educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 1998, 2002.

CURRÍCULO DA CIDADE DE SÃO PAULO: O LÚDICO TRANSFORMADO EM APRENDIZADO – UM ESTUDO DE CASO

SHEILA MENDES DOS SANTOS

RESUMO:
O presente artigo aborda temas presentes no novo currículo da Cidade de São Paulo introduzido para os docentes no início do ano de 2018. O tema de maior enfoque e discussões foi o presente no ensino de História no ciclo de alfabetização que se apropria em seu conteúdo do lúdico, isto é, ensinar a história perpassando o eixo dos brinquedos, brincadeira e espaços lúdicos. Apropriando-me do disposto no currículo e sendo docente de História do ciclo interdisciplinar e autoral desenvolvi um projeto voltado à proposta do currículo. Assim este artigo trará um relato da experiência proporcionada por este projeto entrelaçado ao proposto no currículo buscando assim alinhar as vantagens que o lúdico traz para o desenvolvimento cognitivo, motor e sensorial das crianças.
Palavras Chaves: Currículo, brincadeira, história, brinquedos, aprendizado.

ABSTRACT:

This article addresses themes present in the new curriculum of the City of São Paulo, introduced for teachers at the beginning of 2018. The theme of greatest focus and discussion was the one present in the teaching of History in the literacy cycle, which is appropriated in its content of playfulness, that is, teaching History across the axis of toys, games and playful spaces. Appropriating the curriculum and teaching History in the interdisciplinary and authoring cycle, I developed a project aimed at the curriculum proposal. Thus, the article will bring an account of the experience provided by this project, interwoven with that proposed in the curriculum, thus seeking to align the advantages that playfulness brings to children's cognitive, motor and sensory development.
Keywords: Curriculum, play, history, toys, learning.

INTRODUÇÃO

"...a criança não deixa de brincar, nem se divide em corpo e mente ao ingressar no Ensino Fundamental. Ao contrário, ela continua a ser compreendida em sua integralidade e tendo oportunidades de avançar em suas aprendizagens sem abandonar a infância." (São Paulo, 2015, p. 8).

Currículo da Cidade de São Paulo - Currículo Integrador - esta é a proposta deste documento que foi concebido no ano de 2017, e introduzido na rede municipal no ano de 2018. Está organizado em organizado em três ciclos (alfabetização, interdisciplinar e autoral), apresenta uma matriz de saberes, os objetivos de desenvolvimento sustentável, os eixos estruturantes, os objetos de conhecimento e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento de cada componente curricular. (São Paulo, 2017, p.13)
Este currículo traz expressamente no ciclo de alfabetização o ato de brincar como proposta pedagógica que propicia a apropriação cultural, a tomada de decisões, a comunicação e o convívio coletivo, visando tornar a ação de aprender mais significativa. Em todos os componentes curriculares aparece a questão da brincadeira como um direito fundamental da criança, todavia foi no componente de História que o eixo problematizador do ciclo de alfabetização é voltado para o universo lúdico.
A proposta apresentada para o ciclo de alfabetização é a que segue:
1º ano - A história dos brinquedos: quais são as relações entre os nossos brinquedos e os de outros povos e de outros tempos?
2º ano - A história dos jogos e brincadeiras: quais são as relações entre nossas brincadeiras e as de outras culturas e épocas?
3º ano - Os espaços lúdicos na Cidade de São Paulo: quais são os espaços de lazer e brincadeiras na Cidade de São Paulo e como as crianças interagem com esses espaços hoje e interagiam em outros momentos históricos? O que propor onde não há espaços lúdicos? Em que se pode melhorar os espaços públicos de convívio? (São Paulo, 2017p. 74)
Nas reuniões de formação e estudos para a apropriação do currículo das quais participei no decorrer do ano de 2018, este foi o maior problema apresentado, principalmente pelos(as) docentes do ensino fundamental I, isto é, qual seria a forma de se apropriar do lúdico para adentrar no contexto histórico, uma vez que esses professores não são especialistas da área. Assim, pensando na proposta do currículo e nas dificuldades apresentadas pelos colegas elaboramos um projeto voltado a este tema "História dos brinquedos e brincadeiras".
Isto posto, vamos analisar como se deu o desenvolvimento deste projeto, descobertas, erros, acertos, aprendizados, etc. Começaremos com uma análise do lúdico, deslizando para o lecionar História antes e agora com o novo currículo, sequencialmente

adentraremos ao projeto e seu desenvolvimento, fechando com as observações dos pontos altos e baixos da união entre o lúdico e a História.
Prosseguiremos com a apresentação da metodologia, análise dos resultados e considerações apreendidas com a finalização do projeto.
A infância, o lúdico e seus conceitos ao longo do tempo.

Nos meandros da nossa sociedade ao pensar no lúdico, instantaneamente visualizamos a infância, a criança. Contudo, nem sempre foi assim, o conceito de infância foi modificado ao longo do tempo, na obra de Philippe Ariès (1978) "A História Social da Infância e da Família", nos possibilita compreender que as definições de infância modificavam-se em conformidade com a organização da sociedade e com a intencionalidade política de cada época.
De acordo com Ariès as fases das vidas foram divididas de formas diversas ao longo do tempo, no século XIV apresentava-se a idade dos brinquedos, idade da escola, idade do amor ou do esporte, idade da guerra e idade sedentária. Observamos que não é uma representação cronológica, mas das atividades que poderiam ou não ser desenvolvidas em cada momento da vida.
Ariès aponta que até o século XVIII infância e adolescência se confundiam, pois a infância era um período de transição que passava muito rápido, assim a criança era vista como uma miniatura do adulto, uma vez que as condições sociais eram precárias e a mortalidade infantil altíssima, o que levava a perda de uma criança não ser algo doloroso, mas uma consequência do mundo que o cercava.
Contudo essa percepção já começa a se modificar no século XVII, principalmente entre as famílias mais abastadas, inicia uma preocupação com a vestimenta e os adultos passaram a se preocupar em não deixar as crianças sob seus próprios cuidados. Assim, é possível notar o surgimento do sentimento de infância. Com o desenvolvimento social e a percepção de infância, surge a valoração do brincar como uma ação de desenvolvimento da aprendizagem da criança.
Desta forma quando temos instituídos os direitos das crianças as brincadeiras e atividades lúdicas ganharam especificidades e são adequadas as faixas etárias.
Ludicidade de acordo com Luckesi (2014) "não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele)". Desta forma as atividades lúdicas e o próprio termo passam por modificações e acréscimos constantes, uma vez que as atividades lúdicas estão presentes desde a antiguidade, por exemplo, para Platão o brincar voltado para a aprendizagem e o social, na Idade Média servia para divulgar os princípios éticos e morais e os conteúdos pedagógicos (Teixeira, 2010, p.25).
Na Idade Moderna onde temos início a modificação da visão de infância Ariès (1978) aponta que os jesuítas foram os primeiros a utilizar oficialmente os jogos em seus programas de educacionais, a partir daí os jogos passaram a considerados meios de educação tão estimados quanto os estudos. Mas o significado do brincar se modifica mesmo na Idade Contemporânea, quando Friedrich Froebel inaugura a educação sensorial baseada na utilização de jogos e materiais didáticos.
Sintetizando Luckezi e o breve relato histórico da visão da infância e do lúdico conseguimos entender o porquê de este termo não apresentar uma definição fechada, pois assim como a história social que está em constante mudança, à questão do brincar na educação está da mesma forma, pois como seres sociais mudamos constantemente e aprendemos cada vez mais qual a importância de diversos assuntos para o aprendizado e conhecimento humano. Logo o lúdico será acrescido e modificado de acordo com as necessidades de determinada sociedade, pois segundo Teixeira (2010), as atividades lúdicas são responsáveis pela transição da cultura de um povo de uma geração para outra, com o objetivo de divertir, socializar, ensinar e unir os grupos.

A História no currículo do Ensino Fundamental I

Com o novo currículo instituído no ano de 2017, houve alteração na matriz curricular de diversas disciplinas, contudo em História as alterações no ciclo de alfabetização e interdisciplinar foi bem maior que nos demais componentes curriculares. De acordo com o proposto no início desse trabalho apresentarei as semelhanças, diferenças e maiores mudanças dessas propostas curriculares.
Até o ano de 2017, as aulas de História ministradas eram preparadas tendo como base as "Orientações curriculares: Proposição de Expectativa de Aprendizagem"1 onde o conhecimento era organizado por eixos, sendo que os conteúdos de História, Geografia e Ciências Naturais estavam organizados no eixo "Natureza e Sociedade", objetivado um trabalho interdisciplinar voltado a questões da vivência humana e de suas interações com a natureza (São Paulo, 2007, pp. 76/77).
No que concerne ao aprendizado histórico no ensino fundamental I as expectativas de aprendizagem foram organizadas buscando favorecer uma formação gradativa para um bom entendimento da organização da sociedade que vivemos e alunato adquirirem noções de tempo e temporalidade histórica.

Assim o objetivo geral é que os discentes tenham capacidade de questionar e interpretar sua realidade, posicionando-se e fazendo escolhas criteriosas (São Paulo, 2007, p. 86).
As expectativas de aprendizagem na disciplina de História do 1º ao 3º anos do ensino fundamental I estavam divididas em temas, conforme apresentado na tabela abaixo:

1° Ano Tema: Lugar onde vivemos	2° Ano Tema: Modos de Viver	3° Ano Tema: O que compartilhamos
H1 - Relacionar lugares e tempos vividos no cotidiano (na casa, escola, ruas, parques...) com rotinas, medições e marcadores de tempo cronológico para apreender noções de tempo vivido no presente.	H1 - Identificar e utilizar medições e marcadores de tempo cronológico nas suas relações com acontecimentos vividos para apreender noções de tempo vivido.	H1 – Identificar as formas de acesso, hábitos e uso da água nas vidas familiar e escolar.
H2 – Distinguir medições e marcadores de tempo cronológico (manhã, tarde, noite, hora, dias da semana, dias e meses...) nas suas vivências cotidianas.	H2 – Identificar algumas normas culturais relacionadas a cuidados pessoais e os do grupo de convívio sobre higiene.	H2 – Identificar mudanças e permanências no modo de vida das pessoas, dos grupos e de diferentes localidades na sua relação com o acesso e consumo de água.
H3 – Perceber mudanças e permanências nas atividades e hábitos envolvendo rotinas diárias, semanais e mensais (na casa, na escola, lazer...)	H3 – Identificar as formas de convívio social compartilhadas nas brincadeiras e festas em diferentes tempos.	H3 – Identificar a diversidade de acontecimentos, envolvendo as vivências pessoais e coletivas na relação com a água.
H4 – Identificar acontecimentos diferentes e cotidianos da sala de aula.	H4 – Marcar os diferentes momentos da vida doméstica e da classe no que se refere ás festas, brincadeiras, jogos, utilizando marcadores de tempo.	H4 – Estabelecer relações entre a história do convívio com a água e produções artísticas (música, pintura, desenhos...).
H5 – Identificar os sujeitos (pessoas, famílias, grupos...) envolvidos nos diferentes tipos de acontecimentos cotidianos. (familiares, escolares, sociais...)	H5 - Reconhecer mudanças e permanências em hábitos culturais vividos no decorrer de determinado tempo (semana; mês).	H5 – Identificar diferentes representações culturais e históricas para o planeta – representações de mundo.
H6 – Reconhecer diferentes tipos de grupo de convivência (por nome, idade, sexo e pertencimento – família, escola, sala de aula, profissão, local de nascimento...)	H6 – Estabelecer relações entre hábitos alimentares e cuidados com a saúde com medições de tempo (hora das refeições e de higiene, formas de convivência nas refeições...)	H6 – Identificar a relação entre objetos observáveis na natureza do Brasil e elementos culturais indígenas; afro- brasileiros; africanos e nacionais (como mitos, lendas e brincadeiras infantis)
H7 – Reconhecer as diferenças e semelhanças do grupo da sala de aula, idades, acordos e desacordos entre pessoas e grupos no desencadear dos acontecimentos vividos.	H7 – Reconhecer mudanças e permanências nos hábitos alimentares e de cuidados com a saúde (comparação com os costumes dos avós e de outros tempos).	H7 – Identificar os espaços de cultura e lazer presentes no cotidiano.
H8 – Construir uma forma de marcar (p.ex. linha do tempo) com os acontecimentos vividos pela classe (história da sala de aula) ao final do período letivo.	H8 – Identificar alimentos cotidianos e as rotinas alimentares diárias e em situações especiais – festas e comemorações.	H8 – Identificar elementos da vida urbana, diferentes da vida rural.
	H9 – Identificar hábitos alimentares da comunidade e de outras localidades e culturas (sociedades indígenas), em diferentes ocasiões – cotidianas e festivas.	H9 – Reconhecer a presença e a ausência de serviços urbanos e sua relação com a ocupação de localidades por diferentes grupos e classes sociais.
	H10 – Identificar e diferenciar objetos utilizados no preparo, consumo, produção e conservação de alimentos, nas suas relações na organização da sociedade e hábitos alimentares cotidianos.	H10 – Identificar marcas do passado na paisagem da cidade e suas procedências.
	H11 – Estabelecer relações entre produção e distribuição de alimentos com os sujeitos históricos envolvidos nesses trabalhos, em diferentes culturas.	H11 – Identificar espaços de memórias da cidade (museus, exposições...).

Tabela elaborada com base nas Orientações Curriculares (São Paulo, 2007, pp. 88-91).

No ano de 2018 foi implantado o Currículo da Cidade2 que busca evidenciar uma nova forma de ver o aluno, isto é, com o foco no ser criança e aprender sem ser privado do ato de brincar e conhecer novas brincadeiras. Neste currículo no ciclo de alfabetização temos como Eixo Problematizador: a Criança, a Cultura e a História em Diferentes Contextos Lúdicos. Para cada ano do ciclo temos uma proposta:
No 1º ano, a ideia é que as crianças possam aprender História a partir de seus brinquedos, analisando-os em suas materialidades, funções, confecções e estéticas, identificando indícios culturais e históricos, apreciando aqueles compartilhados por seus colegas e conhecendo os produzidos e utilizados por outras culturas e povos, atuais e de outras épocas (São Paulo, 2017, p. 74).
No 2º ano, a proposta é que as crianças estudem a história das suas brincadeiras e dos jogos coletivos de que participam: os de seus colegas, os que estavam no repertório dos adultos e também os que são vivenciados no cotidiano de diferentes regiões brasileiras, incluindo os pertencentes aos povos indígenas e os que estabelecem vínculos com diferentes matrizes afro-brasileiras e africanas (São Paulo, 2017, p. 75).
No 3º ano, a proposta é que as crianças estudem os espaços lúdicos da Cidade de São Paulo, conhecidos por elas e pelas diferentes gerações que viveram na cidade ao longo do tempo e que foram e são utilizados por diferentes grupos sociais, além de avaliarem se são acessíveis, considerando-os como intrínsecos às vivências sociais, culturais e históricas (São Paulo, 2017, p. 75).

Os objetivos de aprendizagem na disciplina de História por ano de escolaridade nos ciclo de alfabetização estão apresentados na tabela abaixo:

1° Ano	2° Ano	3° Ano
Eixo: A história dos brinquedos: quais são as relações entre os nossos brinquedos e os de outros povos e de outros tempos?	**Eixo**: A história dos jogos e brincadeiras: quais são as relações entre nossas brincadeiras e as de outras culturas e épocas?	**Eixo**: Os espaços lúdicos na cidade de São Paulo: quais são os espaços de lazer e brincadeiras na cidade de São Paulo e como as crianças interagem com esses espaços hoje e interagiam em outros momentos históricos? O que propor onde não há espaços lúdicos? Em que se pode melhorar os espaços públicos de convívio?
Objeto do conhecimento: • Objetos materiais como fontes de informação; • Diversidade de famílias, comunidades e culturas; • Mudanças materiais e culturais ao longo do tempo. E desenvolvam: • Noções de tempo; • Noções de espaço; • Valores de respeito à diferença.	**Objeto do conhecimento**: • Coleta e organização de informações fazendo uso de diferentes fontes (orais, escritas, imagens e vídeos); • Relações e regras sociais de convívio presentes nos jogos e brincadeiras; • Diversidade de famílias, comunidades e culturas; • Mudanças nas regras sociais e culturais ao longo do tempo. E desenvolvam: • Noções de tempo; • Noções de espaço; • Noções de fontes de informação e seus autores; • Vivências sociais coletivas; • Valores de respeito às diferenças.	**Objeto do conhecimento**: • Coleta e organização de informações fazendo uso de diferentes fontes orais, escritas, imagens, canções e vídeos; • Características e distinção de espaços privados e públicos; • História dos espaços de lazer na Cidade de São Paulo; • Funções sociais dos espaços e dos tempos em uma cidade como São Paulo; • Convívios sociais urbanos; • Uso dos espaços lúdicos por diferentes culturas em diferentes tempos. E desenvolvam: • Noções de tempo; • Noções de espaço; • Noções de fontes de informação e seus autores; • Valores de respeito às diferenças.
(EF01H01) Compreender o brinquedo e o brincar em suas variações de significado no tempo e no espaço.	(EF02H01) Compreender jogos e brincadeiras em suas variações de significado no tempo e no espaço.	(EF03H01) Conhecer e apreciar os espaços e tempos lúdicos presentes na escola, no bairro e na cidade.
(EF01H02) Conhecer e valorizar o seu brinquedo e o dos colegas.	(EF02H02) Apresentar e apreciar jogos e brincadeiras de seu repertório e dos colegas da turma, valorizando suas vivências nos diferentes contextos.	(EF03H02) Distinguir espaços lúdicos e caracterizá-los como privados ou públicos.
(EF01H03) Reconhecer as características dos brinquedos.	(EF02H03) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras vivenciados pelas crianças nas diferentes épocas e lugares.	(EF03H03) Localizar e conhecer diferentes histórias e espaços lúdicos na Cidade de São Paulo por meio de visitas, vídeos, imagens e histórias orais.
(EF01H04) Identificar os materiais, do que são feitos e como são feitos os brinquedos comuns na sociedade atual.	(EF02H04) Criar critérios para classificar jogos e brincadeiras com o intuito de desconstruir representações fixas do que é de meninas e de meninos.	(EF03H04) Elaborar critérios de classificação dos espaços lúdicos na Cidade de São Paulo.
(EF01H05) Criar diferentes critérios de classificação dos brinquedos para desconstruir representações fixas do que é de meninas e de meninos.	(EF02H05) Conhecer jogos e brincadeiras praticados por diferentes povos indígenas.	(EF03H05) Identificar os espaços lúdicos dos bairros e da Cidade de São Paulo por meio de visitas, imagens e relatos orais, reconhecendo se qualquer pessoa pode utilizar esses espaços.
(EF01H06) Identificar características de brinquedos no contexto familiar ou em outros contextos, valorizando a diversidade.	(EF02H06) Conhecer jogos e brincadeiras praticados por povos com vínculos de diferentes matrizes africanas e afro-brasileiras.	(EF03H06) Identificar os espaços e tempos lúdicos das populações indígenas que vivem na Cidade de São Paulo, a partir dos bens materiais e imateriais do patrimônio histórico.
(EF01H07) Identificar características dos brinquedos de uma época histórica.	(EF02H07) Conhecer jogos e brincadeiras praticados por diferentes grupos de imigrantes.	(EF03H07) Conhecer espaços e tempos lúdicos relacionados às culturas afro-brasileiras, considerando bens materiais e imateriais do patrimônio histórico.

(EF01H08) Pesquisar e explorar brinquedos de diferentes localidades.	(EF02H08) Identificar para que servem as regras de determinados jogos e brincadeiras.	(EF03H08) Conhecer espaços e tempos lúdicos das populações imigrantes que vivem na Cidade de São Paulo, considerando bens materiais e imateriais do patrimônio histórico.
(EF01H09) Conhecer e valorizar brinquedos indígenas, considerando a diversidade dessas populações.	(EF02H09) Reconhecer a importância de se combinar e de se respeitar as regras dejogos e brincadeiras nas escolas e nos locais onde vivem.	(EF03H09) Conhecer espaços e tempos lúdicos das populações imigrantes que vivem na Cidade de São Paulo, considerando bens materiais e imateriais do patrimônio histórico.
(EF01H10) Conhecer e valorizar brinquedos de origem africana, considerando a diversidade dos povos desse continente.	(EF02H10) Pesquisar e apreciar jogos e brincadeiras.	(EF03H10) Identificar a acessibilidade ou não acessibilidade dos espaços lúdicos e de lazer.
(EF01H11) Pesquisar e explorar brinquedos de imigrantes na comunidade escolar.	(EF02H11) Reconhecer se o jogo/brincadeira pode ser vivenciado por qualquer criança.	(EF03H11) Respeitar os diferentes espaços de convivência.
(EF01H12) Reconhecer se o brinquedo apresentado pode ser usado por qualquer criança.	(EF02H12) Valorizar as diferenças em uma sociedade plural.	(EF03H12) Identificar e preservar os diferentes espaços sociais presentes no cotidiano.
(EF01H13) Conhecer a si e ao outro como pessoas diferentes, de modo a respeitar as diferenças.		(EF03H13) Valorizar os convívios humanos em diferentes tempos e espaços, observando e analisando os espaços de encontro, cultura e lazer, do ponto de vista da sua qualidade, segurança e beleza.
(EF01H14) Reconhecer que as crianças possuem percepções diferenciadas da realidade.		

Tabela elaborada com base no Currículo de São Paulo (São Paulo, 2017, pp.76-79).

Nas duas propostas aqui apresentadas se descartarmos as formas de abordagem dos temas, o que observamos é que o objetivo central continua o mesmo, isto é, uma formação para entender a organização da sociedade, suas permanências e mudanças dentro de uma organização temporal, tencionando a geração de pessoas questionadoras, críticas e que saibam se posicionar perante a realidade que vivemos.

Perante essa observação, o objetivo permanece o mesmo em ambos documentos, podemos questionar o porquê das mudanças, resposta simples, no âmbito da democracia política, ressaltando que democracia a política não está restrita à sua conotação apenas parlamentar ou eleitoral, mas entendida como prática social pela qual se constrói a convivência pacífica e livre entre indivíduos e grupos que se afirmam como sujeitos históricos. (Paro, 2002, p. 11).

O que desejamos não é questionar com tenacidade o âmbito político, todavia, cabe questionarmos e analisarmos a elaboração e porque quem foi elaborado o novo documento, será que todas as partes envolvidas na docência foram consultadas? No que concerne ao ciclo de alfabetização, o componente História NÃO, observamos um documento que foi elaborado por especialistas em História. Onde o eixo temático é maravilhoso, o lúdico para ensinar História atingindo seu objetivo, isto é, pessoas questionadoras do seu meio social. Tema fácil de ser trabalhado pelo historiador, todavia entendemos e concordamos com as queixas dos colegas do fundamental I, polivalente e que é cobrado constantemente sobre o quesito da alfabetização. O problema é como esse profissional conseguirá face toda a gama de tarefas que lhe é imposta contextualizar o lúdico historicamente. Tarefa que não é fácil e que pode inconscientemente levar o docente a ser um mero contador de história dos brinquedos ou brincadeiras, sem problematizar e contextualizar.

Perante essa proposta curricular e as queixas bem fundamentadas dos colegas do ciclo de alfabetização e interdisciplinar despontou-me a ideia do projeto “História dos brinquedos e brincadeiras”.

O projeto: objetivo, desenvolvimento, acertos e erros.

O projeto “História dos brinquedos e brincadeiras” foi apresentado e Diretoria de Ensino de Guainases e desenvolvido na EMEF Vinte e Cinco de Janeiro no ano de 2019. Abaixo apresentaremos os objetivos e justificativa do projeto:

Objetivos Gerais:

Esse projeto idealiza o aprender por meio da arte de brincar, instigando no discente a curiosidade, o gosto pelo criar, confeccionar seu próprio brinquedo, alicerçado no diálogo, respeito, organização e regras, além do desenvolvimento do pensamento criativo. No projeto, iniciaremos o atendimento das propostas do Currículo da Cidade de São Paulo, presentes no ciclo de alfabetização.

O objetivo deste projeto é atingir a sensibilidade da criança através de uma linguagem simbólica, expandindo seus horizontes, enriquecendo-a com novas experiências e despertando nela curiosidade e indagação sobre o universo lúdico, sobre a vida, as pessoas, o mundo e as mudanças que a cerca. Também busca propiciar ao discente uma alternativa pedagógica criativa voltada à arte do brincar.

Objetivos específicos:

- Conversar sobre o tema abordado.
- Pesquisar sobre a origem dos brinquedos e brincadeiras.
- Resgatar nos alunos o interesse por brincadeiras não eletrônicas.
- Comparar as brincadeiras de hoje com as vividas por nossos pais e avós.
- Entender a importância do brincar.
- Aprender História por meio da brincadeira e confecção dos brinquedos.
- Confeccionar brinquedos com materiais diversos.
- Promover brincadeiras em diversos espaços da escola.

JUSTIFICATIVA

Buscando atender ao enfoque do novo Currículo da Cidade de São Paulo, implantado em 2018, que traz no ciclo de alfabetização como eixo problematizador: a criança, a cultura e a História em diferentes contextos lúdicos. As crianças estão inseridas em um mundo de descobertas por meio do brincar, logo apresentar a História a partir do desenvolvimento e evolução dos brinquedos e brincadeiras proporcionará à criança o desenvolvimento e conhecimento das diversidades culturais, espaço e tempo, socia-

bilidade, regras coletivas e diversidade.
Partindo da necessidade de conhecer melhor e registrar as mais diversas “brincadeiras”, que são próprias da criança, o referido projeto torna-se viável e necessário, pois tem importância para o desenvolvimento sociocultural infantil, atende às necessidades propostas no currículo e ainda auxiliará as docentes do fundamental I a desenvolverem o seu trabalho em aula de forma mais fluída, uma vez que alguns alunos já estarão por meio do projeto inseridos no contexto da história a partir dos brinquedos. (Projeto apresentado..., 2019)

Desenvolvimento: acertos, erros e o trabalhar com o Fundamental I.

Pode ser clichê, mas foi muito prazeroso, laborioso e um aprendizado imenso o desenvolvimento deste projeto. O primeiro aprendizado foi o trabalho num universo novo, sou docente do Fundamental II e Médio, agora estou com crianças de sete, oito e nove aninhos, tudo é diferente e tive que aprender na prática. A proposta do projeto em linhas gerais é trabalhar com brinquedos e brincadeiras mais antigos, buscando sair do mundo digital. Primeiro trabalhávamos a História do brinquedo, confeccionávamos o brinquedo e obviamente brincávamos.
Na história do brinquedo ou da brincadeira trouxe o surgimento, apresentado a localidade com um mapa, o proposito da criação do brinquedo, quem brincava e as mudanças que sofreu ao longo do tempo. Tentei nesse momento mostrar a questão da temporalidade, localização, mudanças e permanências dentro da sociedade.
A confecção quando se tratava de um brinquedo foi à parte mais árdua, percebi que nesse momento o trabalho do docente é muito grande, pois, os nossos alunos tem dificuldades gigantescas em trabalhar com régua, lápis, papel e tesoura. O primeiro brinquedo que construímos foi o dado, utilizamos na confecção caixas de leite, EVA, papelão e cola, os alunos trabalharam em grupo para confeccionar quatro dados, esperava em dois dias de projeto terminar, contudo levei quatro dias, pois o ensino do manuseio do material é complexo para as crianças. Brincamos em grupo e trabalhamos a questão matemática, pois fomos realizando a somatória de quem faz mais pontos ou menos pontos.
Em relação às brincadeiras, por exemplo, pular amarelinha e corda, imaginamos que seria tranquilo, que após a inserção histórica só iriamos brincar, contudo, para minha surpresa todas as crianças me falaram que sabiam brincar, todavia foram quatro dias de projeto só treinado o equilíbrio e a força no jogar a pedra para pular amarelinha, semelhante na brincadeira de pular corda, contudo alguns alunos sabiam pular corda muito bem, outros só teoricamente, mas aqui os que sabiam auxiliaram os colegas.
No início do projeto, propusemos diversas brincadeiras, contudo não desenvolvemos nem metade do proposto. O aprendizado adquirido foi imensurável e a visão das dificuldades e dúvidas apresentadas pelos professores do fundamental I em trabalhar a história a partir do lúdico ficou muito clara. Nós especialistas não pensamos a criança como um todo, em todas as suas nuances (desenvolvimento ciclo motor, equilíbrio, necessidades físicas e afetivas, etc.).
O casamento do lúdico com a História é possível, gostoso e extremamente desafiador, é um trabalho que exige mais de um docente para desenvolvimento, uma vez que para o contexto histórico e socializante ser introjetado a questão da confecção e do brincar precisam estar presentes.

Metodologia

O presente artigo foi elaborado tendo como metodologia a pesquisa bibliográfica e a observação participante, com o objetivo de explorar as propostas pedagógicas do novo currículo da Cidade de São Paulo.
A revisão da literatura teve caráter exploratório, a fim de permitir o esboço e o levantamento dos conceitos fundamentais ligados ao tema central da pesquisa. Os autores e trabalhos selecionados para compor o referencial teórico visaram à criação de um panorama sucinto do lúdico e da história da infância. Dessa maneira, as principais fontes utilizadas foram livros de autores clássicos da área e textos de leis da área da educação, que abrangem um período da década de 1970 aos dias atuais.
A etapa de revisão de literatura deu subsídios para a etapa seguinte da pesquisa, a observação participativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico foi definido de várias formas durante muitos anos por pesquisadores e estudiosos, tais como Piaget, Vygotsky, Friedmann (1996) e Dohme (2002), Valle (2005),

Levisky (2006), cada um denominando e conceituando sua prática e sua importância de acordo com as suas linhas de estudos e de pensamentos.
Debruçando sobre o pensamento desses autores notamos que o lúdico não é somente uma brincadeira, mas uma abertura para novos conhecimentos sejam do intelecto, emocional e de expressão físico-corporal. Aprender ludicamente abrange uma descoberta do mundo e a percepção que estamos

inseridos nele e que fazemos parte do desenvolvimento do conhecimento, pois é através do ato de brincar que a criança aprende a se relacionar e é no manuseio do brinquedo que desabrocha a expressão de seu afeto, logo estes são elementos transmissores e fomentadores de costumes e condutas.
Brincar também é importante para o estimulo da autoestima, desenvolvimento da confiança, liderança e sensação de pertencimento ao grupo. Assim, o lúdico é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento psicológico, biológico, social, da linguagem, das relações sociais, dos fatores cognitivos, afetivos, intelectuais e emocionais, necessário principalmente no período pueril para o desenvolvimento de um ser humano pleno em suas necessidades e capacidades.
A luz do apresentado no decorrer do texto, das proposições propostas no novo currículo o projeto "História dos Brinquedos e Brincadeiras" foi importante e necessário à medida que tornou possível o desenvolvimento de habilidades necessárias para a ocorrência de uma aprendizagem diferenciada, com aulas envolvendo situações instigantes na formação dos educandos, além de promover a pesquisa, o desenvolvimento ciclomotor e desenvolver o raciocínio lógico das crianças.

REFERÊNCIAS

ANTONIO DOS SANTOS, Carlos. Jogos e Atividades Lúdicas na Alfabetização. 1ª. ed. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.
ARIÈS, P. A história social da criança e da família. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1978.
BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Senado, 1988.
. Estatuto da Criança e do Adolescente, disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em 1º de julho de 2012.
. LDB. Lei 9394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm . Acesso em 12 de julho de 2012.
. Lei n. 11.114 de 16 de maio de 2005. Altera os arts. 6º, 30, 32 e 87 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, com o objetivo de tornar obrigatório o início do ensino fundamental aos seis anos de idade. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11114.htm Acesso em 03 de setembro de 2012.
HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4ª ed, São Paulo: Perspectiva, 2000.
KISHIMOTO, T. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 15 ed. Petrópolis: Vozes, 2009b.
KISHIMOTO, T. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2011. KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2009a. p. 13 a 43.
LUCKESI, Cipriano C. (Org.). Ludopedagogia: ensaios 01: educação e ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.
LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2 , p. 13 - 23 , jul./dez . 2014.
MORENO MURCIA, Juan Antonio. Aprendizagem Através do Jogo. 1ª. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.
PARO, Vitor Henrique. Implicações do caráter político da educação para a administração da escola pública. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.28, n.2, p. 11-23, jul./dez. 2002.
PIAGET, J.A Relação de afetividade com a inteligência no desenvolvimento mental da criança. Vol 26 n 3, 1962.
RODRIGUES DE SOUZA, Valdinéia; SOARES, Lidiane. O Lúdico como Possibilidade de Intervenção no Desenvolvimento Biopsicossocial da Criança no paço Escolar. Periódico Capes. São Paulo, v.7, n.2, p. 1-8, out 2010.
SANTOS VASCONCELLOS, Celso. Construção do Conhecimento em Sala de Aula. 13ª. ed. São Paulo: Liberdade, 2002.
SANTOS, E. O lúdico no processo ensino aprendizagem. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Universidad Tecnológica Intercontinental, UTIC, Assunción, 2010.
São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Orientações curriculares e proposições de expectativa de aprendizagem para o Ensino Fundamental: ciclo I / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo: SME / DOT, 2007.
São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da Cidade. Ensino Fundamental: História. São Paulo: SME/COPED, 2017.
SERAPIÃO DE AGUIAR, João. Jogos para o ensino e conceitos, Leitura e escrita na pré- escola. 1ª ed. Campinas, SP: Papirus, 1998.
UNICEF. Convenção sobre os Direitos da Criança. Disponível em: www.unicef.org.br Acessado em: 22 mar. 2012
VYGOTSKY, L. A formação Social da Mente. 7ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
WAJSKOP, G. O brincar na educação infantil. Cad. Pesq., São Paulo, nº 92, p. 62-69, 1995.