

Contextos Integrados de Educação Infantil

**Coordenação geral: Tizuko Morchida Kishimoto
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo**

O grupo de pesquisa Contextos Integrados de Educação Infantil da USP se configura como espaço de trabalho colaborativo entre uma equipe de professores da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo e Escolas públicas de Educação Infantil da cidade de São Paulo, criado em 2000, com registro no CNPq e informações no site da própria unidade

O foco do trabalho desse grupo é a profissionalização das professoras das escolas apoiadas, visando ao desenvolvimento de práticas inovadoras, tendo os profissionais das escolas como parceiros da pesquisa pedagógica e da pesquisa-ação. Nesse processo destacam-se a reflexão sobre as práticas desenvolvidas na própria unidade de educação infantil, em reuniões de comunidades de práticas, visando a aprendizagem colaborativa, a discussão das culturas docentes e organizacionais das escolas, a defesa de processos emancipatórios, a formação da equipe gestora das unidades educacionais e a gestão democrática.

A Formação em Contexto dispõe de três modalidades: 1) Contexto de professores que reúne professoras das escolas infantis apoiadas; 2) Contexto de Supervisores - reúne a equipe gestora das unidades educacionais apoiadas e 3) Contexto de Pesquisadores - reúne alunos da graduação, mestrandos, doutorandos, pós-doutorandos e docentes pesquisadores convidados da própria FEUSP e demais universidades brasileiras, sob a coordenação geral da professora doutora Tizuko Morchida Kishimoto, num trabalho em Rede. O Grupo de Pesquisa Contextos Integrados de Educação Infantil se articula a outros Projetos e ações em andamento sob a mesma coordenação que veiculam ações lúdicas e oferecem oficinas lúdicas para as escolas apoiadas: 1. LABRIMP - Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos; 2. MEB - Museu do Brinquedo, 3. Ponto de Cultura - Brincando e Aprendendo na universidade e 4. Pontão de Cultura - Cultura lúdica e a formação do brincante.

Os membros do grupo de pesquisa são os mestrandos, doutorandos, pós-doutorandos e profissionais de diversas universidades do Brasil. O referido grupo tem interlocuções com outras equipes internacionais em Portugal e Inglaterra. A linha de pesquisa do grupo enfoca o brincar, a educação infantil e a formação dos profissionais da infância em contextos educativos de melhor qualidade com participação de vários atores e serviços que tratam da educação da criança pequena, incluindo conhecimentos de diferentes áreas que dialogam com essa educação, assim como as novas tecnologias. A equipe privilegia a metodologia da pesquisa qualitativa entre as quais a pesquisa-ação, a etnografia participante, entrevistas, registros, uso de escalas, histórias de vida, entre outras.

As pesquisas investigam temas sobre a infância, o brincar, a educação infantil e o desenvolvimento profissional fundamentadas nos seguintes aportes teóricos: Ariès, Abassedas, Hugué, Sole, Bruner, Csikszentmihalyi, Kemmis, Day, Denzin, Lincoln, Dewey, Elliott, Elkonin, Fullan, Formosinho, Oliveira-Formosinho, Hargreaves, Huizinga, Gandini, Laevers, Moyles, Moss, Vygotski, Wallon, Winnicott, Sarmento entre outros autores. Os trabalhos encaminhados para esse evento 4 ° GRUPECI enfatizam pesquisas sobre inovações nas práticas educativas com o uso de escalas, da ação da equipe gestora e a tecnologia possibilitando o bem estar no ambiente educativo para todas as crianças.

PRÁTICAS EDUCATIVAS E INFÂNCIA: QUALIDADE E USO DE ESCALAS

Angela do Ceu Ubaiara Brito

Karla Aparecida Zucoloto

O foco da prática docente que se direciona para as crianças e suas relações exige uma qualidade do ambiente educativo que depende das escolhas de concepções de educação, infância e criança. A definição de trajetos e as ações de uma educação participativa se faz em colaboração com a criança, seus familiares e a equipe pedagógica da instituição.

As práticas precisam ser mediadas e avaliadas pela relação entre o contexto da creche e os indicadores de qualidade. No trabalho de pesquisa discutem-se dois tipos de uso da escala educacional (LAEVERS, 1994; PASCAL; BERTRAM, 1999) para identificar e sustentar a qualidade nos ambientes educativos de crianças (creche e pré-escola) e para discutir as práticas desenvolvidas no contexto educativo para bebês e crianças bem pequenas. O primeiro uso da escala refere-se à avaliação do ambiente educativo como um instrumento que poderia auxiliar o grupo de professores a refletir sobre a sua prática docente favorecendo o desenvolvimento das necessidades individuais e do grupo das crianças. Investiga-se a escala norte-americana Infant/Toddler Environment Rating Scale - ITERS (HARMS, CRYER e CLIFFORD, 1990) - que avalia o ambiente para crianças de zero a trinta meses em instituições infantis, a qual se constitui instrumento de avaliação da qualidade do atendimento infantil em creches. Para a realização desse estudo foi selecionada uma creche na região sul da cidade de São Paulo. Trata-se de uma creche direta, pertencente à diretoria regional do Ipiranga e que atende uma ampla região da Vila Clementino. A creche foi selecionada para este estudo por ser tratar de um campo de pesquisas do grupo Contextos Integrados em Educação Infantil da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Adotou-se o estudo de caso como modalidade qualitativa de pesquisa. Os dados foram colhidos e analisados seguindo alguns critérios da abordagem fenomenológica, tendo como base os trinta e nove itens da escala, e o referencial teórico apresentado na própria escala. O segundo estudo da escala avalia as práticas de mediação de uma professora de Educação Infantil. Usou-se a escala criança-alvo (Target), nos itens correspondentes ao envolvimento da criança e suas interações, e a escala de empenho do adulto (LAEVERS, 1994; PASCAL; BERTRAM, 1999). Durante a análise, pesquisadora e professora realizaram planejamentos e avaliaram conjuntamente as ações. Os resultados estão divididos em três eixos de discussões, baseados na teoria de Lev S. Vygotski, tendo sido analisadas as práticas de mediações entre sujeitos, signos e instrumentos. A metodologia baseou-se no paradigma qualitativo e na utilização de um estudo de caso com o uso de pesquisa-ação, observando as orientações de Elliott (2000a, 2000b), Kemmis e Smith (2008) e Máximo-Esteves (2008). Os dois anos de pesquisa (2010 e 2011) possibilitaram mudanças da práxis pedagógica pela reflexão em contexto e pela provocação teórica. Para o uso dos estudos, buscou-se apoio nas pedagogias da infância, com interesse maior em Dewey, que sugere uma educação democrática, a qual valoriza os interesses e necessidades das crianças, e a mediação da cultura para discutir ambientes educativos para bebês e crianças pequenas.

Palavras-chave: Escala, Formação em contexto de qualidade, Mediação na Educação Infantil

INFÂNCIA, JOGOS E TECNOLOGIAS: ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS LÚDICOS E JOGOS DIGITAIS

Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

Wagner Antonio Junior

Edna de Oliveira Telles

Adentrar no universo da criança é explorar um mundo de fantasia, imaginação, brinquedos e jogos, sejam eles objetos lúdicos, os jogos e brinquedos tradicionais ou os jogos digitais. Este painel contempla dois estudos que se articulam ao tema infância e tecnologias. O primeiro deles aborda os sistemas de organização e de classificação de objetos lúdicos, aqui entendidos como brinquedos, jogos e livros. A criação de espaços lúdicos, bem como as ações necessárias a sua implantação, controle e manutenção, exigem que se faça a escolha de formas adequadas de organizações dos seus acervos. Foi a partir do curso de formação no *Centre de Formation de jeut e jouet*, em Lyon, França, que conhecemos o COL – *Classement des Objets Lúdiques* (GARON, 2002; PERINO, 2002). Estes estudos foram aplicados no Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos - LABRIMP – FEUSP e no Centro de Psicologia Aplicada - CPA - UNESP, Faculdade de Ciências. Para tanto, foi realizada uma pesquisa sobre o uso do sistema, as necessidades e implicações para a sua implementação, manutenção e formação da equipe que orienta no uso dos objetos do acervo (2009 a 2013) e envolveu: levantamento diagnóstico junto aos bolsistas de projetos de extensão, funcionários, estudos e produção de materiais de apoio, fichas de controle e identificação e organização do espaço. As fichas de controle individual foram utilizadas na organização do acervo, para identificação de cada objeto e suas características, o que possibilita orientar na escolha e disposição para os usuários e conhecer as competências e habilidades necessárias ao brincante. A implantação desse sistema no LABRIMP e no CPA tornou disponível à comunidade acadêmica e ao público externo as etapas da pesquisa e seus resultados, revelando a importância do trabalho com os objetos lúdicos. O segundo estudo se refere aos jogos digitais e a mediação do conhecimento na perspectiva da psicologia histórico-cultural, cujo ponto de partida deste trabalho foi buscar respostas para algumas indagações no campo da infância. Quais impactos os jogos digitais trazem à educação da infância? Quais são as inquietações de pais e professores sobre a influência desses jogos sobre as crianças? Como se dão as relações entre as crianças, seus pares e o conhecimento, mediadas pelos jogos digitais? É possível a mediação do conhecimento pelos jogos digitais, em espaços não formais de educação? O objetivo desta pesquisa é investigar o papel dos jogos digitais como mediadores do conhecimento, em espaços não formais de educação. Este trabalho tem como base referencial os estudos sobre jogos digitais (GEE, 2003; MATTAR, 2010; ALVES, 2006) e a psicologia histórico-cultural (VIGOTSKI, 1995; ELKONIN, 1998; LURIA, 1986). A pesquisa foi realizada durante o ano 2012, segundo a metodologia etnográfica em André (1995) e Bogdan e Biklen (1994), por meio de observações sistemáticas de um grupo de crianças matriculadas no 1º ano do Ensino Fundamental da Escola de Aplicação, localizada na FEUSP, nos momentos de atividades lúdicas nas dependências do LABRIMP. Enquanto grupos de crianças utilizavam os computadores e jogos digitais, observou-se a ocorrência de atividade mediada dos sujeitos, dos

instrumentos e signos, comprovando que é possível haver a mediação do conhecimento com o uso de jogos digitais em espaços não formais de educação.

Palavras-chave: Infância e tecnologias. Organização de objetos lúdicos. Jogos digitais e mediação.

O ESPAÇO ESCOLAR, OS BEBÊS E A BRINCADEIRA LIVRE: A PRÁTICA EDUCATIVA DA EQUIPE GESTORA

Andréa Costa Garcia

Maria Ephigênia de A. C. Nogueira

O presente estudo discute a brincadeira livre na creche a partir da prática educativa da equipe gestora na instituição escolar. O objeto de estudo é a creche e seus espaços, e o brincar infantil. A pesquisa foi realizada em um centro de Educação Infantil da rede particular conveniada, mantido através de um convênio entre a Prefeitura do Município de São Paulo e uma Associação da sociedade civil. O estudo de caso iniciou em fevereiro de 2013, a partir da insatisfação da equipe gestora com o cotidiano do trabalho educativo da creche e com a postura dos professores e das crianças que permaneciam o tempo todo no mesmo espaço, com comportamentos de ansiedade e choro, sendo o brincar dirigido pelas professoras e os espaços da escola divididos por agrupamentos que não se comunicavam. O redimensionamento das instalações foi projetado com o objetivo de favorecer o trabalho pedagógico na creche: o brincar infantil e também como proposta de formação continuada das professoras, que aponta o brincar infantil e o lúdico como o desencadeador do atendimento de qualidade na creche. O estudo de caso possibilitou o acompanhamento da reforma das instalações físicas e da transformação da prática educativa, sendo a coordenação pedagógica a que atuou diretamente na formação, discutindo as concepções de infância, criança, brincar e o papel do professor na creche. Inicialmente não havia clareza por parte dos professores de como atuar na brincadeira livre, pois compreendiam que seu papel era de escolher os brinquedos, o local, o brinquedo e a duração da atividade, iguais, para todas as crianças. O professor era o ator principal da escola, as crianças consideradas como imaturas e incapazes, deveriam ser protegidas. Com o decorrer da reforma das instalações e das intervenções da coordenação pedagógica junto aos professores, a concepção de criança, infância e o brincar se transformaram. Os professores perceberam que as crianças são capazes de escolher seu brinquedo, o local de brincar, pegar e devolver o brinquedo, iniciar e terminar a brincadeira conforme suas preferências, assim como escolher o parceiro, por meio do brinquedo e que o brincar está no domínio da criança que brinca. Passaram também a compreender as verbalizações dos bebês durante o brincar, a duração da brincadeira e o faz-de-conta já em desenvolvimento. Num trabalho conjunto, a equipe gestora e professores reorganizaram a utilização dos espaços. Segundo a fala das crianças: - “Inventaram uma nova escola”. A metodologia da pesquisa é de abordagem qualitativa, com orientação etnográfica, caracterizada como estudo de caso, sendo que o que se quer é a compreensão aprofundada da prática educativa da equipe gestora na coordenação, orientação dos trabalhos pedagógicos dos professores e organização do espaço da creche para o brincar infantil. As técnicas utilizadas são de observação do cotidiano da creche, nas atividades das brincadeiras livres das crianças, de entrevistas

semi-estruturadas, de narrativas e de histórias de vida. Os autores de referência são Ariès, Bruner, Denzin e Lincoln, Dewey, Formosinho, Oliveira-Formosinho, Gandini, Harris, Kishimoto, Vygotski, Wallon, Winnicott, Sarmiento e para os estudos de caso Formosinho-Oliveira, Yin, e Stake.

Palavras-chave: brincar, pratica educativa, equipe gestora