

UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO – UNIVASF
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO CAMPO – PRONERA/INCRA

TAÍSA ÂNGELA FREIRE DE SOUZA AURELIANO

A RECICLAGEM E O ENSINO LÚDICO: UMA APRENDIZAGEM
INTERDISCIPLINAR NA EDUCAÇÃO DO CAMPO MULTISSERIADA

JUAZEIRO – BA

2018

TAÍSA ÂNGELA FREIRE DE SOUZA AURELIANO

**A RECICLAGEM E O ENSINO LÚDICO: UMA APRENDIZAGEM
INTERDISCIPLINAR NA EDUCAÇÃO DO CAMPO MULTISSERIADA**

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, como requisito para obtenção do título de Especialização em Educação do Campo.

Orientador (a): Prof Drº Daniel Henrique Pereira Espíndula.

JUAZEIRO – BA

2018

Monografia apresentada como requisito necessário para obtenção do título de Especialista em Educação do Campo. Qualquer citação atenderá as normas da ética científica.

Nome do Aluno

Monografia apresentada em ___/___/_____

Orientador (a) Prof (a) Drº Daniel Henrique Pereira Espíndula

1º Examinador (a) Prof (a) Drº Reginaldo Pereira dos Santos Júnior

2º Examinador (a) Prof (a) Drº Vanderlei Souza Carvalho

Coordenador (a) Prof (a) Drº Reginaldo Pereira dos Santos Júnior

JUAZEIRO – BA

2018

Dedico este trabalho a todas as pessoas que,
de uma forma ou de outra, contribuíram
para sua concretização, e a todos aqueles
que ainda acreditam na educação deste país.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder saúde, força e coragem para enfrentar os obstáculos da vida.

A minha família, em especial meu esposo, por me apoiarem a dar continuidade aos meus estudos, me estimulando a lutar pelos meus objetivos.

Aos professores da Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, especificamente os da Especialização em Educação do Campo, pela paciência e dedicação ao transmitir os conhecimentos.

Ao meu orientador Prof. Drº Daniel Henrique Pereira Espíndula, por todo o apoio dado nos momentos de construção da monografia.

Ao Programa Nacional de Educação na Reforma Agrária – PRONERA pela oportunidade concedida e a todos os meus colegas de curso que, com alegria, amizade e responsabilidade, contribuíram nas minhas realizações durante todo o período em que estivemos juntos.

Enfim, agradeço a todos, de coração, que direta ou indiretamente contribuíram nesta jornada de estudos e conquistas.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Este projeto versa sobre a confecção de jogos didático-pedagógicos com materiais recicláveis, no intuito de que sejam transmitidos através dos jogos, conteúdos interdisciplinares ludicamente, em turmas multisseriadas da educação do campo, de forma a desencadear hábitos sustentáveis e desenvolver o raciocínio lógico dos educandos. Serão atribuídas aos educadores diversas maneiras para lidar com ferramentas de análise e avaliação dos educandos através da ludicidade, permitindo a conexão entre os conteúdos estudados e a realidade das turmas da Educação Infantil (Pré Escolar I e II) e 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I, o que buscará conhecer contribuições diversificadas para resolução de situações-problemas no processo ensino-aprendizagem. Sabe-se que os jogos e brincadeiras desempenham papel fundamental no desenvolvimento de novas habilidades e conhecimentos em crianças. Quando a brincadeira parte para o ensino interdisciplinar dinamizado, devido à inexistência de recursos e materiais ludopedagógicos nas escolas do campo, essa metodologia torna-se defasada. Com isso, há a necessidade de serem realizados a coleta, o reaproveitamento e a reciclagem de materiais que são descartados indevidamente na natureza, para, além da sua preservação e sustentabilidade, haver a prática da educação lúdica em sala de aula – tornando-a prazerosa e importante para a aprendizagem dos discentes. Contudo, a relação teoria-prática se tornará concreta no aprendizado.

PALAVRAS-CHAVES: Reciclagem; Ludicidade; Interdisciplinaridade; Multisseriado; Educação do Campo.

ABSTRACT

This project is about the creation of didactic-pedagogical games with recyclable materials, in order to be transmitted through the games, interdisciplinary contents ludically, in multi-series classes of the education of the field, in order to trigger sustainable habits and develop the students' logical reasoning. Educators will be given a variety of ways to deal with students' analysis and evaluation tools through playfulness, allowing the connection between the contents studied and the reality of the classes of Pre-School I and II and the 1st to 5th year of Teaching Fundamental I, which will seek to know diversified contributions to solve situations-problems in the teaching-learning process. It is known that play and play a key role in developing new skills and knowledge in children. When play leaves for dynamic interdisciplinary teaching, due to the inexistence of resources and pedagogical materials in rural schools, this methodology becomes outdated. Therefore, there is a need to collect, reuse and recycle materials that are unduly discarded in nature, so as not only to preserve and sustain it, but also to practice playful education in the classroom - making it enjoyable and important for students' learning. However, the theory-practice relationship will become concrete in learning.

KEYWORDS: Recycling; Ludicidade; Interdisciplinarity; Multisseriado; Field Education.

SUMÁRIO

1. SUMÁRIO DA PROPOSTA	10
2. APRESENTAÇÃO DA ENTIDADE	15
3. JUSTIFICATIVA	16
4. PÚBLICO ALVO	19
5. OBJETIVOS E METAS	20
5.1. OBJETIVO GERAL	20
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
6. METODOLOGIA	21
7. PLANO DE AÇÃO	24
8. ORÇAMENTO	25
9. SISTEMA DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO	26
10. PERSPECTIVAS FUTURAS	28
11. REFERÊNCIAS	29

ANEXOS

1. SUMÁRIO DA PROPOSTA

Tratar a Educação do Campo como uma educação igualitária sem ao menos diagnosticar suas necessidades é destratar a educação como um todo.

Segundo o guia referencial do Programa Escola Ativa (2009),

A precariedade da educação oferecida às populações do campo se apresenta de forma mais visível nas escolas com turmas multisseriadas, que se constituem a maioria das escolas do campo, uma vez que são escolas com um pequeno número de estudantes, situadas em localidades pouco populosas. Entretanto, o contingente de estudantes nestas escolas representa uma quantidade expressiva de pessoas que merecem e tem direito a um atendimento escolar de qualidade. (Programa Escola Ativa, 2009).

Nesse contexto, de educação do e para o campo, é que o modelo de ensino multisseriado ganha destaque, o qual se constitui como modalidade predominante de oferta, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Desse modo, para se conceituar educação multisseriada, faz-se necessário, em primeiro lugar entender sua relação com o campo, uma vez que a referida modalidade de ensino está presente principalmente nos espaços rurais (FAGUNDES; MARTINI, 2003).

Assim, Rosa (2008, p.228), afirma que,

(...) a classe multisseriada é organizada, na maioria das vezes, pelo número reduzido de alunos para cada série, o que a caracteriza como mais do que uma simples classe. Ela representa um tipo de escola que é oferecida a determinada população e remete diretamente a uma reflexão sobre a concepção de educação com que se pretende trabalhar. (Rosa, 2008, p.228).

Entretanto, há um exemplo claro de que o ensino em classes multisseriadas não pode ser definido como um problema e/ou um ensino defasado. A partir da década de 1970, surgiu no distrito do Porto, Portugal, uma instituição educacional pública tida como modelo em ensino multisseriado: a Escola da Ponte. Escola esta que foi desenvolvida através de um projeto educativo liderado pelo pedagogo José Pacheco, com intuito de que houvesse o respeito às diferenças individuais dos educandos, democracia e autonomia dos alunos e professores, sem que houvesse diferenciação e hierarquia entre ambos. (Wikipédia, 2018).

Rubem Alves, em seu livro *A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir*, (2001, p.45), enfatiza a metodologia empregada na Escola da Ponte:

Escola da Ponte: um único espaço, partilhado por todos, sem separação por turmas, sem campanhas anunciando o fim de uma disciplina e o início da outra. A lição social: todos partilhamos de um mesmo mundo. Pequenos e grandes são companheiros numa mesma aventura. Todos se ajudam. Não há competição. Há cooperação. Ao ritmo da vida: os saberes da vida não seguem programas. É preciso ouvir os "miúdos", para saber o que eles sentem e pensam. É preciso ouvir os "graúdos", para saber o que eles sentem e pensam. São as crianças que estabelecem as regras de convivência: a necessidade do silêncio, do trabalho não perturbado, de se ouvir música enquanto trabalham. São as crianças que estabelecem os mecanismos para lidar com aqueles que se recusam a obedecer às regras. Pois o espaço da escola tem de ser como o espaço do jogo: o jogo, para ser divertido e fazer sentido, tem de ter regras. Já imaginaram um jogo de vôlei em que cada jogador pode fazer o que quiser? A vida social depende de que cada um abra mão da sua vontade, naquilo em que ela se choca com a vontade coletiva. E assim vão as crianças aprendendo as regras da convivência democrática, sem que elas constem de um programa... (Rubem Alves, 2001, p.45).

Dessa forma, apesar do sistema de ensino das escolas multisseriadas brasileiras ainda ser diferenciado da de Portugal, especificamente o da Escola da Ponte, vem sendo parcialmente adotada no Brasil, uma admiração e estudo sobre as metodologias empregadas nessa escola. Todavia, isso fará com que estudiosos brasileiros repensem, democraticamente, os métodos e conceitos curriculares a serem implantados nas escolas

multisseriadas deste país, pois a partir do momento que há respeito pelo saber do próximo e o educando for instruído a estudar em grupos - de idades e aprendizados diferentes - ele terá autonomia para compartilhar com outras pessoas os conhecimentos adquiridos na escola.

Em se tratando de ludicidade, método dinâmico para assimilação e aprimoramento dos conteúdos estudados, é notável que a criança tenha mais facilidade para aprender quando o conteúdo for repassado através do ensino lúdico, pois além de dar prazer e satisfação, no rosto de cada uma é fácil de identificar a alegria que sentem ao compreender o assunto na prática. Assim, Luckesi (2005, p.09-25), apresenta suas ideias a respeito da ludicidade em seu texto “Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna”, onde diz que:

Em 1998, escrevi um texto intitulado “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, no qual explicitava a seguinte compreensão da ludicidade: “Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a ‘plenitude da experiência’. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos” (Luckesi, 2005, p.09-25).

Compreendendo essa definição de ludicidade por Luckesi, em 2005, pode-se evidenciar que o lúdico não significa, em sua totalidade apenas a brincadeira, mas a arte de efetivar uma vivência plena no momento de sua realização, uma sensação de liberdade e alegrias, despertando nas crianças e adultos o interesse e a vontade de participar dos seus momentos.

Com isso, a proposta do projeto buscará abordar, investigar e trabalhar, interdisciplinarmente, o ensino lúdico, com intuito de despertar o gosto e o prazer dos educandos para o estudo, obtendo assim, um bom desempenho e desenvolvimento na vida

escolar e social. Outro objetivo subjacente ao projeto é o de melhorar gradativamente o aproveitamento e rendimento escolar dos alunos das escolas do campo, reduzindo, sobretudo, o nível de repetência e transferência destes para escolas localizadas na cidade.

De antemão, para melhor entendimento sobre o termo interdisciplinaridade, é preciso que se leia uma citação de Olga Pombo que, em 2004, conceitua este tema em seu livro *Interdisciplinaridade: ambições e limites*, dizendo que:

A interdisciplinaridade surge como palavra de difícil assimilação, envolta em muitas contradições, pois lança a perspectiva de um olhar transversal capaz de desvelar aspectos antes ocultos presentes na interligação entre as disciplinas, uma vez que, estas não existem isoladas, mas compõem o mesmo “todo” de conhecimentos. Por meio deste olhar mais atento, encontra-se a infinita complexidade do ser humano, um todo que não é igual à soma das suas partes. Para compreendê-lo faz-se necessário diluir o conhecimento de diferentes disciplinas num todo de relações em que cada uma deixa um pouco de si e absorve um pouco da outra numa química irreversível e dinâmica chamada interdisciplinaridade, ou seja a interação das multi disciplinas que podem contribuir para uma determinada reflexão-compreensão-ação (Pombo, 2004, p.176).

Logo, fica claro que a interdisciplinaridade é ligada não por um, mas pelo estudo de várias disciplinas interligadas para reflexão de conteúdos e estratégia de ensino e aprendizagem dos docentes.

A responsabilidade pela implementação do projeto na escola será da especializanda/interventora. A discente buscará uma parceria com a Prefeitura Municipal de Orocó-PE e a Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes do município em tela, para que, ao tomarem conhecimento da importância da vivência do projeto na escola do campo, possam contribuir, financeiramente, na compra dos materiais necessários para início e execução do trabalho. O orçamento do projeto inclui custos referentes às despesas operacionais, que são os materiais básicos para a confecção dos jogos didáticos. Para isto, os recursos orçados são da ordem de R\$ 742,20 (setecentos e quarenta e dois reais e vinte centavos). Como contrapartida, a escola cederá uma sala de aula desocupada para que

sejam depositados os objetos recolhidos na natureza assim como suas posteriores confecções, e disponibilizará materiais pedagógicos básicos para utilização na criação dos jogos didáticos.

Com a intervenção do projeto, os alunos das escolas do campo se sentirão estimulados a estudar de maneira prazerosa e significativa, pois aprenderão ludicamente os conteúdos dos livros didáticos e, quão importante é viver em um ambiente sustentável. Com isso, a educação orocoense crescerá não só em quantidade, mas qualitativamente.

2. APRESENTAÇÃO DA ENTIDADE

- **PROPONENTE E AGÊNCIA FINANCIADORA:**

Prefeitura Municipal de Orocó

Av. Prefeito Ulisses de Novaes Bione, 365 – Centro

56170-000 - Orocó - Pernambuco - Brasil

Fone: (87) 3887-1156.

- **COLABORADOR:**

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes de Orocó.

A Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes de Orocó responde por 40 (quarenta) escolas municipais.

- **CONTRAPARTIDA:**

Escola Municipal José Alexandre Pinto

Agrovila 09, Projeto Brígida, S/N.

56170-000 - Orocó - Pernambuco – Brasil.

3. JUSTIFICATIVA

A escolha do tema **A Reciclagem e o Ensino Lúdico** visa possibilitar o desenvolvimento de um trabalho para confecção de jogos didático-pedagógicos com materiais recicláveis para que sejam incorporados à prática de ensino. Inicialmente, pretende-se identificar e analisar os conhecimentos prévios sobre preservação ambiental e as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos estudantes de turmas multisseriadas para, em seguida, dispor de metodologias que possam utilizar os jogos didáticos nas salas de aulas e transformar, através da ludicidade, o ensino conteudista em uma aula prazerosa e coerente ao estudo das disciplinas conforme os livros didáticos, de forma a favorecer uma aprendizagem significativa aos alunos.

Segundo Maluf (2003, p.29), o professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. “As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática ou no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar esse tipo de trabalho”.

De acordo com Kishimoto, (1998, p.122),

A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhada. Ela não é imediatamente alcançada. O professor que, não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial facilmente identificada pelos alunos. (Kishimoto, 1998, p.122).

Assim, pode-se compreender que o lúdico, além de ser a melhor forma das crianças aprenderem brincando é o processo pelo qual o educador ressalta a aprendizagem através de atitudes sociais e culturais, adaptando-os à realidade, enfatizando ainda que a ludicidade

não se dê somente com os jogos, mas no ato da leitura, ao utilizarem experiências em funções das demandas ambientais, em aplicações de conteúdos matemáticos, tornando-se terno e prazeroso sua aplicação dentro e fora de sala de aula, em qualquer disciplina que seja.

O que impulsiona a realização desse projeto é compreender a importância da inserção do lúdico em estudos interdisciplinares como mediador no processo de ensino-aprendizagem em salas de aulas multisseriadas. Esta modalidade de ensino dificulta a prática pedagógica dos professores devido às turmas serem de níveis/séries diferentes em uma mesma sala e, conseqüentemente, terem idades diferenciadas, como também interfere diretamente na aprendizagem dos alunos, pois em um momento que deveriam estar concentrados em suas atividades, se dispersam ao observarem os colegas de outra(s) turma(s) realizando outro tipo de atividade.

Tendo em vista as dificuldades existentes, faz-se necessário a implantação desse trabalho para educar e preparar as crianças à responsabilidade da preservação ambiental e desenvolvimento sustentável, no qual irão aprender a reutilizar, reciclar e confeccionar objetos transformando-os em materiais/jogos pedagógicos que serão utilizados na transmissão de conteúdos interdisciplinares, bem como despertarão o prazer ao estudar, ajudando-as a obter um retorno positivo na concentração, no raciocínio lógico e em seu aprendizado. Como enfatiza Guimarães (2005, p.17),

A Educação Ambiental vem sendo considerada interdisciplinar, orientado para a resolução de problemas locais. É participativa, comunitária, criativa e valoriza a ação. É transformadora de valores e atitudes através da construção de novos hábitos e conhecimentos, conscientizadora para as relações integradas do ser humano, sociedade, natureza objetivando o equilíbrio local e global, melhorando a qualidade de todos os níveis de vida. (GUIMARÃES, 2005, p.17).

Complementando a fala de Guimarães (2005), Teixeira et al. (2004), cita que educação ambiental, preservação da natureza, tratamento do lixo, consumo responsável, são temas que aparecem diariamente na agenda da sociedade brasileira e mundial com a urgência de um planeta que não suporta mais o ritmo de exploração que o homem impôs a ele. Já não se trata mais de uma mera vontade de ambientalistas ou de naturalistas, mas uma necessidade de todas as pessoas.

Durante a vivência do projeto, serão confeccionados jogos didático-educativos com materiais recicláveis e, conseqüentemente, desenvolvida e exposta à comunidade social e escolar, uma Expo com os jogos que foram produzidos pelos alunos da Educação Infantil (Pré Escolar I e II) e 1º ao 5º anos da Escola Municipal José Alexandre Pinto, localizada em Orocó-PE. A exposição se dará de maneira que os educandos possam demonstrar, na prática, o que aprenderam durante o projeto, o que fará com que as pessoas se conscientizem e aprendam que é possível produzir menos lixo, reaproveitar, reciclar e reutilizar os objetos que são descartados na natureza.

4. PÚBLICO ALVO

O projeto em questão será implantado na Escola Municipal José Alexandre Pinto, localizada na Agrovila 09, Projeto Brígida, situada no município de Orocó-PE. A referida instituição educativa conta com um número de 75 alunos, os quais estão distribuídos entre as turmas da Educação Infantil (Pré Escolar I e II) ao 5º ano do Ensino Fundamental I, funcionando de forma multisseriada.

A população-alvo preferencial para participação ativa no desenvolvimento do projeto são os 75 alunos da escola, desde a Educação Infantil ao 5º ano do Ensino Fundamental I, cujas idades são entre 4 a 12 anos. A escolha por estes educandos a partir das séries iniciais (educação infantil) às mais avançadas é para que, desde pequenos, possam compreender a importância da natureza e sua preservação em nossas vidas e, também, aprendam a reciclar os materiais que são descartados indevidamente na mesma, transformando-os em jogos didático-pedagógicos ou não.

5. OBJETIVOS E METAS

5.1 OBJETIVO GERAL

Confeccionar jogos didático-pedagógicos através de materiais recicláveis como recursos e estratégias de ensino-aprendizagem para que desencadeiem hábitos sustentáveis e desenvolva o raciocínio lógico nos educandos, facilitando a assimilação de conteúdos interdisciplinares.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contribuir nas ações de preservação do meio ambiente;
- Confeccionar jogos didáticos através de materiais recicláveis;
- Trabalhar conteúdos interdisciplinares de forma lúdica;
- Desencadear a construção de conhecimentos e aprendizagens, propiciando a rapidez de decisão e raciocínio através de jogos didáticos;
- Expor os jogos didáticos elaborados pelos educandos através do reaproveitamento de materiais recicláveis.

6. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para elaborar esse projeto será do tipo pesquisa-ação que, segundo THOLLENT (1985, p.14), “é um tipo de pesquisa social que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação da realidade a ser investigada estão envolvidos de modo cooperativo e participativo.”

O ensino somado à ludicidade está inserido em diversas práticas pedagógicas nas escolas brasileiras. Entretanto, esse projeto tem como propósito implantar e vivenciar essa prática produtiva em escolas rurais, de forma que venham propiciar o bom desenvolvimento socioeducacional dos educandos, especificamente, os da Escola em tela.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do projeto fundamenta-se na confecção de jogos didáticos com materiais recicláveis e, conseqüentemente, na exploração de conteúdos interdisciplinares a serem aplicados ludicamente, realizados com um número de 75 alunos na faixa etária de 4 a 12 anos de idade, das turmas da Educação Infantil (Pré I e II) e 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

A educação infantil, por se tratar de alunos pequenos, terá sua participação no projeto através de um questionário com perguntas feitas oralmente pela interventora a qual será explicada a temática meio ambiente e reciclagem e registradas as respostas das crianças em vídeos; na entrega de materiais/objetos para reciclagem; e através dos conteúdos aplicados interdisciplinarmente em sala de aula e oficinas ministradas.

Para implantação desse projeto faz-se necessário a confecção de jogos didáticos através de sucata e materiais recicláveis, como: garrafas PETs, tampinhas de garrafas, caixas de ovos (papelão e espuma), caixotes, palitos de picolé, tubos e canos PVC,

embalagens de produtos de limpeza, potes de cremes e xampus, latinhas de cerveja e refrigerante, molduras de quadros, pneus (bicicleta, moto e carro), embalagens de leite longa-vida, potinhos de iogurte, garrafas de vidro, vidros de conserva, CDs, jornais, revistas, latas (leite, tintas), dentre outros - visto que é de suma importância a reciclagem destes objetos para que assim, os educandos possam aprender na prática, a discussão da sustentabilidade e a preservação ambiental com intuito de que a teoria e a prática dêem suporte à assimilação de conteúdos de diferentes disciplinas.

Aos demais alunos, serão distribuídos inicialmente um questionário cuja temática retrata questões sobre lixo, coleta e reciclagem para saber como se dá a relação aluno-natureza e quão importante é para eles a sustentabilidade. Depois de recolhidos os questionários e analisadas suas informações, será realizada uma apresentação em *slides* (apresentação visual no programa PowerPoint) e explicado, oralmente, aos alunos, professores e pessoas da comunidade como será realizado, na prática, o processo de intervenção do projeto e qual o seu objetivo e significância.

Durante a apresentação, será pedido ajuda e colaboração de todos para que possam ser recolhidos na natureza e/ou em domicílio e doados à escola materiais/objetos para a reciclagem de jogos didático-pedagógicos. Após o processo de coleta e junção dos objetos, a reciclagem e confecção dos jogos serão vivenciadas semanalmente (três vezes por semana), os alunos serão divididos em grupos/turmas e o horário de participação dos discentes ocorrerá no contraturno em sala/local específico da escola. Depois de produzidos os materiais didáticos, serão trabalhados, através de oficinas de jogos, conteúdos interdisciplinares (conteúdos estes, que em conversas com professores dos alunos, passarão a importância e necessidade de eles serem expostos, revistos e aplicados na prática) para que venham a acrescentar mais sabedoria na vida escolar e social dos discentes, de maneira que aprendam brincando.

Para Currie (2000, p.98),

A criatividade sempre produz resultados interessantes. O ser humano gosta de desafios, e precisamos utilizar toda a criatividade à nossa disposição para tentar amenizar os problemas que estão ameaçando o Meio Ambiente. (Currie, 2000, p.98).

O encerramento do projeto será realizado na Semana Nacional do Meio Ambiente, onde acontecerá uma culminância sobre a importância da preservação da natureza através de uma Expo Educacional para que funcionários da escola, os pais, a comunidade local e escolas de outras agrovilas conheçam as produções criadas e confeccionadas pelos educandos, possam compartilhar das sabedorias adquiridas pelas crianças durante a vivência do projeto e prestigiem a apresentação dos mesmos através dos jogos didáticos.

7. PLANO DE AÇÃO

Projeto “A reciclagem e o ensino lúdico: uma aprendizagem interdisciplinar na educação do campo multisseriada”						
Início: março/2018			Término: junho/2018			
Produtos	Atividades	Responsável	Meses			
			03	04	05	06
Aplicação de questionário	Recolher informações para análise dos conhecimentos prévios dos alunos	Interventora				
Apresentação do projeto à escola e comunidade local	Expor o(s) objetivo(s) da aplicação do projeto	Interventora				
Coleta de materiais para reciclagem	Coletar e selecionar materiais recicláveis	Interventora, alunos, escola e comunidade				
Confecção de jogos didático-pedagógicos	Reciclagem e criação de recursos/jogos	Interventora e alunos				
Levantamento de conteúdos com os professores	Selecionar e analisar conteúdos a serem estudados	Interventora				
Ministrar oficinas de jogos	Envolvimento dos alunos no projeto	Interventora				
Exploração de conteúdos através de jogos	Estudo de conteúdos interdisciplinares	Interventora				
Expo Educacional - exposição e apresentação dos materiais confeccionados	Preparação dos eventos da Expo junto aos alunos	Interventora, alunos e funcionários da escola				
	Convocação dos pais, comunidade e demais escolas para a Expo	Escola e Sec. de Educação				

8. ORÇAMENTO

Projeto “A reciclagem e o ensino lúdico: uma aprendizagem interdisciplinar na educação do campo multisseriada”			Período: 01/03/18 a 08/06/18	
Categorias (Itens de despesa)		Contrapartida do proponente (R\$)	Agência financiadora (R\$)	Total
Recursos Humanos				
Artesão (ã)		Voluntário	-	-
Total - Recursos Humanos				
Despesas Operacionais				
Qtd.				
3	Pistolas para Cola Quente	-	150,00	150,00
5	Pacotes de Bastão de Cola Quente	-	60,00	60,00
15	Tesouras Pequenas	-	37,50	37,50
2	Tesouras Grandes	-	26,00	26,00
5	Caixas de Tinta Acrilex (colorida)	-	65,00	65,00
10	Pincéis Finos	-	20,00	20,00
5	Pincéis Largos	-	20,00	20,00
1	Tubo de Nylon	-	10,50	10,50
2	Fitas Dupla Face	-	12,00	12,00
2	Tubos de Cola Branca Grande	-	40,00	40,00
3	Fitas Adesivas Largas	-	10,20	10,20
5	Folhas de Lixas	-	29,50	29,50
1	Grampeador profissional (tapeceiro)	-	50,00	50,00
1	Grampeador de papel	-	10,00	10,00
2	Caixas de Grampo	-	19,00	19,00
3	Estiletas	-	4,50	4,50
1	Lata de Tiner	-	15,00	15,00
6	Verniz Vitral (colorido)	-	27,00	27,00
10	Folhas de Papel Camurça (coloridas)	-	16,00	16,00
10	Aventais	-	120,00	120,00
Total				742,20

*A Agência financiadora é uma suposta parceira para a execução do projeto.

9. SISTEMA DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

Projeto “A reciclagem e o ensino lúdico: uma aprendizagem interdisciplinar na educação do campo multisseriada”		
Objeto da Avaliação	Indicadores	Meios de Verificação
Avaliação de efetividade (Impactos e Efeitos)		
Conhecimentos prévios dos alunos sobre lixo, coleta seletiva, reciclagem e sustentabilidade	<ul style="list-style-type: none"> Análise e avaliação das respostas no questionário 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de acompanhamento (Questionário)
Novos hábitos e práticas de ações sustentáveis	<ul style="list-style-type: none"> Jogar lixos em locais apropriados, fazer a coleta seletiva, não desmatar, reaproveitar, reutilizar e reciclar embalagens, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Observação das atitudes perante a natureza Verificação <i>in loco</i>
Respeito e preservação da natureza	<ul style="list-style-type: none"> Permanência no hábito da preservação 	<ul style="list-style-type: none"> Verificação <i>in loco</i>
Desempenho dos estudantes durante a confecção dos jogos didáticos	<ul style="list-style-type: none"> Qualidade do material Estimular a criatividade 	<ul style="list-style-type: none"> Verificação <i>in loco</i>
Recursos/jogos didáticos reciclados	<ul style="list-style-type: none"> Prazo de execução 	<ul style="list-style-type: none"> Acompanhamento de cronograma/lista de produtos confeccionados
Compreensão e aquisição dos conteúdos interdisciplinares estudados	<ul style="list-style-type: none"> Assimilação e aprendizagem dos conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> Atividades e avaliações
Desenvolvimento do raciocínio lógico e melhoria no rendimento escolar	<ul style="list-style-type: none"> Rapidez de decisão, organização e raciocínio Redução do déficit de aprendizagem 	<ul style="list-style-type: none"> Testes específicos de conhecimentos Diário dos professores
Avaliação de eficácia e eficiência		
Convivência respeitosa e amigável entre alunos, interventora e professores	<ul style="list-style-type: none"> Respeito mútuo 	<ul style="list-style-type: none"> Verificação <i>in loco</i>
Colaboração dos alunos, professores e comunidade no recolhimento de materiais	<ul style="list-style-type: none"> Interação, esforço e amor à natureza 	<ul style="list-style-type: none"> Participação e dedicação nos trabalhos Verificação <i>in loco</i>
Envolvimento dos alunos na confecção dos jogos	<ul style="list-style-type: none"> Quantidade de alunos participantes Satisfação quanto ao 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha/lista com nomes dos alunos participantes

	trabalho	<ul style="list-style-type: none"> • Acompanhamento da assiduidade
Conteúdos didáticos interdisciplinares tratados durante as oficinas de jogos	<ul style="list-style-type: none"> • Grau de assimilação das informações e conteúdos repassados 	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliações diagnósticas • Testes de proficiência
Preparação dos eventos da Expo junto aos alunos	<ul style="list-style-type: none"> • Qualidade dos materiais para a exposição 	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação dos professores
Convocação dos pais, comunidade e escolas de outras agrovilas para a Expo Educacional	<ul style="list-style-type: none"> • Quantitativo de visitantes na exposição 	<ul style="list-style-type: none"> • Acompanhamento e controle dos ingressos/convites
Exposição dos materiais/jogos confeccionados	<ul style="list-style-type: none"> • Impressão dos visitantes sobre os jogos expostos na exposição 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicações orais dos alunos sobre a função e objetivo de cada jogo

10. PERSPECTIVAS FUTURAS

O projeto em questão destina-se a implementar práticas sustentáveis através de oficinas de reciclagem com embalagens descartadas indevidamente na natureza – embalagens estas que serão revertidas em jogos didático-pedagógicos para que diminua, sucessivamente, a quantidade de lixo na comunidade, subsidiem em estudos interdisciplinares e tornem-se materiais ludopedagógicos na Escola Municipal José Alexandre Pinto, situada na Agrovila 09 do Projeto Brígida, Orocó-PE. Para isso, demanda recursos financeiros para a compra de ferramentas/utensílios escolares que serão utilizados durante a confecção e reciclagem dos materiais didáticos.

Com a intervenção do projeto, espera-se que ocorram mudanças satisfatórias no desenvolvimento dos alunos tanto na prática da preservação da natureza quanto em seu raciocínio lógico e assimilação de conteúdos, empenhando-se em solucionar, com êxito, as tarefas propostas. As sugestões de trabalho procurarão conscientizar os alunos, professores e comunidade da responsabilidade de cada indivíduo na conservação do meio em que vivem.

Enfim, o projeto supõe que com a sua intervenção/vivência na escola, o impacto de suas ações fará com que as pessoas da comunidade, escolar e geral, produzam menos lixo, acarretando na redução do mesmo na natureza e, conseqüentemente, num ambiente mais limpo e sustentável. Devido às confecções dos jogos pedagógicos, a escola e professores terão mais opções de recursos didáticos para serem trabalhados em sala de aula e, os alunos desencadearão um melhor raciocínio lógico na aprendizagem, além do que aprenderão brincando. Contudo, as atividades tornar-se-ão prazerosas e significativas, voltadas à realidade do aluno.

11. REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir**. Papyrus Editora, Campinas, SP, p. 45-80, 2001. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/36510298/a-escola-com-que-sempre-sonhei-sem-imaginar-que-pudesse-existir>>. Acesso em: 19/03/2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. **Programa Escola Ativa - Orientações Pedagógicas para a Formação de Educadores e Educadores**. – Brasília: SECAD/MEC, 2009. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=5716-escola-ativa-projeto-base&Itemid=30192>. Acesso em: 01/03/2018.

CURRIE, K. **Meio Ambiente: Interdisciplinaridade na prática**. Campinas-SP, Papyrus, 2000.

FAGUNDES, José; MARTINI, Adair Cesar. **Políticas educacionais: da escola multisseriada à escola nucleada**. Olhar de Professor, Ponta Grossa, v. 6, n. 1, p. 99-118, 2003.

GUIMARÃES, M. **A dimensão Ambiental na educação**. Campinas-SP: Papyrus, 2005. Disponível em: http://www.unisul.br/wps/wcm/connect/a23b6291-6bbc-44dc-8e51-3727eb0e2f63/reciclagem_educacao-ambiental_extensao.pdf?MOD=AJPERES. Acesso em: 18/02/2018.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS: uma abordagem a partir da experiência interna**. Nov. 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 01/03/2018.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 1.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18675/2/Maria%20Chiara%20Pieroni%20Morais.pdf>>. Acesso em: 02/04/2017.

POMBO, Olga. **Interdisciplinaridade: ambições e limites**. Viseu: Relógio D'Água Editores. 2004, p. 176. Disponível em: <<http://www.scielo.mec.pt/pdf/ref/vserIIIIn2/serIIIIn2a18.pdf>> Acesso em: 03/04/2018.

ROSA, Ana Cristina Silva. **Classes multisseriadas: desafios e possibilidades**. Revista Educação & Linguagem, ano 11, n. 18, 222-237, jul.-dez. 2008. São Paulo. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/view/116/126>>. Acesso em: 10/02/2018.

TEIXEIRA, L. S. C. **Educação Ambiental e Reciclagem do Lixo: exercício de cidadania**. Anais do 2º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária. Belo Horizonte. UCG, 2004. Disponível em: <http://www.unisul.br/wps/wcm/connect/a23b6291-6bbc-44dc-8e513727eb0e2f63/reciclagem_educacaoambiental_extensao.pdf?MOD=AJPERES> Acesso em: 25/01/2018.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

WIKIPEDIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Escola_da_Ponte>. Acesso em: 29/03/2018.

ANEXOS

Projeto “A reciclagem e o ensino lúdico: uma aprendizagem interdisciplinar na educação do campo multisseriada”

**Ficha para Acompanhamento da Prática Discente
Escola Municipal José Alexandre Pinto**

ALUNO (A): _____

1. Você se preocupa com as questões ambientais?

Sim Não

2. Você sabe qual o destino do lixo produzido na minha casa ou comunidade?

- Separa para coleta seletiva
 Compostagem
 Joga no chão ou em terrenos baldios
 Separa para produção de artesanatos
 Outros. Qual(is)? _____
 Não sabe.

3. O que você faz com o lixo que você produz na escola?

- Joga no lixo
 Seleciono e procuro as lixeiras de coleta seletiva
 Não me preocupo, joga em qualquer lugar
 Guardo e procuro uma lixeira para jogar
 Outros. O quê? _____

4. Você sabe separar corretamente o lixo para reciclagem? Explique como você faz.

Sim Não

5. Você separaria o lixo da sua casa para reciclagem em sua comunidade?

Sim Não

6. Você costuma reutilizar/reciclar algum tipo de material que vai para o lixo?

Não Sim. Qual (ais)? _____

7. Quem cuida da coleta do lixo em sua residência?

- Minha mãe e/ou meu pai
 Eu mesma(o)
 Empregada(o)
 Ninguém
 Outros. Quem? _____

8. De que (quais) forma (s) eu posso contribuir para a diminuição da quantidade de lixo produzido na minha comunidade?

- () Jogando lixos no chão
- () Fazendo a coleta seletiva
- () Quebrando os lixeiros da minha comunidade
- () Reaproveitando e reciclando os lixos
- () Outros. O quê? _____

9. Qual a importância que você dá à reciclagem de lixo?
