

Os discentes foram bastante comunicativos e mostraram-se interessados nas atividades propostas pelo professor. Observando a Figura 15, percebe-se que a turma é relativamente numerosa.

Em relação às condições socioeconômicas e culturais das famílias dos alunos, pode-se afirmar que, de acordo com o senso da escola, a maior parte é de baixa renda.

Um dado relevante que comprova a renda dos alunos da instituição é o número considerável de famílias atendidas por programas sociais, tais como: Bolsa Família, Leite das crianças, PETI (Programa de Erradicação do Trabalho Infantil), entre outros.

Faz-se relevante também abordar a questão da violência no âmbito escolar, que ocorre entre os próprios alunos e entre os alunos e o corpo docente. Eles expressam essa atitude devido ao meio em que estão inseridos, refletindo dentro da escola suas vivências do dia a dia. A escola tem como objetivo conscientizá-los do meio desigual no qual estão inseridos, oferecendo uma educação de qualidade para que os indivíduos não sejam manipulados e percebam as contradições da sociedade.

Com um perfil humanista, tem como base princípios democráticos como inclusão, a igualdade de oportunidades, a cooperação, a participação do aluno como sujeito que constrói sua realidade, o respeito às diferenças, o espírito coletivo, a perspectiva de totalidade humana nos aspectos afetivos-cognitivo-motor-ético-sociais, a consciência crítica do poder criativo. Esses princípios geram a autonomia para o exercício da cidadania nos âmbitos das relações sociais, da preparação para o trabalho, do lazer e da promoção da saúde (Bregolato, 2007, p. 75).

Dessa forma, o professor assume-se como modelo porque promove a ação educativa, transmitindo valores, conhecimentos e formas de relações com o mundo. Portanto, é papel da escola conhecer e responder às diversas necessidades de seus discentes respeitando os diferentes estilos e ritmos de cada um, assegurando a todos uma educação de qualidade.

❖ **Horário da Turma do 5º A matutino**

A Tabela 5 apresenta o horário da turma do 5º ano A, matutino, Ensino Fundamental I.

Tabela 5: Horário da turma 5º ano A matutino

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
1º horário 7:30 às 8:20	Ed. Física	Matemática	História	Geografia	Português
2º horário 8:20 às 9:10	Ed. Física	Matemática	Ciências	Geografia	Português
Intervalo 20 minutos / recreio					
3º horário 9:30 às 10:20	Religião	Ciência	Português	Matemática	Matemática
4º horário 10:20 às 11:30	Portuguê s	Historia	Português	Matemática	Artes

Fonte: Direção da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho

1.4 Caracterização da sala de aula da 5ª e 6ª série EJA noturno

As salas de aula são bem espaçosas, permitindo que o professor circule na sala para o acompanhamento das atividades dos alunos. As carteiras ficam em fileiras, ou seja, um aluno atrás do outro e assim sucessivamente. Na sala contém quatro ventiladores, um quadro branco, uma mesa do tamanho médio e uma cadeira para os professores.

1.4.1 Caracterização da turma de 5ª e 6ª série EJA noturno

Para Farias, Sales, Braga e França (2011, p. 42), “o professor é concebido como facilitador e orientador do processo de ensino e de aprendizagem, assume uma atitude mais respeitosa diante das diferenças individuais”.

A turma da 5ª e 6ª série EJA noturno (Figura 16) é composta por 40 alunos, sendo 25 do sexo masculino e 15 do sexo feminino. Nesta turma, verifica-se também a predominância do sexo masculino (62%), conforme pode ser visualizado pelo Gráfico 2.

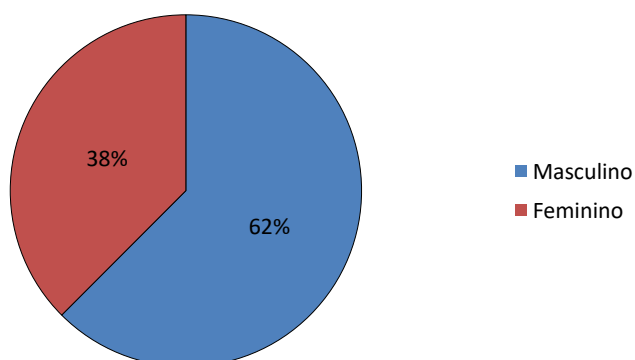


Gráfico 2. Gênero 5ª e 6ª série EJA
Fonte: Elaborado Própria.

Como pode ser observado na Figura16, os alunos que permaneceram na sala demonstraram bastante interesse no assunto que foi desenvolvido na sala de aula.



Figura16. Sala de aula da 5ª e 6ª série EJA
Fonte: Elaboração Própria.

Mas a grande maioria não permaneceu em sala e passou a maior parte do tempo nos corredores. Prática comum entre eles. Pode-se perceber que o número de alunos presentes na sala de aula não condiz com o número de alunos referidos no diário de classe. Segundo o relato dos professores cooperantes, é normal o comportamento desses alunos, pois a grande maioria vai para a escola apenas para ganhar algumas presenças com a finalidade de não perder alguns benefícios que o governo proporciona para estes estudantes. Muitos deles trabalham como feirantes, manicures, pedreiros, entre outras profissões, a minoria ainda são dependentes de seus pais.

Há muitos professores que reconhecem a necessidade de mudança na sua prática pedagógica, que buscam respostas para seus questionamentos, que percebem sua incompletude e que se preocupam com a aprendizagem de todos seus alunos.

Esses são observados das pequenas coisas que se passam na escola. São os que pensam e agem no sentido de torná-la melhor. São os que reconstróem também suas identidades profissionais, abrindo-se para um sério comprometimento com as classes populares (Schwartz, 2012, p. 93).

Neste sentido, segundo Schwartz (2012, p. 95) “o olhar do professor precisa expressar a coerência entre o saber, o fazer, o pensar e a sua compreensão sobre diferentes papéis que devem ser desenvolvidos em sua prática como docente”.

❖ **Horário da turma de 5ª e 6ª série EJA noturno**

A Tabela 6 apresenta o horário da turma da 5ª e 6ª da EJA noturno.

Tabela 6: Horário da turma da 5ª e 6ª série EJA noturno

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
1º horário 19:00 às 19:40	Matemática	Matemática	História	Ciências	Religião
2º horário 19:40 às 20:20	Matemática	Matemática	Ciências	Ciências	História
3º horário 20:20 às 21h	Geografia	Inglês	Português	Geografia	Português
4º horário 21:00 às 21:40	Geografia	Filosofia	Português	História	Português

Fonte: Direção da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho.

CAPÍTULO II

DESCRIÇÃO DA PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADO

2.1 Experiência De Ensino-Aprendizagem No 5º Ano A Do Ensino Básico

Corpo e mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo. Ambos devem ter assento na escola, não um (a mente) para aprender e o outro (o corpo), para transportar, mas ambos para se emancipar. Por causa dessa concepção de que a escola só deve mobilizar a mente, o corpo fica reduzido a um estorvo que, quanto mais quieto estiver, menos atrapalhará (Freire, 2009, p. 1).

A Prática de Ensino Supervisionado (PES) é a continuação do processo ensino aprendizagem, esta prática nos ajuda no desenvolvimento da autonomia dentro e fora da sala de aula, isso porque compreendemos os diferentes contextos que estão inseridos na educação como um todo. Nós, enquanto educadores, somos facilitadores para compreensão desse processo, uma vez que, a aprendizagem requer profundas mudanças tanto na escola como na formação dos profissionais para que se contemple um ensino de qualidade.

Os funcionários da UEB Professor Ronald da Silva Carvalho nos receberam com muito carinho, tanto a equipe técnica da escola como os professores e alunos do ensino fundamental I do turno matutino. No turno noturno, não foi diferente, muito entusiasmo e carinho por parte dos alunos e funcionários.

Segundo Alonso Tapia (2005 como citado em Schwartz, 2012, p. 71), “a motivação pessoal, entendida como o motor da ação, é o que move o sujeito em direção a algo.” Porém, para que o indivíduo sintase motivado para atingir determinados fins, faz-se necessário entender a intencionalidade das intervenções. Nesse sentido, o corpo discente foi bastante receptivo conosco, pois para eles o trabalho que estava sendo desenvolvido na escola (aulas diferentes) era motivador e, de certa forma, despertava o interesse de todos. Isso os tornou mais acolhedores.

O ensino é uma ação inacabada. “Sua pura e simples descrição exige que se leve essa característica a sério e que se questione, por conseguinte, como o professor estabelece no final do percurso, que atingiu os objetivos fixados e que meios utiliza, durante o percurso, para verificar que as aprendizagens progridem e para “retificar a mira” (Perrenoud, 1999, p. 79). Assim, é preciso ter um olhar aguçado, minucioso e cuidadoso para observar sob vários prismas as diferentes situações que possam surgir durante a execução das atividades/projetos e estar disposto para redimensionar, quando necessário, as metas.

Os conteúdos indicam os aspectos de desenvolvimento dos educandos que a educação deseja promover. O ensino e a aprendizagem destes não têm fim em si mesmo, mas são meios para o desenvolvimento de capacidades, para que alcancem o objetivo educacional e, para tanto, a

assimilação e apropriação dos conteúdos são fundamentais (Durante, 1998, p.36).

Os conteúdos devem ser apresentados de acordo com o currículo e em todos os momentos do ensino, no entanto, sua intensidade deve ser diversificada nas etapas do currículo no que diz respeito à avaliação e aprendizagem. Não que obrigatoriamente, deve-se seguir a sequência do livro didático, mas trabalhar os conteúdos de forma contínua para que dessa forma ocorra o domínio gradativo destes pelos alunos.

Partindo desse pressuposto, os conteúdos que foram abordados na PES, fazem parte da grade curricular do Ensino Fundamental I e da EJA (Educação de Jovens e Adultos), da Educação Básica, sendo os mesmos indicados pelos professores cooperantes da própria sala de aula.

O reconhecimento de limitações acerca de vários aspectos nos permitiu aprofundar conhecimentos através de leituras e discussões que foram substanciais para o amadurecimento e ampliação do trabalho. Além disso, foi possível, a partir dessa consciência, estabelecer novas metas. O relato das experiências vivenciadas na PES no 5º ano A do ensino fundamental I e na 5ª e 6ª série da EJA. A PES (Prática de Ensino Supervisionado) ocorreu no período de agosto a setembro de 2015, nos turnos matutino e noturno do ensino fundamental I e II.

Leal, Albuquerque e Moraes (2010, p. 94) enfatizam que é “na reflexão sobre nossa prática que nos renovamos que nos profissionalizamos cotidianamente”.

2.1.1 Matemática

A experiência na PES, no 5º ano ocorreu em 31/08/2015 com a duração de 100 minutos de aula. A primeira aula do Ensino Fundamental I foi de matemática e teve como assunto, *Expressão Numérica*, de acordo com o plano da Tabela 7. Os alunos colaboraram e participaram com muito entusiasmo e atenção, e fizeram questão de vir até o quadro branco para resolver as atividades propostas em sala de aula.

A aula foi dinâmica, positiva e com a participação dos alunos havendo uma boa interação entre o professor e os alunos. A turma foi separada em dois grupos para irem até o quadro resolver as expressões numéricas envolvendo adição, subtração e multiplicação. A atividade foi desenvolvida em forma de jogo, sendo que ganharia o grupo que resolvesse mais problemas no quadro em menor espaço de tempo.

A segunda aula de matemática teve como assunto principal o conteúdo “A vista ou a prazo?”, envolvendo adição, subtração, multiplicação e divisão. Utilizou-se como recursos encartes de promoções de supermercados e de lojas de eletrodomésticos para aproximá-los com

a realidade e ajudá-los na hora de trabalharmos os problemas em sala de aula. Desta maneira, foi mais fácil abordar o conteúdo, conforme apresentado no plano da Tabela 8.

A título de exemplo, apresenta-se o seguinte exercício:

- Bicicleta aro 16, à vista R\$ 175,00 ou a prazo em 6 x R\$ 43,00. Desta forma, é passado para os alunos qual seria a melhor forma de comprar uma mercadoria $43 \times 6 = 258$.

A decisão de trabalhar o conteúdo problematizando-o contribuiu para a assimilação deste pelos os alunos que num primeiro momento refletiram acerca da diferença entre o preço anunciado para cada produto apresentado (à vista ou a prazo). Isso os fez compreender as vantagens de uma compra “a vista ou a prazo” e ainda entender o quanto economizariam se pagassem os produtos à vista e não a prazo. A partir dessa reflexão, foi possível fazê-los entender que comprar à vista é mais lucrativo.

Proporcionar aos alunos esse tipo de reflexão crítica torna-se fundamental, pois os ajuda a compreender que a crise econômica por que passa a sociedade reduz o poder de compra dos cidadãos privando-os de certos direitos. Essa realidade deve se materializar na sala de aula para que os alunos entendam o contexto em que estão inseridos.

Para Sadovsky (2010), incitar o aluno é mostrar para ele as situações que lhe parece difíceis, mas não impossíveis, portanto devem-se criar ocasiões de aflição, que o estimule a pensar, a explorar, usar e testar os conhecimentos adquiridos com as tarefas propostas. Os alunos devem ser incentivados a interagir com os colegas para que ocorram avanços na sua aprendizagem.

Adriano Junior *et al* (2009, p. 20) discorre que “... é preciso provocar conflitos nas diferentes dimensões do saber, do fazer, do conviver e do ser. Somente uma pedagogia voltada para a constante proposição de desafios e situações-problemas pode levar o aluno refletir e compreender a sua prática.”

A escola é o lugar onde o aluno constrói diversas capacidades que são imprescindíveis para sua formação, mas estes devem estar de acordo com suas necessidades e interesses. A tarefa não é fácil, visto que muitos dos nossos alunos estão desmotivados. Essa conjuntura é provocada por inúmeros fatores como o social, afetivo e a própria escola que não se torna atrativa para o aluno. Este fato contribui para que o aluno abandone a escola.

De acordo com Freire (2009, p. 10), “existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos, de jogos, de fantasia, quase sempre foi ignorado pelas instituições de ensino. Pelo menos até o 5º ano, a escola conta com alunos cuja maior especialidade é brincar”.

Aproximar os alunos da realidade em que estão inseridos através dos conteúdos da Matemática é permitir que eles relacionem significados que de fato possam ser úteis no seu

cotidiano. Esta foi a estratégia utilizada para facilitar o caminho para o conhecimento. De acordo com Machado (1995), o ato de conhecer algo implica relacionar seus mais diversos significados entre si. Esta é, em poucas palavras, a ideia que defendemos, isto é, a de que o conhecimento se constrói sob a metáfora da rede de significados. O desenvolvimento de uma concepção de conhecimento entendida como uma rede de significação vem ao encontro da busca de diferentes e novas relações com o objeto de conhecimento; de relações entre os conteúdos escolares diferentes daquelas explicitadas pela organização curricular disciplinar clássica.

Para dimensionar a Matemática no currículo do ensino fundamental, é importante que se discuta sobre a natureza desse conhecimento e que se identifiquem suas características principais e seus métodos particulares como base para a reflexão sobre o papel que essa área desempenha no currículo, a fim de contribuir para a formação da cidadania.

A Matemática caracteriza-se como uma forma de compreender e atuar no mundo e o conhecimento gerado nessa área do saber como um fruto da construção humana na sua interação constante com o contexto natural, social e cultural. Os Parâmetros Curriculares Nacionais explicitam o papel da Matemática no ensino fundamental pela proposição de objetivos que evidenciam a importância de o aluno valorizá-la como instrumental para compreender o mundo a sua volta e de vê-la como área do conhecimento que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas, conforme PCN (Brasil, 1998).

Tabela 7: Plano de aula da PES de Matemática 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes			Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu	
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva			Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho	
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Matemática			Data: 31/08/2015	
Série: 5º ano A			Tempo: 100 min	
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação

Expressão Numérica	Resolver expressões numéricas com adição, subtração e multiplicação; Operar problemas com adição, subtração e multiplicação.	Conceitos: adição; subtração; multiplicação. (Expressões)	Alunos; cadernos; quadros; pincel e livro didático.	Participação e interesse no decorrer das aulas; Resolver atividades em sala de aula.
Metodologia/Sequência Didática				
Dividir os alunos em grupos para resolverem situações-problemas no quadro, envolvendo as expressões, fazendo com que os mesmos tenham noção de adição, subtração e multiplicação; Resolver problemas de adição, subtração e multiplicação em sala de aula.				
Sumário: Estudo da adição, subtração e multiplicação por meio das expressões numéricas.				

Fonte: Elaboração Própria.

Tabela 8: Plano de aula da PES de Matemática 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes			Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu	
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva			Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho	
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Matemática			Data: 14/09/2015	
Série: 5º ano A			Tempo: 100 min	
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Moeda Brasileira	Resolver problemas que envolvam valores do sistema monetário; Identificar valores de cédulas e moedas do real	À vista ou a prazo? Adição; subtração; multiplicação e divisão.	Encartes promocionais de lojas de supermercados e eletrodomésticos; Cartazes	Participação e interesse no decorrer das aulas.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva, levar para a sala de aula cartazes com ofertas de produtos, como aqueles colocados em promoção nas lojas, colados na sala de aula. Organizar a turma em duplas, em seguida eles deverão observar os cartazes e responder algumas questões em uma folha sugeridas pelo professor em sala de aula.				
Sumário: Estudo da valorização da moeda brasileira.				

Fonte: Elaboração Própria.

2.1.2 História

A aula aconteceu no dia 14 de setembro de 2015, com a duração de 100 minutos, no turno matutino. Foi ministrado o conteúdo *A influência na formação cultural provocada pela chegada de imigrantes*. A aula foi realizada com o auxílio de materiais pedagógicos, conforme o plano da Tabela 9. Assistimos a um documentário sobre “Imigração: A herança cultural portuguesa”, que nos garantiu mais suporte dentro da sala de aula, sendo o ponto de partida para a aula de história. Os recursos didáticos são materiais utilizados para estimular o ambiente de aprendizagem segundo Scarpato (2007, p. 35). Em conjunto com os procedimentos de ensino que apoiam e facilitam o processo ensino aprendizagem, ajudando a:

- Despertar o interesse;
- Motivar;
- Desenvolver a percepção;
- Orientar e fixar a aprendizagem;
- Provocar a ação;
- Conhecer a partir do contato;
- Concretizar ideias e fatos.

É notório que nem todas as escolas dispõem de recursos didáticos necessários para serem utilizados na sala de aula e, na maioria das vezes, o professor tem que improvisar e ser mais criativo em sua prática como docente, para que os alunos possam ter uma educação de qualidade.

Para Perrenoud (2000, p. 28), “a escola não constrói do zero, nem o aprendiz não é uma tábua rasa, uma mente vazia; ele sabe, ao contrário, “muitas coisas”, questionou-se e assimilou ou elaborou respostas que o satisfazem provisoriamente. Por causa disso, muitas vezes, o ensino choca-se de frente com as *concepções dos aprendizes*”.

“A criança quando chega à escola já possui uma gama de conhecimentos adquiridos em diferentes contextos que frequenta. Dessa forma, o professor deve ser o mediador entre aluno e o processo de conhecimento” (Soler, 2006, p. 35).

Assim, é preciso considerar que hoje em dia os alunos recebem um grande número de informações sobre quais eram os alimentos na época da chegada dos europeus ao Brasil, como eram obtidos, preparados, servidos, consumidos e comercializados pelas populações indígenas; quais as diferenças e semelhanças dos consumidos em geral pelos europeus; se houve adaptação à nova terra, se trouxeram tais alimentos de outras partes do mundo e se havia diferença entre a alimentação de acordo com as classes sociais. Nesse contexto, o eixo temático para o terceiro ciclo orienta estudos de relações entre a realidade histórica brasileira, a História da América, da Europa, da África e de outras partes do mundo. Está organizado de modo a permitir o

conhecimento de momentos históricos nas suas singularidades, favorecer estudos de processos e relações de semelhanças, diferenças, permanências e transformações entre diferentes épocas, propondo que as questões atuais sensibilizem os alunos para o estudo do passado. Assim, conhecendo outras realidades temporais e espaciais os alunos podem dimensionar a sua inserção e adesão a grupos sociais diversificados (PCN's, 1998). Pautada nessa base pedagógica, a metodologia utilizada na aula de História foi de uma aula expositiva, dando ênfase ao documentário assistido em sala de aula sobre “Imigração”, fazendo uma reflexão com os alunos sobre as comidas regionais que variam de acordo com cada região, pois as mesmas sofreram influências dos povos na época do Brasil Colonial. Por meio de diversas fontes como: fotografias, imagens, filmes, foi possível conhecer e entender parte da nossa história.

Tabela 9: Plano de aula da PES de História 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: História		Data: 14/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Os primeiros anos da República: “A chegada dos imigrantes”.	Conhecer por meio da história quais os fatores que levaram as pessoas a imigrarem para diversos países principalmente o Brasil. Conhecer os ingredientes e sabores trazidos pelos diferentes imigrantes que foram para cada região.	A influência na formação cultural provocada pela chegada de imigrantes	Livro texto; aula expositiva; DVD; <i>Datashow</i> ; <i>Notebook</i> ; Recortes de revistas.	Participação e interesse no decorrer das aulas.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva pelo professor, dando ênfase ao filme (documentário: A herança cultural portuguesa), que iremos assistir em sala de aula. Comentar com os alunos que as comidas regionais variam de estado para estado. Pois as mesmas sofreram influências dos povos na época do Brasil Colonial.				
Sumário: Estudo dos imigrantes e sua influência em nossa cultura.				

Fonte: Elaboração Própria.

2.1.3 Português

No dia 15 de setembro de 2015, ainda no 5º ano A matutino, iniciou-se a aula com a visualização do filme “Divertidamente”, o qual foi escolhido pelos próprios alunos. O tema abordado foi “*leitura e escrita*” e o filme foi um recurso escolhido para dinamizar o conteúdo conforme o plano da Tabela 10.

Como não havia filmes para a idade deles na escola, foi sugerido que eles trouxessem qualquer filme de censura livre que tivessem em casa. Diante de vários filmes expostos na sala de aula, os alunos elegeram “Divertidamente” porque este era o mais comentado do momento e tinha acabado de sair dos cinemas. Trabalhamos a leitura de imagens, por meio da exploração das personagens e o contexto que estavam inseridos de acordo com a fala de cada um. No decorrer do filme, foram observados os lugares onde acontecia a história, as cores, as formas, as personagens e o papel de cada integrante, e assim, cada um entendeu o enredo do filme de acordo com a sua percepção.

Depois, iniciou-se a produção textual que partiu do próprio filme. O objetivo desta dinâmica era fazer com que os alunos escrevessem em uma folha de papel, as partes do filme que mais tinham chamado a sua atenção, ou seja, as mais importantes. Entende-se que a leitura de imagem deve iniciar-se sempre com uma observação individual e, só depois, se deve convergir para uma exploração coletiva, usando como base, questões sugeridas no início da aula.

O professor pode criar um clima mais favorável, pois a aprendizagem é mais significativa na medida em que o aluno consegue estabelecer relações entre o que já sabe e o que vai aprender. A clareza dos conhecimentos que o aluno já possui é fundamental para uma aprendizagem significativa. Esses procedimentos visam desenvolver nos alunos estratégias de leitura para se tornarem competentes leitores.

Para Vygotsky (1989), é possível que os alunos avancem em seus conhecimentos se a escola estiver trabalhando na sua zona de desenvolvimento proximal, ou seja, atuando junto àquilo que o aluno consegue avançar, porém com intermédio do professor.

Nesta fase houve um debate em que os alunos puderam expor o que viram e o que deixaram de ver. Gerou-se um debate saudável e construtivo. Foi vantajoso porque os alunos que têm dificuldade em escrever, apresentaram desenhos, em substituição aos textos solicitados, fazendo a leitura oral dos mesmos. O discurso argumentativo oral ajudou a desinibir os alunos, deixando-os mais soltos diante da turma.

A metodologia utilizada na aula de português foi baseada no ensino pela descoberta e levou-se em consideração a perspectiva de Soler (2006), segundo a qual o professor deve entender a diferença entre adestramento e educação. Ele terá que entender que o crescimento

deve ser de dentro para fora, com a criança construindo o seu próprio saber, sendo arquiteta de si mesma, e nunca de fora para dentro (mecânico). Esta perspectiva não se desvia do pensamento de Vygotsky (1984), que também defendia a importância da educação para o desenvolvimento do sujeito. Segundo o mesmo autor, o ensino adequado deverá ser dirigido ao aprendizado do aluno, o qual deve ser intermediado por parceiros mais experientes.

Neste aspecto, compete ao professor assumir o papel de mediador desse processo, auxiliando na formação de sujeitos ativos em sua aprendizagem.

De acordo com os PCN (Brasil, 1998), uma rica interação dialogal na sala de aula, dos alunos entre si e entre o professor e os alunos, é uma excelente estratégia de construção do conhecimento, pois permite a troca de informações, o confronto de opiniões, a negociação dos sentidos, a avaliação dos processos pedagógicos em que estão envolvidos. Mas, se o que se busca é que o aluno seja um usuário competente da linguagem no exercício da cidadania, crer que essa interação dialogal que ocorre durante as aulas dê conta das múltiplas exigências que os gêneros do oral colocam, principalmente em instâncias públicas, é um engano. Ainda que o espaço da sala de aula não seja um espaço privado, é um espaço público diferenciado: não implica, necessariamente, a interação com interlocutores que possam não compartilhar as mesmas referências (valores, conhecimento de mundo).

A metodologia ocorreu com a exposição do Filme *Divertidamente*, sendo que ao final do mesmo o aluno deveria escrever em uma folha, as partes do filme que mais lhe chamou atenção, ou seja, fazer um resumo do filme e em seguida ler a produção para a turma.

O modo de ensinar, por sua vez, não reproduz a clássica metodologia de definição, classificação e exercitação, mas corresponde a uma prática que parte da reflexão produzida pelos alunos mediante a utilização de uma terminologia simples e se aproxima, progressivamente, pela mediação do professor, do conhecimento gramatical produzido. Isso implica, muitas vezes, chegar a resultados diferentes daqueles obtidos pela gramática tradicional, cuja descrição, em muitos aspectos, não corresponde aos usos atuais da linguagem, o que coloca a necessidade de busca de apoio em outros materiais e fontes.

Dessa forma, cabe à escola ensinar ao aluno utilizar a linguagem oral no planejamento e realização de apresentações públicas: realização de entrevistas, debates, seminários, apresentações teatrais, etc. Trata-se de propor situações didáticas nas quais essas atividades façam sentido de fato, pois é descabido treinar um nível mais formal da fala, tomado como mais apropriado para todas as situações. A aprendizagem de procedimentos apropriados de fala e de escuta, em contextos públicos, dificilmente ocorrerá se a escola não tomar para si a tarefa de promovê-la conforme o PCN (Brasil, 1998).

Debates, pesquisas, registros escritos, falados, observação, vivências são alguns processos pedagógicos indicados para a realização de atividades dessa natureza. Conforme pode ser observado na Tabela 10.

Tabela 10: Plano de aula da PES de Português 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof. (a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Português		Data: 15/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Leitura de Imagem	Oferecer subsídios para o aprimoramento da expressão oral, da leitura e da escrita; Permitir aos alunos condições para produzirem textos, orais e escritos, adequados a situação e ao gênero.	Leitura e Escrita	Filme: divertidamente; televisão; DVD; aparelho de DVD.	Participação e interesse dos alunos pelo conteúdo abordado na sala de aula; Leitura e escrita dos textos produzidos em sala de aula.
Metodologia/Sequência Didática				
Exposição do Filme Divertidamente, sendo que ao final do mesmo, o aluno irá elencar em uma folha o que mais lhe chamou atenção, ou seja, fazer um resumo do filme e em seguida ler a produção para a turma.				
Sumário: Estudo da leitura e da escrita a partir do filme <i>Divertidamente</i>				

Fonte: Elaboração Própria.

2.1.4 Ciências

A aula da PES foi realizada no tempo de 100 minutos. Foi feita uma leitura compartilhada de um texto no próprio livro didático do aluno sobre *Adolescência e Puberdade*, conforme o plano de aula da Tabela 11. Foi solicitado aos alunos que destacassem as ideias

principais e que explicassem o que haviam entendido sobre o que foi lido em sala de aula. Os alunos ficaram muito empolgados com a temática. Em seguida, com o auxílio de bonecos, pedi a eles que identificassem os órgãos genitais fazendo a diferença dos sexos masculino e feminino. No final dividi a turma em quatro grupos iguais. Cada um deles elaborou os seus cartazes identificando ambos os sexos e suas diferenças no desenvolvimento do corpo como: “o desenvolvimento dos seios, o aparecimento dos pelos na região genital e, sobretudo, o início da primeira menstruação. Para os meninos as questões de maior relevância são o aumento de tamanho do pênis, o aparecimento de pelos na região genital e no rosto (barba), além de poluição noturna” (César Junior *et al*, 2014).

A puberdade é o início da adolescência. Ela começa na maioria das meninas por volta dos 8 a 13 anos de idade, com idade média de 11 anos, e nos meninos começa entre 9 a 14 anos, com idade média de 12 anos. Nas meninas as principais mudanças que acontecem no corpo são: princípio do ciclo menstrual (menarca – primeira menstruação), alargamento do quadril, podendo desenvolver depósito de gordura nas nádegas, nos quadris e nas coxas, surgimento de pelos nas regiões axilares (axila) e inguinais (pubianos), além do desenvolvimento das mamas. Enquanto que nos meninos, as principais mudanças são: surgimento de pêlos nas regiões axilares, inguinais, torácicos e faciais, aumento em volume dos testículos e tamanho do pênis, oscilação da entonação da voz, alargamento dos ombros, desenvolvimento da massa muscular e aumento de peso e estatura.

Questões relacionadas à Reprodução Humana são temáticas instigantes para essa faixa etária. Além disso, é de suma importância porque orienta os alunos sobre as mudanças que ocorrem no corpo humano, uma vez que alguns destes não têm a oportunidade de conversar a respeito desse assunto no seio familiar. Nesse aspecto, a escola é um ambiente facilitador para esse tipo de diálogo visto que promove orientações a partir de informações científicas e oportuniza momentos de escuta para que eles possam de maneira responsável dirimir dúvidas.

O Ensino de Ciências Naturais, relativamente recente na escola fundamental, tem sido praticado de acordo com diferentes propostas educacionais, que se sucedem ao longo das décadas como elaborações teóricas e que, de diversas maneiras, se expressam nas salas de aula. Muitas práticas, ainda hoje, são baseadas na mera transmissão de informações, tendo como recurso exclusivo o livro didático e sua transcrição na lousa; outras já incorporam avanços, produzidos nas últimas décadas, sobre o processo de ensino e aprendizagem em geral e sobre o ensino de Ciências em particular. [...] As novas teorias de ensino, mesmo as que possam ser amplamente debatidas entre educadores especialistas e pesquisadores, continuam longe de ser uma presença efetiva em grande parte de nossa educação fundamental.

Propostas inovadoras têm trazido renovação de conteúdos e métodos, mas é preciso reconhecer que poucos alcançam a maior parte das salas de aula onde, na realidade, persistem velhas práticas. Mudar tal estado de coisas, portanto, não é algo que se possa fazer unicamente a partir de novas teorias, ainda que exija sim uma nova compreensão do sentido mesmo da educação, do processo no qual se aprende. A caracterização do ensino de Ciências Naturais, no presente documento, pretende contribuir para essa nova compreensão. (...)

Ainda de acordo com os PCN de ciências (Brasil, 1998, p. 22): “(...) Um conhecimento maior sobre a vida e sobre sua condição singular na natureza permite ao aluno se posicionar acerca de questões polêmicas como os desmatamentos, o acúmulo de poluentes e a manipulação gênica”. Deve poder ainda perceber a vida humana, seu próprio corpo, como um todo dinâmico, que interage com o meio em sentido amplo, pois tanto a herança biológica quanto as condições culturais, sociais e afetivas refletem-se no corpo. Nessa perspectiva, a área de Ciências Naturais pode contribuir para a percepção da integridade pessoal e para a formação da autoestima, da postura de respeito ao próprio corpo e ao dos outros, para o entendimento da saúde como um valor pessoal e social e para a compreensão da sexualidade humana sem preconceitos.

Tabela 11: Plano de aula da PES de Ciências 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Ciências		Data: 16/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Reprodução humana.	Identificar mudanças no corpo que ocorrem a partir da puberdade; Identificar os órgãos dos sistemas genitais masculino e feminino.	Adolescência e Puberdade	Livro texto; Cartazes; Bonecos.	Participação e interesses dos alunos no decorrer das aulas. Confeccionar cartazes em sala de aula.
Metodologia/Sequência Didática				

Leitura compartilhada de um texto sobre adolescência e puberdade. Os alunos deverão destacar as ideias principais e explicar o que entenderam. Em seguida, com a ajuda dos bonecos (as) identificarão os órgãos genitais citando as diferenças entre ambos e as transformações que ocorrem no corpo do menino e da menina. Ao final, os alunos serão organizados em quatro grupos (iguais) para construir cartazes que identifiquem meninos e meninas e suas transformações.

Sumário: Estudo da adolescência e puberdade.

Fonte: Elaboração Própria.

2.1.5 Geografia

No quinto e último dia da PES no 5º ano A, a aula aconteceu no tempo de 100 minutos, a estratégia era incentivar o diálogo e a exposição de ideias. Pretendeu-se fomentar o desenvolvimento da argumentação e o respeito pela opinião do outro, além da troca de experiências e de conhecimentos sobre os temas apresentados.

O objetivo da aula foi trabalhar as habilidades de discurso e argumentação, que são fundamentais para o processo de alfabetização. O assunto estudado foi bastante polêmico e muito enriquecedor para as nossas crianças. Procurou-se fazê-las entender de maneira sutil que o “*Trabalho Infantil*” está ligado ao subdesemprego e ao desemprego, tornando-os vulneráveis diante da sociedade. A dinâmica da aula foi por meio da exploração do filme “Trash a esperança vem do lixo”, o qual foi debatido dentro da sala de aula, conforme o planejamento da Tabela 12.

Neste ponto, tivemos o cuidado para não constranger os alunos, questionando se alguém na sala trabalhava ajudando seus pais, pois poderíamos correr o risco de encontrar alguma das situações abordadas. A resposta foi negativa.

Desta forma, procurou-se seguir o defendido por Perrenoud (2000):

Ensinar é, portanto, reforçar a decisão de aprender, sem agir como se ela estivesse tomada de uma vez por todas. É não encerrar o aluno em uma concepção do ser sensato e responsável, que não convém nem mesmo à maior parte dos adultos. Assim, ao promover o debate e a reflexão, foi estimulado o seu desejo de saber. Só se pode desejar saber ler, calcular de cabeça, falar alemão ou compreender o ciclo da água, quando se concebem esses conhecimentos e seus usos. Às vezes, isso é difícil, porque a prática em jogo permanece opaca, vista do interior (Ibidem, p. 71).

A geografia, dependendo da maneira como é ensinada, se fará presente na realidade de nossos alunos, pois, como ciência social, estuda o espaço construído pelo homem. Os alunos poderão por meio do entendimento dos fenômenos geográficos, ampliar os conhecimentos advindos de sua experiência com o espaço vivido, do lugar em que se reconhecem de sua

existência, enfim. “Um grande desafio às aulas de geografia é o que os levará a estabelecer relações com distantes espaços, outros conjuntos sociais e novas perspectivas de leitura do mundo” (Pereira & Cano, 2012, p. 27).

No Brasil, o trabalho é proibido por lei para menores de 16 anos, mas adolescentes entre 14 a 16 anos podem trabalhar como aprendiz. Apesar disso, é proibido o trabalho de jovens menores de 18 anos em atividades que ofereçam risco à vida ou à saúde, como as realizadas nas carvoarias, na colheita de cítricos, no plantio e na colheita de cana de açúcar na industrialização de açúcar e álcool na venda de bebidas alcoólicas nos postos de gasolina (abastecimento de veículos), na extração de minérios, entre outras.

O trabalho infantil é definido pela OIT (Organização Internacional do Trabalho) como qualquer atividade econômica exercida por crianças com menos de 12 anos, bem como funções exercidas por jovens abaixo dos 18 anos enquadradas como “piores formas de trabalho” – tarefas em geral que afetam a saúde mental e física do adolescente.

É importante que os alunos compreendam que sua função como cidadãos, a partir de seu espaço de vivência, é ser agente de transformação da sociedade e que, dessa forma, é necessário preservar e valorizar a diversidade e, mais do que isso, contribuir para que a igualdade de tratamento e de acesso aos bens materiais e imateriais da humanidade se estendam a todos e se efetivem cada vez mais no cotidiano.

Campos (2012, p. 93) enfatiza que “é preciso perceber que, ao proteger a criança, tanto a família quanto a sociedade e o Estado não devem coibir sua liberdade e autonomia, mas sim desejar a dignidade, integridade e segurança dela. Assim, os cidadãos e instituições da sociedade devem orientar a criança e atuar de forma a preservá-la de qualquer ameaça, até que ela alcance a necessária independência”.

Tabela 12: Plano de aula da PES de Geografia 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof. (a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof. (a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno (a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Geografia		Data: 18/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação

Trabalho no Brasil.	Reconhecer a existência e a legalidade do trabalho infantil; Perceber que o trabalho infantil está ligado ao subemprego e ao desemprego tornando vulneráveis na sociedade.	Trabalho infantil	Filme sobre o trabalho infantil “Trash a esperança vem do lixo”; aparelho de DVD; pen drive; cartazes; cola; revistas e jornais	Relatos das crianças; Participação; Interesse e entusiasmo pelo assunto; Trabalho em grupo.
Metodologia/Sequência Didática				
Antes de começar o assunto, perguntar para a turma quem trabalha ou já trabalhou ajudando seus pais. A partir daí explicar-se-á que esse tipo de trabalho é ilegal. Deve-se tomar cuidado para não constranger os alunos durante a discussão com a turma. Em seguida, serão feitos comentários relevantes sobre a temática do filme e, por fim, propor-se-á trabalhos de colagem em duplas na turma sobre o assunto estudado em sala de aula.				
Sumário: Estudo sobre o trabalho infantil.				

Fonte: Elaboração Própria.

2.2 Experiência de Ensino-Aprendizagem na 5ª e 6ª série EJA do Ensino Básico

É indispensável para qualquer docente desenvolver estratégias. Portanto, deve-se ter consciência das metas a serem atingidas em diferentes momentos da vida dos alunos, favorecendo o processo de aprendizagem e possibilitando a organização das tarefas pedagógicas.

2.2.1 Matemática

Na aula de Matemática do dia 31 de agosto de 2015 da turma do 5º e 6º série do ensino fundamental II da EJA no turno noturno, a aula foi planejada para 100 minutos e depois outra, em 50 minutos. Para finalizar o conteúdo, foram trabalhadas as “Operações” (*adição e subtração*), tendo como foco principal, problemas que os alunos vivenciam em seu cotidiano por meio das operações, conforme o plano da Tabela 13.

Como estávamos chegando ao fim do campeonato de futebol o “Brasileirão” no qual participam os times que mais se destacam de cada estado brasileiro, aproveitou-se o momento para apresentar algumas situações-problema que envolvessem o referido evento para motivar os alunos em sala de aula.

Exemplo: O time de futebol (Flamengo), de Guilherme, fez 42 gols e levou 17 em um campeonato estadual. Qual foi o saldo de gols do time de Guilherme?

42 gols feitos

- 17 gols sofridos

25 saldo de gols do time de Guilherme

Depois, consciente de que este conteúdo poderia não ser atraente para todos, demonstrou-se outros problemas matemáticos para que o sucesso da aprendizagem viesse desenvolver predisposições naturais de cada aluno. Partindo deste pressuposto, as demais atividades tiveram como linha principal, o cotidiano dos alunos.

Exemplo: Bruna recebeu uma mesada e decidiu comprar um ingresso para assistir ao jogo do seu time preferido (Palmeiras), que lhe custou R\$ 80,00. Gastou mais R\$ 50,00 com lanche e ficou com R\$ 95,00 de saldo. Qual foi o valor total da mesada de Bruna? 225,00.

80,00 ingresso
+ 50,00 lanche
<hr/>
130,00 total gasto no com ingresso e lanche
+ 95,00 saldo restante
<hr/>
225,00 valor total da mesada

Estes conteúdos fazem parte da grade curricular da EJA, e a abordagem deste assunto foi solicitada pelo professor titular da disciplina de matemática. Contudo, tem-se conhecimento de que esta temática faz parte do ensino fundamental I. Sabe-se, porém, que a matemática está presente em nossas vidas a todo o momento. Logo, o seu conhecimento é deveras importante, principalmente para os alunos da EJA, que estão há muito tempo sem estudar e outros só tiveram oportunidade de estudar na fase adulta. Portanto, esses alunos perderam algumas fases de suas vidas, iniciando o processo de alfabetização bem mais tarde.

Os alunos aceitaram o conteúdo de forma entusiasta porque, provavelmente, o mesmo foi apresentando de modo adequado, da forma como se pretendia e porque se pretendia atingir determinado fim. Por conseguinte procurou-se demonstrar que a matemática é uma ciência próxima da realidade dos cidadãos que visa simplificar suas vidas.

A matemática é uma ciência que deve ser ensinada em um momento definido por alguém de maior competência, mas, ao mesmo tempo, é parte da atividade diária de qualquer sujeito que compra, vende, mede e encomenda peças de madeira, constrói paredes ou faz qualquer jogo na esquina (Schliemann & Carraher, 2003).

A matemática é uma forma de ver, viver e estar no mundo; é uma atividade humana que pode ser compreendida como uma forma de representar a realidade. A mesma nos possibilita representar, explicar, estabelecer relações, antecipar e prever resultados, além de compreender, explorar, interpretar a realidade e atuar sobre ela.

Nessa perspectiva, um dos aspectos importantes a ser considerado é a visão de que o conhecimento matemático está em constante construção pelos indivíduos no seu processo de interação social com o mundo. Deste modo reelaboram, complementam, complexificam e sistematizam os seus conhecimentos (Carvalho, 2011).

Para Ramos (2014, p. 21) “pensar e atuar no campo da educação, enquanto atividade social prática de humanização das pessoas, implica na responsabilidade social e ética de dizer não apenas o porquê fazer, mas o quê e como fazer. Isso envolve, necessariamente, uma tomada de posição pela pedagogia.” Buscar saberes, como esses contextos atuar em processo de ensino e aprendizagem de modo a formar o desenvolvimento cognitivo, afetivo, e moral dos indivíduos com base em necessidades sociais é uma forte razão para o cortejamento entre o “clássico” da pedagogia e as novas construções teóricas lastreadas no pensamento “pós-moderno” (Ramos, 2014).

Nos séculos seguintes, educadores como Pestalozzi (1746-1827) e Froebel (1782-1827) propuseram que a atividade dos jovens seria o principal passo para uma “educação ativa”. Assim, na concepção destes dois pensadores, “as descrições deveriam preceder as definições e os conceitos nasceriam da experiência direta e das operações que o aprendiz realiza sobre as coisas que observasse ou manipulasse” (Smole & Diniz, 2012, p.19).

Portanto, na educação não se pode esquecer a ideia de um religamento entre os conhecimentos escolares e a vida, ou seja, deve-se trazer para a sala de aula a própria experiência do aluno.

Entende-se que o aluno adulto não deve ser tratado como uma criança cuja história de vida apenas começa. Ele quer ver a aplicação imediata do que está aprendendo. Ao mesmo tempo, apresenta-se temeroso, sente-se ameaçado, precisa ser estimulado, criar autoestima, pois a sua “ignorância” lhe traz tensão, angústia, complexo de inferioridade. Muitas vezes tem vergonha de falar de si, de sua moradia, de sua experiência frustrada da infância, principalmente em relação à escola. É preciso que tudo isso seja verbalizado e analisado. O primeiro direito do alfabetizado é o *direito de se expressar* (Gadotti & Romão, 2003. p.39).

Neste domínio têm sido desenvolvidos trabalhos que, de acordo com Furter (1972, citado por Gadotti, 2014) há muitos anos que a andragogia nos tem ensinado que a realidade do adulto é diferente da realidade da criança, mas ainda não incorporamos esse princípio nas nossas metodologias. Face ao exposto, não podemos usar as mesmas estratégias, uma vez que a EJA é formado de um amplo e heterogêneo conjunto de jovens e adultos vindos de variadas classes trabalhadoras e de diferentes idades dentro de uma mesma sala de aula. É preciso ter bom senso

e procurar trabalhar com esses alunos realidades concretas associando-as ao conteúdo que está sendo fundamentado na sala de aula.

Tabela 13: Plano de aula da PES de Matemática 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof. (a)/ Educador(a) Cooperante: Walber Santana		
Aluno (a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental II Disciplina: Matemática		Data: 31/08/2015		
Série: 5ª/6ª série EJA		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
As quatro operações	Resolver problemas que envolvam adição e subtração; Entender e reconhecer que a matemática faz parte do nosso cotidiano.	Adição e subtração	Quadro Branco; Estojo; pedacinhos de papel.	Participação; interesse no decorrer das aulas.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva; propor aos alunos a resolução de situações-problema (do contexto escolar) envolvendo adição e subtração.				
Sumário: Estudo da matemática adição e subtração				

Fonte: Elaboração Própria.

2.2.2 História

Abordou-se o conteúdo sobre a “*Fundação de São Luís*”, a aula foi planejada para 100 minutos para tratar do assunto inicialmente e, depois outra, de 50 minutos para fazer a finalização do conteúdo ministrado segundo planejamento da Tabela 14.

Foi trabalhado um pouco do histórico do descobrimento da cidade de São Luís, pois é um município brasileiro e a capital do Estado do Maranhão. É a única cidade brasileira fundada por franceses, no dia 08 de setembro de 1612. Em seguida, invadida por holandeses e logo após colonizada por portugueses.

Foi trabalhado o livro didático do aluno e, foi solicitado confecção de uma pequena apostila com fotos da cidade e das praias de São Luís para que a aula ficasse mais fácil de ser entendida por meio das visualizações das imagens. Pois para Brodbek (2012, p. 36), “assim

como se procede com outras fontes históricas, sejam textos, documentos ou obras de artes, as gravuras não podem somente ilustrar o texto, mas também ampliar as informações sobre ele”.

“É importante ressaltar que todo trabalho com a formulação de conceitos deve respeitar as etapas de desenvolvimento dessa competência, buscando, desse modo, selecionar os conteúdos dentro de uma perspectiva mais próxima do mundo do qual faz parte, tornando o ensino significativo e estimulante” (Brodbeck, 2012, p. 42).

Os alunos da EJA de 5º a 8º série, assim como os do Ensino Fundamental regular, trazem uma concepção prévia de que a História estuda o passado. Isso é fruto, entre outras razões, do fato de que na maioria das escolas brasileiras ainda se ensina essa disciplina de forma bastante tradicional, fundamentada numa visão de tempo linear, e também verbalista, com base em aulas expositivas sobre temas desvinculados de problemáticas da vida real, nas quais o professor entende ser seu papel apenas fornecer conhecimentos aos estudantes. Outra ideia comum entre alunos da EJA e de outras faixas etárias é a de que obras e documentos históricos são como verdades inquestionáveis. O educador deve estar atento a isso e planejar momentos em que essas concepções prévias sejam questionadas. Também deve considerar que tanto os textos quanto os diferentes tipos de fontes constituem versões da realidade. Dois exemplos de atividades, para ilustrar essas ideias: comparar textos didáticos que tenham visões diferentes sobre um mesmo tema; comparar matérias de diversos jornais escritos que tratem de assunto atual de interesse dos estudantes e relacionar o tema a outros momentos históricos.

Como apontam os Parâmetros Curriculares Nacionais de História, o conhecimento histórico é “um campo de pesquisa e produção de saber em permanente debate que está longe de apontar para um consenso”. Assumir essa postura diante do conhecimento é também perceber que, no espaço escolar, “o conhecimento é uma reelaboração de muitos saberes, constituindo o que se chama de saber histórico escolar”, elaborado no “diálogo entre muitos interlocutores e muitas fontes”, sendo “permanentemente reconstruído a partir de objetivos sociais, didáticos e pedagógicos”.

Além de questionar as visões tradicionais da História e do ensino dessa disciplina nas escolas, é fundamental que os professores da EJA busquem entender a realidade do mundo atual juntamente com seus estudantes e também que os incentivem a se tornarem cidadãos ativos nas suas comunidades. Nesse processo, é importantíssimo buscar o resgate dos valores humanísticos, principalmente entre aquelas pessoas que vivem nos grandes centros urbanos do Brasil e do mundo, regiões em que o consumismo, o imediatismo e o “presentismo” têm marcado as relações sociais. Como atualmente a maioria dos alunos da EJA têm mais ideias e percepções sobre o mundo atual, o professor deve aproveitar essa característica para aprofundar

suas capacidades de refletir sobre as mudanças e as permanências nos temas e sociedades em estudo.

Oliveira (2012) reforça que: como a ação humana foi e é determinada para os rumos da história, o trabalho com documentos possibilita o confronto entre o que os documentos apresentam e outros aspectos de determinada sociedade: aspectos sociais, políticos, econômicos [...], sendo assim, o documento histórico em sala de aula permite novas leituras sob o olhar atento do seu interlocutor, nesse caso o aluno.

Ao realizar suas tarefas básicas, a escola e os professores estão cumprindo responsabilidades sociais e políticas, pois segundo Ramos (2014) ao possibilitar aos alunos o domínio dos conhecimentos culturais e científicos, a educação escolar socializa o saber sistematizado e desenvolve capacidades cognitivas e operativas para a atuação no trabalho e nas lutas sociais pela conquista dos direitos de cidadania.

Só partindo destes pressupostos, é que se consegue uma investigação mais consistente. Mas acredita-se que a preparação foi proveitosa, a ponto de conseguir coordenar um debate que foi bastante enriquecedor, tendo os alunos demonstrado interesse pelo assunto. Aprenderam, desta forma, trocando argumentos e opiniões de um modo mais dinâmico, daí a importância do debate e do desenvolvimento de competências de índole oral.

Segundo Luckesi (2006, p. 127) “ao assimilar os conhecimentos, o educando assimila também as metodologias e as visões de mundo que os perpassam. O conteúdo do conhecimento, o método e a visão de mundo são elementos didaticamente separáveis, porém compõem um todo orgânico e inseparável do ponto de vista real”.

Os conhecimentos assimilados pelos educandos servem de suporte para a formação das habilidades, hábitos e convicções. O exercício com os conhecimentos adquiridos desenvolve as habilidades. As habilidades são modos adequados de realizar atos, modos de agir e modos de fazer, que demonstram que cada educando tornou efetivamente seu os conhecimentos transmitidos, possibilitando autonomia e independência. (Ibidem).

Tabela 14: Plano de aula da PES de História 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada	
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes	Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Gilvana Cardoso
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva	Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho

Nível de Ensino: Ensino Fundamental II Disciplina: História		Data: 14/09/2015		
Série: 5ª/6ª série EJA		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Cidade de São Luís	Conhecer a história do surgimento da nossa cidade e do nosso povo. Entender as influências de culturas diversas para o nosso surgimento.	Fundação da Cidade de São Luís.	Mini apostila; aula expositiva; quadro branco; pincel; livro didático dos alunos.	Participação e interesse no decorrer das aulas.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva com auxílio da apostila. A turma será dividida em grupos de 03 ou 04 pessoas com auxílio de uma pequena apostila para acompanhar a aula.				
Sumário: Estudo da Fundação da Cidade de São Luís- MA.				

Fonte: Elaboração Própria.

2.2.3 Português

Nesta fase da PES não foi necessário ministrar a disciplina de Português na EJA, mas cabe ressaltar a sua importância e a dimensão desta disciplina. Dessa forma, se faz necessário investir no campo específico da educação, tendo consciência de seus limites e acreditando que pode contribuir para a formação de cidadãos autônomos e críticos para realizar mudanças mais amplas (Durante, 1998).

Os cursos destinados à Educação de Jovens e Adultos devem oferecer a quem os procura a possibilidade de desenvolver as competências necessárias para a aprendizagem dos conteúdos escolares, bem como a possibilidade de aumentar a consciência em relação ao estar no mundo, ampliando a capacidade de participação social, no exercício da cidadania. Para realizar esses objetivos, o estudo da linguagem é um valioso instrumento. Qualquer aprendizagem só é possível por meio dela, já que é com a linguagem que se formaliza todo conhecimento produzido nas diferentes disciplinas e que se explica a maneira como o universo se organiza.

O estudo da linguagem verbal traz em sua trama tanto a ampliação da modalidade oral, por meio dos processos de escuta e de produção de textos falados, como o desenvolvimento da modalidade escrita, que envolve o processo de leitura e o de elaboração de textos. Além dessa

dimensão mais voltada às práticas sociais do uso da linguagem, o estudo da linguagem envolve, também, a reflexão acerca de seu funcionamento, isto é, dos recursos estilísticos que mobiliza e dos efeitos de sentido que produz. Participamos de um mundo que fala, escuta, lê, escreve e discute os usos desses atos de comunicação. Para compreendê-lo melhor, é necessário ampliar competências e habilidades envolvidas no uso da palavra, isto é, dominar o discurso nas diversas situações comunicativas, para entender a lógica de organização que rege a sociedade, bem como interpretar as sutilezas de seu funcionamento. A tarefa de ensinar a ler e a escrever e tudo que envolve a comunicação favorece a formação dessa estrutura de pensamento específico e ajuda a desenvolver as habilidades que implicam tal competência.

2.2.4 Ciências

O conteúdo abordado foi sobre *Nutrientes*. A aula foi ministrada em 100 minutos, sendo que no dia seguinte para finalizar foi planejada uma aula de 50 de minutos. A maioria dos alunos já conhecia o conteúdo por ter sido explorado pelo professor cooperante. Portanto, foi revisado o conteúdo para uma avaliação que aconteceria na semana seguinte, segundo o planejamento da Tabela 15.

Durante a exposição oral houve questionamentos a respeito do assunto em questão. E assim encontrou-se resposta para as dúvidas que foram surgindo de acordo com temática da aula. O uso da *internet* e de celulares foi necessário na sala de aula, no momento de muitas dúvidas este instrumento foi de grande relevância para que a aula ocorresse de forma harmônica, afinal não poderíamos deixá-los sem resposta diante de tanta curiosidade a respeito do assunto que estava sendo contextualizado.

É muito importante que o campo da educação se debruce sobre essas práticas, buscando subsídios para entender a influência que essa familiarização com a *internet* exerce na escolarização dos jovens. O uso da *internet* dentro da sala de aula tornou-se um recurso eficaz tanto para o professor como para o aluno, desde que usado de forma responsável visando a melhoria da qualidade do ensino, pois de acordo com Durante (1998):

A aprendizagem significativa dos conteúdos implica na atribuição de sentido e construção de novos significados, o que envolve: disposição por parte do educando; apresentação de material potencialmente significativo (que seja relevante e tenha organização interna); orientação por educador; organização da situação de aprendizagem que propicie ao educando relacionar o conteúdo novo e o material de aprendizagem com os seus conhecimentos prévios e que o estudo tenha sentido para o educando (considerando suas dimensões pessoais, afetivas e intelectuais) (Ibidem, p. 41).

Murray (2003) relata que ao imergir em um novo ambiente torna-se possível aprender a navegar. Aprender a navegar, a lidar com uma realidade, parece ser extremamente intuitivo para os jovens com os quais nos defrontamos. Ademais, temos que tomar cuidados e observar os nossos alunos durante todo o processo ensino aprendizagem, nos certificando do que realmente os alunos estão fazendo dentro da sala de aula.

O reconhecimento das limitações no fazer pedagógico acabou por surtir um efeito muito positivo em relação aos alunos uma vez que se revelou que o professor tem limites inerentes a qualquer ser humano, afinal não somos detentores do saber, ao contrário, estamos cada dia em busca de conhecimentos. Esta foi uma vivência ótima, pois os medos iniciais, de ambas as partes, foram amenizando-se ao mesmo tempo em que se estabeleceu uma relação de confiança entre os dois lados. Segundo Luckesi (2006, p. 51), “o medo tolhe a vida e a liberdade, criando a dependência e a incapacidade para ir em frente. Não nos adianta enganarmo-nos ou mentir para alguém apenas por não termos coragem de admitir, em algum instante da nossa vida, que não temos a resposta naquele exato momento”.

As discussões acumuladas sobre o ensino de Ciências apontam para um ensino mais atualizado e dinâmico, mais contextualizado, onde são priorizados temas relevantes para o aluno, ligados ao meio ambiente, à saúde e à transformação científico-tecnológica do mundo e à compreensão do que é Ciência e Tecnologia. Busca-se a promoção da aprendizagem significativa tal que ela se integre efetivamente à estrutura de conhecimentos dos alunos e não aquela realizada exclusivamente por memorização, cuja função é ser útil na hora da prova. A aprendizagem significativa é uma teoria da Psicologia desenvolvida com base em diversos estudos teóricos e práticos.

Para Luckesi (2006)

O ser humano age em função de construir resultados. Tanto, pode agir aleatoriamente ou de modo planejado. Agir aleatoriamente significa ir fazendo as coisas, sem ter clareza de onde se quer chegar; agir de modo planejado significa estabelecer fins e construí-los por meio de uma ação intencional (Ibidem, p. 102).

Na segunda aula de Ciências do dia 16 de setembro de 2015, trabalhou-se o conteúdo conservação dos alimentos e por meio de um vídeo – “*Conservação dos alimentos – Coisas de Antigamente*” na qual conhecemos como os nossos antepassados conservavam os alimentos e como a tecnologia nos ajuda a realizar as mesmas atividades na atualidade, de acordo com a Tabela 16.

A aula foi realizada no período de 50 minutos, os alunos realizaram uma encenação retratando a conservação dos alimentos em diferentes momentos da história (no passado e no presente).

Segundo Alves citado por Ramos (2014, p. 41) “a escola é um espaço/tempo de relações múltiplas entre múltiplos sujeitos com saberes múltiplos, que aprendem/ensinam o tempo todo, múltiplos conteúdos de múltiplas maneiras”. Assim, graças a esta estratégia de aprendizagem dinâmica os alunos trabalharam conteúdos relacionados com as Ciências e, também, a expressão dramática.

Na turma havia apenas doze alunos. Esta é a realidade do ensino no turno, tem-se um alto índice de evasão e os que permanecem na escola são, em grande parte, desmotivados. Alguns alunos estavam curiosos, outros já tinham alguma ideia de em que consistia o procedimento de conservação alimentar. Diante do que eles já conheciam e a partir do que foi acrescentado por meio do vídeo, a turma foi dividida em dois grupos, sendo que o primeiro iria representar como os nossos antepassados conservavam os alimentos e o segundo, representou como se armazenam e guardam os alimentos nos dias atuais. Foi solicitado que os próprios alunos formassem seus grupos, de acordo com a sua afinidade com os colegas de sala de aula, para realizar o tema sugerido apresentado pelo professor. Esta proposta metodológica tem sempre um risco elevado. Por isso importa não deixar que os alunos saiam do tema em questão. Como são alunos da EJA (Educação de Jovens e Adultos) o cuidado deve ser maior porque muitos não querem participar talvez por vergonha de se expressar. Além disso, importa garantir que todos se respeitem diante de cada atividade realizada na escola.

Tabela 15: Plano de aula da PES de Ciências 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof. (a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof. (a)/Educador(a)Cooperante: Edmirton Lago		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental II Disciplina: Ciências		Data: 14/09/2015		
Série: 5ª/6ª série EJA		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação

Nutrientes	Compreender a importância dos nutrientes para a composição do nosso corpo. Reconhecer a influência da ingestão desses nutrientes como benefícios para nossa vida.	Proteínas; lipídios; carboidratos simples e complexos.	Aula expositiva; quadro branco; livro didático dos alunos; pincel.	Participação e interesse no decorrer das aulas.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva dialogada sobre o conteúdo do livro. Elaboração do esquema da aula em síntese, trabalhar o conceito dos nutrientes e a importância das mesmas. Ficha com conteúdo de aula. Esta aula será uma revisão para avaliação semanal.				
Sumário: Estudo dos nutrientes para o nosso organismo.				

Fonte: Elaboração Própria.

Tabela 16: Plano de aula da PES de Ciências 5ª e 6ª série EJA.

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof. (a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Edmirton Lago		
Aluno (a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental II Disciplina: Ciências		Data: 14/09/2015		
Série: 5ª/6ª série EJA		Tempo: 50 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Alimentos: Conhecer as diversas técnicas de conservação dos alimentos; Compreender que a tecnologia nos facilitou.	Na conservação dos alimentos; Identificar quais os tipos de conservação que mais usamos em nosso cotidiano.	Conservação de alimentos	Livro texto dos alunos; aula expositiva; quadro e pincel; cartazes; <i>datashow</i> ;	Participação e interesse dos alunos no decorrer da aula; Atividade (livro); Encenação.
Metodologia / Sequência Didática				
Aula expositiva com a orientação do professor. Visualizações de um vídeo sobre como nossos antepassados conservavam os alimentos. Debate sobre como a tecnologia nos ajuda na conservação dos nossos alimentos. Por meio de uma encenação mostrar o antes e o hoje a conservação dos alimentos				
Sumário: Estudo da conservação dos alimentos.				

Fonte: Elaboração Própria.

2.2.5 Geografia

Adquirir conhecimentos básicos de Geografia é algo importante para a vida em sociedade, em particular para o desempenho das funções de cidadania. Segundo PCN:

Cada cidadão, ao conhecer as características sociais, culturais e naturais do lugar onde vive, bem como as de outros lugares, pode comparar, explicar, compreender e especializar as múltiplas relações que diferentes sociedades em épocas variadas estabeleceram e estabelecem com a natureza na construção de seu espaço geográfico (Brasil, 1998).

A aquisição desses conhecimentos permite uma maior consciência dos limites e responsabilidades da ação individual e coletiva com relação ao seu lugar e a contextos mais amplos, de escala nacional e mundial.

Trabalhou-se o conteúdo *Bacias Hidrográficas*. A aula foi muito animada, exposta durante 100 minutos, foi realizada como dinâmica a exploração da letra da música de Luiz Gonzaga “Riacho do Navio”. A mesma enfatiza o rio São Francisco. Cada aluno (a) recebeu uma folha impressa com a letra da música “Riacho do Navio” para acompanhar cantando na sala e aula, conforme o plano da Tabela 17.

A escolha desse recurso decorre do fato de acreditar-se que a música como linguagem universal pode ser incorporada nos mais variados contextos escolares e pode tornar-se ferramenta eficaz no que concerne aos procedimentos metodológicos desenvolvidos em sala de aula, pois esta, de certa forma, permite que as pessoas se soltem, ficando mais à vontade. Portanto a música ensina de forma lúdica e divertida podendo aumentar o desempenho do aluno.

A música nos ajudou a descontrair. Inicialmente procedeu-se unicamente à audição da letra, por duas vezes, para depois acompanharmos a letra cantando. “Ao lado dos recursos auditivos buscou-se também agregar *recursos expressivos*. Os quais entende-se serem recursos linguísticos, gráficos, relacionais, que permitem enfatizar certos conhecimentos, colocá-los em cena e valorizá-los” (Perrenoud, 1999, p. 46).

Entendeu-se que todo o material didático deve ser diversificado e específico. Mas ao mesmo tempo não deve faltar um componente atrativo, pois o mesmo interfere no resultado final da aprendizagem. Nesse sentido, foi proposto algumas questões sobre a Bacia do Rio São Francisco que é totalmente brasileira sendo o seu principal rio o Rio São Francisco também conhecido como “Velho Chico”. A partir da audição da letra da música fez-se uma reflexão coletiva acerca da relação entre o Rio Pajeú e o Riacho do Navio, sendo que o Rio Pajeú, é um rio que banha o estado de Pernambuco no Brasil. Este rio é afluente do rio São Francisco e o Riacho do Navio é um curso fluvial temporário que atravessa o sertão pernambucano e é

afluente do rio Pajeú. Sua fama se deve à música de Luiz Gonzaga – ícone brasileiro responsável pela valorização dos ritmos nordestinos. Por isso tornou-se interessante tematizar a aula com este recurso.

A PES foi bastante gratificante e serviu para que pudéssemos repensar a nossa prática pedagógica tendo mais compromisso e acima de tudo o gosto pela educação, pois sabe-se que o papel do professor é transformar a prática pedagógica.

Neste aspeto os alunos da EJA merecem uma atenção especial porque, deste grupo fazem parte pessoas que não iniciaram seus estudos na idade adequada.

Para Fonseca (2012, p. 22) “a idade cronológica tende a propiciar oportunidades de vivências e relações, pelas quais crianças e adolescentes, em geral, ainda não passaram”. Mesmo que estruturas socioeconômicas e culturais imponham uma entrada cada vez mais precoce em algumas dimensões da vida adulta, os modos como os velhos, os adultos, os jovens, os adolescentes ou crianças se inserem nessas dimensões são sensivelmente diferente.

Esse modo diferenciado de inserção no mundo do trabalho e das relações interpessoais define modos também diferenciados de relação com o mundo escolar e de perspectivas, critérios e estratégias de produção de conhecimento.

Portanto, nunca é tarde para se aprender ou adquirir conhecimentos, não existe idade certa para começar estudar ou terminar de estudar, afinal o ser humano estar sempre convivendo com novas experiências e desafios no seu cotidiano, Schwartz (2012) afirma:

Cada um aprende de uma maneira, produzindo pensamentos, fazendo o que quer aprender, transformando esta experiência em material de reflexão para descobrir, explicar, entender, compreender e elaborar as normas e atitudes que este conhecimento demanda. O modo como cada sujeito organiza e significa o universo de sua experiência, seu conhecimento, é único, subjetivo (Ibidem, p.41).

Os sujeitos estão constantemente tentando traduzir, interpretar, entender/explicar, compreender o mundo, construindo assim esquemas de interpretação da realidade. Esses esquemas não têm início determinado, vão depender das experiências vivenciadas e se originam por sucessivas diferenciações e articulações com esquemas anteriores. “O conhecimento é sempre provisório e os esquemas se manifestam através de hipóteses incompletas sobre o objeto”. (Schwartz, 2012, p. 40).

Muitas pessoas que frequentam os cursos na EJA têm aulas após uma jornada de trabalho bastante cansativa. Quando chegam à escola vêm já desmotivados. É neste contexto que o professor tem a responsabilidade de tornar a sala de aula um espaço agradável,

organizando e dirigindo situações de aprendizagens que envolvam a todos de forma harmônica e estimuladora.

Para Durante (1998, p. 19) “o homem é um ser que gera, transmite e transforma cultura. Não só um produto do seu meio, mas um ser criador e transformador desse meio”.

O desenvolvimento e a aprendizagem estão completamente relacionados à experiência de um todo. A aprendizagem e o saber de um grupo social são resultados da atividade cognitiva das gerações precedentes e da possibilidade de interação com conhecimento construído.

Tabela 17: Plano de aula da PES de Geografia 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof. (a) Orientador(a): Sérgio Mendes			Prof. (a)/ Educador(a) Cooperante: Danúcia Sousa	
Aluno (a): Antonia Pereira da Silva			Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho	
Nível de Ensino: Ensino Fundamental II Disciplina: Geografia			Data: 31/08/2015	
Série: 5ª/6ª série EJA			Tempo: 100 min	
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Bacias Hidrográficas	Identificar as partes de um rio na bacia hidrográfica; Conhecer as bacias hidrográficas do Brasil e seus principais rios.	Conceitos; principais rios; localização dos principais rios;	Livro pg. 214 <i>micro System</i> ; CD; cartaz; quadro branco; pincel	Interesse e participação dos alunos no decorrer das aulas.
Metodologia/Sequência Didática				
Ouvir e cantar a música “Riacho do Navio” como dinâmica para se iniciar a aula; Apresentação e exploração do cartaz sobre bacias hidrográficas; aula expositiva; perguntas surpresas no final da aula copiada em pedaços de papéis dentro de um estojo.				
Sumário: Estudo das Bacias Hidrográficas e seus principais Rios.				

Fonte: Elaboração Própria.

2.3 Considerações Finais

A PES constituiu-se numa experiência inédita. Nessa experiência foi posto em prática tudo que sonhamos para uma sala de aula, no caso em escolas de educação pública em São Luís – MA.

A decisão de ministrar aulas motivadoras foi desafiadora, por vezes angustiante e exigiu – nos desprendimento de práticas tradicionais tão enraizadas na cultura escolar brasileira. Esse desvencilhamento nos possibilitou, de forma substancial, perceber a dinâmica do fazer pedagógico através de um olhar reflexivo capaz de repensar, redimensionar nossa práxis e por meio dessa visão, pensar a educação como meio de promover uma consciência social igualitária.

O estágio ocorreu no período de agosto a setembro de 2015, no turno matutino, com o 5º ano do ensino fundamental I, e no noturno com a EJA 5ª e 6ª série na UEB Professor Ronald da Silva Carvalho. Essa experiência foi marcada por dúvidas e momentos de inquietações.

Percebeu-se, por meio da PES, a importância do planejamento em sala de aula, pois de acordo com Leal, Albuquerque e Morais (2010, p. 94), “quanto mais experiente é um professor, mais rapidamente ele planeja suas aulas, mas isso não diminui a importância dessa atividade na prática pedagógica”. Embora a experiência diminua o tempo gasto para preparar uma boa aula, a atividade repetitiva, sem reflexão, em que se adota uma mesma estratégia inúmeras vezes não nos deixa satisfeitos. Na verdade, a insatisfação ocorre porque no decorrer de nossa trajetória profissional, nossos objetivos mudam, os alunos não são do mesmo jeito e a própria escola já não funciona do mesmo modo.

Conforme Ramos (2014) o processo de planejar envolve, portanto, um modo de pensar; e um salutar modo envolve indagações; e indagações envolvem questionamentos sobre o que fazer, como, quando, quanto, para quem, por que, por quem e onde.

Ramos (2014, p. 143) também enfatiza dizendo que “a educação é hoje concebida como um fator de mudança, renovação e progresso. Por tais circunstâncias o planejamento se impõe nesse setor, como recurso de organização. É o fundamento para toda a ação educacional”.

Diante deste contexto, fica óbvio que dificilmente teria sucesso na PES sem esta ferramenta cada vez mais necessária e útil ao professor, uma vez que planejar se encontra em todos os momentos de nossas vidas, tais como planejar as tarefas domésticas, uma viagem, um passeio, entre outros.

O princípio de que a educação é dever do Estado não implica o imobilismo da população e de cada indivíduo. A educação é também dever de todos - pais, alunos e comunidade.

No mundo de mudanças em que vivemos, é necessário que se encontre a cada momento as estratégias emergentes que ofereçam respostas às necessidades identificadas dentro e fora da

sala de aula. O professor deve atender os anseios e perspectivas encontrados durante toda a sua trajetória de vida na escola ao invés de ficar esperando que aconteçam milagres. É preciso buscar recursos, frequentar formações de forma contínua que permita, por exemplo, contribuir para o desenvolvimento da cidadania dentro do ambiente escolar. O professor não deve ficar restrito a um único ou poucos conteúdos definidos numa esfera superior. Deve diversificar estratégias e aproveitar as potencialidades que lhe são conferidas pelos recursos e por alunos cada vez mais heterogêneos.

As metodologias, e aos recursos utilizados, foram de acordo com cada tema trabalhado em sala de aula, os conteúdos curriculares no momento de selecionar as estratégias observou-se as particularidades das áreas de conhecimento.

Os fatores tempo e espaço físico, bem como os meios materiais disponíveis, também precisam ser considerados para que os procedimentos didáticos se tornem exequíveis. Consideremos, ainda, a condição do próprio professor de efetivar tais ações, pois conhecer a dinâmica operativa das estratégias constitui elemento não menos importante do que os demais (Farias *et. al.*, 2011, p. 141).

Os alunos do ensino fundamental I reagiram com mais entusiasmo que os alunos da modalidade EJA. A disparidade em relação ao comportamento desses dois grupos pode indicar que os alunos da EJA, por serem alunos que não conseguiram, por várias razões, iniciar seus estudos na idade adequada ou abandonaram a escola, quando retornam, em busca de uma aprendizagem que não conseguiram construir dificilmente conseguem focar somente na sala de aula. Neste sentido as suas vivências sociais acabam imbricadas no contexto escolar. Por outro lado, os alunos do ensino fundamental I por estarem com as cabeças vazias de problemas sociais aos quais os adultos são expostos no seu cotidiano, estão cheios de expectativas e na maioria das vezes, disponíveis para interagir realizando as atividades propostas com mais disposição e empenho favorecendo assim o processo de ensino aprendizagem.

CAPÍTULO III
PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA A
RESPEITO DA IMPORTÂNCIA DOS JOGOS TRADICIONAIS X
JOGOS ELETRÔNICOS PARA O DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS

3.1 Desenvolvimento psicomotor do nascimento aos 12 anos

O desenvolvimento da personalidade está associado ao desenvolvimento físico do indivíduo e acontece nas fases: nascimento, primeira infância, segunda infância, adolescência, maturidade e velhice, também conhecida como terceira idade ou maior idade.

Os seis primeiros anos de vida são decisivos para a formação do indivíduo. Todavia, sabe-se que a maneira como as pessoas organizam os estímulos nas primeiras três fases de seu desenvolvimento refletirá na formação de seu caráter e evolução posterior das etapas que se seguirão.

Para Bueno (2013), a criança interage com o mundo através de suas capacidades motoras, cognitivas e afetivas, de acordo com suas vivências interpessoais que acontecem no seu dia a dia. Desenvolvendo-se como um ser integral, único e social por meio dos movimentos.

Costa (2010) afirma que deve ser uma construção compatível para que a criança tome para si, sua corporeidade dentro de uma realidade que promova a livre expressão de um sujeito pensante, impedindo interferências no processo de transformação.

Harrow citado por Costa (2010) faz uma análise sobre:

O homem primitivo, ressaltando como o desafio de sua sobrevivência estava ligado ao desenvolvimento psicomotor. As atividades básicas consistiam em caça, pesca e colheita de alimentos. Havia, portanto, a necessidade de um bom desenvolvimento psicomotor para que agilidade, força, velocidade e coordenação realizassem satisfatoriamente essas atividades cotidianas do homem primitivo (Ibidem, p. 24).

Dessa forma, o homem primitivo teve que aprimorar suas experiências de movimentos de modo eficaz e mais preciso para sua sobrevivência e subsistência, enquanto que o homem moderno precisa de habilidades psicomotoras mais aperfeiçoadas para adequar-se ao seu meio.

Alguns estudiosos como Wallon (1981), Piaget (1975) e Ajuriguerra (1998) se preocupavam com a educação psicomotora de base. Os referidos autores admitiam as determinantes biológicas e culturais de desenvolvimento da criança como dialéticas na construção do motor (corpo), da mente (emoção) e da inteligência.

Oliveira (1997) ressalta que a educação psicomotora deve ser vista como uma educação de base na pré-escola, pois ela retém tudo que a criança aprendeu durante o período da pré-escola, fazendo-as conhecer seu próprio corpo tomando consciência do mesmo, realizando movimentos de lateralidade, situação de espaço, domínio de tempo e conseguir realizar habilidades de coordenação de movimentos.

O corpo e a motricidade do ser humano não podem continuar hipotecados e restringidos ao biológico, ao anatômico, ao fisiológico, ao físico etc., defendendo um paralelismo psicofisiológico desintegrado e fragmentado, deverá antes privilegiar uma dimensão afetiva, tônico-relacional, emocional, simbólica, cognitiva e interativa do seu ser total, na medida em que se deve considerar o ser humano como um sujeito de interação, isto é, ter em consideração que ele se constitui como um organismo biologicamente complexo, mas situado em um contexto social e cultural, igualmente complexo (Alves, 2016, p. 20).

Levin (1995) entende que a reeducação psicomotora é o primeiro movimento prático entre conduta psicomotora e o caráter da criança. Para Bueno (2013), as experiências antecipadas são de grande relevância, uma vez que estabelece ao indivíduo independência, autonomia corporal e maturidade sócio emocional. Desenvolvendo uma compreensão a partir de determinadas perspectivas apresentadas no decorrer do seu desenvolvimento, a criança relaciona-se com o outro, com o espaço ou com o objeto, havendo uma troca de ideias entre o seu *eu* e o *eu* do outro.

Entende-se por desenvolvimento humano o desenvolvimento integrado do crescimento, da maturação, das experiências pelas quais o indivíduo passa e a adaptação desse corpo no ambiente, respeitando-se as individualidades de cada pessoa, sua herança única, bem como as condições ambientais nas quais esse indivíduo está inserido. Esse desenvolvimento humano inclui os aspectos físicos ou motor, afetivo-social ou relacional e cognitivo. O desenvolvimento psicomotor se caracteriza pela maturação que integra o movimento, o ritmo, a construção espacial, o reconhecimento dos objetos, das posições, a imagem do nosso corpo e a palavra (Bueno, 2013, p. 68).

“O desenvolvimento humano segue alguns princípios básicos que vale salientar, pois se refere a qualquer indivíduo de qualquer nível socioeconômico ou cultural e que são seguidos na análise neuropsicomotora” (Duus, 1989 como citado em Bueno, 2013). O desenvolvimento humano está subdividido em:

- Desenvolvimento céfalo-caudal – o desenvolvimento é ordenado e previsível; as primeiras aquisições começam da região da cabeça e evoluem em direção aos pés. O desenvolvimento é a partir de movimentos oculares, em que a criança move a cabeça de um lado para o outro, desenvolve os músculos do pescoço para a sustentação da cabeça, em seguida para o controle do tronco, quando o bebê começa a sentar-se. Depois evolui para os membros superiores, com o domínio do dedo indicador para os movimentos de pinça. Por fim, os membros inferiores quando o bebê inicia a marcha (Bueno, 2013).
- Desenvolvimento próximo-distal – segue a direção da região central do corpo (eixo

do corpo) para as extremidades, o controle do ombro, com movimentos amplos seguindo para os braços, mãos e dedos, realizando movimentos finos dos dedos das mãos.

- Desenvolvimento geral para específico – diz respeito aos comportamentos como no controle motor, em que ocorre o controle da musculatura grossa antes da musculatura fina, os movimentos são simples e generalizados no início e futuramente específicos e refinados.

Para Alves (2016, p. 172), “o desenvolvimento físico, mental e intelectual se aprimora devido ao movimento. É relevante apontar que a criança é única, portanto, não se deve “nunca” fazer comparações”. Cada criança passa por suas fases e etapas do desenvolvimento, de acordo com a sua individualidade, vivenciando cada uma delas e não ultrapassá-las, para que de alguma forma não ocorra um desnível na sua aprendizagem.

O desenvolvimento traz transformações, aquisições, progressões, independência, refinamento, maturação fisiológica do sistema nervoso, atividade voluntária, movimento consciente, expressão motora, domínio, desenvolvimento progressivo, atenção, controle postural, integração, movimentos oculares, maturação neuromotora, apreciações cinestésicas, conduta sensório-motora, preensão, discriminação, precisão, impulsividade, movimentos simultâneos, dissociações, memória, raciocínio, concentração (Alves, 2016, p. 173).

O desenvolvimento nos primeiros anos de vida da criança acontece muito rápido, chegando a ser mais acelerado do que em qualquer outra etapa de sua vida. A família deve oferecer um ambiente favorecedor, pois o seu apoio é fundamental. Por outro lado, a escola também tem papel fundamental no desenvolvimento da criança para que esta venha ter uma boa evolução em sua vida (Alves, 2016).

3.1.1 Áreas do desenvolvimento psicomotor

Segundo Alves (2016), a conscientização e integração dos movimentos corporais estimulam o desenvolvimento psicomotor e, portanto, a exploração dessas áreas deve acontecer desde o nascimento, acompanhando o trajeto maturativo da criança. Este caminho é natural no desenvolvimento e serve como base ao ciclo de educação como projeto pedagógico, garantindo a eficácia da ação.

O ato motor como a afetividade e o conhecimento são características que irão desenvolver os procedimentos psicomotores divididos didaticamente em **funcionais** e **relacionais**.

Os procedimentos funcionais dizem respeito à integridade motora percebida em um ato e na condição social, do ponto de vista da coordenação motora, da percepção, do equilíbrio, do tônus, do esquema corporal, da postura, da lateralidade, da respiração, da organização e estruturação espaço-temporal e do ritmo. Esses procedimentos funcionais estão subdivididos em:

- Coordenação dinâmica global, também conhecida como dinâmica geral, organiza e controla os músculos na realização de movimentos complexos. Essa coordenação apresenta duas características: a coordenação estática e coordenação dinâmica. Cada uma delas tem seus objetivos para que a criança consiga estabelecer e executar ações e movimentos de forma diferenciada e intencional (Alves, 2016).

- ✓ Coordenação dinâmica – a criança se desloca, sabendo modificar cada detalhe dessas ações, utilizando vários grupos musculares, simultaneamente.
- ✓ Coordenação estática - é realizada em repouso, sabendo controlar os movimentos e as ações.

De acordo com Alves (2016) existem, também, outros tipos de coordenação, tais como: a coordenação motora fina, visório-motora, oculomotora, que controla os pequenos músculos na realização de movimentos mais específicos no uso das mãos e visão ao mesmo tempo; a coordenação visório-manual, ou oculomanual, na qual se utiliza a visão, ao mesmo tempo em que se toca o alvo em questão, tendo o controle do movimento.

- Percepção - a criança, através da percepção, investiga o reconhecimento e a compreensão dos estímulos vivenciados por ela, portanto, a percepção faz parte do contexto de desenvolvimento motor, afetivo e intelectual da criança. Este se utiliza da sequência: os sentidos, o tato, a visão, a audição, o olfato e a gustação. Daí a existência dos diversos tipos de percepção, a seguir:

- ✓ Percepção tátil – a criança experimenta os objetos reconhecendo a textura, o volume, sente a temperatura, fazendo a diferença das coisas.
- ✓ Percepção visual – a criança reconhece e interpreta o mundo que a cerca.
- ✓ Percepção auditiva – estimula a consciência, a localização e os tipos de sons, a sua atenção e memória.
- ✓ Percepção olfativa – distingue os diversos aromas que existem no meio em que vive.
- ✓ Percepção gustativa – seleciona e distingue sabores.

- Equilíbrio – é essencial deixar a criança vivenciar e experimentar todos os contatos realizados com os pés e o chão, pois exige muita concentração e a criança só conseguirá ultrapassar os obstáculos após dominar o equilíbrio por meio de suas vivências.

- Tônus – não diz respeito apenas à questão dos músculos, mas também está inserido na

afetividade e no estado mental. É notório que o tônus diz respeito à firmeza.

- Esquema corporal – é indispensável para a formação da personalidade do indivíduo. É a conscientização do próprio corpo, formando sua imagem corporal e criando a impressão de si mesma.
- Postura – está relacionada ao tônus muscular, eles estão ligados intimamente, formando a unidade tônico-postural, facilitando a realização dos gestos, levando o corpo a uma posição desejada e necessária.
- Lateralidade – também está ligada ao esquema corporal, fazendo perceber os dois lados do corpo, tendo a noção de direita e esquerda. A lateralidade, segundo Alves (2016), pode ser: cruzada, quando o indivíduo é destro da mão e do olho e canhota de pés e ouvidos, ou vice-versa; contrariada, quando o indivíduo é obrigado a utilizar o seu lado não dominante; e homogênea quando se é destro ou canhoto. A predominância de um dos lados do corpo se faz em função do hemisfério cerebral.
- Respiração – se faz presente em todas as ações psicomotoras. A educação corporal é imprescindível para uma boa respiração. A respiração dá energia ao corpo e aos movimentos.
- Organização e estruturação espaço-temporal - facilita a organização dos gestos, contribuindo para o conhecimento das direções, das posições, da sucessão, da duração. Para Piaget, a evolução do tempo é mais complexa do que o espaço (Alves, 2016).
- Ritmo – vive-se o ritmo em cada parte da vida, o ritmo organiza sucessivas atividades, estabelecendo a integridade funcional, das forças e das estruturas corporais (Alves, 2016).

Alves (2016) afirma que o corpo é existente, vive, desenvolve-se e se capacita por meio da expressividade. Para se expressar, precisamos nos comunicar, [...] para a existência do corpo, tem de existir uma relação, relação de afetos e ódios, de desejos e procedimentos psicomotores relacionais que são definidos por meio da comunicação, da expressão, da afetividade, do limite, da corporeidade e da agressividade.

Os procedimentos relacionais serão abordados a seguir:

- Comunicação - facilita receber a informação e transmiti-la por meio da expressão corporal. É através da comunicação que se aprende, que se escuta e se dá significados. A comunicação não deve ser adulterada, mas segura, para que a criança possa entender e repassá-la com autenticidade.
- Expressão – favorece o processo educativo para que as crianças possam se relacionar consigo e com as demais por meio das ações que ela mesma cria pela sua imagem corporal.
- Afetividade – é fator contribuinte para o desenvolvimento psicomotor, facilita e contribui as funções intelectuais. Esta relação se inicia na família, estendendo-se para a escola.

- Limite – deve ser conduzido corretamente e não imposto, fazendo a criança entender que ela tem deveres e responsabilidades.
- Corporeidade – seu princípio baseia-se no corpo como presença do ser no mundo. É a unidade corporal desenvolvida pelos movimentos e pela construção da imagem corporal.
- Agressividade – é decorrente de não conseguir alcançar aquilo que se deseja e, para firmar a própria identidade, assume-se um papel de dominante. Cabe ao professor buscar estratégias para trabalhar a agressividade e suas manifestações.

A criança tem de estar preparada biologicamente para a aprendizagem no ensino tradicional; caso contrário, ela terá dificuldades para interpretar o que aprendeu. A execução das áreas psicomotoras favorece a criança a se desenvolver e entrar em contato com seu próprio corpo, o que a faz adquirir e dominar suas percepções. A ação faz descobrir as preferências dela (Alves, 2016, p. 156).

3.1.2 Etapas do desenvolvimento psicomotor

Para Alves (2016), os processos de desenvolvimento situam-se no centro da educação, seja em qualquer lugar que gere a educação. É estudado nas esferas cognitiva, afetiva e psicomotora. Para essas etapas serem alcançadas, tem que existir interação entre a composição biológica que resulta na aquisição de habilidade motora infantil motivada no relacionamento da maturação e de processos de aprendizado com o desenvolvimento cognitivo e as circunstâncias ambientais.

Todo o processo é lento, mas progressivo e deve-se ter discernimento de que toda criança tem suas particularidades, ou seja, cada uma delas se encontra no seu momento psicológico.

3.1.2.1 Primeiro ano de vida

Ao nascer, o indivíduo apresenta reações automáticas e reflexas. Os reflexos são desencadeados a partir de certos estímulos, sem controle intencional do bebê (Bueno, 2013, p. 70).

A seguir, será apresentado o processo de desenvolvimento até os doze meses de vida do bebê:

- Primeiro mês - a criança começa a olhar ou deixa de chorar quando alguém se aproxima, comunica suas necessidades através do choro como: fome, frio, entre outros, reage ao ambiente e começa a se socializar. Em decúbito ventral, faz movimentos de reptação e o reflexo de *grasping* se mantém (representa o fechamento reflexo das mãos).

- Segundo mês - segue as pessoas que o cerca com os olhos e sorri. Emite sons vocais, brinca com as mãos e os dedos, se interessa por outros e por si mesmo (Bueno, 2013).
- Terceiro mês - a cabeça fica erguida; brinca com o chocalho, mesmo que involuntariamente; responde com sorriso, quando alguém sorri; os sons se tornam mais longos; sai do estágio de reflexo, mas ainda não gestos intencionais. Apoia-se nos cotovelos por alguns minutos.
- Quarto mês - manipulação de objetos com intenção de pegá-los; já vira pra olhar quem o chama. Brinca e dá risadas, e começa a orientar-se no espaço.
- Quinto mês - Já pega objetos que estão ao seu alcance e os manipula; senta-se com apoio e já faz exploração espacial. Brinca de pedaleios com membros inferiores.
- Sexto mês - utiliza mais o corpo e faz uso dos objetos junto a esse corpo. Começa a alimentação pastosa e com pequenos sólidos, e come com a colher (Alves, 2016, p. 186).
- Sétimo e oitavo meses - começa a compreender a linguagem e ver a diferença entre as palavras, mesmo ainda não falando. No oitavo mês, a criança começa a jogar os objetos longe, tornando esta brincadeira mais frequente; gosta de brincar de esconde-esconde. Faz escolhas, aceita ou recusa quando lhe é conveniente; apresenta crise de angústia; chora quando a mãe não está por perto (Alves, 2016).
- Nono mês - mantém-se de pé com apoio. Pega os objetos escondidos que se encontram à sua frente. Fala uma palavra com duas sílabas, servindo para nomear tudo (Alves, 2016).
- Décimo mês - bebe com o copo, segurando-o com ambas as mãos; repete o que ouve e institui noções de defesa e proibição, pois a criança começa a compreender algumas palavras como “não, não”, “cai” (Bueno, 2013).
- Onze e doze meses - ocorre o desenvolvimento da marcha com domínio do espaço físico e do significado simbólico, diz três ou quatro palavras, aumentando a perspectiva do pensamento, entendendo frases curtas. Aponta os objetos e lançam objetos com alguma direção. Anda sozinha, apoiando-se nos móveis, podendo soltar uma mão ao dar os primeiros passos (Bueno, 2013).

3.1.2.2 A infância

A seguir, serão apresentadas as fases da infância, a partir do décimo quinto mês até a criança completar 12 anos:

- Quinze a dezoito meses - a criança anda sozinha quando se encontra em pé; agacha-se para pegar objetos sem cair. Sobe escadas engatinhando e fica de pé sem ajuda, mas seu

equilíbrio ainda não é preciso, podendo cair com frequência; apresenta uma linguagem de ação com organizações rítmicas. Adquire a maturação neurológica para o controle esfinteriano (evacuar, urinar).

- Dois anos - possui a noção de totalidade corporal; reconhece a diferença sexual de papai e mamãe, homem e mulher. Usa colher e lápis, às vezes com a pegada correta; salta com os dois pés juntos; sobe escada sozinha; já possui controle total dos esfínteres e come sem se sujar tanto.
- Três anos – a criança utiliza o pronome “EU”, iniciando a tomada de consciência de si; demonstra cooperação, iniciando a consciência de seu papel social; salta em um pé só, dois ou três passos; anda de velocípede; a coordenação visório-motora é aperfeiçoada; tem mais exatidão nas atividades manuais. É a idade dos “por quês” (Bueno, 2013).
- Quatro anos – a criança já consegue manejar a tesoura sozinha; diferencia frente e verso; veste-se e tira a roupa sozinha; inicia abstrações e relações com os fatos, não distinguindo claramente a fantasia da realidade. Seus contatos sociais são maiores e frequentes; gosta de jogar em grupo; persiste o egocentrismo, mas já considera o outro de alguma forma. As melhores atividades nessa fase são as físicas, recreativas, sociais e intelectuais (Bueno, 2013).
- Cinco anos - a coordenação motora global encontra-se desenvolvida, com amplo desenvolvimento do esquema corporal e consciência de si. Usa a mão dominante, reconhecendo direita e esquerda apenas em si; a coordenação viso-motora está em desenvolvimento, sobretudo a dissociação manual e digital; segura o lápis com mais segurança; desenha traços retos; consegue fazer círculos e quadrados. Protege as crianças menores; gosta de ajudar em tarefas domésticas. Distingue todas as cores e identifica-se com figuras de ídolos. É a fase da formação da censura, do certo e errado (Bueno, 2013).
- Seis anos - anda de bicicleta; a criança apresenta possibilidades de escrever; consegue distinguir os dois lados e diferencia a fantasia da realidade claramente, mas gosta de brincar com temas fictícios e assumir suas características. É a fase da troca dos dentes e desenvolve com maior facilidade jogos de competição e raciocínio; gosta de participar de pequenos grupos (Bueno, 2013).
- Sete e oito anos - é a fase de plena integração com o corpo, com habilidades e aperfeiçoamento adquirido anteriormente; reconhece a lateralidade no outro; tem a noção do tempo (passado, presente e futuro). Começa os contatos fora de casa e aparece a reprodução rítmica.
- Nove e dez anos – a criança levanta alternativas para solucionar problemas; valoriza os

grupos de amizades; a sua percepção é mais aguçada. Sabe comprar pequenas coisas e fala e age ao mesmo tempo (Bueno, 2013).

- Onze e doze anos - combina simultaneamente os movimentos dos membros inferiores e superiores, com excelente desenvoltura; equilibra força muscular e habilidade, com movimentos expressivos tanto faciais como corporais. É reflexiva e espontânea, é a fase da puberdade.

Assim, cada etapa do desenvolvimento deve ser vivenciada pela criança. No que concerne a esses aspectos, Alves (2013) salienta que:

A criança tem de passar por todas as etapas de seu desenvolvimento, faz-se necessário porque, se uma dessas etapas for ultrapassada, com certeza, ocorrerá um desequilíbrio na organização, e essa desorganização levará a criança a apresentar dificuldades e que serão levadas para o mundo externo (Ibidem, p. 142).

3.2 Jogo, desenvolvimento e aprendizagem

Gilles Brougère (1998 como citado em Cano, 2012) considera que a palavra “jogo” deva ter aparecido como a tradução da palavra latina *ludus*, que em Roma designava também a palavra escola, no caso escola de gladiadores, *Ludus*. Nesse contexto, surgiu em associação ao local onde se treinava, exercitava-se, simulava-se a luta.

“Historicamente, o homem joga e não somente joga com o outro, como também com a natureza, com o tempo e com os objetos” (Moreira, 2006, p. 158).

De acordo com Cano (2012), através do jogo o homem tem a oportunidade de conhecer e experienciar novos contextos que de alguma maneira poderia não ser possível ou traria vários riscos. O jogo concede à criança interpretar, imitar a vida e por ser fantasioso permite não só a si, procurar possibilidades de recorrer à imaginação e à criatividade.

Segundo Piaget (1976 como citado em Bueno, 2013), o jogo é o berço indispensável das atividades intelectivas da criança. Portanto, “estas não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual” (Bueno, 2013, p. 363).

Para Piaget (1967) é relevante o carácter construtivo do desenvolvimento cognitivo na criança, excluindo a visão de que as ideias inatas, adquiridas sem esforço ou transmitidas hereditariamente. O referido autor reconheceu que o desenvolvimento intelectual é produto da própria atividade da criança, que está sempre estruturando o seu esquema corporal, construindo o mundo à medida que o percebe.

Dessa forma, desenvolver o conhecimento é um processo natural que está intrinsecamente ligado a outros processos gerais do desenvolvimento humano e se reporta ao aumento das características relacionadas ao corpo e a mente. Em suma, alude a um processo de crescimento global.

Segundo Vigotsky (1988), a criança, através do ato de brincar, faz simulações nas atividades socioculturais do meio em que está inserida e elabora funções e valores que farão parte de sua vida adulta. Isso promove seu desenvolvimento intelectual e, nessa brincadeira são formadas habilidades imprescindíveis à prática social. Esta somente poderá se desenvolver integralmente por meio de inter-relações sociais com sujeitos da mesma faixa etária e também com adultos. São nessas trocas que a criança constrói regras.

Vigotsky (1989 como citado em Silva, 2007, p.13) faz uma analogia entre o jogo (brinquedo) e o ambiente escolar, indicando que ambos constroem uma “Zona de Desenvolvimento Proximal”.

(...) A distância entre o desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através de solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração de companheiros mais capazes (Vigotsky, 1989, p. 148).

É preciso entendermos que a criança pode aprender ou fazer (construir) sozinha, produto das suas práticas anteriores e algo que ela só pode aprender ou realizar com a ajuda dos seus colegas ou do professor. Daí destaca-se a zona de desenvolvimento proximal, que é a possibilidade de assimilação de algo, sendo que, para ser apreendido deve constar da ajuda de um colega, de um par ou com a intervenção do professor.

Farias *et al.* (2011) enfatiza que:

O ato de aprender nessa perspectiva é entendido como a capacidade de processar as informações, de apropriar-se do saber, de formular conhecimento consistente sobre o real. Ensinar, por sua vez, significa aproximar o que se é e o que se sabe daquilo que se pode vir a ser e a conhecer. Para usar a terminologia vygotskyana, ensinar é mediar, é criar condições para fomentar a zona de desenvolvimento proximal, diminuindo a distância entre a zona de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento do potencial do aluno (Ibidem, p. 49)

Os jogos podem ser vistos como um brilhante recurso na educação infantil, porque têm a capacidade de atrair as crianças de forma criativa no processo de ensino aprendizagem, propiciando a estas o desenvolvimento de ações que promovam condutas exploratórias,

contribuindo para o desenlace de dificuldades e ainda para a assimilação das articulações das práticas sociais.

Para Huizinga (1996), o jogo possui particularidades apropriadas para serem conduzidas aos alunos. Notoriamente percebe-se que:

O jogo possui um caráter ritualístico, quase um ritual sagrado; seus participantes jogam com liberdade por iniciativa própria; como o jogo necessita de regras que devem ser aceitas por todos os participantes, devem ser respeitadas incondicionalmente, sob pena de o jogo terminar; pela incerteza do resultado sempre existe uma certa tensão, que pode ser seguida de alegria e prazer devido à resolução de tensão (Moreira, 2006, p. 156).

O jogo tem o seu papel cultural e lúdico, em que os sujeitos estão sempre lutando por alguma coisa, pois estes têm a necessidade de confrontar-se, aferindo suas habilidades e capacidades com as outras pessoas, em busca de valorização ou autoestima.

Sendo assim, “as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; todavia, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivados durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente” (Kishimoto, 2006, p. 96).

O jogo, por não oferecer pressão e não ser de caráter avaliativo, pode proporcionar um clima de liberdade, que é oportuno à aprendizagem e incentiva a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.

Percebe-se que as práticas positivas podem oferecer segurança e estímulo para o desenvolvimento da criança. Para Lima (2008), ao mesmo tempo em que se brinca, trabalha-se com as informações, dados e percepção da realidade.

Os jogos não são apenas um meio de alívio ou distração para desperdiçar energia das crianças, mas também é uma forma de favorecer o desenvolvimento intelectual da criança. Na visão de (Piaget, como citado em Friedmann, 2006), a aprendizagem situa-se ao lado oposto do desenvolvimento, pois geralmente é estimulado por situações criadas pelo educador ou é estimulada por uma situação interna. Sendo a aprendizagem estimulada, portanto, se opõe à espontaneidade. Dessa forma, percebe-se que a aprendizagem é resultante de uma mudança interna do indivíduo.

Para Friedman (2006), a aprendizagem coloca-se como um meio de conquista em função da experiência (o desempenho do sujeito sobre o meio), sendo que a mudança do objeto necessita, a cada momento, dos esquemas assimiladores acessíveis do sujeito. Esses esquemas são os requisitos básicos para a aprendizagem: são objetos de uma construção do sujeito a partir da sua ação sobre a realidade, pois aprender é apropriar-se do objeto a esquemas mentais.

Portanto, a aprendizagem necessita muitas vezes da motivação, pois as necessidades e os interesses são mais significativos que qualquer outra razão para que a criança se prenda a uma determinada atividade.

A criança se mantém na tarefa e no processo de aprendizagem com maior motivação e desejo de crescimento pessoal quando sente que pode vencer obstáculos, sugerindo, portanto, a existência de uma ordem lógica e progressiva. A dificuldade crescente que a criança irá sentindo, com o domínio corporal no espaço e no tempo, e simultaneamente com a combinação de movimentos grossos ou globais, e com os movimentos finos e assimétricos, como requerem as habilidades específicas, dependendo de um longo processo de maturação e das experiências vividas nas diversas formas de aprendizagem motora De Marco (2006 como citado em Silva, 2007, p. 10).

Alves (2016) sinaliza que o trabalho com os jogos permite múltiplas aprendizagens à criança, despertando nela relevantes progressos conceituais que incentivam a busca pela independência, e com isso, dar-lhe a possibilidade de examinar cognitivamente os objetos, de como interagir com estes e ainda de escolher como e com quem vai brincar. Essas tomadas de decisões auxilia o desenvolvimento proporcional entre corpo e afeto.

Ademais, o desenvolvimento afetivo se caracteriza por sentimentos e emoções e o seu andamento estimula comportamentos relacionados aos seus interesses, preferências (ceder ou rejeitar), valores e atitudes, envolvendo a qualidade de caráter do indivíduo. Nessa perspectiva, os alunos participam ativamente nos jogos, aprendendo novas habilidades e sentindo-se melhor consigo mesmos, elevando sua autoestima e o relacionamento com o grupo, possibilitando um melhor entendimento em sala de aula.

Para Antunes (2001), nem todo jogo deve ser visto como material pedagógico. Em geral, a característica que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é a de que os jogos/brinquedos pedagógicos são administrados com o intuito de provocar a aprendizagem significativa, de estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, de despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Nesse sentido o autor corrobora que a aptidão operatória é uma faculdade cognitiva que possui valor apreciativo singular que permite o entendimento da influência pessoal nas manifestações sócio-culturais, contribuindo para a construção de conexões com o contexto em que está inserida.

3.2.1 A importância do jogo no desenvolvimento infantil

Soler (2006) afirma que as brincadeiras e os brinquedos infantis são elementos essenciais à formação de uma criança. É por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores à sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo.

Segundo Brougère (1998), Elkonin (1984), Huizinga (1996) e Vygotsky (1984), o jogo é uma atividade representativa/interpretativa e não apenas imaginária, um misto das vivências concretas com a fantasia (imaginário).

“A criança pode, no jogo, viver situações que na vida real não poderia, portanto, por meio do jogo muitas coisas podem ser discutidas, analisadas, criticadas e vivenciadas, sem correr risco. Por meio do jogo a criança pode construir o mundo do jeito que ela gostaria que fosse” (Soler, 2006, p. 51).

Adriano Junior (2009) diz que o jogo é fator de desenvolvimento do ser humano, um meio de interação entre os participantes, no qual a criança expressa seus comportamentos e valores. Para participar e ser aceita no grupo, a criança deve adotar o comportamento, as atitudes e as normas instituídas pela mini sociedade formada em torno da prática do jogo, potencializando, assim, o desenvolvimento da socialização.

O jogo é uma atividade própria à criança, que toma diferentes formas de acordo com a idade, está centrado no prazer proporcionado por sua prática, ao mesmo tempo em que se constitui no motor essencial de seu desenvolvimento. Nesta perspectiva de plena utilização do jogo, seria útil lembrar que o grupo de crianças não é uma simples miniatura do grupo de adultos, mas uma realidade coletiva peculiar tendo suas próprias características (Le Boulch, 1987, p. 301).

A educação infantil poderia ser uma escola de símbolos, imaginação, fantasia, mas raramente se encontra uma criança com menos de sete anos desenvolvendo uma tarefa livre, que não tenha em seu contexto a fantasia. Entende-se que o desenvolvimento infantil é produto único da atividade da criança, que está sempre se estruturando e reestruturando ao seu esquema corporal, idealizando o mundo à medida que o percebe. Para Vygotsky (1987), o ato de brincar é a criação de uma situação imaginária pela criança e o brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade.

Para Freire (2009), entender o desenvolvimento das funções simbólicas de uma criança não diverge muito de compreender suas funções motoras. Percebe-se que durante o período pré-verbal, uma criança saudável forma todas as coordenações de que servirá até o fim de sua vida. Posteriormente, a partir do período verbal, a motricidade vai se aprimorando em um jogo incessante de combinações, que resultam em uma complexidade inigualável.

Dessa forma, é importante entender que na fase pré-escolar, o jogo da criança é

simbólico e que o uso dos símbolos evolui com o processo de aprendizagem e desenvolvimento. (Vygotsky como citado em Negrine, 1994) enfatiza que os símbolos de primeira ordem devem ser diferenciados dos símbolos de segunda ordem. Os de primeira ordem fazem referência “à leitura que a criança faz da realidade, representando-a por meio de seus jogos individuais e coletivos”. Os de segunda ordem “indicam um estágio superior de aprendizagem e de desenvolvimento, isto é, aparecem mais na forma de dramatizações, que se caracterizam pela capacidade de *fingir, do fazer de conta*” (Negrine, 1994, p. 35).

Com as representações mentais não é diferente, em um dado momento, a criança inicia sua fala, e dessa forma, fica claro que ela possui boas coordenações mentais e simbólicas. Dedicando-se ao exercício da fantasia e da imaginação, ou seja, a partir de si mesmo, vê todas as coisas que percebe no mundo real, transformando-as, recriando-as e substituindo-as, fazendo com que ela ocupe quase todo seu tempo nesse exercício.

O jogo encarrega-se de garantir o exercício de funções vitais para todos nós. As representações mentais são a principal habilidade da espécie humana, distinguindo-nos das outras espécies animais e garantindo a construção da cultura humana. Acreditamos que, se a habilidade de representação mental é tão importante e se ela é construída no período correspondente à educação infantil, a escola deve investir no exercício dessa habilidade por meio de uma atividade simbólica por excelência: o jogo. Quem, quando criança, nunca brincou de faz de conta? (Freire, 2009, p. 16).

Os ambientes lúdicos são ricos de aprendizagem e favorecem a sociabilização dos indivíduos. O autor também lembra que Froebel, conforme supracitado, um relevante pensador sobre a primeira infância, sempre defendeu a ideia de que o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, uma vez que “é a expressão livre e espontânea do interior, por necessidades e exigências do mesmo interior” (Negrine, 1994, p. 47).

Negrine (1994) também diz que falar em jogo é falar de pulsão de prazer, uma vez que este é uma característica definitiva do jogo. Por intermédio da ação, a criança se exercita, atua, experimenta, reproduz, lê e transforma sua realidade social. O jogo pedagógico ajuda o adulto a verificar os níveis de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Para Velasco (1996 como citado em Silva 2007, p. 14) “quando se fala de desenvolvimento infantil, é necessário lembrar, com certeza, de Piaget”. Os estágios descritos, a seguir, por este importante estudioso apresentam as leis que regem o desenvolvimento humano. Em função disso, devem-se respeitar os interesses e aptidões das crianças em relação à fase em que se encontram, quando lhe são fornecidos brinquedos ou lhe são propostas atividades lúdicas.

No **período sensório-motor**, de zero a vinte e quatro meses, a criança passa dos comportamentos reflexos aos automatizados e chega aos voluntários em um constante crescimento físico e mental. É um período de grande exploração do espaço e de enormes descobertas. Nesse estágio, os brinquedos devem promover a facilitação dessa evolução motora, como os encaixes, cavalinhos, velocípedes, entre outros.

No **período pré-operacional**, compreendido entre os dois aos sete anos de idade, é o estágio da preparação e da organização da inteligência operatória concreta e fortalece-se quando acontece o início da linguagem expressiva e compreensível da representação e da função simbólica de forma mais incisivos. Os melhores brinquedos são representados por aqueles de empilhagem, encaixe, modelagem e construção.

Dos três aos cinco anos, a criança atravessa o período de grande criatividade, ela dramatiza o seu dia a dia e coloca sua fantasia em quase todas as situações reais. Nesta fase, os carrinhos, bonecas, utensílios são os personagens de brincar.

No **período das operações concretas**, de sete aos onze anos, é o começo do pensamento verbalizado, pedagogicamente já tem noção de soma, da subtração e da multiplicação. A criança passa a representar mais claramente a realidade ligando as experiências entre si. Já possui a capacidade de reversibilidade, fundamental para a noção adequada da lateralidade e da organização espacial, já domina completamente sua motricidade. A criança passa do concreto para o raciocínio abstrato. Os brinquedos são representados pelos jogos de raciocínio, memória, competição, destreza e teatro.

No **período das operações formais**, que compreende o período que vai dos doze anos em diante, é a fase que consegue raciocinar hipoteticamente e não apenas sobre os objetos. Adquire a capacidade de combinações e de buscar respostas de um determinado problema de forma sistemática e metódica. Os interesses são individualizados, portanto, os brinquedos deverão ser escolhidos em função das habilidades, esportes para as crianças “motoras” e jogos estratégicos para as “intelectuais”.

Para Wallon (2007), a atividade própria da criança é o brincar, e como muitas vezes ela brinca com extrema dedicação, alguns autores chamam de brinquedos sérios. O brincar seria uma etapa de evolução total, ela mesma composta de períodos sucessivos.

No primeiro estágio, as brincadeiras são puramente funcionais, depois passam para as brincadeiras de ficção, de aquisição e de fabricação, conforme segue:

- As brincadeiras funcionais – são movimentos muito simples como estender e encolher os braços ou pernas, balançar objetos e produzir sons ou ruídos;
- As brincadeiras de ficção (faz de conta) - como brincar de boneca, montar no

cabo de vassoura, fazendo-a de cavalinho;

- Brincadeiras de aquisição – a criança olha, escuta, esforça-se para perceber e compreender: coisas e seres, cenas, imagens, relatos, canções parecem captar toda a sua atenção;
- Brincadeiras de fabricação – a criança se diverte juntando e combinando objetos entre si, modificando, transformando e criando novos jogos.

Estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento infantil destacam a importância do jogo no universo da criança, a priori como um fato inquestionável. As crianças brincam a maior parte do seu tempo, em seguida porque o jogo constitui um dos recursos mais eficazes no ensino para que a criança adquira conhecimentos sobre a realidade.

Piaget (1975) reforça que os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância; tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem a assimilação de real.

3.3 O jogo no contexto escolar

Segundo Castellani Filho *et al* (2009, p. 65), “o jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam em um processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente”.

O jogo é um objeto de pesquisa que vem sendo estudado e discutido através dos tempos, o jogo é um fenômeno cultural que carrega em seu bojo o poder de transformar e modificar o comportamento, impedindo com que a criança sofra frustrações no futuro. Por meio do jogo, pode-se atingir vários objetivos educacionais de maneira prazerosa e divertida.

Muitas transformações e buscas de entendimentos dos novos conceitos da vida ocorreram e ocorrem em um segmento que é a Educação, responsável também por tratar do conhecimento de maneira ampla e em dados momentos com todo rigor específico, tendo como um agente, o professor, e de preferência, um professor/educador com muitas qualidades (De Marco, 2006, p. 153).

Nos últimos anos, verificou-se uma grande mudança, no que diz respeito à educação como o todo e na escola, lugar onde ocorrem diferentes relações, visando diversos significados desenvolvidos por intermédio dos professores, dentro do contexto educacional.

Com o aparecimento de novas concepções sobre como acontece o conhecimento, tem possibilitado outras formas de considerar o papel do jogo no ensino.

São as contribuições da psicologia de cunho sócio-interacionista que vêm a estabelecer novos paradigmas para a utilização do jogo na escola. Esta concepção acredita no papel do jogo na produção de

conhecimentos, tal como a anterior. Diferencia-se daquela ao considerar o jogo como impregnado de conteúdos culturais e que os sujeitos, ao tomar contato com eles, fazem-no através de conhecimentos adquiridos socialmente. Ao agir assim, estes sujeitos estão aprendendo conteúdos que lhes permitem entender o conjunto de práticas sociais nas quais se inserem (Kishimoto, 2006, p. 79).

Partindo desses pressupostos a respeito das concepções sócio-interacionistas, entende-se que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao se deparar com o jogo de regra. Diante deste ponto de vista, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem e isto acontece porque na situação de jogos, os sujeitos passam a lidar com regras que lhes consentem a compreensão do conjunto de conhecimentos difundidos socialmente, permitindo-lhes novos elementos para os conhecimentos futuros.

Segundo Soares (2006), os corpos são educados por toda realidade que os circunda, por todas as coisas com os quais convivem, pelas relações que estabelecem em espaços definidos e delimitados por atos de conhecimentos.

A escola é um elemento de transformação da sociedade: sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem (Friedman, 2006).

O desenvolvimento social das crianças é indispensável para qualquer etapa escolar da criança, pois as interações são inerentes tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Por meio dos jogos de regras, as crianças desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, e ainda os políticos e emocionais. De fato, os jogos constituem um conteúdo natural em que as crianças são incentivadas a cooperar para preparar as regras.

Diante desse contexto, entende-se que o jogo deve fazer parte do contexto educacional, contribuindo para que a criança aprenda de forma significativa, pois através deste recurso pedagógico, pode-se ensinar qualquer disciplina de forma prazerosa.

A escola que se quer é uma escola dinâmica, aberta a novas tendências; é uma estrutura social comprometida com os grandes projetos de mudanças, portanto, deverá ser uma fonte intermitente de transformação. No entanto, sabe-se que só a educação não é capaz de promover todas essas mudanças sociais, mas que sem ela é impossível sonhar com uma nova ordem social.

Para Friedman (1996, p. 35), “o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e que satisfazem a atividade humana; o que é necessário é justificar seu uso dentro da sala de aula”. Muitas vezes as crianças conseguem assimilar mais por meio dos jogos em grupo do que de lições e exercícios.

É necessário ter a compreensão de que a escola é apenas uma peça em uma engrenagem maior chamada sociedade, e que cada peça dá origem a um sistema social próprio.

Em vista disso, “a escola só é real quando serve para a vida. Do contrário, torna-se extremamente pobre” (Soler, 2006, p. 49).

Quando falamos em jogo educativo, algumas pessoas imaginam que isso signifique que ele deva ser sério e desmotivante e que nem é propriamente jogo, servindo apenas para ensinar alguma coisa. Não é esse o nosso entendimento da questão, pois o que na realidade prende a criança ao jogo são a alegria e a diversão que existe nela (Soler, 2006).

Chateau (1987, p. 20) evidencia que “o jogo é sério, tendo quase sempre regras rígidas, incluindo fadigas e às vezes levando mesmo ao esgotamento. Não é mero divertimento, é muito mais. A criança que brinca de médico se toma tão a sério que não admite zombarias (...)”.

Segundo Smole *et al* (2007, p. 10), por sua dimensão lúdica, “o jogo pode ser visto como uma das bases sobre qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente”. Isso ocorre porque a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. As autoras afirmam também que o jogo reduz a consequência dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ele desenvolva iniciativa, autoconfiança e autonomia.

No fundo, o jogo é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável. Os erros são revistos de forma natural na ação das jogadas, sem deixar marcas negativas, mas proporcionando novas tentativas, estimulando previsões e checagem.

Adriano Junior (2009) ressalta que o jogo e o esporte, como instrumentos educacionais, devem favorecer a construção de valores morais e éticos, reprimindo a competição exacerbada e a conquista de resultados a qualquer custo.

Dessa forma, o eixo da intencionalidade educativa do jogo tem por finalidade:

- Resgatar valores humanos, tais como, amizade, cooperação, solidariedade e respeito;
- Contribuir para a interação entre os alunos e o meio ambiente;
- Construir regras, normas e atitudes;
- Dar oportunidades de ampliação do desenvolvimento psicomotor, cognitivo e sócio afetivo;
- Formar cidadãos críticos, participativos e conscientes de seu papel na sociedade, objetivando torná-la mais justa e democrática.

“Na escola, é preciso resgatar os valores que privilegiam o coletivo sobre o individual, defendem o compromisso da solidariedade e o respeito humano, a compreensão de que se faz “a dois”, e de que é diferente jogar “com” o companheiro e jogar “contra” o adversário” (Castellani Filho *et al*, 2009, p. 70).

Para Castellani Filho *et al* (2009), em relação aos jogos, a organização dos conteúdos para diversas séries devem ser selecionados levando em consideração a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive, oferecendo-lhe o conhecimento dos jogos de várias regiões do Brasil e de outros países. Por conseguinte, tem-se:

- O jogo no ciclo da educação infantil (pré- escolar) e no ciclo de organização da identificação da realidade (1ª a 3ª série do ensino fundamental):

- ✓ Jogos cujo conteúdo implique no reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destas com a natureza;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique no reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar, tanto do ambiente natural ou construídos pelo homem;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na inter-relação com as matérias de ensino;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique nas relações sociais: criança-família, criança-criança, criança-professor, criança-adultos;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na vida de trabalho do homem, da sua comunidade, das diversas regiões do país, e outros países;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique no sentido de convivência com o coletivo, das suas regras e de valores que estas envolvem;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na autoavaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique auto-organização;
- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na criação de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho.

Todos os itens supracitados abrangem a possibilidade de captação da realidade que faz parte do contexto da criança, oferecendo-lhe a alternativa de conhecimento de si mesma, dos

objetos/materiais dos jogos, da relação espaço-temporal, priorizando as relações com outras pessoas.

- O jogo no ciclo de iniciação à sistematização do conhecimento (4ª a 6ª séries do ensino fundamental):

- ✓ Jogos cujo conteúdo implique em jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático;

- ✓ Jogos cujo conteúdo implique no desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo.

- O jogo no ciclo de ampliação da sistematização do conhecimento (7ª a 8ª séries do ensino fundamental):

- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na necessidade do treinamento e da avaliação individual e do grupo para jogar bem tanto técnica quanto taticamente;

- ✓ Jogos cujo conteúdo implique na decisão de níveis de sucesso.

Nesta fase, é importante deter-se na questão “treinamento”, realizando reflexões com entendimento no processo de caráter essencialmente pedagógico.

Um dos principais motivos que fundamenta a alienação da escola é o não entendimento das funções educacionais do jogo como instrumento pedagógico, pois este recebe atenção apenas pelo caráter prático do brincar pelo brincar, e brincar é visto sem sentido para a educação, uma vez que essa vontade desenfreada dos alunos de brincar acaba por assustar a escola.

De acordo com Hoff (2001), o jogo pode ter lugar na escola como ferramenta educacional. Ele também afirma que um dos papéis do professor é atuar como guia estruturante do processo de ensino e aprendizagem, devendo, ao propor um ambiente indutor, fazê-lo com postura problematizadora, levantando questões, explorando contradições, estimulando o pensamento do aluno para elaborar conflitos cognitivos e desequilíbrios, contribuindo dessa forma, para a construção do conhecimento.

Kischimoto (2006, p. 47) afirma que “o homem é concebido como um sujeito que interpreta o mundo a partir de esquemas de pensamentos que são redes intrincadas afetivas, cognitivas, conscientes e inconscientes, elaborações internas de cada um, construídas dentro e a partir do contexto cultural e social”.

3.3.1 Jogos tradicionais na educação

A maioria dos estudiosos corrobora que a origem brasileira obteve-se da mistura das três raças: a branca, a negra e a indígena. Devido a este cruzamento de raças é que se tem um folclore bem diversificado.

Kischimoto (1993, p. 20) “expõe que devido essa ampla simbiose étnica e cultural, fica difícil precisar exatamente a contribuição específica de cada grupo (branco, negro e índio) nos jogos tradicionais atuais do país”.

O jogo folclórico é um jogo criado por uma comunidade anônima em particular, estes são produções espirituais do povo acumulado através de longo período de tempo e que foi passado de geração em geração, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças entre outros, em que as regras modificam-se de uma cultura para outra, ou em diferentes grupos sociais. Os jogos tradicionalmente infantis são uma forma especial de cultura folclórica, contrário à cultura escrita.

O jogo tradicional muda a forma, mas não o conteúdo. O conteúdo é constituído pelos interesses lúdicos particulares ligados a tal ou qual objeto (bonecas, animais, construções, máquinas etc.), que é o objeto básico do jogo; a forma é a organização do jogo do ponto de vista dos materiais utilizados, do espaço, do número de jogadores etc. Esses jogos são imitados ou reinterpretados, perpetuando-se sua tradição (Friedmann, 2006, p. 43).

Para Kischimoto (1993, p. 15), “por ser um elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”.

Existem grandes dificuldades em indicar as origens dos jogos tradicionais, pois estes se perdem no espaço e no tempo. A Educação Física é um espaço privilegiado para se trabalhar estes jogos da cultura corporal, mas infelizmente na maioria das vezes isso não acontece. A escola, por sua vez, deve ensinar novos conhecimentos, sem abandonar os que a criança já possui, pois, partir do que já conhece é muito mais significativo e prazeroso no processo do ensino e aprendizagem.

É um tipo de jogo livre e espontâneo, em que a criança brinca apenas pelo prazer de fazê-lo. Por ser pertencente a uma categoria de experiências repassadas facilmente entre as crianças, de acordo com seus impulsos naturais, o jogo resulta no preenchimento da dinâmica da vida social, concedendo mudanças e novas criações no jogo. É uma cultura não oficial, desenvolvida em particular de modo oral e, portanto, não se cristaliza.

Kischimoto (2006, p. 38) “a tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como a Grécia e do Oriente, brincavam de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma”. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração por meio dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

De acordo com Soares (2001, p. 110), “os corpos são educados por toda realidade que os circunda, por todas as coisas com as quais convivem, pelas relações que estabelecem em espaços definidos e delimitados por atos de conhecimento”.

Aos educadores, cabe o papel de tentar resgatar estes jogos levando as crianças a exercerem atividades que estimulem a sua criatividade, motivando-as a construir o seu próprio brinquedo, como por exemplo; o papagaio, pés de lata, barquinho de papel, jogo de pedrinhas, entre outros, com o intuito de salvar os jogos tradicionais já esquecidos.

Na escola esses jogos podem ser vivenciados pelos professores, porém, os alunos poderão escolher os que mais lhe convierem dentro do seu universo, para que haja uma educação significativa e prazerosa. E nas aulas de Educação Física tem-se um espaço privilegiado para que se processe o resgate de tradições.

Friedmann (1996) diz que:

Os jogos tradicionais infantis têm qualidades que podem satisfazer de bom grado às necessidades de desenvolvimento das crianças contemporâneas. Seu grande valor está em apresentarem ricas possibilidades de estímulos de várias atividades nas crianças (física, motora, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguística etc.) (Ibidem, p. 50).

Segundo Gonçalves, Pinto e Teuber (1996, p. 19), “a escola não pode negar a história, a corporeidade humana, a infinidade de gestos, expressões, movimentos, que os seres humanos foram capazes de realizar, originando jogos, brincadeiras, danças, esportes, lutas, diferentes formas de ginástica e constituindo desta forma o verdadeiro patrimônio lúdico da humanidade”.

Na concepção de Friedmann (2006), o ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição, inova novamente, incorpora o velho no novo e transforma um com o poder do outro. Com os jogos tradicionais não poderia ser diferente, Friedmann chama a atenção para algumas razões mais significativas de mudanças desses jogos no decorrer dos tempos:

- A redução do espaço físico – o crescimento urbano e a falta de segurança, crescendo o número elevado de violência;
- A redução do espaço temporal – a escola deixou o jogo de lado em detrimento de outras atividades que consideravam mais interessantes, enquanto que na família a figura da mulher (mãe) que foi orientada para o trabalho externo,

associado a outro grande vilão, a “televisão”, que veio ocupar a maior parte do tempo livre da criança, vindo a diminuir cada vez mais a vivência com os jogos tradicionais;

- O aumento da indústria de brinquedos, colocando no mercado objetos fascinantes, transformando as interações sociais;
- A influência da propaganda contribui para o incremento do consumo e da “entrada” dos brinquedos industrializados no mundo infantil.

Outrora, as atividades lúdicas eram vivenciadas e compartilhadas com os adultos, havia uma grande ligação entre os mesmos, pois a atividade lúdica era um fenômeno social de todos que participavam, sem haver discriminação ou preconceito. Com o passar dos tempos, este fenômeno sofreu muitas mudanças; uma delas foi a que separou a criança do adulto, pois o sistema capitalista também foi responsável por essas mudanças, uma vez que para o sistema, brincar, parece não ser uma atividade séria.

Jogar tradicionalmente significa também orientar-se no espaço e no tempo, e se adaptar às diferentes situações que surgem durante o jogo, modificando comportamentos e compreendendo a origem e as regras do trabalhado.

De fato, a cultura é um produto coletivo que abrange as diferentes formas de conhecimento e é valorizada por meio de suas diferentes manifestações no sentido de refletir o modo de agir dos indivíduos com o todo. Portanto, o ensino dos jogos tradicionais na escola deve levar em consideração as especificidades das diferentes influências culturais, assim como as peculiaridades regionais. “Se faz necessário entender que uma localidade não define o regionalismo. As diferentes influências predominantes é que definem o regionalismo” (Barbiéri, 1996, p. 93). Assim, permitirão possibilidades e contribuições da criação original, expressadas por meio de experiências sociais de cada comunidade.

Percebe-se, então, que a Educação Física tem a capacidade de proporcionar ao educando todos os aparatos supracitados, levando os alunos a conhecerem o seu próprio corpo, considerando a individualidade de cada um dentro de suas próprias experiências anteriores, dando-lhes condições de experimentar novas formas de movimento. Além do mais, as atividades podem ser realizadas individualmente, em dupla, em trios, em grupos maiores e outras formações específicas de cada brincadeira.

O mais importante é que, apesar de todos esses jogos terem sofrido transformação ou até mesmo terem desaparecidos, outros permanecem na memória das crianças, tais como: amarelinha, pedrinhas, bola de gude, pipas, pular corda, dentre outros jogos.

3.3.2 Jogos eletrônicos na educação

Conforme já abordado, o jogo é considerado como um componente cultural capaz de retransmitir, ao mesmo tempo em que recria a cultura do indivíduo, possibilitando o “exercício da criatividade humana”, e como um conjunto de regras que determina concepções geradas pela sociedade, principalmente devido “à existência de um mecanismo próprio, inerente a ele, que consiste basicamente em um esquema de relações e obrigações, fazendo com que o jogador seja direcionado, de forma intrigante, gratuita e alegre à tomada de decisões” (Rodrigues, Strabler & Berlalia, 2011, p. 38).

Os jogos eletrônicos utilizados no ambiente escolar devem ser aplicados aos alunos como um dos recursos de aprendizagem utilizados para o desenvolvimento de diversas habilidades, tais como memorização, concentração, raciocínio e atenção. Dessa forma, o professor pode incluir em suas atividades pedagógicas o uso dos jogos eletrônicos, aproveitando as experiências dos alunos de forma a alcançar os objetivos traçados em seu planejamento em relação ao desenvolvimento psicomotor do educando. Nesse contexto, o uso de jogos eletrônicos não pode ser ignorado nas aulas de Educação Física. Contudo, o professor deve estar atento a analisar os diversos jogos desportivos disponíveis no mercado e selecioná-los de acordo com seus objetivos de ensino.

Segundo Soler (2006, p. 49), “o jogo deve estar dentro das escolas, colaborando para que a criança aprenda de forma significativa.” O mesmo autor destaca que se deve sempre reforçar a importância da compreensão; não basta jogar, tem que entender o que se acabou de fazer. Refletir sobre a ação é importante para que se estabeleça uma ponte entre o jogo da escola e a vida prática.

Os jogos tradicionais, cuja ênfase era a participação coletiva das crianças, e proporcionavam o desenvolvimento e habilidades motoras de forma natural, cederam espaços aos jogos eletrônicos, que em nome da tecnologia, fizeram surgir, conseqüentemente, um novo vilão para o comércio de brinquedos.

Os valores da cultura que durante décadas mantiveram tradições de várias gerações, foram quebradas, dando lugar a uma nova tendência de diversão, em que as crianças ficam em frente à televisão, praticamente paralisadas, manipulando controles, criando-se assim vícios de permanecerem horas seguidas em posições estáticas, exercitando apenas o intelecto e algumas habilidades finas óculo-manuais, enquanto que outras partes do corpo ficam desativadas em termos de movimento.

O aumento do interesse dos alunos adolescentes e jovens pelos jogos eletrônicos traz para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo,

utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (Ramos, 2008).

Para Lévy (1993), hoje se vive uma evidente metamorfose do funcionamento social, das atividades cognitivas, das representações de mundo. A evolução das técnicas intelectuais pode ser considerada como um agente destas transformações, na medida em que trazem consigo novos meios de conhecer o mundo, de representar e de transmitir estes conhecimentos.

Brougère (1997) evidencia que a cultura lúdica não está em torno de si mesma; ela incorpora componentes externos que influenciam a brincadeira: atitudes e capacidades, cultura e meio social. “Os brinquedos se inserem nesse contexto. Para se tornar um verdadeiro objeto de brincadeira, tal objeto deve encontrar seu lugar, “cavar espaço” na cultura lúdica da criança. Por essa inserção, o brinquedo é objeto de uma apropriação” (Brougère, 1997, p. 51).

É certo que, atualmente, nossa cultura lúdica muito orientada para a manipulação de objetos; sem dúvida, isso é uma dimensão essencial. Como consequência, ela evolui, em parte, sob o impulso de novos brinquedos. Novas manipulações (inclusive jogos eletrônicos e de videogame), novas estruturas de brincadeiras, ou desenvolvimento de algumas em detrimento de outras novas representações: o brinquedo contribui para o desenvolvimento da cultura lúdica (Ibidem).

Nos jogos eletrônicos existem vários elementos que podem contribuir significativamente no desenvolvimento e aprendizado da criança. Por exemplo, muitos jogos ajudam a distinguir as cores, enquanto outros exercitam a memória, agilidade, reflexo, entre outras. Os jogos eletrônicos aplicados na aprendizagem contribuem consideravelmente para a compreensão do mundo ao seu redor, pois muito desses jogos foram desenvolvidos para ajudar na educação e na formação infantil.

Huizinga (1996) enfatiza a dimensão educativa dos jogos, uma vez que estes desenvolvem várias habilidades no aluno, tais como: a atenção, a concentração e o raciocínio lógico.

Segundo Ramos (2008), os professores enfrentam dois grandes desafios, devido ao crescimento do interesse dos alunos por jogos eletrônicos, a saber: buscar novas estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno desta nova geração para aprender; utilizar recursos, tais como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem, tanto de conteúdos quanto de valores e princípios éticos.

Uma vez que os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano dos alunos de qualquer faixa etária, provavelmente por seu caráter interativo, que chama a atenção pelas suas formas, sons,

cores e movimentos, não se pode negligenciar o interesse deste público por este recurso, e, portanto, o professor é peça fundamental na condução dessa proposta de ensino.

O jogo é uma maneira de imitar situações reais ou fictícias, permitindo ao homem fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do eu e do outro e renovar sua energia. Uma vez que a atividade lúdica não implica em consequências no mundo real, o ser humano pode beneficiar-se da mesma sem risco de sofrer algum dano. Através do jogo a pessoa aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, ao mesmo tempo em que o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração é proporcionado (Vale & Santos, 2006).

No contexto da sociedade atual, identifica-se a priorização e intensificação da venda dos brinquedos eletrônicos, em detrimento da prática da atividade física, que pode ser suprida por meio do conteúdo jogos, uma vez que objetiva-se trabalhar com o universo infantil.

Entende-se que os jogos eletrônicos auxiliam no desempenho das crianças, porém, a sua utilização de forma inadequada e exagerada torna-se uma ameaça à saúde das crianças, pois doenças como: obesidade, ansiedade, sentimento de isolamento, estresse, entre outros, passam a fazer parte de suas vidas.

3.3.3 Classificação dos jogos

Piaget, pesquisando sobre o desenvolvimento da inteligência, verificou que, baseado na evolução das estruturas mentais, existem quatro tipos de jogos infantis, que vão se sucedendo e sobrepondo:

- Jogos de exercícios – aproximadamente no período chamado sensório motor (de 0 a 1 ano de vida), é a primeira forma de jogar do ser humano, sendo que, dessa forma, o início do jogo está intrínseco no bebê. Nesta fase, a criança repete os movimentos por puro prazer.
- Jogo simbólico – é a representação corporal do imaginário em que predomina a fantasia, estabelecendo uma ligação com o mundo real, em que a criança de 1 a 7 anos aproximadamente, representa sua fantasia.
- Jogo de construção – nesta fase (por volta dos 4 a 7 anos de vida, aproximadamente), a criança expressa suas representações mentais, seus anseios, seu conhecimento de mundo, além de manusear objetos.
- Jogo de regras – surge por volta dos 7 a 11 anos de vida, aproximadamente. A criança percebe que os seus desejos não podem ser satisfeitos, segundo a sua vontade e ela

compreende algumas regras atribuídas pelos adultos.

(Claparede e Groas, como citado em Rizzi & Haydt, 1986, p. 10) adotam como critério classificatório a função e dividem os jogos em duas grandes categorias, que comportam várias subdivisões:

- Jogos de experimentação ou jogos de funções gerais:
 - ✓ Jogos sensoriais (assobio, gritos, outros);
 - ✓ Jogos motores (bolas, corridas, outros);
 - ✓ Jogos afetivos (amor e sexo);
 - ✓ Jogos intelectuais (imaginação e curiosidade);
 - ✓ Exercício de vontade (sustentar uma posição difícil o máximo de tempo possível).
- Jogos de funções especiais:
 - ✓ Jogos de luta, perseguição, cortesia, imitação, jogos sociais e familiares.

Na concepção de Ferreira (2003), os jogos são classificados da seguinte forma:

- Grandes jogos: são os jogos que têm grande número de participantes e mais difícil de controlar;
- Pequenos jogos: são aqueles que os participantes precisam demonstrar velocidade, destreza e força;
- Revezamento ou estafeta: são jogos que são organizados pelo revezamento dos participantes para a concretização das atividades, deve ser realizada em grupo e respeitar as potencialidades de quem participa do jogo. É um jogo muito indicado para a infância, exigem combinados como correr, saltar e girar.
- Aquáticos: são jogos realizados dentro d'água, têm um valor terapêutico por diminuir o impacto com o solo.
- Jogos sensoriais: são utilizados os sentidos (visão, tato, audição, olfato e o paladar), é muito bom para desenvolver a capacidade de raciocinar, pensar e minimizar a tensão.
- Jogos sociais de mesa: geralmente são realizados na mesa, de cunho educativo, sem despertar o interesse de jogos de azar.

Mian (2003) classifica os jogos como:

- Pequenos: as regras são fáceis e o número de participantes é menor, estes jogos são realizados em lugares específicos;
- Médios: as regras são preestabelecidas, dispõe de um espaço maior, tipo quadra e piscina;
- Grandes: também possuem regras preestabelecidas com certas dificuldades, são

realizados em ambientes grandes e abertos, com o maior número de participantes possível.

Caillois (1994), analisando as habilidades e interesses, classificou os jogos em:

- Jogos de azar: são os jogos praticados em “cassinos”, bancas, mesas, roletas, bingo, loterias;
- Jogos de competição: esse jogo tenta criar situações ideais de competição, mas isso nunca será alcançado, já que o meio interfere de diferentes formas na construção do indivíduo;
- Jogos de imitação: são jogos em que os participantes incorporam em si o papel de determinado personagem. Nas crianças, este jogo se caracteriza pela imitação do adulto, o prazer está em se passar por outro.
- Jogos de vertigem: esse jogo tem o objetivo de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano, ou seja, busca atingir certo tipo de espasmo, afastamento da realidade e transe. A criança sabe que ao rodar rapidamente, atinge um estado de fuga e evasão. Isso pode acontecer com giros, volteios rápidos e com trocas de direção.

Teixeira citado por Silva (2007, p. 25) classifica os jogos de três formas, de acordo com suas finalidades e maneiras de jogar:

- Sensoriais – são aquelas que ajudam a desenvolver os sentidos. Ex: cabra-cega, pois neste jogo o sentido da audição é essencial;
- Raciocínio – desenvolve o raciocínio. Ex: xadrez, palavras cruzadas, entre outros;
- Motoras – são aquelas que exigem a participação de todo o corpo, mas dependem principalmente dos músculos. Ex: pega-pega.

Para Machado (como citado em Silva, 2007, p. 25), os jogos classificam-se das seguintes formas:

- Grande jogo ou desporto – realizado com as equipes e com regras internacionais e de longa duração;
- Pequeno jogo de curta duração e de poucas regras - as regras dos jogos variam de um lugar para outro, de acordo com os costumes de cada região. São jogos motores ativos que possibilitam a interação de qualquer criança, de acordo com a faixa etária.
- Jogos dirigidos – têm características educativas e são orientados pelo professor. São submetidos a regras e cumprimentos, havendo mais respeito aos direitos do companheiro, obedecendo a uma sequência normal do seu processo de desenvolvimento e crescimento;
- Jogo livre – são jogos escolhidos livremente pelo interesse do grupo;
- Jogos individuais - os jogadores agem sem companheiros. Esta forma de jogo é

própria das crianças pequenas entre dois a seis anos de idade;

- Jogos coletivos – são aqueles em que a presença do companheiro é de fundamental importância.

Segundo Veríssimo de Melo (1981), em sua classificação, os jogos seriam:

- Jogos de Seleção – utilizada para a separação de equipes e/ou participantes, são geralmente pequenos versos, diálogos ou sorte, às vezes cantadas, em que por sorte será indicado o líder.

Exemplo:

- ✓ Par ou ímpar;
- ✓ Pedra, papel e tesoura;
- ✓ Une dune tê;
- ✓ Também pode ser através de cantigas de roda.

- Jogos Gráficos – realizado em cima de algum desenho ou traçado no chão ou tabuleiros (amarelinha, xadrez). A amarelinha, conforme ilustrada na Figura 17, é tão conhecida, que em outras regiões recebem o nome de academias, avião, cão-cão. Estes se distinguem dos demais, pela presença de desenho, um gráfico, sobre o qual se realiza o passatempo.



Figura 17. Jogo da amarelinha

Fonte: <http://atividadespedagogicasprofgracilene.blogspot.com.br/2012/04/vamos-brincar-de-amarelinharegras-do.html>, recuperado em 01 Abril, 2017.

- Jogos de Competição – caracteriza-se pela disputa, pela competição entre crianças, visando demonstrar força, agilidade, destreza e movimento.

Exemplo:

- ✓ Queimado;
- ✓ Rouba bandeira;
- ✓ Pegador;
- ✓ Travinha.

- Jogos de Salão – motricidade fina em locais restritos e/ou fechados, os jogos de salão estão ligados a conceitos como: inteligência, espírito de humor e o elemento “sorte”.

Exemplo:

- ✓ Baralho (cartas);
- ✓ Dominó;
- ✓ Quebra-cabeça;
- ✓ Xadrez;
- ✓ Videogame (ilustrado na Figura 18).



Figura 18. Jogos eletrônicos

Fonte: <https://www.emaze.com/@ACOFOWT/Presentation-Name>, recuperado em 07 Maio, 2017.

- Jogos com Música – atividades com ritmo, onde a criança aprende a exercitar o raciocínio e a memória, estimulando o gosto pelo canto e pela expressão corporal. Além de que a formação em roda é extremamente democrática, não havendo privilégios, ninguém é primeiro, segundo ou terceiro, todos estão em pé de igualdade.

Exemplo:

- ✓ Karaokê;
- ✓ Cantigas de roda (ilustrada na Figura 19).



Figura 19. Cantigas de roda

Fonte: <http://alunoon.com.br/artigos.php?a=8>, recuperado em 02 Abril, 2017.

3.4 A percepção dos professores a respeito dos jogos em sala de aula

Segundo Castellani Filho *et al.* (2009, p. 65), “o jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação.” Não sendo o jogo aspecto dominante da infância, ele deve ser entendido como “fator de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-las a agir independentemente do que ela vê.

Nesse contexto, ao longo desta subseção, procura-se identificar e analisar como os professores de Educação Física percebem a “Importância dos Jogos Eletrônicos e Jogos Tradicionais para o Desenvolvimento Psicomotor das crianças”, por meio de uma pesquisa exploratória e descritiva, tendo como instrumento de investigação um questionário *on line*.

3.4.1 Metodologia da investigação

Conforme já mencionado anteriormente, foi realizado um estudo exploratório-descritivo de abordagem quantitativa e qualitativa, com o objetivo identificar a opinião dos professores de Educação Física sobre a Importância dos Jogos Eletrônicos e dos Jogos Tradicionais para o Desenvolvimento Psicomotor das Crianças. Exploratória por estabelecer maior contato com um problema de incipiente investigação no âmbito acadêmico e descritivo por, conforme parecer de Gil (2002, p.42), trabalhar a “descrição das características de uma determinada população ou fenômeno (...) estabelecendo relações entre variáveis”, buscando “levantar opiniões, atitudes e crenças (...)”.

Para a realização deste estudo, foram utilizados procedimentos metodológicos próprios da pesquisa bibliográfica e de campo. “A metodologia pode ser definida como o conjunto de critérios e métodos utilizados para se construir um saber seguro e válido” (Silva & Silveira, 2007, p. 145). Para Vergara (1998, p. 46), “a pesquisa bibliográfica se caracteriza por ser um estudo sistematizado e desenvolvido por meio de materiais publicados em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, ou seja, material disponível ao público em geral”.

O instrumento de investigação desta pesquisa foi um questionário *on line* aplicado aos professores de Educação Física que ministram aula no do Ensino Fundamental I, II e EJA (Ensino Fundamental – 1º ao 3ºano do Ensino Médio), que se encontra no Apêndice 2.

O referido questionário foi subdividido em duas partes: a primeira consiste na identificação dos participantes da pesquisa por sexo, idade, tempo de serviço, carga horária e as séries em que atuam; a segunda parte do questionário refere-se à percepção dos pesquisados sobre a Importância dos Jogos Tradicionais e dos Jogos Eletrônicos para o Desenvolvimento

Psicomotor das Crianças. Para facilitar a forma de respostas, em diversos questionamentos foram dadas algumas opções objetivas, às vezes de múltipla escolha, sendo também deixado um espaço em aberto para comentários livres.

Os dados da pesquisa foram registrados por meio de um formulário elaborado de forma gratuita, disponível no Google Drive¹. A representação dos dados é criada em uma dinâmica de construção de tabelas e gráficos, permitindo a sua visualização de forma clara e precisa, além de favorecer a obtenção de respostas que possibilitam a comparação com outros instrumentos de coleta de dados. Este tipo de questionário facilita o tratamento e análise da informação, exigindo menos tempo.

Para a formulação de algumas questões foi usada a Escala Likert (Mattar, 2012), um tipo de escala de resposta psicométrica usada comumente em questionários, sendo uma das escalas mais utilizadas em pesquisas de opinião. Ao responderem a um questionário baseado nesta escala, os respondentes especificam seu nível de concordância com uma afirmação (concordo totalmente; concordo; indiferente; discordo; discordo totalmente). Dessa forma, por meio dessa escala, consegue-se medir atitudes e comportamentos, utilizando opções de respostas que variam de um extremo a outro. A Escala Likert permite descobrir níveis de opiniões, sendo particularmente útil para temas ou assuntos sensíveis ou desafiadores.

3.4.2 Amostra da pesquisa

Em geral, não é possível aplicar a pesquisa a todo público alvo, portanto, trabalha-se com amostragem. Dessa forma, fez parte do planejamento da pesquisa o plano de amostragem, em que uma amostra adequada é selecionada a partir da definição da população da pesquisa, uma vez que uma entrevista realizada com o público correto é determinante para a validade do estudo. Segundo Mattar (2012), um processo de seleção de amostras deve seguir alguns passos, a saber:

1. A definição da população da pesquisa;
2. A elaboração de uma lista de todas as unidades amostrais da população;
3. A definição do tamanho da amostra;
4. A definição de um procedimento específico para determinar ou selecionar a amostra;
5. A seleção da amostra com base nos passos anteriores.

A população-alvo desta pesquisa foi constituída de um total de sessenta professores do

¹ Disponível em:
https://docs.google.com/a/ifma.edu.br/forms/d/18TBua6akHew0C3iVaTp2uAFIKvt42_z0JoY7HTyJIDo/edit?ts=58c4146d. recuperado em 21 setembro, 2016.

sexo masculino e feminino, que trabalham com crianças das séries iniciais do 1º, 2º, 3º e 4º ciclo do ensino fundamental e EJA (Educação de Jovens e Adultos) das escolas Municipais (Núcleo Turu-Bequimão) e as escolas do Ensino Médio da Rede Estadual da cidade de São Luís – MA, que fazem parte do polo IV, VIII e IX (Anexos). Estas escolas foram escolhidas, por se encontrarem próximas e com fácil acesso e acessibilidade aos dirigentes e entrevistados (professores).

3.4.3 Apresentação, análise e discussão dos resultados

A seguir, serão apresentados os resultados obtidos no questionário *on line* (Apêndice 2) aplicado aos professores do Ensino Fundamental I, II, EJA e Médio, com o objetivo de conhecer e analisar a prática pedagógica cotidiana desses profissionais.

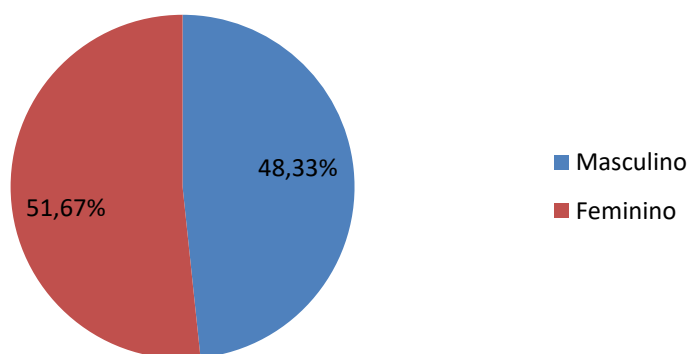


Gráfico 3. Identificação do gênero dos entrevistados

Fonte: Dados da pesquisa.

De acordo com os resultados obtidos e ilustrados no Gráfico 3, o percentual de 48,33% dos participantes da pesquisa são do sexo masculino, enquanto o sexo feminino representa um contingente de 51,67% dos pesquisados, apresentando uma proximidade à paridade de gênero, conforme tendência apontada no “Relatório educação para todos no Brasil 2000-2015” (MEC, 2014).

Em relação à idade média dos participantes desta pesquisa, conforme apresentado no Gráfico 4, 30% dos entrevistados estão com idade até 35 anos; 53,3% estão na faixa etária de 36 a 45 anos, 11,7% estão com idade entre 46 a 55 anos e 5% dos professores estão acima de 56 anos.

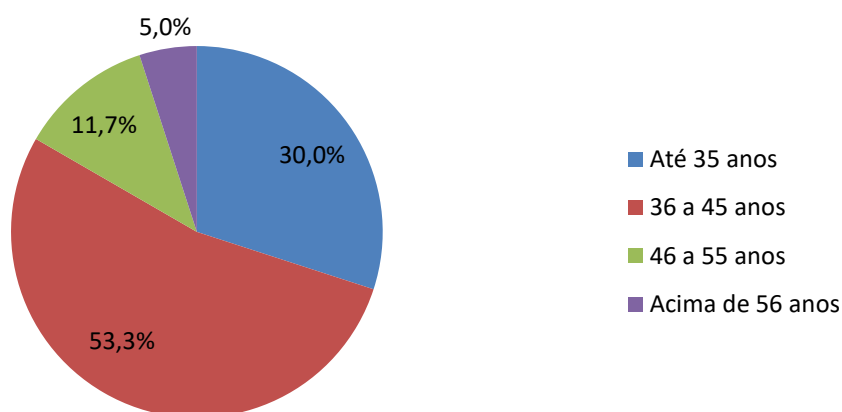


Gráfico 4. Faixa etária dos participantes da pesquisa.

Fonte: Dados da pesquisa.

No tocante à faixa etária dos educadores, percebe-se que, de um modo geral, 70% dos entrevistados têm mais de 35 anos, o que já foi comprovado em outras pesquisas que o professor é um profissional de meia idade.

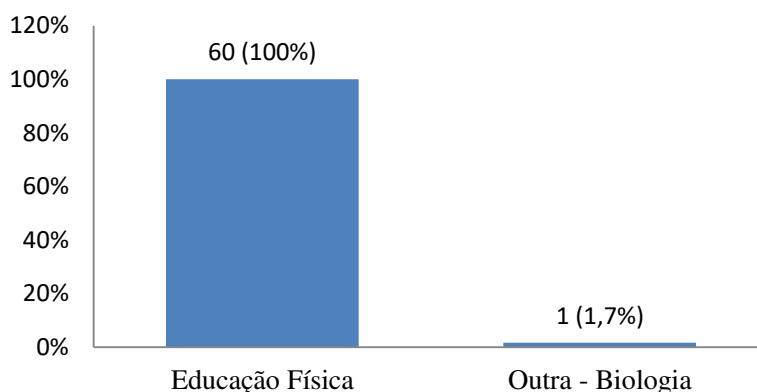


Gráfico 5. Formação acadêmica dos entrevistados.

Fonte: Dados da pesquisa.

Observa-se pelo Gráfico 5, que todos os entrevistados possuem formação acadêmica na área de Educação Física. A pesquisa também revela que somente uma entrevistada possui uma segunda graduação – biologia. Esse resultado evidencia o esforço dos governos federal, estaduais e municipais em qualificar seus docentes. Isso reforça os dados do “Relatório educação para todos no Brasil 2000-2015” (MEC, 2014), que indicam que a formação dos professores da educação básica no Brasil mostra que esta tem melhorado no período que se segue à Cúpula Mundial de Educação, em Dakar.

Para Freire (1979 como citado em Carvalho, 2011, p. 62),

A permanência é inerente à essência da educação. O caráter permanente da educação é visto como ação estritamente humana. A vida toda do homem, esse ser inacabado e em constante busca, se constitui num processo educativo, que se dá durante todo tempo e em todas as dimensões da existência humana (Ibidem, p. 62).

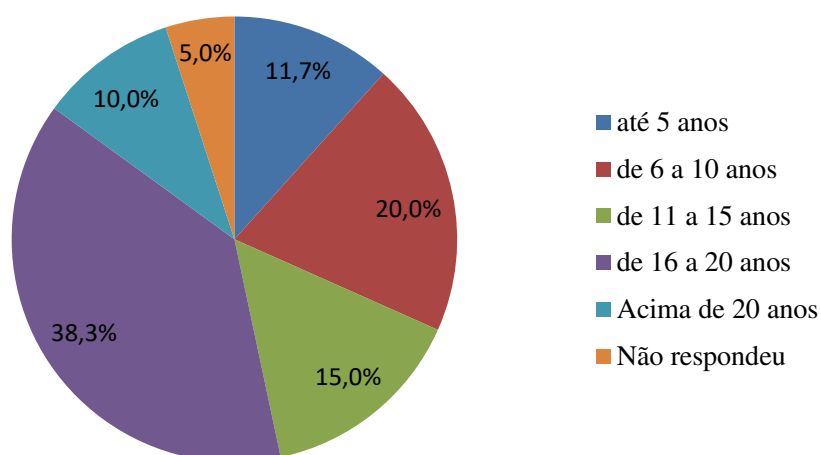


Gráfico 6. Tempo de atuação profissional
Fonte: Dados da pesquisa.

No tocante ao tempo de atuação profissional, conforme ilustrado no Gráfico 6, o grupo de professores entrevistados possuem, predominantemente, mais de 10 anos de experiência na docência (63,3% no total). Como pode ser observado, o grupo apresenta características diversificadas no que tange à idade e o tempo de serviço, o que manifesta, assim, necessidades e interesses diferenciados no decorrer dos trabalhos realizados por eles em sala de aula. De acordo com essas informações, verifica-se, também, uma heterogeneidade da amostra, característica que assegura condições favoráveis para a análise dos dados.

Além disso, percebe-se, pelos resultados da pesquisa, que a maioria dos docentes concentra suas atividades em duas ou mais escolas. Isso é constatado pelo fato de que um número significativo de professores tem sua carga horária semanal (em sala de aula) elevada (acima de 30 horas), conforme ilustrado no Gráfico7, pois, conforme o Supremo Tribunal Federal (STF), baseado na Lei nº 11.738/2008, o professor que cumpre o regime de trabalho de 40 horas semanais, tem que ficar pelo menos 13 horas em atividades fora de sala de aula, reservado para planejamento pedagógico e atividades extracurriculares.

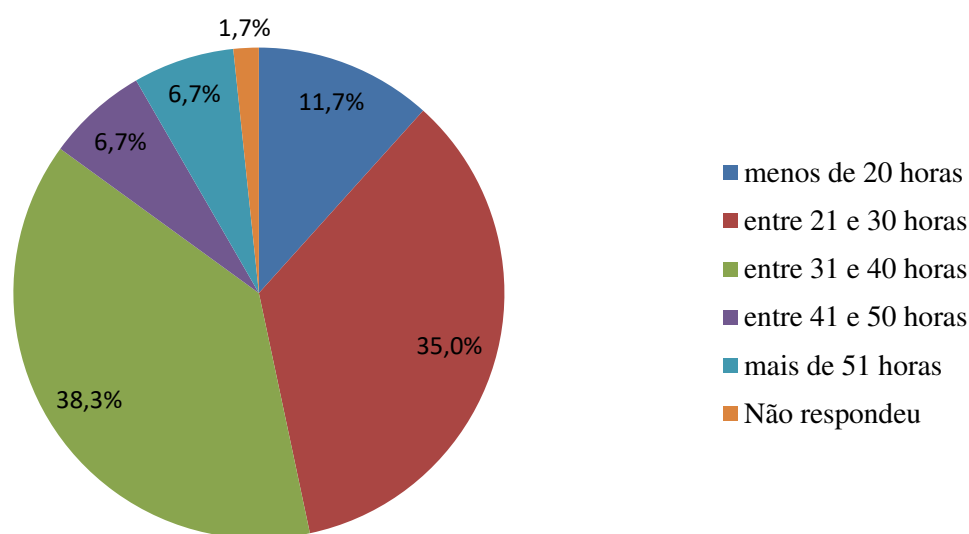


Gráfico 7. Horas semanais trabalhadas
Fonte: Dados da pesquisa.

Ainda analisando o Gráfico 7, observa-se que a pesquisa indica que, em relação ao número de carga horária semanal para trabalhar em todas as escolas, 35% dos professores têm uma carga horária de 21-30 horas, 38,3% lecionam de 31-40 horas semanais, enquanto que 13,4% trabalham mais de 40 horas em sala de aula, chegando a mais 51 horas semanais em 6,7% dos entrevistados.

Reforçando o que já foi mencionado anteriormente, não aparece nos números supracitados o planejamento que antecede às aulas. Ademais, os professores têm ainda que corrigir provas, cadernos, preencher diários manuscritos e eletrônicos.

Outro destaque que merece ser dado é que o mesmo docente pode ministrar aula em diversas séries, como pode ser visualizado no Gráfico 8, o que acarreta um maior volume de trabalho fora da sala de aula. Enfim, fazendo aqui uma análise crítica, não há como garantir aulas de qualidade, tempo para investir em capacitação do docente, se a sua jornada de trabalho é extensa.

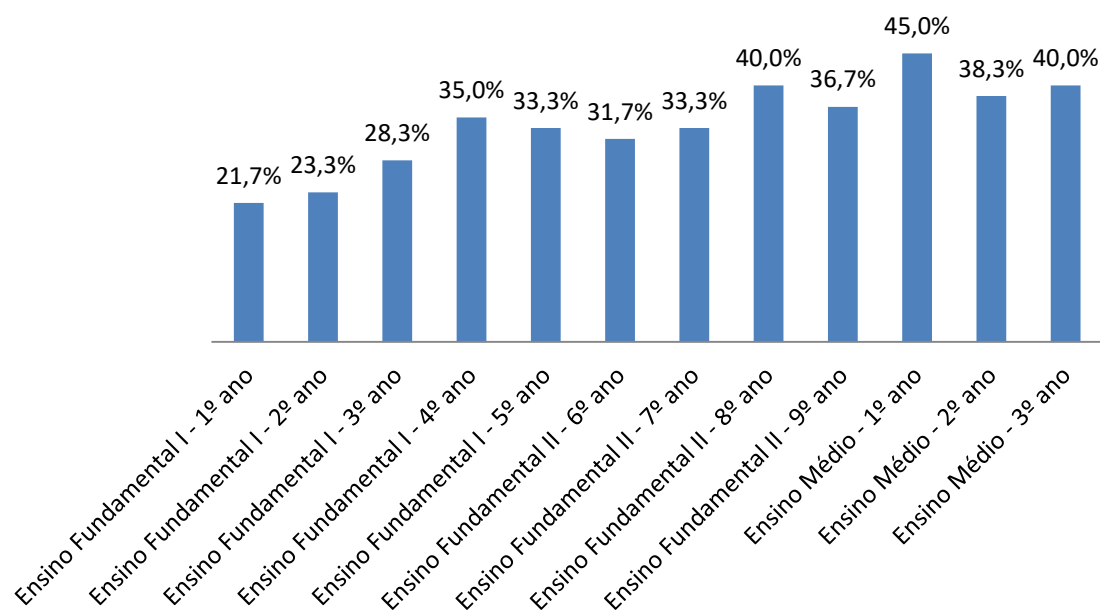


Gráfico 8. Nível de ensino que os entrevistados lecionam

Fonte: Dados da pesquisa.

Já no que diz respeito aos conteúdos trabalhados nas aulas de Educação Física (Gráfico 9), os docentes pesquisados priorizam os jogos (85%) e o esporte (83,3%). Esse resultado é de suma importância, pois o uso dos jogos implica em mudanças significativas nos processos de ensino aprendizagem, quando bem orientado e planejado, auxiliando no desenvolvimento das habilidades, tais como: observação, análise, reflexão, tomada de decisões, entre outras. Além do mais, pode ajudar no desenvolvimento da linguagem, em diferentes processos de raciocínio e de interação com os alunos.

A criança quando está jogando, ela o faz com significados de ações, o que desenvolve sua vontade e simultaneamente, suas escolhas e decisões são despertadas. O que torna o jogo um elemento básico para as mudanças das necessidades e da consciência. Enquanto que o esporte como prática social que institucionaliza temas lúdicos da cultura corporal, se projeta numa dimensão complexa de fenômeno que envolve códigos, sentidos e significados da sociedade que o cria e o pratica (Castellani Filho et.al., 2009, p. 69).

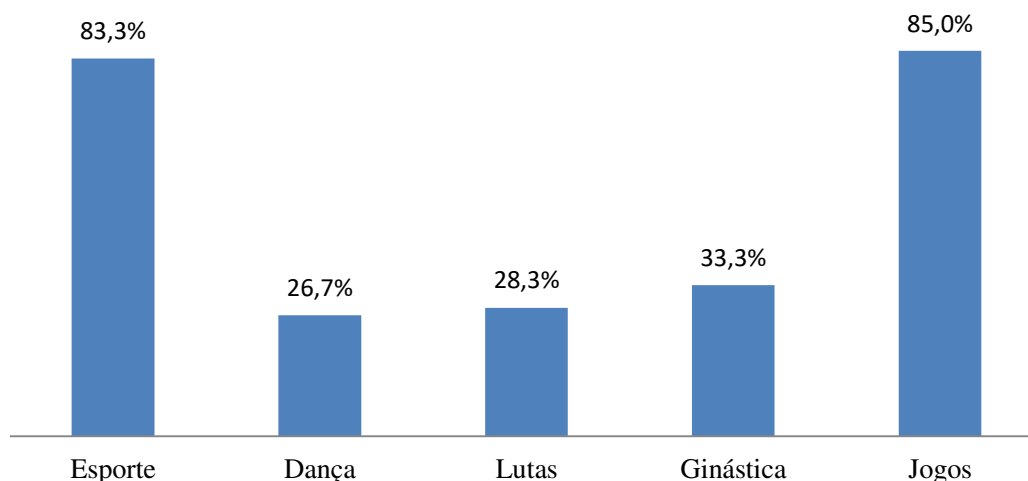


Gráfico 9. Conteúdos priorizados nas aulas de Educação Física

Fonte: Dados da pesquisa.

Percebe-se que os jogos e o esporte são os conteúdos mais priorizados nas aulas de educação física, enquanto que a dança, a ginástica e as lutas ficam esquecidos na maioria das vezes no âmbito escolar. Porém,

O trabalho de Educação Física no ensino fundamental deve possibilitar aos alunos terem, desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções. É uma proposta que valoriza a democratização, a humanização e a diversificação da prática pedagógica da área (Ferreira, 2006, p. 29).

Contudo, os entrevistados conhecem a importância dos jogos tradicionais no processo de ensino e aprendizagem, pois responderam que concordam (21,7%) ou concordam totalmente (78,3%) que os jogos tradicionais podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança (Gráfico 10). Friedmann (1996, p. 35) afirma que “o brincar da criança é imaginação em ação.” Retomando a afirmação da autora,

“o jogo é muito importante no desenvolvimento da criança porque a liberta de situações difíceis. No jogo, as coisas e as ações não são o que aparentam ser e, em situações imaginárias, a criança começa a agir independentemente do que ela vê e começa ser orientada pelo significado da situação” (Ibidem, p. 36).

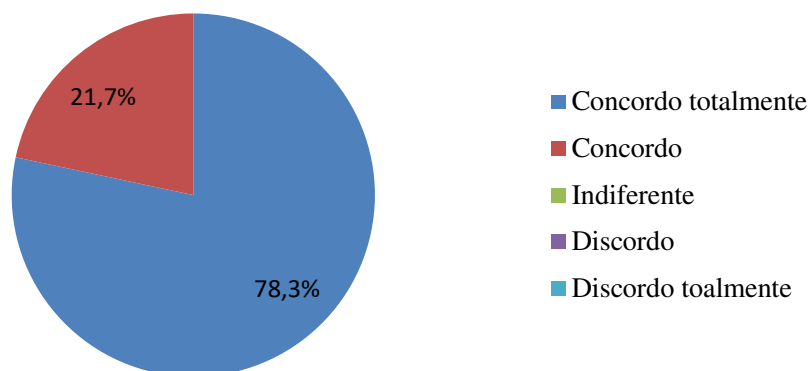


Gráfico 10. Jogos tradicionais podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança?
Fonte: Dados da pesquisa.

Da mesma forma, os docentes entrevistados também concordam (65%) ou concordam totalmente (20%) que os jogos eletrônicos podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança (Gráfico 11).

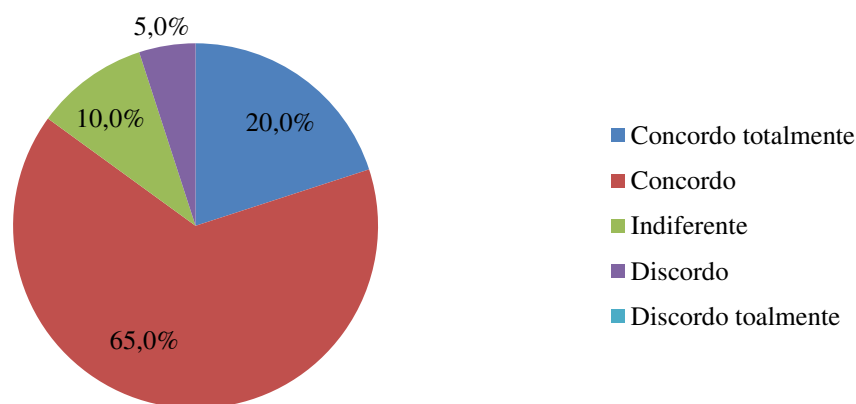


Gráfico 11. Jogos eletrônicos podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança?
Fonte: Dados da pesquisa.

É relevante salientar que, segundo Vale e Santos (2006), os jogos eletrônicos ajudam desenvolver as capacidades intelectuais do aluno por meio da reflexão, tomada decisões, estímulos à criatividade, à iniciativa e à autoconfiança, a curiosidade é estimulada, além de desenvolver a linguagem, o pensamento e a concentração.

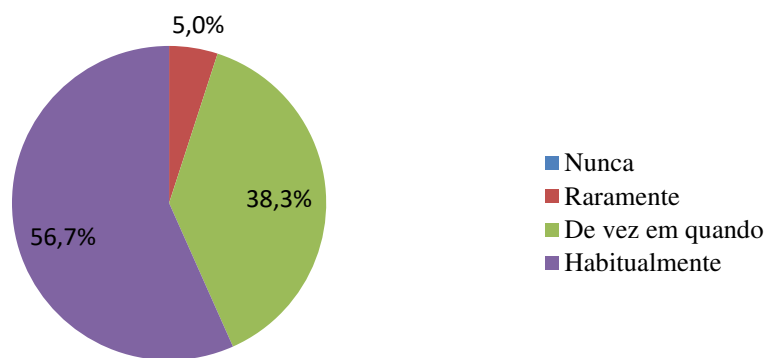


Gráfico 12. Você se apoia nos jogos tradicionais tais como: amarelinha, queimada, rouba bandeira, entre outros, nas aulas de Educação Física?

Fonte: Dados da pesquisa.

Contudo, 10% mostram-se indiferentes e 5% discordam do uso de jogos eletrônicos, demonstrando, que nesse quesito não há uma unanimidade por parte dos professores entrevistados.

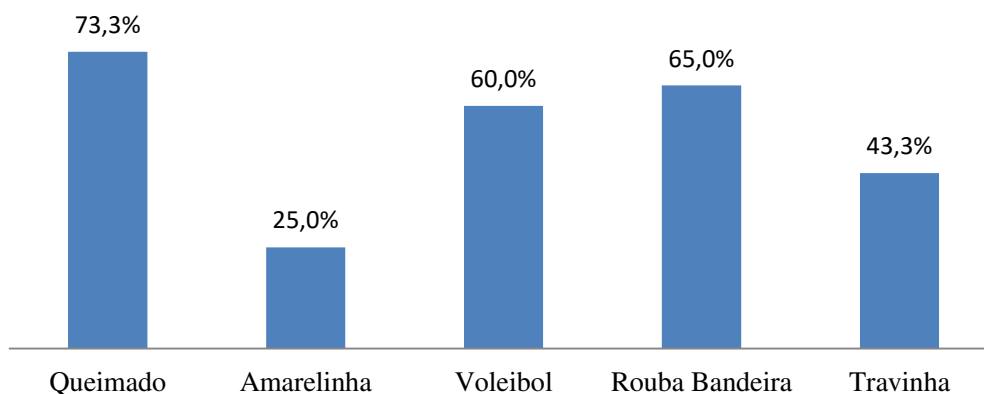


Gráfico 13. Atividades mais utilizadas na Educação Física

Fonte: Dados da pesquisa.

Os docentes também responderam que habitualmente (56,7%), de vez em quando (38,3%) e raramente (5%) usam jogos tradicionais, tais como queimado (73,3%), rouba bandeira (65%), voleibol (60%), travinha (43,3%) e amarelinha (25%) nas aulas de Educação Física, conforme ilustrado nos Gráficos 12 e 13.

Como comprova Moreira (2006, p. 72), “o jogo folclórico é um jogo que foi criado de forma anônima por uma comunidade em particular e que é mantido de geração em geração.

Muitos jogos folclóricos também são denominados, por diferentes autores, como jogos da cultura infantil”. São eles: amarelinha, bolinha de gude, pega-pega, entre outros. Desta forma, o mesmo autor cita que alguns autores como Freire (1992), Rodrigues (1997) e Conceição (1995) “abordam jogos e brinquedos da cultura infantil como conteúdos da Educação Física, visualizando sua importância para o desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças”.

Portanto, percebe-se pelos Gráficos 12 e 13, a importância dada aos jogos tradicionais pelos docentes. Isso está de acordo com o pensamento de muitos autores, tais como Friedmann (1996, p. 51), que afirma que “o jogo é a atividade essencial das crianças e seria interessante que constituísse um dos enfoques básicos, enquanto meio para atingir os objetivos”.

Nesse sentido, segundo Friedmann (1996, p. 51), surgem os jogos tradicionais como um recurso fundamental, uma vez que os mesmos:

- Dão prazer às crianças;
- São fontes da cultura lúdica infantil e utilizá-los é uma forma de resgatá-los;
- Podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses de grupos de crianças;
- Contribuem para o desenvolvimento integral da criança, estimulando habilidades físicas, intelectuais, morais e sociais. Servem também para o desenvolvimento de aprendizagens específicas.

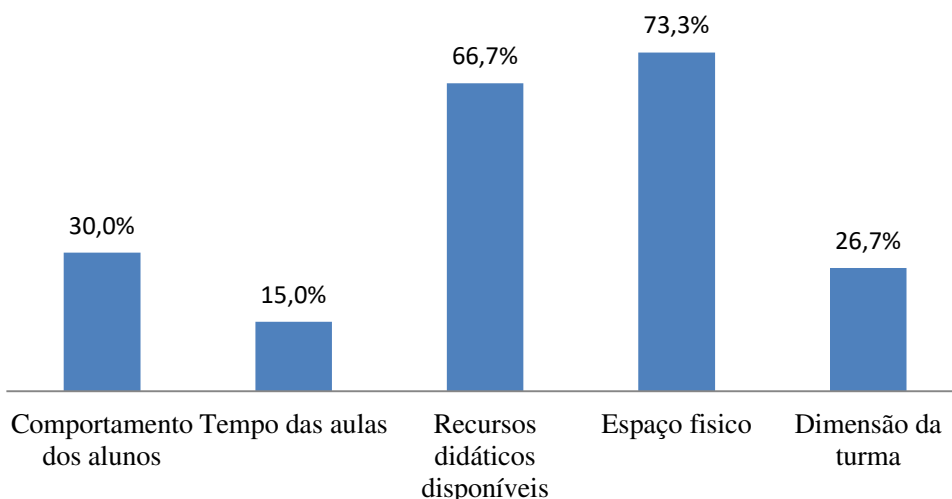


Gráfico 14. Principais dificuldades encontradas ao ministrar as aulas Educação Física

Fonte: Dados da pesquisa.

Contudo, os professores entrevistados indicaram vários fatores que dificultam o ensino de Educação Física, conforme ilustrado no Gráfico 14, sendo que 73,3% dos professores apontaram problemas com o espaço físico, 66,7% citam a falta de recursos didáticos disponíveis para o ensino da Educação Física. Além disso, outros fatores afetam diretamente o processo de

ensino e aprendizagem: o comportamento dos alunos (30%), a dimensão da turma (26%) e tempo das aulas (15%).

Devido à realidade retratada nesta pesquisa, pode-se afirmar que alguns constantes improvisos e esforços da iniciativa pessoal dos docentes fazem parte do cotidiano escolar. Entretanto, esse esforço, ainda que salutar, pode acarretar em problemas na execução e favorecer a falta de incentivo por parte dos agentes da educação.

No que concerne o Gráfico 14 além dos recursos didáticos, o que mais aflige o corpo docente é a falta de espaço físico para a realização das aulas. De acordo com o PCN (Brasil, 2001, p. 86),

Sabe-se que na realidade das escolas brasileiras os espaços disponíveis para a prática e a aprendizagem de jogos, lutas, danças, esportes e ginásticas não apresentam a adequação e a qualidade necessárias. Alterar esse quadro implica uma conjugação de esforços de comunidade e poderes públicos (Brasil, 2001, p. 86).

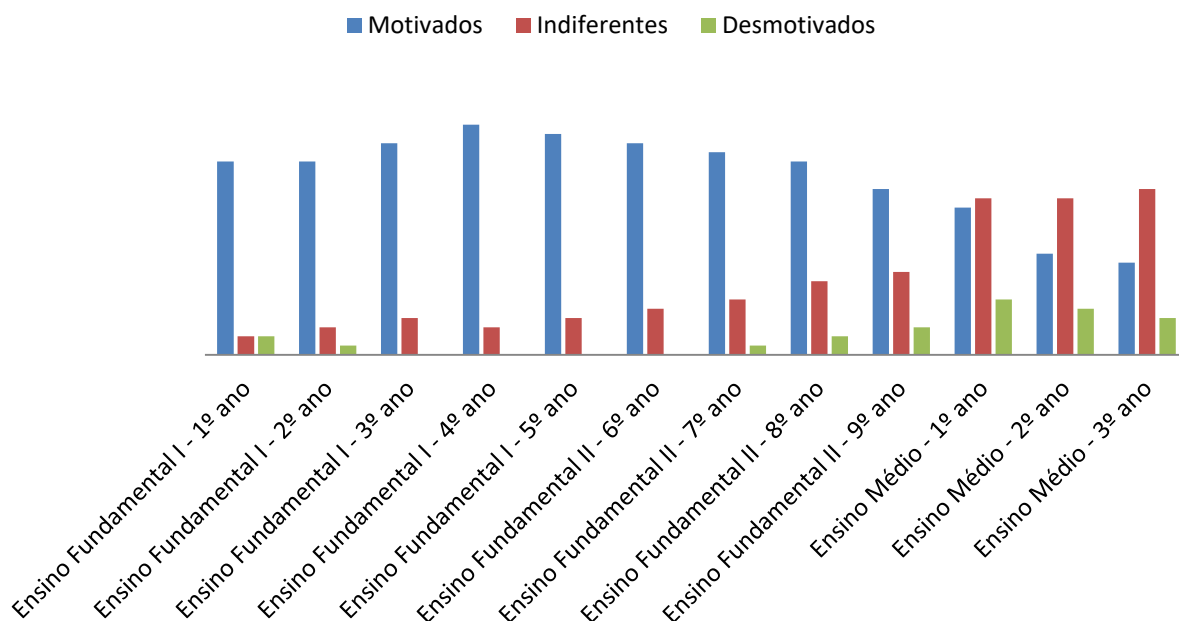


Gráfico 15. Como o professor percebe a reação dos alunos diante das aulas com os jogos tradicionais?

Fonte: Dados da pesquisa.

De acordo com suas experiências de sala de aula, a percepção dos professores sobre a reação dos alunos diante das aulas com os jogos tradicionais, conforme ilustrado no Gráfico 15 é que, em geral, os alunos do ensino Fundamental são mais motivados do que os alunos do Ensino Médio.

Friedmann (2006, p. 43) salienta que “o jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil.” Neste sentido pode-se inferir que a medida que as crianças crescem seus gostos pelos jogos tradicionais vão se modificando, conforme apresentado no Gráfico 15.

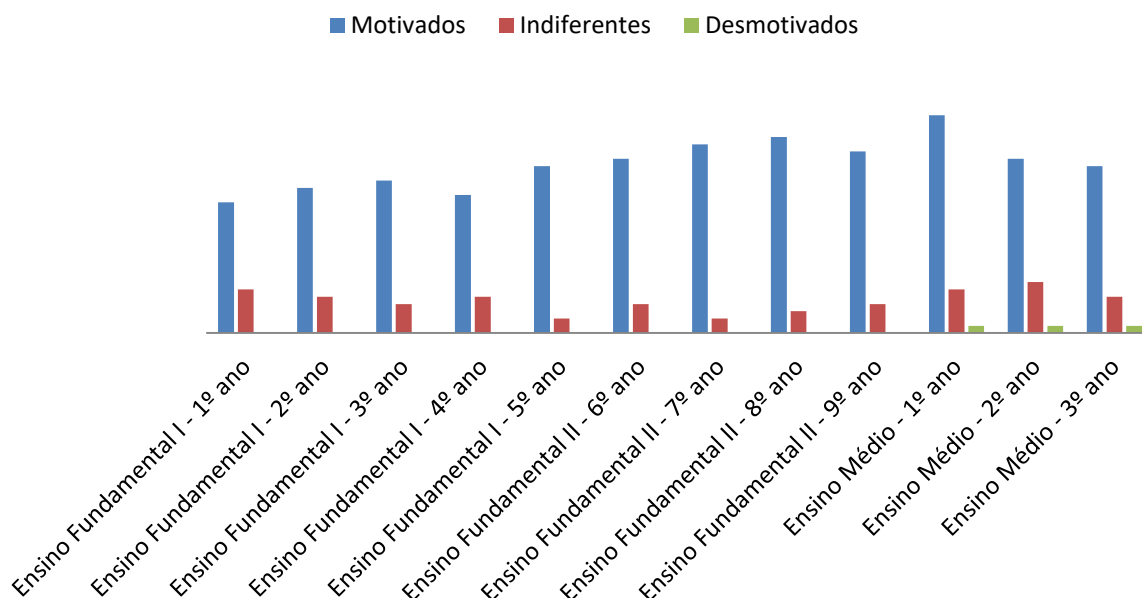


Gráfico 16. Como o professor percebe a reação dos alunos diante das aulas com os jogos eletrônicos?

Fonte: Dados da pesquisa.

Já no tocante à reação dos alunos diante das aulas com os jogos eletrônicos, os professores percebem os alunos motivados em todas as séries do ensino fundamental e médio, conforme pode ser visualizado no Gráfico 16.

Esses resultados apontam para a necessidade de que a área da Educação Física tem em inovar seus procedimentos de ensino específicos para se aproximarem dos hábitos cotidianos dos alunos, e tornarem o processo de ensino e aprendizagem mais motivante ao corpo discente.

Palfrey (2011, p. 268) aponta a necessidade que:

Os educadores precisam aceitar que a maneira de aprender está mudando rapidamente. Antes de responder as perguntas sobre com que precisam usar a tecnologia nas escolas, é importante entender as mudanças. Para isso, é necessário expandir a estrutura para toda a aprendizagem, não apenas para o tipo que acontece na sala de aula (Palfrey, 2011, p. 268).

E assim confirma-se que os jovens de hoje não são os mesmos de 30 anos atrás, pois os alunos recorrem ao *Google*², ao invés de consultar um livro.

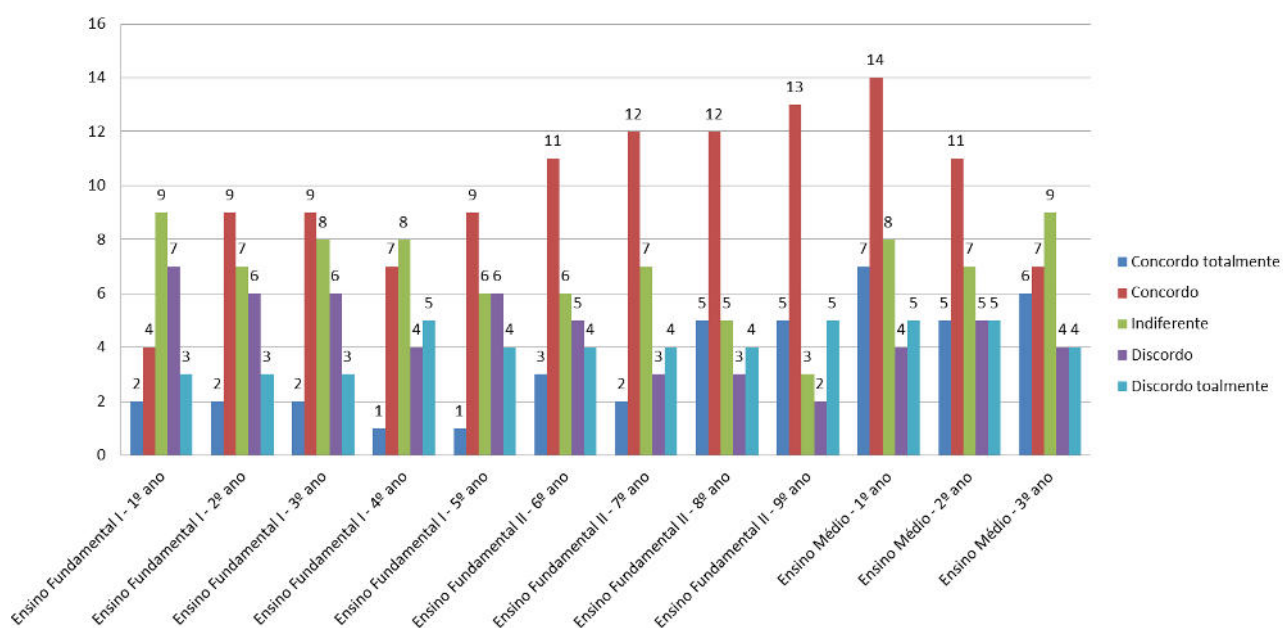


Gráfico 17. Os jogos eletrônicos tendem a ser mais atrativos que os jogos tradicionais?

Fonte: Dados da pesquisa.

Dando sequência aos dados coletados, quando interrogados se os jogos eletrônicos tendem a ser mais atrativos que os jogos tradicionais, os professores responderam, com base em suas experiências de sala de aula e de acordo com o nível de ensino (Gráfico 17) que:

- No Ensino Fundamental I – 1º ano: a grande maioria dos que responderam a este quesito afirma discordar (sete docentes), discordar totalmente (três docentes) ou ser indiferente (nove docentes);
- Os professores que avaliaram o Ensino Fundamental I – 2º ano ao Ensino Fundamental I – 5º ano não apontaram uma tendência clara em relação à atratividade dos jogos eletrônicos;
- A grande maioria dos que responderam ao item de questionário ora analisado aponta que a partir do Ensino Fundamental II - 6º ano até o Ensino Médio – 2º ano os jogos eletrônicos tendem a ser mais atrativos.

“A aprendizagem significativa tem a ver com a seleção de conteúdos com significado para as crianças, onde o novo não pode estar desconectado do velho” (Adriano Junior *et al* , 2009, p. 26).

Fazendo uma analogia entre os Gráficos 15 e 17 pode-se perceber que há uma inversão de preferências em relação aos jogos tradicionais e eletrônicos, ou seja, os alunos do ensino

² Site de busca de conteúdos na Internet (<http://www.google.com>).

Fundamental I preferem os jogos tradicionais e, os alunos do Fundamental II até o 2º ano do Ensino Médio preferem os jogos eletrônicos. Essas divergências em relação às preferências de cada grupo se dão pelo fato do jogo está intrinsecamente ligado à cultura infantil.

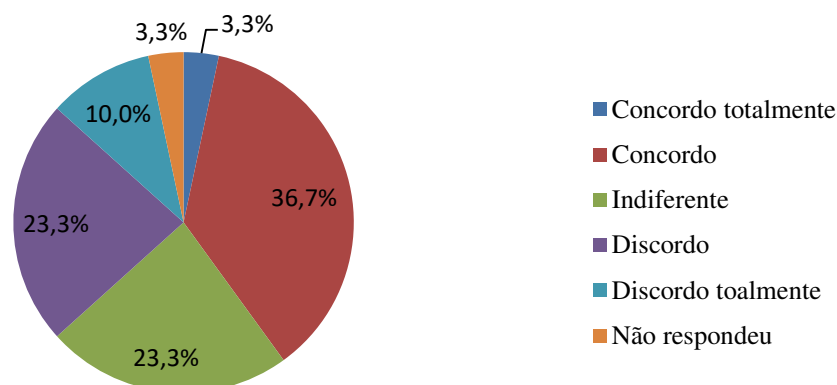


Gráfico 18. Os professores acreditam que os jogos eletrônicos trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças?

Fonte: Dados da pesquisa.

Quando foram questionados se acreditam que os jogos eletrônicos trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças (Gráfico 18), os docentes responderam que concordam totalmente (3,3%); concordam (36,7%); são indiferentes (23,3%); discordam (23,3%); discordam totalmente (10%); não responderam (3,3%). Com esse resultado, percebe-se que somente uma parcela de 40% acredita que os jogos eletrônicos podem ser um aliado no desenvolvimento das funções motoras do aluno, visto que alguns jogos eletrônicos, tais como os jogos eletrônicos de movimento (Silva, 2012), que usam o corpo e o movimento do jogador na interação com o jogo, podem trabalhar o raciocínio e as habilidades motoras do jogador.

De acordo com Alves (2016, p. 78) “o jogo desenvolve a cooperação, a socialização, a percepção, a memória, a atenção, as noções de tempo e espaço, as habilidades motoras, o equilíbrio, com enfoque psíquico, motor e cognitivo”.

Pelos resultados obtidos, confirma-se que os jogos eletrônicos ocupam um lugar privilegiado na vida das crianças e adolescentes, uma vez que este recurso facilita o trabalho pedagógico, pois garantem o interesse e a motivação do educandos.

Já quando interrogados sobre se acreditam que os jogos tradicionais trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças (Gráfico 19), 93,3% dos docentes responderam que concordam totalmente, 5% concordam e 1,7% discordam completamente, ou seja, foram quase que unânimes em suas respostas.

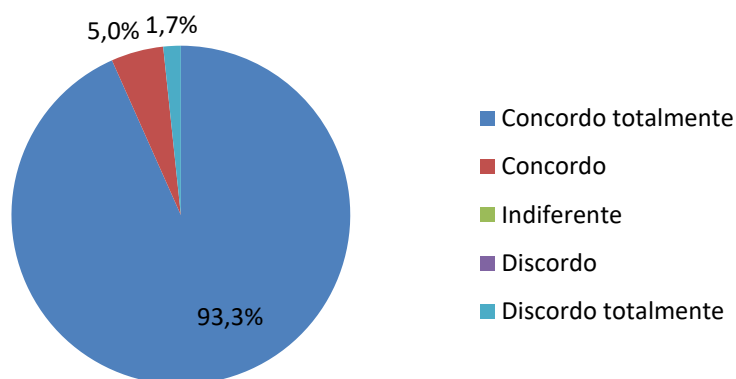


Gráfico 19. Os professores acreditam que os jogos tradicionais trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças?

Fonte: Dados da pesquisa.

De fato, os jogos tradicionais proporcionam o desenvolvimento de habilidades no aluno, tais como a atenção, memorização, concentração, agilidade, criatividade, dentre outras.

De acordo com Freire (2009, p. 17), “as noções de espaço e tempo, por exemplo, constituem-se primeiro no plano motor e depois no intelectual. Porém, uma vez firmadas no plano intelectual, provocam nítida repercussão no plano motor.” Portanto, é a partir dessa compreensão que a criança pode aperfeiçoar suas habilidades motoras. Essa relação pode ser percebida em jogos coletivos como: queimada, pique-bandeira, pega-pega, entre outros.

Contudo, ressalta-se que o docente necessita conhecer o mundo digital em que o aluno está inserido, contextualizando ao máximo as situações de ensino e aprendizagem, proporcionando um ambiente em que o aluno possa trazer para sala de aula comentários de jogos eletrônicos, promovendo um maior aproveitamento da realidade do aluno. Entretanto, é importante ressaltar que o professor necessita dispor-se para analisar diversos jogos eletrônicos, adequando-os aos diversos objetivos de ensino.

Conforme supracitado, o mundo virtual está atrelado ao cotidiano das crianças. Portanto, os jogos eletrônicos devem constituir uma importante ferramenta pedagógica que o professor de Educação Física pode apropriar-se para auxiliá-lo na formação educacional e cultural dos alunos. Por conta disso, os entrevistados foram questionados se acham que os professores necessitam se aprimorar em relação a essas novas tecnologias.

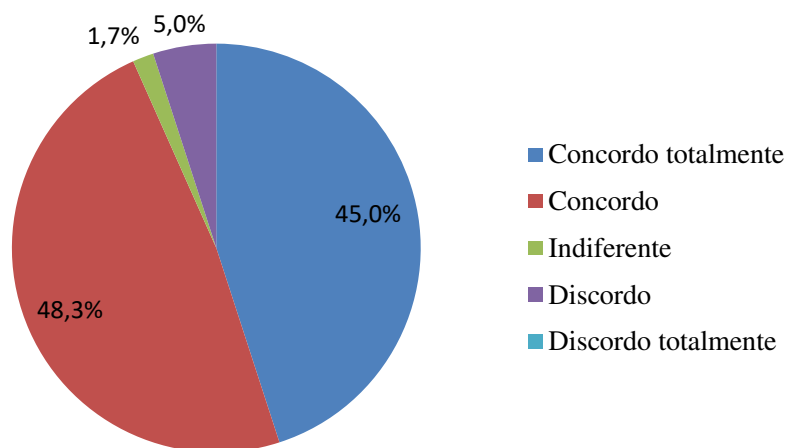


Gráfico 20. Os professores necessitam se aprimorar às novas tecnologias?

Fonte: Dados da pesquisa.

Como resultado (Gráfico 20), tem-se que 48,3% concordam ou concordam totalmente (45%) que os professores precisam de aprimoramento para incluírem as novas tecnologias em sala de aula. Isso demonstra a necessidade que o professor de Educação Física tem que ser capacitado a cerca do uso de novas tecnologias, em especial os jogos eletrônicos, para utilizarem em sala de aula como um recurso inovador e imprescindível nos dias atuais.

Mercado (1999) afirma que os profissionais da Educação devem saber incorporar e manusear as novas tecnologias no processo de aprendizagem, buscando novos aspectos do processo didático metodológico tradicionalmente usado nas escolas, onde o aluno é um mero receptor de conhecimentos. Portanto, o professor tem, em sua função, que aprender a lidar com as transformações do mundo globalizado.

Outro questionamento feito aos entrevistados foi que estes apontassem como profissionais de Educação Física, as suas percepções em relação ao desenvolvimento motor dos alunos, por nível de ensino, no decorrer das atividades propostas em sala de aula. Conforme ilustrado no Gráfico 21, os professores responderam, baseando-se em suas experiências em sala de aula, que os alunos apresentam um bom desenvolvimento motor nas suas atividades propostas.

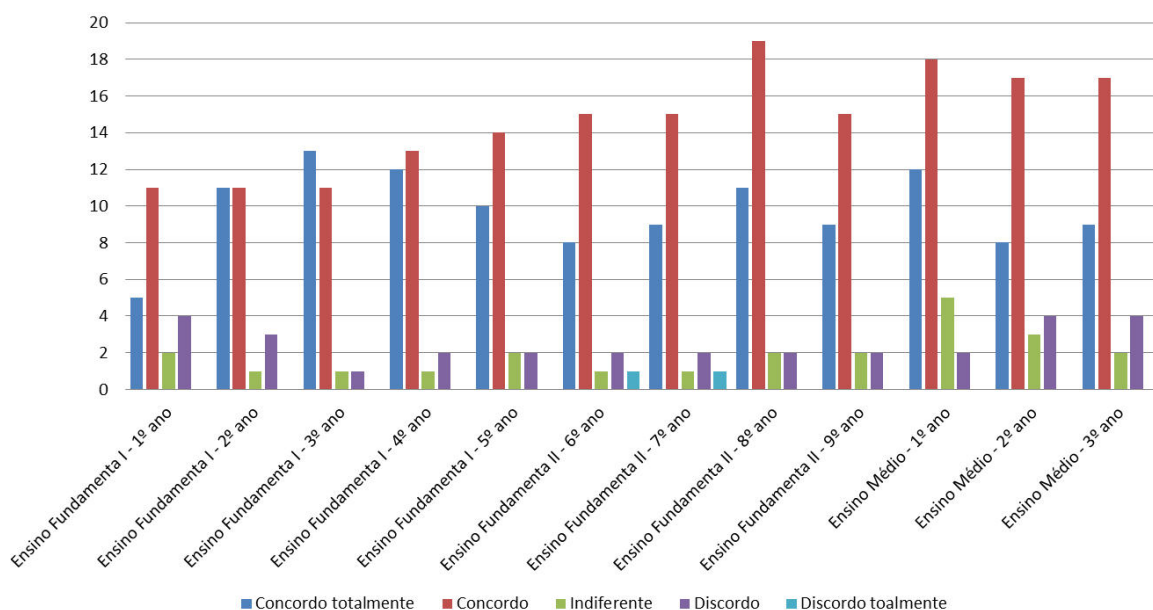


Gráfico 21. Como profissional de Educação Física, você percebe se durante as aulas os alunos tem um bom desenvolvimento motor no decorrer das atividades proposta pelo professor?
Fonte: Dados da pesquisa.

Contribuindo com essa afirmação os PCN (Brasil, 2001, p. 27) enfatiza que (...) “a Educação Física escolar deve oportunizar a todos os alunos o desenvolvimento de suas potencialidades de forma democrática e não seletiva, visando o seu aprimoramento como seres humanos”. Adriano Junior *et al* reforça dizendo que: “o conhecimento do que é vivido corporalmente vem à consciência e pode ser imaginado e refletido, transformado e reconstruído a partir dos interesses e motivações das crianças e jovens” (Adriano Junior *et al*, 2009, p. 28).

Os professores também apontaram motivos pelos quais há diferenças psicomotoras entre os alunos durante as aulas de Educação Física. Como resultado (ilustrado no Gráfico 22), tem-se que o sedentarismo é o maior problema (80% dos docentes indicaram esse motivo), seguido da motivação (48,3%), utilização abusiva dos jogos eletrônicos (40%), falta de espaço físico (25%).

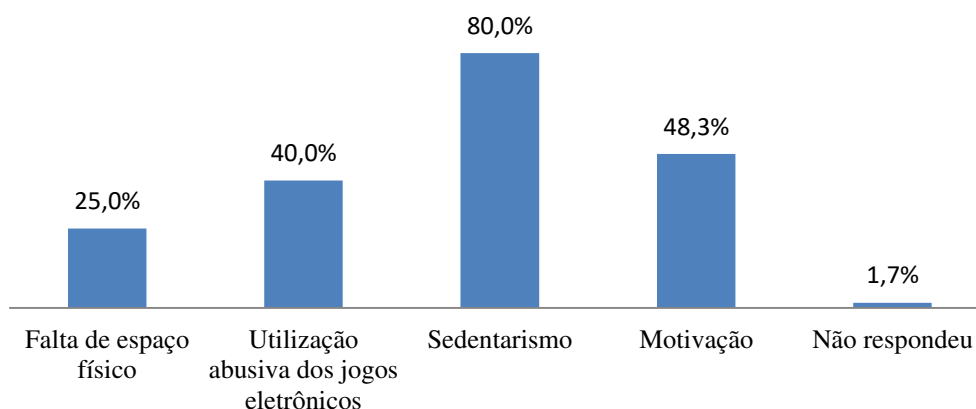


Gráfico 22. A que você atribui as diferenças psicomotoras entre os alunos durante as aulas de Educação Física?

Fonte: Dados da pesquisa.

Esse resultado se justifica porque para Hallal, Bertoldi, Gonçalves e Victoria (2006), deve ser uma questão de saúde pública o estímulo à atividade física desde a infância. Os autores destacam que o índice de sedentarismo é muito elevado nos países, independentemente de seu poder econômico, tendo como consequência um declínio na aptidão física. Isso reflete diretamente nas aulas de Educação Física, conforme revelado na pesquisa.

Além disso, segundo Duarte (2009), na escola observa-se frequentemente a separação entre os interesses e os motivos dos alunos com relação as atividades propostas pelo professor. O autor enfatiza que nem sempre os alunos dão o valor necessário para as atividades propostas, por não conseguirem compreender a sua importância em suas vidas. Portanto, é salutar que o professor motive os alunos para a realização das atividades propostas para a melhoria do desenvolvimento psicomotor do educando.

Nessa perspectiva, os professores foram questionados se acreditam que os jogos eletrônicos prejudicam as crianças em seu desenvolvimento afetivo e social e os resultados, apontados no Gráfico 23, indicam que a grande maioria concorda (40%) ou concorda totalmente (33,3%) com essa possibilidade. Portanto, é necessário que o professor fique atento à relação que o aluno tem com o jogo eletrônico, conduzindo-o sempre para uma aprendizagem satisfatória.

Para Palfrey (2011, p. 242), “os pais estão cobertos de razão ao se preocuparem com diversos jogos de *videogames*. Porém, os jogos não são exatamente iguais e nem todos são totalmente ruins”. Muitos jogos são promissores para o uso em ambientes educacionais. Contudo, o autor também relata que “as crianças podem ter uma probabilidade maior de serem mais agressivas por natureza, o que, por sua vez, é agravado pela mídia” (Palfrey, 2011, p. 243).

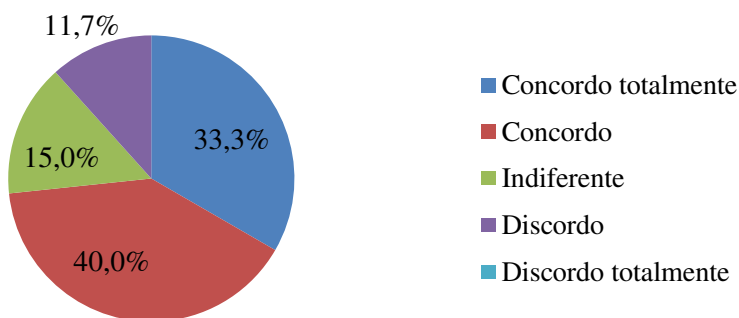


Gráfico 23. Você acredita que os jogos eletrônicos prejudicam as crianças em seu desenvolvimento afetivo e social?

Fonte: Dados da pesquisa.

De fato, há estudos sugerindo que o uso excessivo de jogos eletrônicos pode ocasionar diversos tipos de transtornos ao aluno e não pode ser negligenciado pelo educador.

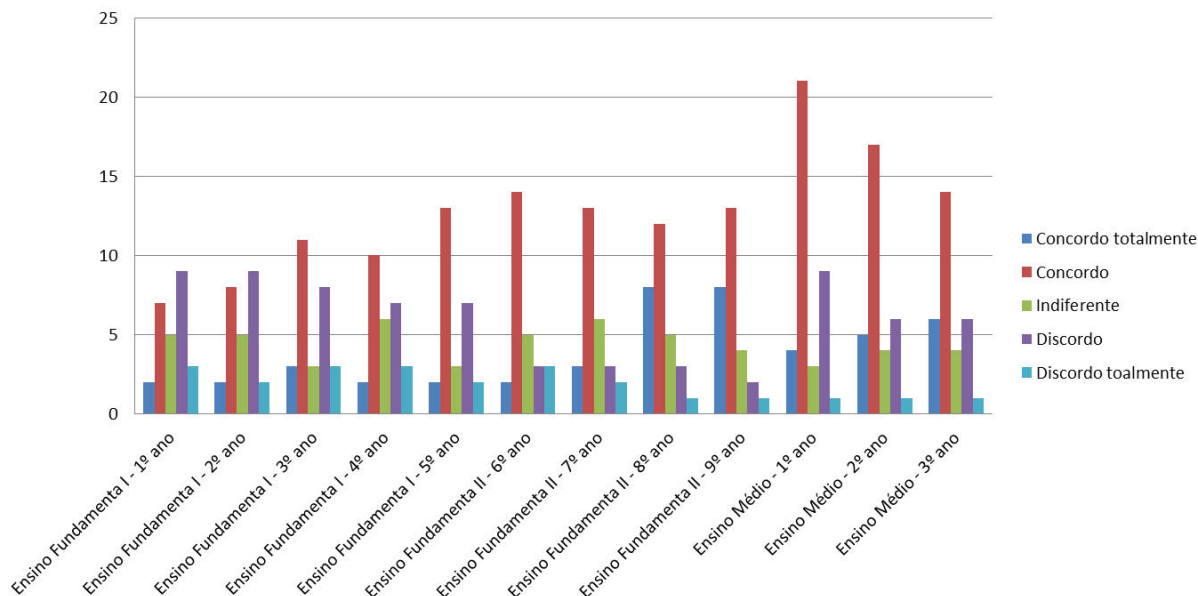


Gráfico 24. Seria positivo adotar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física?

Fonte: Dados da pesquisa.

Reforçando o resultado obtido anteriormente, pode-se constatar por meio do Gráfico 24 que não há um consenso entre os docentes sobre adotar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física nas séries iniciais (1º ano ao 4º ano do Ensino Fundamental). Contudo, há uma tendência positiva a partir do 6º ano do Ensino Fundamental até o 2º ano do Ensino Médio.

Pode-se afirmar que as novas tecnologias da informação são instrumentos que facilitam a criação de ambientes de aprendizagem desafiadores, como *incubadoras de conhecimento* interdisciplinar (Mercado, 1999). Assim, transformando estes ambientes em um lugar para se aprender a pensar, construir e explorar, buscando formular e reformular opiniões que seja relevante para a construção do aluno e que consenta o seu desenvolvimento pessoal.

Nesse contexto, segundo Mercado (1999, p. 35), “a inovação na escola consiste em levar a cabo pequenas ações cotidianas que tornam possíveis as mudanças, a curto e longo prazo, de maneira que beneficiem o processo de aprendizagem do aluno”.

De fato, os jogos eletrônicos fazem parte da vida das pessoas e em especial na vida dos jovens. Assim, como o próprio estudo confirma, podem contribuir para a formação, tanto no campo intelectual/cognitivo, como no campo social e afetivo do aluno. Contudo, devem ser utilizados como uma ferramenta pedagógica, em uma perspectiva crítica, analisando, por exemplo, o nível de ensino, a idade do aluno e o tipo de jogo a ser trabalhado, a fim de que sejam exploradas suas vantagens para o ensino e aprendizagem.

3.5 Considerações finais

A pesquisa realizada neste trabalho teve uma abordagem qualitativa, por meio da observação, análise e pesquisa em material documental e bibliográfico e teve uma abordagem quantitativa por meio do uso de recursos e técnicas estatísticas.

O questionário utilizado nesta pesquisa foi um instrumento de coleta e de medida. Os indicadores foram determinados e a partir daí foram formuladas as perguntas, buscando uma coerência e continuidade, para não cansar os respondentes. A apresentação dos resultados foi feita por meio de gráficos (os gráficos de colunas e pizza foram os escolhidos), números e porcentagem, como forma de facilitar a visualização dos resultados.

Em relação à natureza dos dados, o estudo foi qualitativo, pois buscou saber detalhes do objeto estudado, bem como traçar um perfil dos professores entrevistados e quantitativo, pois também buscou quantificar determinados fatores, permitindo análises estatísticas e tabulações a partir do questionário aplicado.

A coleta de dados “em primeira mão” se deu por meio de um questionário *on line*, contendo vinte e três perguntas abertas, fechadas, de múltipla escolha (que comporta mais de uma alternativa de resposta) e em escalas (instrumentos que objetivam medir a intensidade das opiniões e atitudes da maneira mais objetiva possível).

Houve o cuidado no desenvolvimento das perguntas para que estas seguissem as hipóteses que orientam a pesquisa. Também foi feito um planejamento para que o questionário não passasse a ideia de um exame ou de um interrogatório, deixando no entrevistado a sensação de ser ignorante ou induzindo-o a respostas insinceras.

A amostragem do estudo foi não probabilística³, selecionada por conveniência, formada por professores de Educação Física de escolas públicas estaduais e municipais de São Luís - MA. Este tipo de amostra foi o escolhido pela facilidade de acesso do pesquisador aos entrevistados e devido a questões relacionadas a limitações de tempo e custo para a realização da pesquisa com uma amostragem probabilística, fator comum no desenvolvimento de uma dissertação de mestrado (Mattar, 2012).

Destaca-se que motivar os participantes a responder o questionário foi uma tarefa exaustiva (foram usados todos os recursos disponíveis, tais como telefone, e-mail, contato presencial), pois o ideal era que todos os professores de Educação Física das escolas públicas do Estado e Município de São Luís participassem da pesquisa, mas somente sessenta professores se dispuseram a responder o questionário. Contudo, foram usadas técnicas estatísticas que permitem que o resultado da pesquisa seja confiável, apesar de não permitir generalizações.

³ A seleção dos elementos da população para compor a amostra depende ao menos em parte do julgamento ou conveniência do pesquisador (Mattar, 2012).

A escolha pela entrevista *on line* foi devido a conveniência de seu uso, a abrangência geográfica, custo, assim como a facilidade de manuseio dos dados. Ainda, conforme supracitado, foi realizado um planejamento para a entrevista, para que as informações necessárias fossem de fato colhidas. Entretanto, foram registrados fenômenos que surgiram durante a observação e que não foram esperados no planejamento, por exemplo, professores que deixaram de responder alguns itens do questionário, conforme pode ser visto pelo Gráfico 22. Contudo, é importante enfatizar que o entrevistado tem o direito de não responder a alguma das perguntas. Porém, esse fato foi devidamente registrado.

Com questões abertas, foi possível revelar o nível de informação do respondente, desvendando aspectos desconhecidos. Contudo, foram produzidas algumas respostas vagas ou o entrevistado não respondeu corretamente ao questionamento. A partir de todas as respostas dadas pelos entrevistados nessas questões, houve a necessidade de padronizá-las em agrupamentos de respostas para fins de análise dos resultados. Por exemplo, os professores responderam sobre a sua idade e depois essas respostas foram tabuladas em quatro faixas etárias (até 35 anos; 36 a 45 anos; 46 a 55 anos; acima de 56 anos), conforme pode ser observado no Gráfico 4.

As questões fechadas permitem comparações, sendo fácil de serem tratadas quantitativamente. Contudo, podem induzir ou distorcer as respostas, pois requer um conhecimento prévio dos entrevistadores das possíveis alternativas. Para minimizar tal efeito, utilizou-se a escala de Likert (Mattar, 2012), que permite avaliar o grau de concordância do entrevistado com relação a atributos que desejam ser medidos. Nesse tipo de questão, optou-se pela tabulação dos dados de escala a partir da frequência das respostas e para posteriormente serem analisadas em termos percentuais, como pode ser observado, por exemplo, por meio do Gráfico 11.

De acordo com as respostas sobre o perfil dos professores que responderam ao questionário, observou-se uma distribuição de gênero relativamente equilibrada, sendo que a maioria dos entrevistados tem mais de 35 anos; possuem formação acadêmica na área de Educação Física e têm mais de 10 anos de experiência na docência.

O estudo também revelou que os professores têm uma carga horária semanal elevada, às vezes acima do permitido por lei; trabalham em pelo menos duas escolas e ministram aula em diversas séries.

Em relação às suas percepções sobre os jogos tradicionais e eletrônicos, os docentes pesquisados priorizam os jogos e o esporte como conteúdos em suas aulas. Além disso, conhecem a importância e valorizam o uso dos jogos tradicionais no processo de ensino e aprendizagem por acreditarem em seus benefícios em relação ao desenvolvimento psicomotor

das crianças. Acreditam, também, que os jogos eletrônicos podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança.

Os professores entrevistados indicaram, entre outros, que problemas com o espaço físico e a falta de recursos didáticos disponíveis são os principais fatores que dificultam o ensino de Educação Física.

Além do mais, os respondentes percebem que os alunos do ensino Fundamental são mais motivados diante das aulas com os jogos tradicionais do que os alunos do Ensino Médio. Em contrapartida, diante das aulas com os jogos eletrônicos os alunos são motivados em todas as séries do Ensino Fundamental ao Médio.

Nesse contexto, os resultados apontam para a necessidade de inovação nos procedimentos de ensino na área da Educação Física para se aproximarem dos hábitos cotidianos dos alunos, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais motivante. Isso implica na necessidade revelada no estudo de aprimoramento dos professores para incluírem as novas tecnologias, em especial os jogos eletrônicos, em sala de aula.

Ademais, a pesquisa revela que os alunos do ensino fundamental I preferem os jogos tradicionais, enquanto que os alunos do fundamental II até o 2º ano do ensino médio preferem os jogos eletrônicos. Entretanto, somente 40% dos professores entrevistados acredita que os jogos eletrônicos podem ajudar no desenvolvimento das funções motoras do aluno.

Os professores também responderam que os alunos apresentam um bom desenvolvimento motor nas suas atividades propostas. Contudo, apontaram que o sedentarismo, a falta de motivação e a utilização abusiva dos jogos eletrônicos são os principais motivos pelos quais há diferenças psicomotoras entre os alunos durante as aulas de Educação Física.

Por fim, os respondentes acreditam que os jogos eletrônicos podem prejudicar as crianças em seu desenvolvimento afetivo e social. Portanto, é papel fundamental do professor saber conduzir a utilização desses recursos pedagógicos para uma aprendizagem satisfatória.

Ressalta-se que, apesar de todo o cuidado necessário ao avaliar os dados, é importante reconhecer que houve fragilidades no estudo em relação ao *design* da pesquisa, tanto em termos de acesso, quanto em termos de tamanho da amostra, pois somente sessenta professores responderam ao questionário. Por isso, recomenda-se que outros estudos contribuam com o procedimento amostral para aperfeiçoar as comparações.

Ademais, para os objetivos do estudo aqui desenvolvido, a sinalização geral dos resultados obtidos reafirma que os professores de Educação Física concordam que os jogos tradicionais e os jogos eletrônicos, aplicados com o devido planejamento e recurso pedagógico adequado, podem contribuir fortemente para o desenvolvimento psicomotor da criança.

CONCLUSÃO

A escola deve ser um espaço democrático do saber e de convivência. Portanto, se faz necessário enfatizar que em cada momento de nossas vidas temos que nos confrontar com novos desafios, aprendendo assim a lidar com medos e anseios, pois estes sentimentos são necessários para o nosso fortalecimento e amadurecimento.

Assim não poderia deixar de mencionar o quanto foi relevante tanto no aspecto pessoal enquanto no profissional, as experiências e expectativas vividas junto a PES, que faz parte do primeiro e segundo capítulos desta pesquisa. Por meio das diferentes áreas de conhecimentos (português matemática, história, geografia e ciências) os alunos adquiriram competências, habilidades e experiências em todos os aspectos - cognitivo, motores, afetivo e social, com o objetivo de atuarem no mundo de forma compromissada e responsável.

A investigação intitulada “Percepções dos professores de educação física a respeito da importância dos jogos tradicionais x jogos eletrônicos para o desenvolvimento psicomotor das crianças” revelou que o uso de jogos tradicionais, bem como os jogos eletrônicos, pode contribuir efetivamente para o processo de formação integral dos alunos. Contudo, os alunos terão benefícios com esses tipos de atividades, se houver uma valorização do uso desse recurso pedagógico nas escolas. Assim, os jogos poderão se transformar em uma fonte inesgotável de atividades lúdicas.

Levando-se em conta que a maioria das escolas públicas não possui materiais didáticos específicos, espaços físicos, turmas com a quantidade elevada de alunos matriculados, há uma grande dificuldade em se realizar trabalhos com a Educação Física tradicional com qualidade.

Entendemos que os jogos tradicionais são poderosos meios de comunicação do passado com o presente, na medida em que eles veiculam virtudes morais, que repercutirão para toda a vida. Eles fazem parte do cotidiano dos nossos alunos, portanto, faz-se necessário trazermos os jogos tradicionais para as aulas de educação física como uma ferramenta a nosso favor durante o processo de ensino e aprendizagem, conscientizando os alunos sobre o que é certo e o que é errado, evidenciando aos alunos que determinados comportamentos podem influenciar suas vidas de forma positiva ou negativa, afinal, é tarefa do professor orientar e conduzir os alunos para que haja respeito, integração e aproveitamento nas aulas de educação física.

O papel do professor é transformar suas aulas, propiciando às crianças a participação em diferentes atividades corporais. O professor é a peça fundamental para que exista uma educação física escolar que garanta ao aluno o acesso ao conhecimento prático e conceitual e para que isso ocorra é necessário abandonar práticas tradicionais e dar ênfase àquelas que contemplem todas as dimensões relacionadas à prática corporal. De acordo com os PCN (Brasil, 2011, p. 27) (...) “É fundamental também que se faça uma clara distinção entre os objetivos da Educação

Física escolar e os objetivos do esporte, da dança, da ginástica e da luta profissionais. A Educação Física escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos”. Portanto, a escola também, por sua vez, deve cumprir com a sua missão que é transformar uma realidade cada vez mais difícil aos olhos de todos que estão inseridos neste contexto.

Salientamos, também, que o presente estudo não tem a pretensão de esgotar este tema, visto a sua complexidade de interpretações e o seu ponto de vista, mesmo porque não pretendemos fazer do lúdico a única possibilidade de se trabalhar a Educação Física Escolar, pois todos os seus benefícios têm seus limites e a fim de evitar decepções inúteis, apenas propomos que ela sirva de incentivo para que outros estudiosos venham a enveredar pelo tema, complementando-o ou discordando.

BIBLIOGRAFIA

- Ajuriaguerra, J. (1980). *Manual de psiquiatria infantil*. (2ª Ed.). Rio de Janeiro: Masson do Brasil.
- Alunoon. (2017). *Cantigas de roda – recreação infantil*. Recuperado em 02 Abril, 2017 de <http://alunoon.com.br/artigos.php?a=8>.
- Alves, F. (2016). *A infância e a psicomotricidade: a pedagogia do corpo e do movimento*. RJ: Wak Editora.
- Antunes, C. (2001). *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. (9ª Ed.). Petrópolis: vozes.
- Ascom - Prefeitura de São Luís (2013). *Amigo do Vermelho: uma voz que não cala*. Portal vermelho. Recuperado em 07 Maio, 2017 de <http://www.vermelho.org.br/noticia/203726-1>.
- Barbière, C. (org.) (1996). *Esporte educacional: uma proposta renovada*. Recife: Universidade de Pernambuco.
- Botelho, J. (2007). *Conhecendo e Debatendo a História no Maranhão*. São Luís: Fort Gráfica.
- Brasil, Secretaria de Educação Fundamental (2002). *Proposta Curricular para a educação de jovens e adultos : segundo segmento do ensino fundamental: 5a a 8a série : introdução / Secretaria de Educação Fundamental, 148 p. il.,v. 1 .*
- Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. (2001). *Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. – (3ª Ed.)*. Brasília: MEC/SEF.
- Brasil, Lei Federal n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. (1998). *LDB _ Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Brasília. MEC.
- Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa*. Brasília: MEC/SEF.
- Brasil (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental: Matemática*. Brasília: MEC.
- Brasil, Ministério da Educação e Cultura. (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais de Ciências*. Vol. 4, p. 120.
- Brasil, Secretaria de Ensino fundamental. (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia*. Brasília: MEC/SEF.
- Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais: MEC/SEF. História*. Brasília.

- Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. (2011). Parâmetros Curriculares Nacionais: MEC/SEF. Educação Física (3ª Ed.). Brasília.
- Bregolato, R. (2007). *Cultura corporal do jogo*. São Paulo: Ícone.
- Brodbek, M. (2012). *Vivenciando a história: metodologia de ensino da história*. Curitiba: Base Editorial.
- Brougère, G. (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Cabello, I.(2016). *TIC en el aula.Emaze: Aprendizaje cooperativo*. Recuperado em 07 Maio, 2017 de <https://www.emaze.com/@ACOFOWWT/Presentation-Name>.
- Caillois, R. (1994). *Los Juegos Y Los Hombres - Lá máscara y el vértigo*. México: Fondo da Cultura Económica.
- Campos, H. (2012). *A história e a formação para a cidadania nos anos iniciais do ensino fundamental*. São Paulo: Livraria Saraiva.
- Carvalho, D. (2011). *Metodologia do ensino da Matemática*. (4ª Ed). São Paulo: Cortez.
- Carvalho, L. (2011). *O significado identitário do reggae para comunidade no bairro popular de São Francisco de São Luís- Maranhão- Brasil*. Acesso em 8/maio/2017.
- Carvalho, R. (2011). *Educação física escolar de Jovens e adultos*. (1ª Ed.). Curitiba, PR: CVR.
- Castellani Filho, L.; Soares, C.; Taffarel, C.; Varjal, E.; Escobar, M. & Bracht, V. (2009). *Metodologia do ensino de educação física*. (2ª Ed.). São Paulo: Cortez.
- Château, J. (1987). *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus.
- Cordeiro, A. & Trovão, J. (2006). *Atlas do Maranhão: espaço geo-histórico e cultural*. João Pessoa – PB: Editora Grafset.
- Costa, A. (2010). *Psicopedagogia e psicomotricidade: pontos de intersecção nas dificuldades de aprendizagem*. (7ª Ed.). Petrópolis – Rio de Janeiro: Vozes.
- De Marco, A. (org.) (2006). *Educação física: cultura e sociedade*. Campinas – São Paulo: Papyrus.
- Duarte, J. (2009) *O jogo e a criança*. Mestrado em Ciências da Educação Supervisão Pedagógica: Lisboa.
- Durante, M. (1998). *Alfabetização de adultos: leitura e produção de textos*. Porto Alegre: Grupo A.
- Elkonin, D. (1984). *Psicologia del juego*. Havana: Pueblo y Educación.
- Farias, I.; Sales, J.; Braga, M. & França, M. (2011). *Didática e docência: aprendendo a profissão*. (3ª Ed.). Nova ortografia – Brasília: Liber Livro.
- Ferreira, V. (2003). *Educação Física: Recreação, Jogos e Desportos*. Rio de Janeiro: Editora Sprint.

- Ferreira, V. (2006). *Educação física: interdisciplinaridade, aprendizagem e inclusão* Rio de Janeiro: Editora Sprint.
- Fonseca, M. (2012). *Educação matemática de jovens e adultos: especificidades, desafios e contribuições*. (3ª Ed.). Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Freire, J. (2009). *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione.
- Friedman, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Editora Moderna.
- Furter, P. (1972). *Educação e vida: contribuição à definição da educação permanente*. Petrópolis: Vozes.
- Gadotti, M. & Romão J. (2003). *Educação de jovens e adultos: teoria e prática e proposta*. (6ª Ed.). São Paulo: Cortez.
- Gil, A. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. (4ª Ed.). São Paulo: Atlas.
- Gonçalves, M.; Pinto, R. & Teuber, S. (1996). *Aprendendo a educação física: da pré escola até a 8ª série do 1º grau*. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro.
- Hallal, P.; Bertoldi, A.; Gonçalves, H. & Victoria, C. (2006). Prevalência de sedentarismo e fatores associados em adolescentes de 10-12 anos. *Cadernos de Saúde Pública*, 22,1277-1287.
- Hilton, J. (2015). *Viagens pedagógicas – São Luís e lençóis maranhenses*. Recuperado em 7 Maio, 2017 de <http://www.santacecilia.com.br/atividades-complementares/viagens-pedagogicas/noticias/sao-luis-e-lencois-maranhenses>.
- Hoff, M. (2001). *Pensamento dialético em um jogo computadorizado*. Campinas: Instituto de Psicologia e fonoaudiologia da PUC.
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. (4ª Ed.). São Paulo: Perspectiva.
- Júnior A.; Júnior, A.; Costa, C. & D'Angelo, F. (2009). *Jogos educativos: estrutura e organização da prática*. (5ª Ed.). São Paulo: Phorte.
- Júnior, C. & Fereira, H. (2009). *Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola*. Recuperado em 05 Dezembro, 2015 de <http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/Vertentes/Helenice%20e%20Dilton.pdf>.
- Júnior, C.; Sasson, S.; Sanches, P.; Cizoto, S. & Godoy, D. (2014). *Projeto coopera: ciências, 5º ano: ensino fundamental: anos iniciais*. São Paulo: Saraiva.
- Kishimoto, T. (1993). *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petropólis, RJ: Vozes.
- Kishimoto, T. (2006). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. (9ª Ed.). São Paulo: Cortez.

- Leal, T.; Albuquerque, E. & Morais, A. (2010). *Alfabetizar letramento na EJA: fundamentos teóricos e propostas didáticas*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Le Boulch (1987). *Educação psicomotora: psicocinética na idade escolar*. (2ª Ed.). Tradução por Jeni Wolff. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Levin, E. (1995). *A clínica psicomotora*. Petrópolis: Vozes.
- Lévy, P. (1993). *As tecnologias da inteligências: o futuro do pensamento na era da informática*. (34ª Ed.). Rio de Janeiro.
- Lima, J. (2008). *O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica : Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação.
- Luckesi, C. (2006). *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. (18ª Ed.). São Paulo: Cortez.
- Machado, N. (1995). *Epitomologia e didática: as concepções de conhecimento e inteligência e a prática docente*. São Paulo: Cortez.
- MapasBlog (2012). *Mapas de São Luís - MA*. Recuperado em 05 Outubro, 2017 de <http://mapasblog.blogspot.com.br/2012/06/mapas-de-sao-luis-ma.html>.
- Mattar, F. (2012). *Pesquisa de marketing – edição compacta*. (5ª Ed.). Elsevier Editora Ltda. p. 336.
- MEC – Ministério da Educação. (2014). *Relatório educação para todos no Brasil 2000-2015*. Brasília. Recuperado em 10 abril, 2017, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232699POR.pdf>.
- Mercato, L. (2009). *Formação continuada de professores e novas tecnologias*. Maceió: Edufal.
- Melo, V. (1981). *Folclore Infantil*. Rio de Janeiro: Editora Cátedra.
- Mian, R. (2003). *Monitor de Recreação: Formação Profissional*. São Paulo: Editora Testonovo.
- Moreira, E. (2006). *Educação física escolar: desafios e propostas 2*. Jundiaí- SP: Editora Fontoura.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khouri Daher e Marcelo Fernandez Cuziol. São Paulo: Itaú Cultural / Ed. da UNESP.
- Nascimento, M. (2001). *Geografia do Maranhão*. São Paulo: FTD.
- Neira, M. (2007). *Ensino da educação física. Coleção ideias em ação*. São Paulo: Thompson.
- Negrine, A. (1994). *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: PRODIL.
- Oliveira, G. (1997). *Psicomotricidade – educação e reeducação num enfoque psicopedagógico*. Petrópolis: vozes.
- Oliveira, R.; Almeida, V. & Fonseca, V. (2012). *A reflexão e a prática do ensino: história*. São Paulo: Blucher.
- Palfrey, J. (2011). *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: Grupo A.

- Pereira, R. & Cano, M. (2012). *A reflexão e a prática no ensino de geografia*. São Paulo: Blucher.
- Perrenoud, P. (1999). *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas*. Porto Alegre: Artmed.
- Perrenoud, P. (2000). *Dez competências para ensinar*. Porto Alegre: Artmed.
- Piaget, J. (1967). *O raciocínio na criança*. (2ª Ed.). Rio de Janeiro: Real.
- Piaget, J. (1975). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. (2ª Ed.) Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Piaget, J. (1976). *Psicologia e pedagogia*. (3ª Ed.). Rio de Janeiro: Forense- Universitária.
- Ramos, D. (2008). *Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral*. Universidade Federal de Santa Catarina.
- Ramos, Z. (2014). *Conhecimentos pedagógicos*. (6ª Ed.). Brasília: Vestcon.
- Rizzi, L. & Haydt, R. (1986) *Atividades Lúdicas na Educação da Criança*. São Paulo: Ática.
- Rodrigues, C.; Strahler, T. & Bertalia D. (2011). “O jovem, a saúde e a cidade” Revista Pandora Brasil Nº 30 – Maio. <http://revistapandora.sites.uol.com.br/4>
- Sadovsky, P. (2010). *O ensino da matemática hoje: enfoques, sentidos e desafios*. Tradução: Antônio de Pádua Sanesi: apresentação e revisão técnica da tradução Ernesto Rosa Neto. (1ª. Ed.) São Paulo: Ática.
- Sampaio, F. (2008). *Geografia do Maranhão, 4º ou 5º ano: ensino fundamental*. (1ª Ed.) São Paulo: Scipione.
- Scarpato, M. (org.) (2007). *Educação física – como planejar as aulas na educação básica*. São Paulo: Avercamp.
- Schliemann, A.; Carraher, D. & Carraher, T. (2003). *Na vida dez, na escola zero*. São Paulo: Cortez.
- Schwartz, S. (2012). *Alfabetização de jovens e adultos: teoria e prática*. (2ª Ed.) Petrópolis, RJ: Vozes.
- Silva, J. & Silveira, E. (2007). *Apresentação de trabalhos acadêmicos: normas e técnicas*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Silva, A. (2007). *A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física*. Monografia (especialização) – Universidade de Brasília. Centro de Ensino a Distância.
- Silva, A. (2012). *Os jogos eletrônicos de movimento e as práticas corporais na percepção de jovens*. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.
- Smole, K. & Diniz, M. (2012). *Materiais manipulativos para o ensino das quatro operações básicas*. São Paulo: Coleção mathemoteca.

- Smole, K.; Diniz, M. & Milane, E. (2007). *Jogos de matemática. Caderno do Mathema*. Porto Alegre, Editora Arpned.
- Soares, C. (2001). *Corpo , conhecimento e educação: notas esparsas*. In: Soares , C. L. (Org.). *Corpo e história*. Campinas: Autores Associados.
- Soares, M. (2006). *Letramento: um tema em três gêneros*. (2ª Ed.) Belo Horizonte: Autêntica.
- Soler, R. (2006). *Educação física: uma abordagem cooperativa*. Rio de Janeiro: Sprint.
- Vale, F. & Santos, C. (2006). *Jogos Eletrônicos na Educação: Um estudo da proposta dos jogos estratégicos*, 111 f. Monografia (Graduação em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão.
- Vasconcelos, M. (2012). *O espaço psicopedagógico do neuroaprendiz: vamos brincar de amarelinha, regras do jogo e modelos*. Santa Cruz de Capibaribe- PE. Recuperado em 01 Abril, 2017 de <http://atividadespedagogicasprofgracilene.blogspot.com.br/2012/04/vamos-brincar-de-amarelinharegras-do.html>.
- Vergara, S. (1998). *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. São Paulo: Atlas.
- Veiga, I. (1995). *Projeto-político pedagógico da escola: uma construção possível*. IN: Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico. Campinas, SP: Papyrus.
- Vygotsky, L. (1987). *História del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Ciudad de la Habana, Editorial Científico Técnica.
- Vygotsky, L. (1988). *A formação social da mente*. (2ª Ed.) São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. (1989). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Trad. do grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos- Departamento de Ciências Biológicas da USP. (orig. 1935). São Paulo: Martins Fontes.
- Wallon, H. (1981). *A evolução da psicologia da criança*. (2ª Ed.). Tradução de Ana de Moura e Rui de Moura. São Paulo: Andes.
- Wallon, H. (2007). *A evolução da psicologia da criança*. São Paulo: Martins Fonseca .

APÊNDICES

APÊNDICE 1 – Regências das aulas ministradas na PES

Tabela 18: Plano de aula da PES de Ciências 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Ciências		Data: 31/08/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Recursos Naturais	Valorizar os recursos naturais que existem na natureza; Preservar e entender que os recursos naturais são indispensáveis para a vida na terra.	Água; Solo; Petróleo.	<i>Micro- System;</i> Textos; Cartaz; CD; Quadro Branco e Pincel; Fichas.	Participação; Interesse; Trabalho em grupo.
Metodologia/Sequência Didática				
Apresentação da música de Guilherme Arantes “Planeta Água”; Distribuição de textos com a letra da música; Aula expositiva; Dividir a turma em 3 grupos para elaboração de tarefas, ou seja, os alunos farão desenhos relacionados ao assunto visto na aula de recursos naturais.				
Sumário: Estudo dos Recursos Naturais: água, solo e petróleo.				

Tabela 19: Plano de aula da PES de Geografia 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Geografia		Data: 15/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Tecnologia e Atividades Econômicas	Avaliar consequências negativas e positivas do hábito de consumo resultante do desenvolvimento tecnológico; Reconhecer a interferência da tecnologia na transformação do espaço geográfico e dentro da sala de aula	A Tecnologia em nossa vida	Rádio; Micro system; Celulares; Enfim todas as tecnologias que estão a nossa disposição. Cartazes com desenhos aparelhos tecnológicos.	Participação e interesse dos alunos.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva do professor, sendo que no decorrer das aulas o professor mostrará os diversos tipos de tecnologia que estão à disposição em nosso cotidiano representado em cartazes através de desenhos, enfatizando o uso errado do celular em sala de aula, avaliando pontos negativos e positivos do mesmo.				
Sumário: Estudo das tecnologias em nossa vida.				

Tabela 20: Plano de aula da PES de Português 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Português		Data: 16/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Ortografia	Identificar as palavras escritas com SS e Ç, através dos cartazes, gravuras e textos apresentados em sala de aula; Escrever corretamente grupos de palavras escritas com SS e Ç.	Palavras com SS e Ç.	Dicionário; Cartazes; Gravuras; Textos; Quadro; Livro Texto; Dinâmicas de grupos	Ditado de palavras no quadro.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva, apresentação de cartazes, gravuras e textos com palavras escritas com SS e Ç, os alunos irão ler e escrever estas palavras, e em seguida fazer a leitura do texto, grifando as palavras encontradas com SS e Ç. Ao final fazer um ditado de palavras no quadro. Divide-se a turma em grupos A, B e C, ganhará o grupo que mais tiver acertos a proporção que forem escrevendo no quadro.				
Sumário: Estudo de Ortografia SS e Ç.				

Tabela 21: Plano de aula da PES de História 5º ano A

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Marília Abreu		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: História		Data: 18/09/2015		
Série: 5º ano A		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
As conquistas sociais e os desafios no Brasil	Respeitar o próximo; Entender as diferenças, respeitando uns aos outros; Ter censo crítico em relação a acessibilidade das pessoas com deficiências.	Pessoas com deficiências e a acessibilidade	Aula expositiva; Texto (Declaração de Salamanca) Livro dos alunos	Participação e interesse dos alunos.
Metodologia/Sequência Didática				
Fazer leitura na sala de aula alguns tópicos da Declaração de Salamanca que é considerada um dos principais documentos mundiais que visam a Inclusão Social, trabalhar o próprio texto com os alunos, fazendo com que eles próprios construam um documento em sala de aula sobre direitos e deveres das pessoas com deficiência, e elencar dentro da própria escola se há de fato acessibilidade para as pessoas com deficiência, e o que eles poderiam está colocando em seus textos para a melhoria dessas condições.				
Sumário: Estudo para a acessibilidade das crianças para com as pessoas com deficiência e a acessibilidade.				

Tabela 22: Plano de aula da PES de Matemática 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA				
Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Walber Santana		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: Matemática		Data: 15/09/2015		
Série: 5ª e 6ª série EJA		Tempo: 50 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Multiplicação	Identificar situações relacionadas a multiplicação Resolver problemas que envolvem a operação de multiplicação; Ler e interpretar problemas que envolvam a multiplicação, trazendo para sala a própria realidade do aluno.	Problemas com multiplicação	Aula expositiva; Quadro; Livro texto.	Participação e interesse dos alunos.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva, com leitura e interpretação dos textos para a realização dos problemas que envolvam a própria realidade do aluno, sistematização de resultados de tabuada de maneira lúdica.				
Sumário: Estudo de problemas com multiplicação.				

Tabela 23: Plano de aula da PES de Geografia 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Danúcia Sousa		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I		Data: 18/09/2015		
Disciplina: Geografia				
Série: 5ª e 6ª série EJA		Tempo: 100 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
A melhor idade	<p>Discutir entre si se os direitos dos idosos estão sendo respeitados em nossa sociedade;</p> <p>Valorizar a pessoa idosa;</p> <p>Respeitar e cuidar do idoso dentro e fora do seu lar.</p>	Os direitos dos idosos no Brasil	<p>Estatuto do idoso;</p> <p>Livro dos alunos;</p> <p>Cartazes com figuras de idosos</p>	Interesse e participação dos alunos
Metodologia/Sequência Didática				
<p>Aula expositiva. Ler com a turma o Estatuto do Idoso. Identificar nos cartazes, que ser idoso é também sinônimo de movimento. Debate sobre o direito do idoso a ter qualidade de vida.</p>				
<p>Sumário: O estudo dos direitos dos idosos no Brasil.</p>				

Tabela 24: Plano de aula da PES de História 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Gilvana Cardoso		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I		Data: 15/09/2015		
Disciplina: História				
Série: 5ª e 6ª série EJA		Tempo: 50 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Da liberdade à repressão	Reconhecer a participação popular pelo fim da ditadura militar. Caracterizar o período da ditadura militar sobre tudo em 1968 e 1974, no Brasil (“anos de chumbo”).	Ditadura militar: democracia suspensa	Documentário da época da ditadura: “Ditadura e democracia no Brasil”; DVD; <i>Datashow</i> ; <i>Notebook</i> ; <i>Micro system</i> .	Participação e interesse dos alunos.
Metodologia/Sequência Didática				
<p>Aula expositiva, abordando os conceitos fundamentais para a vida em sociedade através do questionamento dos alunos do significado das palavras democracia, ditadura e liberdade. A partir das respostas dadas pelos alunos conceituar cada um desses itens citado acima. Em seguida fazer uma reflexão acerca do documentário: “Ditadura e democracia no Brasil”, elencando as partes mais significativas para eles no decorrer do documentário.</p>				
<p>Sumário: O estudo da Ditadura Militar.</p>				

Tabela 25: Plano de aula da PES de História 5ª e 6ª série EJA

PLANO DE AULA Prática de Ensino Supervisionada				
Prof.(a) Orientador(a): Sérgio Mendes		Prof.(a)/ Educador(a) Cooperante: Gilvana Cardoso		
Aluno(a): Antonia Pereira da Silva		Local de Estágio: UEB Prof. Ronald da Silva Carvalho		
Nível de Ensino: Ensino Fundamental I Disciplina: História		Data: 16/09/2015		
Série: 5ª e 6ª série EJA		Tempo: 50 min		
Tema	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Da Liberdade a Repressão.	Interiorizar, mediante o quadro da ditadura militar, a ideia de democracia e da necessidade da sua reconquista como estímulo que guia grupos de sociedade (operários, artistas, estudantes, grupos políticos organizados).	O povo unido pela democracia.	<i>DVD;</i> <i>Quadro;</i> <i>Pincel;</i> <i>Datashow</i> (vídeo); <i>Notebook.</i>	Participação e interesse dos alunos; Debates sobre o assunto.
Metodologia/Sequência Didática				
Aula expositiva dinamizada a partir de recortes de fatos extraídos da internet, localizados temporalmente durante o regime militar brasileiro. Exploração de vídeo documentário (Vídeo: Apesar de você - Chico Buarque – Ditadura Militar), sobre a luta do povo em busca dos seus valores e o direito de ir e viver em seu país. Dividir em dois grupos (ditadura e democracia) e realizar um debate em sala de aula.				
Sumário: Estudo sobre a luta pela democracia.				

APÊNDICE 2 – Questionário *on line*, recurso utilizado para entrevista dos professores.

QUESTIONÁRIO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

***Obrigatório**

1. *Marcar apenas uma oval.*

Opção 1

2. **Idade ***

3. **Sexo:**

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

4. **Formação Profissional:**

Marque todas que se aplicam.

Educação Física

Outra

5. **Se indicou Outra, refira qual a formação que possui:**

6. **Tempo de atuação profissional:**

7. **Quantas horas leciona por semana**

Marque todas que se aplicam.

menos de 20 horas

entre 21 e 30 horas

entre 31 e 40 horas

entre 41 e 50 horas

mais de 51 horas

8. Nível de ensino que leciona

Marque todas que se aplicam.

- Ensino Fundamenta I - 1ºano
- Ensino Fundamenta I - 2ºano
- Ensino Fundamenta I - 3ºano
- Ensino Fundamenta I - 4ºano
- Ensino Fundamenta I - 5ºano
- Ensino Fundamenta II - 6ºano
- Ensino Fundamenta II - 7ºano
- Ensino Fundamenta II - 8ºano
- Ensino Fundamenta II - 9ºano
- Ensino Médio 1ºano
- Ensino Médio 2ºano
- Ensino Médio 3ºano

9. 1 – Quais dos conteúdos abaixo você mais prioriza nas aulas de Educação Física?

Marque todas que se aplicam.

- Esporte
- Dança
- Lutas
- Ginástica
- Jogos

10. 2 - Para você os Jogos Tracionais podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança?

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo
- Indiferente
- Discordo
- Discordo totalmente

11. 3 - Para você os Jogos Eletrônicos também podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança?

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo
- Indiferente
- Discordo
- Discordo totalmente

12. 4- Você se apoia nos Jogos Tradicionais tais como: amarelinha, queimada, rouba bandeira, entre outros, nas aulas de Educação Física? *

Marcar apenas uma oval.

- Nunca
- Raramente
- De vez em quando
- Habitualmente

13. 5 - - Quais atividades (jogos) você mais utiliza nas de Educação Física?

Marque todas que se aplicam.

- Queimado
- Amarelinha
- Voleibol
- Rouba bandeira
- Travinha

14. 6 - - Cite quais as principais dificuldades que você encontra ao ministrar as aulas de Educação Física?

Marque todas que se aplicam.

- Comportamento dos alunos
- Tempo das aulas
- Recursos didáticos disponíveis
- Espaço físico
- Dimensão da turma

15. 7 - Como você percebe a reação dos seus alunos diante das aulas com os jogos tradicionais?

Marcar apenas uma oval por linha.

	Motivados	Indiferentes	Desmotivados
Ensino Fundamental I - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 4º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 5º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 6º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 7º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 8º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 9º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino médio - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. 8 - Como você percebe a reação dos seus alunos diante das aulas com os jogos eletrônicos?

Marcar apenas uma oval por linha.

	Motivados	Indiferentes	Desmotivados
Ensino Fundamental I - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 4º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino fundamental I - 5º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 6º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 7º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino fundamental II - 8º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 9º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. 9 - Na sua opinião os jogos eletrônicos tendem ser mais atrativos que os jogos tradicionais. Responda de acordo com os níveis de ensino relacionados abaixo ?

Marcar apenas uma oval por linha.

	Concordo totalmene	Concordo	Indiferente	Discordo	Discordo totalmente
Ensino Fundamental I - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 4º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 5º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 6º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 7º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 8º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 9º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. 10 - Em relação aos Jogos Eletrônicos, você acredita que os mesmos trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças?

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo
- Indiferente
- Discordo
- Discordo toalmente

19. **11 - Em relação aos Jogos Tradicionais , você acredita que os mesmos trazem benefícios para o desenvolvimento motor das crianças ?**

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo
- Indiferente
- Discordo
- Discordo totalmente

20. **12 - Atualmente o mundo virtual esta atrelado ao cotidiano das crianças. Por conta dessa evolução você acha que os professores necessitam se aprimorar a essas novas tecnologias ?**

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo
- Indiferente
- Discordo
- Discordo totalmente

21. **13 - -- Como profissional de Educação Física, você percebe se durante as aulas os alunos tem um bom desenvolvimento motor no decorrer das atividades proposta pelo professor ?**

Marcar apenas uma oval por linha.

	Concordo totalmente	Concordo	Indiferente	Discordo	Discordo totalmente
Ensino Fundamental I - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 4º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 5º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 6º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 7º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 8º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 9º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. **14 - A que você atribui as diferenças psicomotoras entre os alunos durante as aulas de Educação Física?**

Marque todas que se aplicam.

- Falta de espaço físico
- Utilização abusiva dos jogos eletrônicos
- Sedentarismo
- Motivação

23. **15 - Você acredita que os Jogos Eletrônicos prejudica as crianças em seu desenvolvimento afetivo e social ?**

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo
- Indiferente
- Discordo
- Discordo totalmente

24. **16 -Para você seria positivo adotar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física?**

Marcar apenas uma oval por linha.

	Concordo totalmente	Concordo	Indiferente	Discordo	Discordo totalmente
Ensino Fundamental I - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 4º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental I - 5º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 6º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 7º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 8º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Fundamental II - 9º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 1º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 2º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino Médio - 3º ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ANEXOS



GOVERNO DO
MARANHÃO

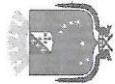
SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO

POLO IV

Nº	ESCOLA	TELEFONE	ENDERECO	GESTOR	TELEFONES GESTOR	EMAIL
1	C.E. Joaquim Aroso -- 7º ao 9º ano	**	Rua da Lavanderia n 129 Raposa	Vera Lucia Soares da Silva Ruth Resplandes (Sup) 99993-0433	99606-4346	uijoaquimroso@hotmail.com veraluat@gmail.com
ENSINO MÉDIO						
2	C.E. Domingos Vieira Filho -- Ensino Médio	3211-6065	Av 6 s/n Maiobão - Paço do Lumiar	Josenedo Saldanha Nogueira Raphael C. Monteiro (adj) -98824-9125 Manilene (98818-8177)	98901-7132 98312-6687	domingosvieirafilho@hotmail.com josenildosaldanha@hotmail.com prof.raphaelmonteiro@gmail.com
3	C.E. Profº Robson Campos Martins -- Ensino Médio	**	Av. 9 Qd. 50 Rua 17 s/n Maiobão	Adelilson Carlos de Lima Alves José de Ribamar Sousa de Assunção 98879-0059/98164-6463	98865-3145	cerobsonmartins@hotmail.com j.rassuncao@hotmail.com olga.sr2008@hotmail.com
4	C.E. Erasmo Dias -- Ensino Médio	3221-6094	Av. 12 s/n Maiobão	Glória Rosane Abreu de C. do Vale Leonildes Ferreira (Adj) 98807-9256	99993-4075	gloriasanedovale@gmail.com
5	C.E. Profº Machadoinho -- Ensino Médio			Carlos Nina Balma Junior	99156-8061	cmbalmajr@msn.com
6	C.E Prof Machadoinho - Anexo Pov. Eugênio Pereira	**	Praça Nossa Senhora da Luz s/n Paço do Lumiar	Ságira Maria Vieira Soares Mª Auxiliadora S. Rocha 98901-3860	98754-7556 99100-3860 98228-6472	pceducacao@gmail.com sandravieirasoaes@gmail.com
7	C.E. Pires Collins -- Ensino Médio	**	Rua do Colégio s/n Pau Deltado - Pdo Lumiar	Antenor José N. Pereira Ana Helena (Adj) 98145-5726	99604-6566 98734-1899 98714-3278	cevitoriosilva@hotmail.com luciliafunes@hotmail.com mvsilvacosta@hotmail.com
8	C.E. Vítorio Silva -- Ensino Médio	3239-1094	Praça Adalberto Ribeiro Mocarjuba Paço do Lumiar	Maria Izabel Lima Brandão Doracy da Purificação de Melo Aguiar 98709-6941	98714-3278	mabelbrandao@gmail.com vanda10@hotmail.com
9	C.E. Profº José França de Sousa -- Ensino Médio	3229-1270 3229-1702	Rua da Agroveterinária Raposa	Rossana Mafra Azevedo (Adj) 98861- 98147-7101 Cristiane Soares Dias Elaine-Rosa-Fonseca Silva Moreira 98713-2164	98807-4864	cassinhabarros22@gmail.com josefranca.matutino@gmail.com rossanamazevedo@gmail.com elaine.moreira2009@gmail.com
10	C.E. Profº Zoe Cerveira -- Ensino Médio	**	Rua da Lavanderia nº 129			
11	C.E. Profº Zoe Cerveira -- Sala Fora I - Pirâmide -- Ensino Médio	3337-1102				ceab.alcantara@gmail.com eedinizalcantara@gmail.com ceab.alcantara@gmail.com cesarmauroaguiar@gmail.com joelmamota007@gmail.com
12	Centro de Educação Integral Professor Aquiluis Batista Vieira	3337-1044 3337-1402 3337-1433	Rua da Bireita - Alcântara	Mauro Cesar Aguiar Brito Cyleia Silva Diniz (adj) 99113-5777	99156-0780 9151-0780	
13	C.E. Professor Aquiluis Batista Vieira -- Anexo I - Oitua -- Ensino Médio	**	Pov. Tiquitã Km 10	Joelma Fernandes Soares	99143-6634	
14	C.E. Isidoro Augusto de Sousa -- Ensino	**				

Nº	ESCOLA	TELEFONE	ENDEREÇO	GESTOR	TELEFONES GESTOR	EMAIL
1	C.E. Josué Montello - 2º ao 9º	3271-6625	Rua Domingos Sales n 40 Sacavém	Rosângela Maria Mota Dias Sílvia Helena (Adj) 99606-2935	98194-9541 99973-8784	uejosumontello@hotmail.com rosa.dias.10@hotmail.com
2	C.E. Governador Archer/7º ao 9º	3271-7781	Av. João Pessoa s/n Filipinho	Anaury Rodrigues Azevedo Reilma Celia Moraes 98808-4124	98227-0696	gov.archer@gmail.com amauriazevedo@terra.com.br moraistwister@hotmail.com
3	U.I. Jackson Kleper Lago - 2º ao 5º	3271-8982	Rua São José s/n João Paulo	Telma Maria Ramos Soares Soraya Nogueira Rocha 98176-9339	98818-0012	telmaramosff@gmail.com soraya.rocha@hotmail.com
4	U.I. Estado de São Paulo/2º ao 5º	**	Rua Munitz Barreiros s/n/lordeia	Rosa Maria Pinheiro Rodrigues	98852-6636	uestadodesaopaulo@gmail.com rodrigues75@yahoo.com.br
ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO						
5	C.E. Pio XII/2º ao Ensino Médio	3275-0022	Av. dos Franceses s/n Vila Palmeira	Maria Ilma Dias Lago Celia Farias (Adj) 99984-2152	99909-5688 99983-0152	ilmadiaslago@hotmail.com
6	C.E. Colégio Militar 02 de Julho - 6º ao ENSINO MÉDIO	3243-3890	Av. dos Franceses s/n Vila Palmeira	Mejor Jäder Alessandra Maria Silva Santos 98110-5175 Sílvia Cristina Sampaio (Adj) 99603-8646	98159-3278	jadermd@hotmail.com alemarliss@yahoo.com.br cmcb2dejulho@hotmail.com
7	C.E. Colégio Militar Tiradentes - 6º Ao Ensino Médio	3302-1413	Rua do Arame s/n Vila Palmeira	Ten. Cel. Augusto Lima Brandão Maj. Ricardo 98600-2495 Ieda 99613-2112 Nubia 98885-6404	98706-1340	colegiomilitar.pmma@hotmail.com yedamalta@hotmail.com
8	U.I. Estado do Rio Grande do Norte - 2º ao Médio	**	Rua P s/n Radional	Carlos Henrique Sousa Silva Kalyane (Adj) 98803-2055 Celmar Castro (Adj) 98865-9504	98241-3895 98825-8608	ceern.s@gmail.com kalyannetontenelle@hotmail.com
9	C.E. Lara Ribas - 2º ao ENSINO MÉDIO	3253-9144 3242-8825	2º Trav. São Antônio s/n Santo Antônio	Roselena Queiroz Moraes Benedita (Adj) 99961-3722	98138-6671 99607-1389	roselenaqmoares@bol.com.br
10	C.E. Estado do Ceará - 6º ao Ensino Médio (1ª série)	3271-5887	Rua 25 s/n Coheb/Sacavém	Vânia Nogueira dos Santos Geisa (Sec.) 99608-0048	98888-0588	uiceara@gmail.com vanianog_0112@hotmail.com
ENSINO MÉDIO						
11	C.E. Dr. João Bacelar Portela - Ensino Médio	3304-9530	Rua Jorge Damous s/n Ivar Saldanha	Síldino G. Assunção (Gestor) Flávia Rodrigues de Lima (Adj) 988081809	98853-4610 99116-8653	cejbacelarportela@gmail.com sisidinoassuncao@gmail.com rodrigues.flavialima@gmail.com
12	C.E. Coelho Neto - ENSINO MÉDIO	**	Rua Jorge Damous s/n Ivar Saldanha	Sergio da Cunha Castro Neto André Gustavo (Adj) 991035471 Magda (adj): 98489-3729	98828-8066 98114	cecoelhonetgestorsergioneto@hotmail.com magdabarbosa133@gmail.com dresco.braga@hotmail.com
EDUCAÇÃO ESPECIAL						
	Centro de Educação Especial	3253-7231	Rua do Centra s/n	RejanTejón Coimbra Serra de Castro	98116-98078	capma1@hotmail.com

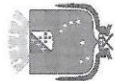
Nº	ESCOLA	TELEFONE	ENDEREÇO	GESTOR	TELEFONES GESTOR	EMAIL
1	C.E. Dr. Clarindo Santiago - 2º ao 9º	3226-5335	Av. Matos Carvalho s/n Olho D'Água	Christiane Praseres Lima Iara (Adj) 98897-4093 Maria Trismar Lima (Apolo pedag) 98110-0875	98847-8853 98111-4926	chris-abas@hotmail.com
2	C.E. João Paulo II - 3º ao 9º	3233-3800	Av. 5 s/n Turu	Ilma Moura de Melo Maria das Graças (Adj) 98815-7015	99603-8931	uijoapaulo2@gmail.com lima.mouramelo@gmail.com
ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO						
3	C.E. Coelho Neto - 5º ao ENSINO MÉDIO	3226-7075	Rua General Artur Carvalho s/n Turu	Raphael Cabral Schliebe Maria Zélia Mendonça Moraes (adj) 98814-0624	98833-0721	coelhonetoturu@hotmail.com zelia_moraes02@hotmail.com schliebe.geo@hotmail.com
4	C.E. Coelho Neto - Anexo Juventude (Prisional)					
5	C.E. Vinícius de Moraes - 9º ao ENSINO MÉDIO	3226-5627	Rua Boa Esperança s/n Divinela	Debora Medeiros de Ataíde Costa Fabiano (Adj) 98491-1281	99972-0759	debataide@yahoo.com.br marcusjose_@hotmail.com bernardodjr@hotmail.com
6	C.E. Emésio Dário de Araújo - 6º ao ENSINO MÉDIO	3233-0905	Av. Sol Nascente s/n Sol e Mar	Marcus José Pereira Bernardo da Costa Oliveira Junior (Adj) 98724-0042	98804-5322	
7	C.E. Viriato Corrêa - 4º ao ENSINO MÉDIO/EJA-NOT	3244-3776	Rua do Piquizeiro s/n Ingaiúra	Silvio Alves Pereira Ana (Sec) 98881-7366 Dos Anjos 99116-6449	98842-5019	uiviriatoacorrea@hotmail.com silpe@hotmail.com
ENSINO MÉDIO						
8	C.E. Paulo Freire - Ensino Médio	**	Av 6 s/n Conj. Habitacional Turu	Terezinha de Jesus Pereira Nogueira Carlos Henrique (adj) 98879-5270	98832-2010	cepaulofreire2008@gmail.com t_zinhanogueira@hotmail.com caique67@hotmail.com
9	C.E. Professora Estefânia Rosa da Silva	**	Rua 18 s/n Habitacional Turu	Claudiana Pereira de Sousa Márcia Cristina Rodrigues Quitino (Adj) 98749-5521	98431-7823	sousa.claudiana123@gmail.com marciaqui46@gmail.com
10	C.E. Fundação Nice Lobão - CINTRA - 3º ao Ensino Médio	3245-9233 3245-5851	Rua da Companhia n. 1 Anil	Jefferson Plácido	98806-6389	cintra@bol.com.br jefersonplac@hotmail.com
11	C.E. Fundação Nice Lobão - Sala Fora I - Vovó Anália					



PREFEITURA DE SÃO LUÍS
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMED
SECRETARIA ADJUNTA DE ENSINO – SAE
SUPERINTENDÊNCIA DA ÁREA DE ENSINO FUNDAMENTAL – SAEF

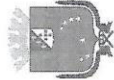
NÚCLEO TURU / BEQUIMÃO

UEBs	ANEXOS	GESTOR GERAL	GESTOR ADJUNTO
<p>END: Avenida São Luis Rei de França, s/n - Turu. CEP: 65.065-470/ TEL: 3226-5994</p>	.	Maria de Lourdes Protázio Rodrigues 99616-2629/ 98149-4118/3226-3741 lourdesprotazio@bol.com.br	.
<p>UEB. JORNALISTA NEIVA MOREIRA</p>	<p>UEB. MARIANA PAVÃO END: Av. Contorno, s/n, Rio Anil</p>	Jaciara do Jaquarema Sousa Pereira 98791 27 33 / 98169 76 22 jaciaras12@hotmail.com	<p>Aurygeana Braga França 3245-4426 / 3082-8027 / 99618-4539 / 98100-2262 aurygeanna@gmail.com</p> <p>Jocinete da Costa Sá 98879-5726 cinfesa@hotmail.com</p>
<p>END: Av. 01 s/n - Bequimão CEP: 65.060-000</p>	<p>E.C. MANOEL BECKMAN</p>	.	<p>Lindalva de Jesus Costa (UEB. Mariana Pavão) lindalvadejesus25@gmail.com 98879-0407 / 99911-8490</p>
<p>UEB. MENINO JESUS DE PRAGA</p>	<p>ANEXO MENINO JESUS DE PRAGA Rua 26, Quadra 29, s/n – Cohama Atrás do prédio da escola estadual Ul Maria Firmina</p>	Mary Lúcia Bogéa de Assis 98137-8071/ 98801-3230 marybogea@gmail.com	<p>Rosa Maria Silva de Oliveira 98843-7202/3236-2118 rosa2008@ig.com.br</p>
<p>UEB. SÃO JOSÉ – BOM JARDIM</p>	.	Ana Lúcia Silva França 98818-4504/3239-4892 anafranca2013@hotmail.com	<p>Alice 98835-5768 alicefausta@hotmail.com (Secretária)</p>
<p>END: Rua General Artur Carvalho, Nº 04, Bom Jardim, Turu. CEP: 65.066-320 - TEL: 3226-0244</p>	.	.	.
UEBs	ANEXOS	GESTOR GERAL	GESTOR ADJUNTO



P R E F E I T U R A D E S Ã O L U Í S
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMED
SECRETARIA ADJUNTA DE ENSINO – SAE
SUPERINTENDÊNCIA DA ÁREA DE ENSINO FUNDAMENTAL – SAEF

UEB. GOVERNADOR LEONEL BRIZOLA END: Rua do Canavial, Nº 10, Vila Luizão. CEP: 65.065-545 / 65.065-450 TEL: 3233-5819/3233-1398 (orelhão)	ANEXO I: Brizolinha Av. Luizão, Q-14 nº 58 – Vila Luizão	Solange Araújo 98784-7665 solangemendes57@hotmail.com	Edvanda Araújo Mesquita junhaumsiz@gmail.com 3226-4202 / 98849-1874
	ANEXO II: Escola Luiz Gonzaga Michele (secretária) 8882-9970	Lindalva Araújo de Souza 98888-4544 / 3236-7948 lindalvaueb@bol.com.br	Maria José Leães Barbosa merynagi@hotmail.com 98727-3811 / 3236-2877
UEB. DR. OLIVEIRA ROMA END: Rua Grande Nº 200, Recanto dos Vinhais CEP: 65.070-260 TEL: 3211-2104		Denise Barbosa Duarte 98736-3779 98880-5320 / 98307-1717 denisebadu@hotmail.com	
UEB. OLINDA DESTERRO END: Avenida Brasil, Nº 100, Vicente Filho CEP: 65.070-130 TEL: 3211-2303		Kênia 98263-8684/98837-1287	Michele Ferreira da Costa 98825-1753 michelle.domeless@gmail.com
UEB. PROFº JOÃO DE SOUZA GUIMARÃES *END: Av. Argentina, Nº 94, Divinéia CEP: 65.068-345 TEL: 3233-5994	ANEXO I: Criança Esperança Rua da União, s/n, Sol e Mar Gestora Adjunta: Ivanete Coelho 98183 2378 wanda.coelho@hotmail.com	Gestor do Anexo II: Ailton Marinho Macedo Junior 3233-7251 / 99176-3072 ailtonmacedojr@hotmail.com (Licença)	Nagib Dias Abdalla de Oliveira 98400-0292 / 98129-0961 biaabdalla_9_9@hotmail.com (respondendo pelo gestor)



PREFEITURA DE SÃO LUÍS
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMED
SECRETARIA ADJUNTA DE ENSINO – SAE
SUPERINTENDÊNCIA DA ÁREA DE ENSINO FUNDAMENTAL – SAEF

UEBs	ANEXOS	GESTOR GERAL	GESTOR ADJUNTO
UEB. DRª. MARIA ALICE COUTINHO END: Av. São Luís Rei de França nº 150 - Turu. CEP: 65.065-470 TEL: 3226-0054	ANEXO I: Profº Luís Pinho Rodrigues Av. Maria Alice, s/n - Divinéia 3248-3832/3233-4312	Luzinéia Ribeiro dos Remédios 98856-1968 luzinelia1@hotmail.com	Cleomar Serra Nunes 98834-3558 / 98237-1437 cleonunes_12@hotmail.com
	ANEXO II: Leonardo da Vinci Rua 03, s/n- Ipem-Angelim	Gestora do Anexo II: Benedita Minelly Vaz de Oliveira minellyvaz@yahoo.com.br 3233-6354 / 98894-9653	
	ANEXO III: José Sarney Costa Av. 01, N°39 Matões/Turu	Jailson Fidalgo Pinto 98216-1036 / 98811-7586 jailsonfidalgo@gmail.com	
UEB. PROFº RONALD DA SILVA CARVALHO END: Avenida Brasil, Nº 200, Divinéia. CEP: 65.065-450 TEL: 3226-0304	ANEXO II: 3º Milênio Av. Argentina, nº 19 – Planalto Turú II	Gestora do Anexo II Marília Boguea Silva 98752-4237 mariliabogea@hotmail.com	Marineides dos Inocentes Cunha 98869-9651 marainocentes@hotmail.com