

O CORPO BRINCANTE, O USO DOS JOGOS E DO PORTFÓLIO DE APRENDIZAGEM NO PROCESSO EDUCATIVO¹

THE BRINCANTE BODY, THE USE OF THE GAMES AND THE LEARNING PORTFOLIO IN THE EDUCATIONAL PROCESS

- **Marcia Ambrósio Rezende** (UFOP – marciaambrosio@oi.com.br)
- **Eduardo Mognon Ferreira** (UFOP – eduardo_mognon@yahoo.com.br)

Resumo:

Este trabalho apresenta os resultados do projeto de extensão "O Corpo Brincante, as Brincadeiras, as Histórias infantis e o Uso do Portfólio como Processo Avaliativo", do Departamento de Educação e Tecnologias, Curso de Educação Aberto e a Distância da Universidade Federal de Ouro Preto-UFOP e Pró-Reitoria de Extensão (UFOP). Esta modalidade de curso teve início em março de 2015, sendo ofertado na modalidade presencial para 21 polos presenciais da Universidade Aberta do Brasil - UAB, nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Bahia. O objetivo principal do projeto foi qualificar os participantes para o desenvolvimento da construção dos brinquedos, das brincadeiras, jogos, histórias infantis e registro da experiência vivida pelo uso de portfólios de aprendizagem na sala de aula. Os dados foram publicizados por uma análise descritiva em que a experiência do projeto de extensão é a recuperação, por meio da (re-)escrita, da experiência da professora/coordenadora e do monitor de extensão. Enfim, são mostrados os registros que foram compondo a tessitura dos minicursos, apontando os sentidos e significados atribuídos pelos proponentes e participantes dos minicursos. Os resultados apontam que: a) a realização deste projeto abriu espaço para novas percepções e procedimentos didáticos em torno do tema em debate - educação do corpo e do movimento, recreação, histórias infantis, jogos, brincadeiras e uso do portfólio - com o intuito de orientar a elaboração de propostas exitosas capazes de produzir novos conhecimentos educativos, alicerçadas nos pressupostos da qualificação dos docentes e dos estudantes das licenciaturas/EAD/UFOP; b) a importância da ampliação dos espaços de formação acadêmica e cultural, da participação dos alunos e docentes dos municípios em projetos de extensão na construção de parcerias com outras instituições que promovem formação docente e no fortalecimento de uma identidade dos cursos de licenciaturas do EAD com a extensão universitária. Desta forma, em 2018 a continuidade do trabalho se vem por meio da ferramenta de formação com o auxílio da tecnologia para a compreensão do papel criativo do educar.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Processo Educativo.

Abstract:

This paper presents the results of the extension project "The Body Brincante, the Games, the Children's Stories and the Use of the Portfolio as an Evaluation Process", Department of Education and Technologies, Open and Distance Education Course of the Federal University of Ouro Preto - UFOP and Pro-Rector Extension (UFOP). This modality of course began in March of 2015, being offered in the face-to-face modality for the 21 active poles of the Open University of Brazil - UAB, in the states of Minas Gerais, São Paulo and Bahia. The main objective of the project was to qualify the

¹ Trabalho desenvolvido com apoio financeiro da FAPEMIG.

participants for the development of the construction of toys, games, games, children's stories and record of the experience lived through the use of learning portfolios in the classroom. The data were publicized by a descriptive analysis in which the experience of the extension project is the (re) writing recovery of the experience of the teacher / coordinator and the extension monitor. Finally, the records that composed the mini-courses were presented, pointing out the meanings and meanings attributed by the proponents and participants of the mini-courses. The results point out that: a) the realization of this project opened space for new perceptions and didactic procedures around the theme in debate - body and movement education, recreation, children's stories, games, games and use of the portfolio - with the aim of to guide the elaboration of successful proposals capable of producing new educational knowledge, based on the assumptions of the qualification of teachers and undergraduate students / EAD / UFOP; b) the importance of expanding academic and cultural education spaces, the participation of students and teachers in the municipalities in extension projects in the construction of partnerships with other institutions that promote teacher training and in the strengthening of an identity of EAD degree courses with the university extension. In this way, in 2018 the continuity of work comes through the training tool with the help of technology to understand the creative role of educating.

Key-Words: Games, Education, Education Process

1. Introdução

Este texto apresenta uma articulação dos dados obtidos em pesquisas acadêmicas realizadas pela autora do texto, durante o doutorado (Rezende, 2010), com uma experiência docente vivida na Escola Municipal Hugo Werneck E.M.H.W. da Rede Municipal de Ensino, da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, com estudantes do ensino fundamental I, durante o ano de 2010, sendo recontextualizadas e pesquisadas no projeto de extensão da UFOP "O corpo brincante, as brincadeiras, as histórias infantis e o uso do portfólio como processo avaliativo", do Departamento de Educação e Tecnologias - DEETE/CEAD/UFOP, desenvolvido nos anos de 2.015 e 2.016. Em 2.018 iniciamos um projeto de pesquisa "O corpo brincante, o uso dos jogos e do portfólio de aprendizagem no processo educativo", financiado Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG)².

Trabalhamos neste artigo os eixos debatidos no projeto de extensão e no projeto de pesquisa em desenvolvimento que se refere a articulação das brincadeiras e dos jogos com o uso do portfólio na Educação Básica, dando continuidade às pesquisas que um dos autores deste texto está fazendo desde 2001-2004, para o mestrado na UFMG, e apresentar novas perspectivas metodológicas de caráter lúdico, potencializadoras de diferentes formas de registros em portfólios brincantes de aprendizagens aprendentes que se apropriaram de múltiplas linguagens, desenvolver o raciocínio lógico, a linguagem oral e escrita, envolvendo estratégias de revisão e reflexão sobre as atividades, registrando o conhecimento e qualificando o resultado. Os impactos desta experiência vão ao encontro das proposições previstas na Base Nacional Comum Curricular, nas proposições de trabalhar os conteúdos considerados básicos por meio da ludicidade, interdisciplinaridade, registrados em portfólios de aprendizagem, garantindo as habilidades essenciais as quais todos os estudantes brasileiros têm o direito de ter acesso na Educação Básica. A discussão que

² Edital 01/2016 (Demanda Universal, 2018-2019).

trazemos neste texto está alicerçada nos pressupostos da qualificação dos docentes e ou estudantes das licenciaturas, reforçando o aprendizado em torno do tema em debate - educação do corpo e do movimento, recreação, histórias infantis, jogos, brincadeiras e uso do portfólio - com o intuito de orientar a elaboração de propostas exitosas capazes produzir novos conhecimentos. O desenvolvimento humano se dá nas trocas entre parceiros sociais por meio de processos de interação e mediação (VYGOTSKY, 1991).

Ao brincar, ao jogar, a criança mostra sua natureza humana (HUIZINGA, 2000). Ao observarmos as crianças brincando, podemos notar o prazer que o movimento lhes proporciona. Para as Diretrizes Nacionais de Educação (DNC), a Educação Infantil tem como principal objetivo criar condições para o desenvolvimento integral de todas as crianças, considerando também as possibilidades de aprendizagem apresentadas nas diferentes faixas etárias (BRASIL, 1998). Mas, para que isso ocorra, faz-se necessária uma atuação que propicie o desenvolvimento de capacidades, envolvendo aquelas de ordem física, afetiva, cognitiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social. Segundo Brougère (1997), a brincadeira nos permite a capacidade de criar, independentemente da idade. As brincadeiras e a forma de brincar vão mudando à medida que o ciclo da vida vão mudando, mas quem brinca buscará sempre uma forma de inovar, criar, fazer humor, brincar com as ideias, com as palavras, com as figuras, com as cores, com os sons, ou com o próprio corpo (KISHIMOTO, 1999).

Este tema é importante porque pode revelar um processo de ensino/aprendizagem e de avaliação que esteja a serviço das aprendizagens, indo ao encontro das metas estabelecidas para a educação no Brasil, para os próximos anos, pelas Secretarias do MEC, Capes, Inep e entidades acadêmico-científico e sindicais da área, IES, em forte sintonia com a Conae e com o PNE, aprovado em 2014. A contribuição relevante para áreas de conhecimento é a criação de práticas exitosas em que protagonismo dos estudantes diante da produção das brincadeiras e jogos agrega teoria e prática em que forma é conteúdo considerando contexto, revelando o processo, instigando a investigação, a criatividade e a sistematizando em portfólios de aprendizagem. Com o impacto, serão instigadas novas concepções no processo de ensinar, aprender e avaliar por meio de pedagogia diferenciada que provoque novas metodologias, reorganizando os tempos e espaços escolares, procedimentos didáticos. Tal proposição deve ser parte integrante dos Projetos Pedagógicos dos cursos de formação inicial, em nível superior, como licenciatura, formação pedagógica para graduados e segunda licenciatura e também para a formação continuada, segundo as orientações da Resolução CNE/CP n. 02/2015 (BRASIL, 2015).

Temos como objetivo apresentar experiências corporais brincantes interdisciplinares registradas em portfólios de aprendizagens vividas no projeto de extensão em debate e no andamento do projeto de criação sobre educação e tecnologia sobre essa educação criativa. A estrutura do texto é apresentada em dois eixos principais:

1. As dimensões técnicas e científicas que fundamentam o debate sobre a recreação, os jogos e as brincadeiras na escola no ensino fundamental;
2. O portfólio de aprendizagem como elemento de reflexão e articulação da prática pedagógica e a serviço das aprendizagens (AMBRÓSIO, 2013; VILLAS BOAS, 2004).

2. Metodologia

Os dados foram publicizados por uma análise descritiva em que a experiência do projeto de extensão é recuperação pela (re-)escrita da experiência da professora/coordenadora e do monitor de extensão. Enfim, são mostrados os registros que foram compondo a tessitura dos minicursos, apontando os sentidos e significados atribuídos pelos proponentes e participantes dos minicursos.

Os instrumentos de coleta e análise de dados (análise documental através de questionário; caderno de campo) buscam apresentar uma coerência interna com os pressupostos metodológicos eleitos para escrita deste texto, direcionando o olhar da pesquisadora, possibilitando rigor na construção do processo de conhecimento e realidade que nos propomos investigar.

3. Resultados e Discussão

3.1 Histórico da criação do projeto de extensão " O Corpo Brincante, as Brincadeiras, as Histórias infantis e o Uso do Portfólio como Processo Avaliativo "

A idealização deste projeto de extensão teve sua gênese na 1ª Semana Acadêmica dos Cursos de Licenciatura em Geografia e de Pedagogia do Centro de Educação Aberta e a Distância da Universidade Federal de Ouro Preto - CEAD/UFOP, durante a realização dos minicursos nos polos da Esplanada/Mata de São João(BA), Caratinga (MG) e João Monlevade (MG), coordenados pela autora do projeto e seus colaboradores. Os cursos ganharam relevância acadêmica com a solicitação de continuidade *a posteriori*, por diferentes municípios, para formação continuada dos professores da Rede Pública, vindo a se tornar o projeto de extensão em pauta. Ao longo deste texto, iremos expor diversos momentos de interação com a formação de professores, assim como os números de pessoas atendidas ao longo do ano de 2015 e os materiais didáticos produzidos em reflexão à construção e desenvolvimento do projeto.

O projeto assumiu rumos e parcerias com diversas universidades do país, incluindo o projeto em eventos de grande relevância em condições variadas de promoção do conhecimento prático/didático e a troca de experiência entre os estudantes da UFOP, professores da rede básica de ensino e profissionais dos setores de gestão educacional. O projeto teve início em no mês de março/2015 e finalizou em dezembro/2015. Durante os dez meses de andamento do projeto de extensão, conciliamos o objetivo de atender a comunidade acadêmica e a educacional por meio dos minicursos de aprendizagem voltados para o campo da(s) infância(s), adolescentes, jovens e adultos, das concepções avaliativas e as diferentes formas de registros/portfólio, do uso de recursos didáticos interdisciplinares e uso do lúdico, com a proposta de levar as formações de professores como um caminho para a melhora na condição de ensino. Entre os objetivos apresentados ao início do projeto, todos permaneceram até o final da proposta de trabalho, tendo ainda, como ressalva, outros objetivos, que, indiretamente, se concretizaram, como as reflexões de produção

didática, apresentação do tema de trabalho em eventos acadêmicos, convite de expansão do projeto em outras universidades, assim como em outros campos de formação de professores.

No entanto, nos objetivos centralizados no início das intervenções, foram estabelecidos: a) Conhecer as características da recreação, das histórias infantis, dos jogos, das brincadeiras numa perspectiva lúdica; b) Reconhecer os jogos, as brincadeiras, a recreação e as histórias infantis como fonte desconhecimento e como meio de educação para o lazer; c) Discutir as concepções pedagógicas que fundamentam o trabalho com portfólios de aprendizagem na sala de aula; e) Reconhecer o portfólio como um dos procedimentos de avaliação capazes de verificar as possibilidades de aprendizagem significativa; e f) Estimular o uso das múltiplas linguagens, dos diferentes tempos e espaços, potencializando o uso da autoavaliação.

Para a concretização do projeto, a metodologia utilizada foi uma sustentação em perspectiva humanista de educação, que implica um processo que acentue, na dinâmica dos encontros, a interação entre professora/coordenadora/bolsista e participantes, nas decisões acerca dos conteúdos a serem desenvolvidos por este projeto.

Nesse sentido, numa perspectiva dialógica de trabalho, buscamos junto aos participantes debater os temas mais atuais do fazer pedagógico. Os minicursos foram desenvolvidos seguindo alguns critérios importantes, como, por exemplo, conversas informais sobre o tema em questão; preparação do material necessário (especial ou alternativo); e demonstração/criação de produto, incluindo a representação das atividades pedagógicas criadas de diferentes formas, como fotografia, clipes, pequenos filmes etc. e portfólio autoavaliativo dos alunos e professores. Em relação às metas alcançadas, todas as propostas de trabalho envolvidas na inclusão do projeto junto à PROEX/UFOP foram cumpridas, com atendimento a 21 polos UAB presenciais e mais oito municípios/Redes de Educação Municipais de Educação. No total, foram ministrados 43 minicursos.

O público atendido durante os minicursos foi variado em relação aos tipos e origem dos profissionais da educação. Além do objetivo de atender as demandas dos polos UAB, os Coordenadores dos polos formalizaram convites públicos para professores e profissionais da educação presentes na rede básica de ensino de toda região para participar das formações continuadas. Com o atendimento a diferentes profissionais envolvidos, variando de professores, gestores a administradores escolares, tivemos uma expansão significativa em relação à proposta inicial, pois passamos de 21 encontros/municípios para 29 encontros/municípios, com a concretização de 43 minicursos realizados, favorecendo a formação de professores em prefeituras em estados de Minas, São Paulo, Bahia e Santa Catarina.

3.2.1 Formulário de avaliação acumulativa do portfólio brincante

O formulário de avaliação acumulativa é um importante instrumento sugerido por Ambrósio (2013, p. 74) para que o participante vá anotando suas produções, sendo apto a permitir a visibilidade das ações realizadas sinteticamente, mostrando também o caráter processual da aprendizagem. Para tanto, durante o minicurso, lembramos alguns pontos que devem estar presentes no processo:

1. Fazer cronograma de atividades junto com as crianças;
2. Apresentar o cronograma para as crianças;
3. Todas as alterações devem ser discutidas com as crianças;
4. Ensiná-las a ser responsáveis pelo próprio registro e produção de seu portfólio;
5. Entender o erro como uma possibilidade de acerto;
6. Ensinar a criança a refazer a atividades para melhor sua produção (1ª versão, 2ª versão, 3ª versão etc.); e
7. Importantíssimo: Ensiná-las a se autoavaliar após cada atividade vivenciada.

No formulário abaixo damos um exemplo de como organizamos o portfólio brincante.

Quadro 1 – Primeiro formulário de avaliação cumulativa

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO CUMULATIVA DO PORTFÓLIO BRINCANTE					
Atividades/ Períodos	Data do início do trabalho	Data da finalização	Local	Participantes	Nota ³
1ª Atividade do portfólio: Música de saudação: Eu quero ser feliz					
2ª Atividade do portfólio: Minhas memórias Infantis					
3ª Atividade do portfólio: Alfabetização e letramento					
4ª Atividade do portfólio: Brincadeira de Roda Música uá, tá, tá...					
5ª Atividade do portfólio: Brincadeira das cadeiras (linguagens)					
6ª Atividade do portfólio: Confeccionando uma cobrinha com tampinhas de refrigerante...					
7ª Atividade do portfólio: Projeto: A bonequinha preta					
8ª Atividade do portfólio: Produzindo vídeos sobre as atividades					

³Você se autoanalisará quantitativamente e, posteriormente, qualitativamente.

Fonte: Proposta de Ambrósio (2013, p. 74).

Segundo Ambrósio (2013), o formulário de avaliação cumulativa vem seguido de questões para uma autoavaliação como um convite aos estudantes a se autoavaliarem em relação a cada trabalho que escolheu colocar no portfólio realizado.

Também têm os participantes a oportunidade para refazer as atividades quando necessário. Segundo Larrosa (1994), o discurso pedagógico é basicamente interrogativo e regulatório quando conduz os estudantes por meio de perguntas dirigidas a fazê-los falar sobre a experiência de aprendizado e a produzir seus próprios textos de identidade. Nesse sentido, constrói-se a experiência de si – uma gramática para autointerpretação para a expressão do eu e uma gramática para uma interrogação pessoal do outro. Analisando por este prisma, buscar-se-á superar processos de mera memorização pelo desenvolvimento de situações de aprendizagem que estimulem o protagonismo do participante na gênese ativa de conceitos, procedimentos, práticas, novas atitudes profissionais significativas (AMBRÓSIO, p. 2013, p.77).

O uso do portfólio como procedimento avaliativo se insere numa perspectiva de formação-reflexão e colabora para revelar o processo ensino/aprendizagem e organizar os resultados e avaliações do estudante a serviço das aprendizagens dos estudantes (VILLAS BOAS, 2004). Por meio do portfólio, conteúdos e atividades pedagógicas são integrados ao permitirem o desenvolvimento de reflexões voltadas para as múltiplas dimensões das práticas. Sujeito e coletivo (indivíduo e grupo) são focalizados na medida em que o autor do portfólio seja estimulado a debater suas críticas, impressões e comentários em torno ou sobre as atividades.

3.3 Jogos cooperativos: aprendendo a compartilhar o mundo.

O minicurso 2, "Os jogos, a interdisciplinaridade e a prática educativa no ensino das humanidades", possibilitou a elaboração de jogos didáticos e portfólios. Durante o trabalho de exposição de minicursos, jogos no seu caráter físico assim como concepções de elaboração de avaliações por meio de portfólios foram criados. Em detrimento da qualidade das exposições, cada jogo foi cuidadosamente elaborado em todas as suas etapas, registrados de maneira efetiva na jogabilidade dos participantes envolvidos e ampliados nas reflexões do cotidiano docente, assim como na produção de materiais didáticos de incentivo à prática mais qualitativa na avaliação e no uso de recursos didáticos interdisciplinares como os jogos. Entre os jogos, citamos: Entre as trincheiras, Trilha da Sustentabilidade, FeudoWar⁴, Mapa Afetivo: Patrimônio Histórico, Ilha Esmeralda, Curinga do Tempo: Povos pré-colombianos.

⁴“Feudo War” é um jogo criado em 2014 para trabalhar conceitos do feudalismo e a ótica de nossa política atual, relacionando classes, poder e sociedade como um todo.

Para exemplificar o trabalho do uso dos jogos durante o projeto de extensão, destacaremos como proposta do jogo a *Ilha Esmeralda*. Este jogo utiliza conceitos interdisciplinares no conhecimento das ciências biológicas, ciências sociais, ciências humanas e ciências exatas em um encontro de troca de experiências e formação cidadã. Esse turbilhão de saberes se dispõe por meio das relações intersubjetivas em que o jogo se promove, por meio das relações pedagógicas afetivas (AMBRÓSIO, 2013) e da prática de jogos, que envolvem relações cooperativas (GALZERANI,1999). No entanto, de que forma podemos percebê-lo por meio de suas ferramentas de ensino compartilhadas e necessariamente efetivas? Vamos apresentar o subitem a seguir, por meio de um relato de experiência dessa prática.

3.3.1 Os eixos da cooperatividade e formação de professores na experiência do jogo Ilha Esmeralda

No jogo Ilha Esmeralda, rapidamente apresentado para professores/estudantes, que estão dispostos na mesa e são inseridos em um primeiro desafio: pretende articular uma gestão pública de qualidade, por meio de um mapa de uma cidade carregada de problemas sociais, estruturais e políticos. O desafio parece instigante nos primeiros momentos, mas se torna acionador de saberes múltiplos ao passar das rodadas. Via de regra, o jogo é simples. A sala é dividida em sete gestões (cada uma gerida por um secretário), e cada gestão, de forma conjunta, deverá encarar dez problemas estruturais da cidade, resolvendo-os como uma gestão pública, de forma coletiva, atendendo critérios solicitados no jogo. Os critérios são estipulados pela própria relação de saber que o jogo instiga com as ciências e a promoção das experiências trazidas por cada um dos integrantes em relação às suas memórias e narrativas (GALZERANI,1999). Desta forma, as questões são estabelecidas da seguinte maneira: a gestão terá em seu caixa C\$ 100.000.000 moedas esmeraldas totais, tendo o desafio para resolver os dez problemas da cidade. Em contrapartida, as equipes em suas gestões públicas, terão que se preocupar com três índices que se articulam entre as sete secretarias como um objetivo comum: manter a cidade sustentável, agradar a população e resolver o problema. Ao interagirem com o jogo Ilha Esmeralda, os participantes colocam para nós a simulação de desafios do cotidiano de uma gestão pública que, incansavelmente, criticamos, ignoramos, ressaltamos negativamente ou nem ao menos conhecemos.

Neste sentido, a prática do jogo Ilha Esmeralda é uma reação a todas as nossas posições políticas e sociais que, de toda forma, são amplamente debatidas em nosso cotidiano e dentro de nossa própria sala de aula quando nos tornamos professores. Para além disso, torna-se uma reflexão dos modelos avaliativos informais e formais (VILLAS BOAS, 2004), que direcionamos aos nossos estudantes no momento de práticas avaliativas cercadas de subjetividades e posições autoritárias, pois, quando o jogo está sobre a mesa, definimos que posicionamentos, opiniões, relações de conhecimento e reflexão são diferentes em suas instâncias e necessitam ser encarados como a “pergunta inesperada” e não necessariamente padronizarmos aquilo que é estimulado como “certo” ou “errado”. Desta forma, a ciência exata, por meio de cálculos, porcentagens, soma e lógica, se alia ao jogo, assim como as ciências sociais e as ciências biológicas se aliam a problemas

direcionados às questões ambientais, sociais e estruturais de uma cidade como a Ilha Esmeralda, se direcionando como processos interdisciplinares de saberes e práticas.

O que mais nos chama a atenção após a prática do jogo é um segundo item trabalhado pela autora que merece destaque: "Apostar na diversidade (uma condição): trabalhar articulando igualdade e diferença; maximizar a pluralidade de vozes, estímulos e sujeitos socioculturais". (AMBRÓSIO, 2013, p. 49).

A ampliação de vozes e os estímulos provocados por este jogo, aliados à relação pedagógica repercutida pelo professor, causaram em todos os participantes uma posição de reflexão acerca das próprias exigências gerenciadas a seus estudantes, assim como a aproximação de diálogos referentes às próprias inserções sociais e a seu papel como cidadão. Com isso, foi possível perceber por meio de tal relato de experiência que os jogos cooperativos que se envolvem em temas sociais em diálogos com as outras ciências de aproximação podem diagnosticar que jogos como este são estímulos necessários para professores e estudantes em busca de uma pedagogia mais ampla, leve, coberta de sentido e de novas aprendizagens. Inicialmente para que se possa criar o estímulo por meio da criação de jogos, um questionamento é dado a respeito da representação dos jogos em sala de aula. Durante o minicurso, foram dados os seguintes passos metodológicos⁵: 1) Problematização contextual; 2) Elaboração metodológica junto com os participantes; e 3) Síntese e registro da experiência.

3.4 Articulação do projeto de extensão com ensino e pesquisa

As vivências exitosas desses minicursos realizados neste projeto de extensão resultaram também em pesquisas que foram divulgadas em artigos acadêmicos e em oficinas apresentadas no X SIMPOED/UFOP e na escrita de dois cadernos de aprendizagem que estão sendo utilizados em disciplinas do Curso de Pedagogia no primeiro semestre de 2015 (AMBRÓSIO, 2015). O primeiro foi o caderno de aprendizagem "Infância(s) – construção social e histórica", tendo as autoras feito a seguinte apresentação:

Este texto é fruto não só de pesquisas, mas de encontros com alunos do curso de Pedagogia do Centro de Educação Aberta e a Distância, realizados nos Polos de Apoio Presencial de Esplanada/BA e João Monlevade/MG, durante as Semanas Acadêmicas da Universidade Federal de Ouro Preto. O objetivo principal é trazer à tona reflexões sobre a construção do conceito de infância e de criança na sociedade contemporânea, segundo debates sobre a Educação Infantil, pautados na Sociologia da Infância, com a compreensão de criança como um ser integral, que tem particularidades intrínsecas a esta fase da vida humana. Assim, o ponto de partida são as seguintes questões: De que maneira as concepções influenciam as ações executadas no atendimento educacional à primeira infância? De que modo as

⁵Os passos metodológicos não serão detalhados devido a limitação do texto.

concepções de infância interferem no planejamento e na prática docente? (BRITO, 2015, p.2).

O segundo caderno escrito também foi disponibilizado e utilizado nas disciplinas do Curso de Pedagogia, fruto das Semanas Acadêmicas e do projeto de extensão "Os jogos, a interdisciplinaridade e a prática educativa no ensino das humanidades" (AMBRÓSIO & FERREIRA, 2015). Destarte, o projeto de extensão, além de se tornar um espaço de divulgação, integração e disseminação de práticas pedagógicas exitosas dentro do contexto escolar, colaborou para desvelar o protagonismo dos participantes no desencadeamento de novos eventos acadêmicos nos polos UAB, estimulando a continuidade de novas ações de ensino, pesquisa e extensão. Estes dois cadernos estão sendo revisados e serão publicados em livro, em análise pela Editora Vozes. A articulação entre ensino e pesquisa foi possível em função dos critérios de pesquisa e dos recortes selecionados para a expansão de diferentes formas de pensamento das discussões, elaboradas nas formações de professores. Um dos tipos de reflexão se refere à produção de pequenas cartilhas, discutindo os temas abordados nos minicursos, como material didático para a complementação do trabalho realizado nos polos.

4. Principais Conclusões

A vivência desta experiência de extensão trouxe contribuições relevantes no sentido de ressignificar a prática pedagógica e auxiliar os docentes para implementação de processos didáticos brincantes e criativos nas escolas da Educação Básica. Destarte, o que se concluiu, mesmo que provisoriamente, dessa experiência é que:

1. O projeto de extensão se tornou um espaço significativo para potencializar múltiplas possibilidades, num diálogo diferenciado com os cursos de Licenciatura, ofertados na modalidade a distância, com extensão para os docentes da comunidade local. Neste sentido, demos mais um passo na busca da qualidade do ensino, da pesquisa e da extensão.
2. Que as estratégias desenvolvidas nos minicursos de extensão apontam para uma relação pedagógica dialógica e seus desencadeamentos em práticas avaliativas que sejam coerentes com o trabalho docente e instiguem a criatividade e a originalidade na elaboração de atividades de ensino/aprendizagem, que tenham como estratégia importante a meta-avaliação em atividades pedagógicas acadêmicas.
3. Ao confeccionar seus portfólios brincantes de aprendizagens com base no uso de jogos e brincadeiras, os participantes se apropriaram de múltiplas linguagens, desenvolverem o raciocínio lógico, a linguagem oral e escrita, envolvendo estratégias de revisão e reflexão sobre as atividades, registrando o conhecimento e qualificando o resultado.
4. O uso dos portfólios, se bem planejamento e desenvolvido, por meio de relação pedagógica docente/discente dialógica, favorece a coavaliação como instrumento

para a autorregulação (Jorba; Casellas, 1997; Perrenoud, 1999), que se sustenta na capacidade de o professor confiar nas capacidades das crianças e de receber suas respostas como o fato mais interessante que aconteceu durante a execução da atividade.

5. A necessidade de os professores aprenderem a fazer a adequação do programa às necessidades contingenciais dos estudantes para as melhorias *do que* (quais conteúdos selecionar) e *do como* (qual metodologia seguir), buscando aproximar a teoria da prática e maximizar o alcance dos objetivos por meio do portfólio brincante, como mostrado na experiência vivida, descrita e analisada.

O processo de interação estabelecido entre os participantes da comunidade contribuiu, de forma significativa, para o sucesso das ações extensionistas. Os resultados permitem constatar evidências na construção e consolidação de uma comunidade acadêmica mais esclarecida e identificada com os referidos cursos; na ampliação dos espaços de formação acadêmica e cultural; na participação mais efetiva dos alunos de ambos os cursos em projetos de pesquisa e extensão; na elaboração de um projeto de extensão para os Polos UAB em 2015 e comunidade local; no aumento da produção de práticas exitosas dos alunos, professores participantes; na construção de parcerias com outras instituições que promovem formação docente; e no fortalecimento de uma identidade dos cursos de Licenciaturas em EaD com o tripé universitário ensino, pesquisa e extensão.

4.1 Desencadeamento de novas ações: pesquisa e formação docente

O projeto de extensão "O Corpo Brincante, as Brincadeiras, as Histórias infantis e o Uso do Portfólio como Processo Avaliativo", iniciado em 2015, abriu portas para um novo projeto, em 2018, financiamento da FAPEMIG.

O projeto encontra-se em processo de estruturação de seu modelo estrutural, produção e análise de fontes empíricas/bibliográficas - fazendo reflexões sobre origens do projeto que estabelece relação entre o uso dos jogos, das brincadeiras, da criatividade, das tecnologias e o registro em portfólios de aprendizagem no sentido de aprimorar os processos didáticos de aprender/ensinar/avaliar.

A reflexão instaurada objetiva a imersão consciente do jogador brincante no "mundo da sua experiência, um mundo carregado de conotações, valores, intercâmbios simbólicos, correspondências afetivas, interesses sociais e cenários políticos"(GÓMEZ, 1995, p. 103). Destarte, os resultados previstos farão a articulação entre educação, tecnologia e formação docente, sendo veiculados por meio das redes sociais, aplicativos e sites de multiplicação em massa.

Referência Bibliográfica:

AMBRÓSIO, Márcia . O uso do portfólio no ensino superior. Petrópolis: Vozes, 2013.

AMBRÓSIO, Márcia. Avaliação, os registros e o portfólio. Resignificando os espaços educativos no ciclo das juventudes. Petrópolis: Vozes, 2015.

AMBROSIO, Márcia. O corpo brincante. X Simpósio de Formação de Profissão Docente. Alteridade,/V Encontro do Núcleo de Educação Inclusiva: Alteridade, Formação e Condição Docente M.Diversidade, Cultura Digital e Formação Docente: ICHS/UFOP: 2015.

AMBRÓSIO, Márcia & FERREIRA, Eduardo Mognon. Os jogos, a interdisciplinaridade e a prática educativa no ensino das humanidades. Ouro Preto: Departamento de Educação e Tecnologias/UFOP/CAPES/ UAB, 2015.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Solicitação de esclarecimento sobre as Resoluções CNE/CP nºs 1/2002, que institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena, e 2/2002, que institui a duração e a carga horária dos cursos de licenciatura, de graduação plena, de Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior. Parecer CNE/CES nº 15, de 13 de dezembro de 2005. Brasília, Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, 15 de maio de 2006.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.3v.

BRITO, Mayara C.S.C., Márcia Ambrósio (Organizadora). Infância(s) – construção social e histórica. - Ouro Preto: Departamento de Educação e Tecnologias/UFOP/CAPES/ UAB, 2015.

BROUGÉRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1997.

GALZERANI, Maria Carolina Bovério. “Percepções culturais do mundo da escola: em busca da rememoração”. **Anais do III Encontro Nacional de Pesquisadores do Ensino de História**. Campinas, S.P.: Gráfica da F.E./Unicamp, 1999, pp.99-100.

GÓMEZ, A. P. O pensamento prático do professor – a formação do professor como profissional reflexivo. In: NÓVOA, A. (org.). *Os professores e sua formação*. 2ª ed. Lisboa: Dom Quixote. 1995. p.92-114.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. O jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. 2 ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.

JORBA, J y CASELLAS, E. *La regulación y la autorregulación de los aprendizajes*. Barcelona: Editorial Síntese, 1997.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Jogos, a criança e a educação. Ed. Vozes: Petrópolis, 1999.
Acesso em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro>>.

PERRENOUD, P. *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999, 183 p.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. COLE, Michael et al. Trad. José Cipolla Neto et al. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VILLAS BOAS, B.M.F. *Portfólio, avaliação e trabalho pedagógico*. Campinas/SP: Papyrus, 2004.