



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB**  
**CAMPUS CAMPINA GRANDE**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA.**  
**CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

**SANDRA ANTONIO PESSOA DE ARAÚJO**

**LUDICIDADE: FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE**  
**APRENDIZAGEM**

**CAMPINA GRANDE/ PB**  
**JUNHO/2019**

**SANDRA ANTONIO PESSOA DE ARAÚJO**

**LUDICIDADE: FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM**

Relatório final de estágio apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia/PARFOR/CAPES da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Ensino Fundamental I.

**Orientador:** Prof.<sup>a</sup> Ms. Joana Darc Pereira de Souza

**CAMPINA GRANDE/PB**

**JUNHO/2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A658l Araujo, Sandra Antonio Pessoa de.  
Ludicidade [manuscrito] : ferramenta facilitadora no processo de aprendizagem / Sandra Antonio Pessoa de Araujo. - 2019.  
38 p. : il. colorido.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Campina Grande, 2019.  
"Orientação : Profa. Ma. Joana Darc Pereira de Souza, Departamento de Psicologia - CCBS."  
1. Educação. 2. Ludicidade. 3. Prática docente. I. Título  
21. ed. CDD 370.1

**SANDRA ANTONIO PESSOA ARAÚJO**

**LUDICIDADE: FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM**

Relatório final de estágio apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia/PARFOR/CAPES da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Ensino Fundamental I.

Aprovada em: 15/06/2019.

**BANCA EXAMINADORA**

Joana Darc Pereira de Souza

Prof.<sup>a</sup> Ms. Joana Darc Pereira de Souza (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Ruth Brito de F. Melo

Prof.<sup>a</sup> Ms. Ruth Brito de Figueiredo Melo Examinado  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Francisca Luseni Machado Marques

Prof.<sup>a</sup> Ms. Francisca Luseni Machado Marques- Examinador  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço imensamente a Deus por ter me capacitado e me dado força para superar as dificuldades e desafios, pois bem sei que sem ele, nada disso seria possível.

Aos meus pais Ednalva e Severino por sempre acreditar em mim e sempre me apoiar, a meu esposo Ivanilson, por todo incentivo, a meu filho Ítallo Salys, pois foi o motivo de toda minha força e também aos meus irmãos Edvânia, Eduardo e Analine por tudo que fizeram por mim.

A esta universidade, e todo seu corpo docente, aos meus professores que compartilharam comigo seu conhecimento e suas experiências e também a minha orientadora Joana Darc pelo suporte na orientação deste trabalho.

A família do meu esposo pela ajuda.

Enfim, a todos que fizeram parte dessa trajetória, o meu muito obrigado.

Dedico este trabalho primeiramente a Deus por nortear minha vida, e ao meu filho Ítallo Salys “luz da minha vida”, pois foi a peça fundamental no meu crescimento profissional, para que eu pudesse chegar até aqui e concluir este curso.

“A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso indispensável a prática educativa.”

JEAN PIAGET (1998, p.160)

## **RESUMO**

Este trabalho foi realizado na Escola Municipal Deolinda Maria do Amaral buscando relatar experiências do estágio realizado na turma do 3 ano do ensino fundamental tendo com a temática Ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de desenvolvimento nos anos iniciais com o objetivo trazer uma discussão sobre a importância de atividades lúdicas que contribuam para o desenvolvimento da leitura e escrita, bem como buscando compreender a relevância do brincar. Com isso, o jogo e a brincadeira podem desenvolver na criança as importantes capacidades no convívio social, a formação de conceitos, a seleção de ideias, e a possibilidade de um aprendizado prazeroso. O auxílio de brincadeiras e jogos, facilitam o conhecimento e o aprendizado, pois através das atividades lúdicas a criança se prepara para a vida. Cada etapa do estágio foi fundamental para a formação docente, pois possibilitou o convívio com a comunidade escolar, levando a reflexão sobre a responsabilidade de ser professor e de reunir diferentes maneiras de ensino/aprendizagem com a realidade escolar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio Supervisionado. Ensino Fundamental. Jogos. Brincadeiras

## **ABSTRACT**

This work was carried out at the Deolinda Maria do Amaral Municipal School, aiming to report on the experiences of the stage of the 3rd year of elementary school, with the theme: Playfulness as a facilitating tool in the development process in the initial years, with the aim of bringing discourse on the importance of play activities that contribute to the development of reading and writing, as well as seek to understand the relevance of play. With this, the game and the joke can develop in the child the important capacities in social interaction, the formation of concepts, the selection of ideas, and the possibility of a pleasurable learning. The aid of games and games, facilitate the knowledge and learning, because through playful activities, the child prepares for life. Each stage of the internship was fundamental to the teacher training, since it made possible the contact with the school community, leading to reflection on the responsibility of being a teacher and to gather different ways of teaching learning with the school reality.

**Key Words:** Supervised Internship, Elementary Education, Games and Jokes.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2. LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM.....</b>	<b>12</b>
<b>3. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Identificação.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2 Aspectos de Funcionamento.....</b>	<b>16</b>
<b>3.3 Aspectos Estruturais.....</b>	<b>17</b>
<b>3.4 Corpo Docente da Instituição.....</b>	<b>17</b>
<b>3.5 Relacionamento Interpessoal da Escola.....</b>	<b>19</b>
<b>3.6 Procedimentos Metodológicos .....</b>	<b>20</b>
<b>3.7 Caracterização da Turma Observada.....</b>	<b>20</b>
<b>CRONOGRAMA.....</b>	<b>22</b>
<b>4. RELATO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA: OBSERVAÇÃO E INTERVENÇÃO.....</b>	<b>23</b>
<b>4.1 Desenvolvimento da Observação em Sala de Aula.....</b>	<b>23</b>
<b>4.2 Análise das atividades de Intervenção.....</b>	<b>25</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>
<b>APÊNDICE– Fotografias: Durante o Processo de Intervenção.....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXO A- Jogo da Memória.....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXO B – Bingo de Palavras.....</b>	<b>37</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras estão presentes no cotidiano das crianças independente do lugar que as mesmas estiverem, onde tem um papel fundamental na formação do indivíduo.

As atividades lúdicas não devem ser utilizadas como apenas uma divertimento ou um passa tempo, e sim ser associado a uma atividade com determinados objetivos a atingir e um meio de aprendizagem, instrumento importante a ser trabalhado em sala de aula, de forma responsável, e com finalidades, na formação de cidadãos críticos, reflexivos e responsáveis. O jogo constitui-se de forma geral em um elemento educacional, que de maneira eficaz contribuem para o desenvolvimento social, possibilitando a criança expressar-se, permitindo o educando uma socialização significativa, propiciando um desenvolvimento coletivo, trabalhando os aspectos psicomotor cognitivo, a linguagem construindo sua auto confiança. Portanto este relatório tem como objetivo informar sobre a prática pedagógica desenvolvida com o lúdico como ferramenta em sala de aula, para auxiliar no ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.

É através dos jogos educativos, que a criança estabelece regras, desenvolve suas habilidades, a criatividade, além de tudo os jogos tornam as aulas mais atrativas, permite também reduzir a agressividade, pois auxilia na sua inserção ao meio social. Considera-se conforme Barata (1995, p.9)

[...]é pela brincadeira que a criança passa a si mesma as pessoas que acercam, as relações ente as pessoas e os papéis que elas assumem; -é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e estrutura do seu grupo -as brincadeiras e os grupos tornam -se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino aprendizagem.

Os jogos por sua vez deve ser utilizado pelos educadores como objetivo de provocar uma aprendizagem significativa, promovendo uma aula lúdica com um trabalho em grupo ou seja coletivo, uma estratégia associada a metodologia de resolução de problema, para o ensino aprendizagem de ideias e conceitos auxiliando no processo de interação e construção de conhecimento do educando como um todo. Como afirma Ângela Cristina Munhoz Maluf:

[...]as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. (2009; p. 29)

E como ferramenta o jogo vem como instrumento pedagógico facilitador no desenvolver da aprendizagem, na medida em que o mesmo estimula o interesse da criança, desenvolvendo vários níveis diferentes de experiência pessoal e social, moldando sua personalidade dando o professor à condição de mediador, estimulador e avaliador da aprendizagem do indivíduo. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar o progresso de sua personalidade integralmente, além de ser uma forma prazerosa, contribuindo assim na formação corporal, afetivo e cognitivo.

Desta forma, podemos pontuar claramente de que o jogo, a brincadeira, o brinquedo e a atividade lúdica podem enriquecer e muito a organização da personalidade da criança, pois envolve vários fatores como a socialização, o intelecto, as emoções, a motricidade e sua individualidade (BECKER & GONZALEZ, 2011).

É válido ressaltar o importante papel que o brincar tem na vida de um indivíduo, com isso devesse estar presente no seu cotidiano pois o lúdico faz parte do mundo da criança e a escola, portanto, deverá fazer parte e tê-la como ferramenta nesse processo de ensino e aprendizagem.

Diante de uma sondagem na escola, foi diagnosticado problemas de desinteresse dos alunos durante a realização de atividades em sala de aula que durante as observações das aulas percebi que a professora utilizava muito o caderno, livro e quadro, porém no dia em que a mesma inseriu um jogo em sua aula, foi percebido a diferença de como os alunos interagiam e participavam de forma gradativamente, principalmente em grupo. Utilizar jogos como estratégias de atividades lúdicas, nos mostra que é de fundamental importância para contribuir no processo de desenvolvimento da criança, e que propicia uma aula dinâmica e coletiva contribuindo ainda contra a indisciplina no âmbito escolar e que por meio desse recurso podemos despertar atitudes positivas.

Dessa forma, essa proposta pode auxiliar durante as aulas do Ensino Fundamental I de forma eficaz sendo uma estratégia de ensino que possibilita atingir diferentes objetivos.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p.42)

O jogo é um mecanismo socializador e precisa ser visto como elemento facilitador do processo educativo, assim o lúdico contribui de forma significativa para o desenvolvimento do indivíduo servindo como subsídio importante para se transmitir os conteúdos ao qual estão estudando.

## 2. LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM

O lúdico vem do latim “ ludus” significa brincar diversão e entretenimento. Assim, pensando numa definição do termo lúdico se o esmo tivesse ligado a sua origem seria apenas ao jogo, ao brincar, mas passou a ser conhecido como uma ferramenta necessária para processo de desenvolvimento do ser humano como uma personalidade básica da personalidade do corpo, da mente e no seu comportamento.

A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que 102 Revista online De Magistro de Filosofia, Ano X, no. 21, 1º. Semestre de 2017 a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2009, p.1)

A ludicidade não delimita apenas aos jogos, as brincadeiras e sim como uma estratégia a mais para promover situações de aprendizagem pois permeia-se como uma ferramenta eficaz na construção de conhecimento do indivíduo, sendo assim grande laboratório para o processo de desenvolvimento. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com acultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA,2008apud SILVA,2011, p.12).

A ludicidade é um importante facilitador para na construção de conhecimentos significativos, através dele a criança aprende de maneira prazerosa, construindo assim o seu saber, desenvolvendo – se integralmente na qual imaginação, fantasia e realidade consiste.

Os jogos é um recurso fundamental no processo de desenvolvimento da criança, pois ele já faz parte de seu ambiente natural. O jogo faz a criança entrar em contato com várias situações em seu cotidiano, fazendo assim o mesmo desenvolver vários aspectos inclusive a linguagem, favorecendo a criança o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor. Vários teóricos também afirmaram sobre a importância do jogos no processo da vida da criança. Conforme Almeida (2000), “a ludicidade contribui e influência na formação do aluno, possibilitando uma evolução constante no conhecimento.” Já Oliveira (1987) explica sobre o ato de brincar e jogar que são ações em conjunto favorecendo a interatividade cada um com sua especificidade.

Os jogos também é um instrumento eficaz no processo educativo do aluno, pois através dele, consegue mostrar seus sentimentos, expressando através do lúdico, a sua vida cotidiana, trazendo o mundo para a sua realidade. Fazendo as mesmas contrariem várias experiências, proporcionando a união e interação uns com os outros.

Piaget (1978), diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo por isso indispensável a prática educativa.” Da mesma forma Santos (1999, p. 115) fala que:

O brincar está sendo cada vez mais utilizado na educação, construindo-se numa peça importantíssima nos domínios da inteligência na evolução do pensamento e de todas as funções superiores transformando-se no meio viável para a construção do conhecimento.

Dessa forma, os jogos lúdicos não devem ser utilizados em sala de aula apenas por divertimento ou passa tempo, sem se inseridos com objetivos das aula a serem alcançados. As metodologias que o professor deve aderir em suas atividades meios pelos quais a criança consiga intercalar com seu processo de aprendizagem. Moyles (2002, p.100) fala que:

Uma vez que o brincar é um processo e não um assunto, é dentro dos assuntos que devemos ver o brincar como um meio de ensinar e aprender e não uma entidade do brincar para as crianças a sua motivação para ele, o brincar deve estar integrado as atividades de aprendizagem apresentadas as crianças, em vez de ser considerado um estava ou atividade residual.

Para Silva(2006):

O lúdico deve permanecer a prática escolar, fluindo e manifestando-se na criatividade. Portanto é necessário que os adultos, pais e educadores tenham convicção e levem a sério a importância do brincar, pois a criança pré-escolar começa a experimentar necessidades, em que os desejos não realizáveis podem ser realizados por meio do brinquedo, como um mundo imaginário, no qual a criança cria e imagina e ao imaginar ela brinca, pois o brinquedo proporciona a mediação entre o real e o imaginário. (p.67)

Sendo assim, o lúdico em sala de aula contribui sim, nas atividades propostas pelo professor ajudando o mesmo a alcançar, seus objetivos no processo de ensino aprendizagem do aluno. Como enfatiza Kishimoto (2008, p 37).

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 2008, p. 37)

A escola tem um fundamento de grande relevância na vidas da criança, se faz necessário a mesma considerar a importância da ludicidade no cotidiano escolar. Santos(2010) afirma que:

[...] na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social passam evoluir e se associar a construção do conhecimento de si mesma, do outro, e do mundo.

Nas salas de aula do tempo atual, podemos perceber a dificuldade de que alguns professores têm em executar suas aulas pelo fato da indisciplina está contida diariamente no âmbito escolar. Por isso é necessário o professor analisar suas aulas, a metodologia que está sendo utilizada, fazendo assim a aula mais interessante e mais prazerosa. Inserir o jogo durante as atividades pode despertar a cooperatividade, o respeito, as regras, o que se faz necessário até no comportamento das crianças. Como afirma (CHATEAU, 1987, p. 66)

“A criança arma a regra; na regra encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência do seu ser, de sua vontade, de sua autonomia.”

Portanto, as regras que o jogo possui facilitam no aprendizado social, do intelectual e o objeto facilitador para o desenvolvimento e raciocínio. De acordo com Oliveira (2010, p.87). “Os jogos de regras envolvendo a resolução de problemas podem ser vistos como estratégias extremamente ricas de desenvolvimento e aprendizagem durante todo ciclo vital, em seus aspectos cognitivos e relacionais. Para que o jogo seja inserido nas atividades em sala é necessário um planejamento com tais objetivos. Oliveira ainda ressalta que:

[..] No ambiente de ensino aprendizagem escolar, os jogos podem ser utilizados nas diversas disciplinas. Quebrando cercas, rompendo barreiras, eles possibilitam uma série de inovações tecnológicas.” Oliveira (2010, p.76).

Assim, os jogos passa a ser um importante recurso para o ensino nas diversas disciplinas sendo um promotor do ensino aprendizagem do aluno, aliado ao processo de habilidades motoras mentais, sociais e educativas.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para proporcionar as crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (RCNEI, 1998, p.29)

O importante é que o indivíduo participe ativamente para que sua aprendizagem venha ocorrer, também o mediador deve participar do contexto desafiador com os alunos, incentivando-os na busca de novos desafios. De acordo com Kishimoto (2002)

O jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança, funcionando como grande motivador e através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais e estimulam o pensamento, a organização de tempo e espaço, integra várias dimensões de personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Desse modo, a importância dos jogos serem inseridos no âmbito escolar é primordial, pois de forma lúdica a aula se tornará mais dinâmica, utilizando novos métodos e técnicas no contexto escolar e nessa perspectiva que essa ferramenta é fundamental no processo de ensino aprendizagem do aluno como inovador. Assmann (2007, p. 29) afirma que,

O ambiente pedagógico tem de ser lugar de fascinação e inventividade. Não inibir, mas propiciar, aquela dose de alucinação consensual entusiástica requerida para que o processo de aprender aconteça como mixagem de todos os sentidos. Reviravolta dos sentidos-significados e potencialmente de todos os sentidos com os quais ensoreamos corporalmente o mundo. Porque a aprendizagem é, antes de mais nada, um processo corporal. Todo conhecimento tem uma inscrição corporal. Que ela venha acompanhada de sensação de prazer não é, de modo algum, aspecto secundário.

O jogo por sua vez é caracterizado por uma fonte de socialização, aprendizagem e conhecimento, sem dúvida são meios facilitadores na descoberta da leitura e escrita sendo que contribuem e enriquecem o desenvolvimento jogando e brincando, a criança tem a oportunidade de interagir consigo mesma, com o outro, criando novas formas de aprender. Dessa forma, cresce o número de autores que adotam o lúdico na escola na instituição incorporando jogo como recurso que complementa o saber.

### 3. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO E PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS

#### 3.1 Identificação

A Escola Municipal de Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral”, fundada no ano 1983, localiza-se a rua Lindolfo Nunes, nº 54, na cidade de Riachão do Bacamarte, CNPJ: 04.074-937/0001-62. Atualmente a escola compreende o ciclo da educação básica: o Ensino Fundamental I e II. O período letivo diário do turno matutino se dá entre 7h e 11h e vespertino das 13h às 17h e noturno 17 h às 21h e 40 m com intervalos de 30 minutos para o lanche e um momento de lazer.

A Escola atende 207 alunos tanto da zona rural quanto da zona urbana. Os transportes usados para o deslocamento são locados pelo poder público, pago com o dinheiro do FPM (Fundo de Participação dos Municípios).

#### 3.2 Aspectos de Funcionamento

A Escola funciona no período letivo diário e atende alunos da zona rural e urbana se deslocam nos transportes escolares do município que funcionam nos três turnos. É uma escola de pequeno porte, os alunos no momento do intervalo saem separadamente por sala para o lanche e brincar por 30 minutos no pátio. Todos juntos as vezes levam alguns brinquedos de casa e também tem suas brincadeiras livres.

A Escola atende cinco turmas do Ensino Fundamental I, do 1º ao 5º, no turno da manhã, 4 turmas do Fundamental II no período da tarde, 5 turmas da EJA do primeiro segmento e 2 do segundo segmento no turno da noite.

Sendo assim, a equipe de profissionais atende uma demanda escolar composta por 16 turmas que estão expostas no quadro abaixo:

TABELA 1: Quantitativo de Alunos por Série da Escola

SÉRIE	Nº DE ALUNOS
1º Ano	17 Alunos
2º Ano	23 Alunos
3º Ano	20 Alunos
4º Ano	24 Alunos
5º Ano	28 Alunos

6º Ano	38 Alunos
7º Ano	34 Alunos
8º Ano	32 Alunos
9º Ano	30 Alunos
EJA 1º Segmento EJA 2º Segmento	80 Alunos

FONTE: Secretaria da Escola Municipal do Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral. Ano 2018

### 3.3 Aspectos Estruturais

A Escola Municipal do Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral”, possui um prédio de alvenaria em boas condições bem iluminado, revestido com PVC, arejador e limpo, adequado para comportar todas as turmas.

O mobiliário é bem conservado, as salas são arejadas e bem iluminadas. As mesas e cadeiras são adequadas às atividades pedagógicas desenvolvidas com os alunos.

A escola possui uma rampa para atender os portadores de necessidades especiais, tem sete salas de aulas grande, uma secretaria, um almoxarifado para guardar os produtos de limpeza e para uso pessoal, uma cozinha com dispensa, carteiras, mesas. Os recursos técnicos presentes na escola são: um data show, computadores, uma televisão e um mapa, todos estão com pouca qualidades, mas que ainda estão em condições de uso para a realização das atividades rotineiras no estabelecimento de ensino. A escola ainda possui biblioteca, muito utilizada pelos os alunos da escola, banheiros e um pátio coberto que serve para as atividades livres, não possui laboratório e nem quadra para a prática de esporte.

O sistema elétrico, está em boas condições, não existe a presença de tomadas baixas e instalação exposta e em relação ao sistemas Hidráulicos mantém o sistema de abastecimento de água potável, no qual comporta toda a necessidade do prédio. E na falta do abastecimento, os carros pipas fazem o armazenamento na cisterna.

### 3.4 Corpo Docente da Instituição

O corpo docente da instituição é formado por 28 (vinte e oito) professores Escola Municipal do Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral”, de maneira a ser conhecido a equipe da instituição escolar que atende crianças e adultos de 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental I e II.

Assim, será exposto o nome dos educadores, o campo de Ensino que atende e o tipo de admissão para atuação profissional no âmbito da Escola que foi o campo de realização do Estágio Supervisionado III.

QUADRO 1 – Corpo Docente Escola Municipal do Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral”.

<b>NOME DO PROFISSIONAL</b>	<b>TURMA QUE ATENDE</b>	<b>DISCIPLINA ATUANTE</b>	<b>CRITÉRIO DE ADMISSÃO</b>
Adriana Silva de Souza	EJA 5º à 9º Ano	Geografia	Efetivo
Daniele Amaral de Araújo	EJA 5º à 9º Ano	Artes	Cargo Comissionado
Luciana da Silva	EJA 5º à 9º Ano	Português	Efetivo
Luzibeth Nunes de Almeida	EJA 5º à 9º Ano	Matemática/ Inglês	Cargo Comissionado
Marlice Terto de Morais Rodrigues	EJA 5º à 9º Ano	História	Cargo Comissionado
Cícera Lourenço Catão	EJA 1º Seg.	Matemática/ Ciências	Efetivo
Edvania Pontes pessoa	EJA 1º Seg.	Artes/ História	Cargo Comissionado
Luciana Anastácio da Silva	EJA 1º Seg.	Matemática/ Ciências	Cargo Comissionado
Sonidelane Maria da Silva	EJA 1º Seg.	Português/ Geografia	Cargo Comissionado
Abraão Gomes dos Santos	1º à 5º ano Fund. I	Educação Física	Efetivo
Alcione Soares Bezerra	1º Fund. I	Polivalente	Cargo Comissionado
Edvânia Antônio Pessoa Félix	2º ano Fund. I	Polivalente	Efetivo
Ivani Barbosa Félix	3º ano Fund. I	Polivalente	Efetivo
Geane de Oliveira Alves	4º ano Fund. I	Polivalente	Efetivo
Lucilene R. de Vasconcelos	5º ano Fund. I	Polivalente	Efetivo
Ana Denise Felix	6º à 9º Fund. II	Artes/ Geografia	Cargo Comissionado
Fernanda Vasconcelos Catão	6º à 9º Fund. II	História	Efetivo
Gabriela Amaral do Nascimento	6º à 9º Fund. II	Inglês/ Filosofia	Cargo Comissionado
Juberto Fernando da S. Henriques	6º à 9º Fund. II	Educação Física	Efetivo
Maria Raquel C. Dias	6º à 9º Fund. II	Português	Cargo Comissionado
Rodrigues Valdevino do Nascimento	6º à 9º Fund. II	Matemática	Cargo Comissionado

Silvaneys da S. Amaral	6º à 9º Fund. II	Ciências/ Artes	Cargo Comissionado
Maria José de M. Oliveira	EJA/ As.de sala	-	Cargo Comissionado
Rafaela Amaral	EJA/ As.de sala	-	Cargo Comissionado
Alaíde Gomes da Silva	EJA/ As.de sala	-	Cargo Comissionado
Josenilda Maria do Nascimento	EJA/ As.de sala	-	Cargo Comissionado
Edileuza Alves de Souza	Gestora	-	Efetivo
Ana Lúcia Silva de Souza	Gestora	-	Cargo Comissionado

FONTE: Setor administrativo da Escola Municipal do Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral” Ano 2018

Assim, a equipe de profissionais que atuam na escola em questão possui, na sua maioria, vínculo de trabalho contratados, além de alguns conter a graduação necessária para o seu âmbito de ensino, tendo alguns com especialização na área educacional. Gestão e escola visam priorizar uma filosofia de trabalho e ensino que valorize a participação e a colaboração de todos no processo de ensino-aprendizagem. Valoriza sempre o diálogo e a interação entre os envolvidos neste processo. As ações, sempre que possível, são pensadas e postas em prática no coletivo, as funções são assumidas por cada membro da equipe escolar, objetivando sempre o crescimento intelectual e humano do aluno como ser crítico/pensante e capaz de construir seu próprio conhecimento.

### **3.5 Relacionamento Interpessoal da Escola**

Foi observado durante todo o período de estágio que a relação da Escola Municipal do Ensino Fundamental “Deolinda Maria do Amaral” é uma gestão democrática, onde a direção escolar ouve a todos e toma as decisões em acordo.

Gestor, professores, alunos e demais funcionários que compõem a escola se esforçam para manter um bom relacionamento na Instituição de ensino.

A relação entre a escola e a comunidade, é satisfatória, os pais sempre buscam participar ativamente nas reuniões, em busca de solução para o melhor aprendizado do alunado.

A escola conta com a visita de psicopedagoga, psicóloga, supervisora educacional, coordenadora, nutricionista, entre outras, todos esses profissionais trabalham com o propósito de realizar o trabalho de ensino/ aprendizado eficaz.

### 3.6 Metodologia de Estudo

Metodologia é um campo que procura desenvolver, pesquisar e justificar os melhores métodos de determinada área, vai além da criação de procedimentos tendo em vista o alcance de uma meta, objetivo ou finalidade de algo, sendo assim traçadas e planejadas para serem vivenciadas.

Para Fonseca(2002),metodos significa organização, e logos, estudo sistemático, pesquisa e investigação; ou seja, metodologia é o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência

A metodologia é também considerada uma forma de conduzir toda ação desenvolvida sendo assim um conjunto de métodos.

Segundo Cervo, Bervian e Silva (2007, p. 32),

[...] a descrição constitui a habilidade de fazer com que o outro veja mentalmente aquilo que o pesquisador observou. Em outras palavras, a descrição deve ser suficientemente precisa para que o interlocutor, ou o leitor, seja capaz de visualizar exatamente aquilo que o pesquisador observou.

Todas as atividades foram desenvolvidas de forma sucinta com coletividade e a participação e interação do professor e aluno entre as quais como; roda de conversa, dinâmicas, jogos, leitura deleite, leitura de texto e atividades escritas.

Sendo assim a metodologia é a aplicação de diferentes métodos no processo ensino-aprendizagem.

### 3.7 Caracterização da Turma Observada

O presente relatório consta o resultado da observação realizada na Escola Municipal do Ensino Fundamental Deolinda Maria do Amaral, na sala do 3º ano do ensino fundamental I que é regida pela Professora Ivani Barbosa, licenciada em Pedagogia e tem especialização em supervisão e orientação. Há 19 anos atua como professora, concursada. Ao conversar com a professora o quanto ela gosta de sua profissão, ela falou sobre a importância desse trabalho.

A turma é composta por 19 alunos entre 8 à 10 anos de idade, um deles tem síndrome de Daw, porém, não há nenhuma cuidadora para que possa auxiliar esse aluno.

Em relação a aprendizagem nesse período, observei que alguns alunos sabem lê corretamente e outros ainda apresentam dificuldades relacionadas à leitura e a escrita. Segundo a professora, as aulas são ministradas de acordo com o planejamento que é realizado todo

semestre servindo como guia de orientação em consonância com conteúdo sugeridos pelo livro didático e outros temas que abrangem projetos. Durante as aplicação das atividades, boa parte dos alunos fez a realização das atividades, mas há também outros que estavam com conversas paralelas e brincadeiras desagradáveis em sala de aula dificultando assim a aprendizagem dos demais.

Quanto ao espaço da sala, ela é pequena, mas arejada, com ar condicionado, pvc, janela, lousa, mesas e cadeiras. Nas paredes existem os cartazes permanentes, como: O alfabeto ilustrado, chamadinha com os nome dos alunos, cantinho da leitura, palavras mágicas, números e formas.

## CRONOGRAMA

	<b>ATIVIDADES</b>
25 de agosto de 2018	➤ Fundamentação Teórica
27 à 31 de agosto de 2018	➤ Diretrizes Operacionais para o Estágio III do Ensino Fundamental; ➤ Entrega Dos Documentos (Carta De Anuência, Encaminhamento Para A Gestão Da Escola, Conferência do Termo De Compromisso, Etc.).
03 à 06 de setembro de 2018	➤ Observação de Campo De Estágio.
A partir de 17 de setembro de 2018	➤ Escolha do Tema ➤ Orientação e Elaboração do Projeto de Intervenção da Prática Docência.
24 à 28 de setembro de 2018	➤ Planejamento: Elaboração do Projeto de Intervenção da Prática Docência /Planos de Aulas.
22 à 26 de outubro de 2018	➤ Projeto de Intervenção da Prática Docência e Planos De Aulas
30 de outubro à 03 e 04 de novembro de 2018	➤ Docência/ Intervenção ➤ Elaboração de Relatório
24 de novembro de 2018	➤ Entrega do Relatório

## **4. RELATO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA: OBSERVAÇÃO E INTERVENÇÃO**

### **4.1 Desenvolvimento da Observação em Sala de Aula**

A observação é uma ferramenta de construção metodológica, onde coloca o futuro profissional de educação em contato didático e a prática do docente em sala, passando a conhecer e a entender os planejamentos como um todo fazendo assim uma conexão entre teoria e prática.

O presente relato consta a observação realizada na Escola Municipal do Ensino Fundamental Deolinda Maria do Amaral, no 3º ano do Ensino Fundamental I. O estágio de observação iniciou-se no dia 03 de setembro de 2018 e terminou no dia 06 de setembro de 2018.

O primeiro contato com a escola, antes de dá início as observações em sala, foi conversar com a diretora da instituição sobre o objetivo do estágio, a conversa foi breve e objetiva. Ela me direcionou a sala do 3º ano para que o estágio fosse realizado. Durante este período, tive a oportunidade de observar a prática da professora regente Ivani (que não tem auxiliar), fui muito bem recepcionada pela a mesma e pelos os alunos, em seguida me apresentou para a turma explicando o motivo da minha presença com eles durante alguns dias.

#### **1º dia de Observação**

No primeiro momento a professora regente recebeu os alunos com um Bom dia, em seguida iniciou a aula a temática Independência do Brasil, com algumas indagações como: “O que significa Independência do Brasil para eles?” “O que você entende por isso?” Logo após os comentários entregou aos alunos um texto informativo sobre o tema e fez uma leitura, nesse momento é percebido a falta de comportamento de alguns alunos, depois da explicação do texto apresentados, a professora pediu que todos compartilhassem o que compreenderam da explicação dada.

Logo após o intervalo a professora realizou perguntas no quadro para os alunos responderem, porém, alguns alunos não prestaram atenção e outros não queriam realizar a atividade, nesse momento alguns iniciaram a indisciplina na sala, atrapalhando o andamento da aula. Depois de algum tempo e de muitas conversa sobre a desordem, a professora pode continuar sua aula, pedindo para as crianças fazerem uma pesquisa extraclasse sobre a independência.

### **2º dia de Observação**

No segundo dia de observação, a professora deu boas-vindas aos alunos e iniciou uma roda de conversa retomando a aula anterior sobre a independência do Brasil e que pesquisaram sobre o assunto, porém, nem todos realizaram a pesquisa solicitada. Na sequência foi realizado atividades lúdicas de matemática sobre unidade, dezena e centena, com utilização de jogos, os alunos prestaram atenção nas explicações e regras dadas, dialogaram entre si e a interação foi bem eficaz. Durante essa aula percebi que os alunos não estavam tão indisciplinados como nos outros momentos.

Dessa forma, perceber que o lúdico é um recurso que recorte ao aprendizado com prazer é inteiramente importante, principalmente em uma sala com indisciplina.

### **3º dia de Observação**

No terceiro dia de observação, a professora iniciou a aula com as saudações e com uma leitura de um texto reflexivo sobre a lebre e fez algumas perguntas interpretativas aos alunos, na sequência os alunos fizeram uma releitura com a utilização do livro didático e responderam as questões propostas, alguns responderam com dificuldade, mas conseguiram solucionar com o apoio da professora. Na volta do intervalo foi realizado um ditado de palavras, no qual não chamou muito atenção dos alunos, iniciando a desordem e o desestímulo, percebendo dessa forma que a turma não se interessou pela a atividade proposta, ao final a professora propôs uma atividade extraclasse xerocada.

### **4º dia de Observação**

No quarto dia, a professora saudou os alunos e entregou uma atividade de pintura sobre a bandeira e fez a análise das cores e quais seus significados, em seguida foi realizado uma atividade de perguntas e respostas no quadro e respondeu coletivamente. Após o intervalo ela formou grupos e entregou jogos, e foi nítida a mudança de comportamento, os alunos obedeceram as regras e ficaram concentrados. A professora propôs uma atividade extraclasse de matemática no livro didático, e logo após finalizou a aula com um jogo de boliche.

## 4.2 Análise das Atividades de Intervenção

### 1º dia

Conteúdo: Bingo de palavras/ Ditado estourado

Objetivos:

- Utilizar o jogo Bingo de palavras como estratégia para trabalhar a leitura e escrita
- Trabalhar a autonomia a organização e interação no trabalho em grupo

1º Momento: No primeiro dia de intervenção, acolhi os alunos com saudações e com uma roda de conversa informal.

2º Momento: No segundo momento foi feita a leitura de um texto reflexivo “Os quatro amigos”. Após a leitura realizamos algumas indagações sobre o texto como: “O que o texto fala?” “Quem são os amigos presentes no texto?”.

3º Momento: Dividir os alunos em duplas e trios para o “bingo das palavras”, cada grupo recebeu algumas cartelas e lápis de cor. Dentro de uma sacola colorida terá as palavras que completa a cartela, em seguida foi dado início ao sorteio da palavras. No final quem preencheu a cartela primeiro foi o vencedor.

4º Momento: Lanche/ intervalo

5º Momento: Após o intervalo foi realizado o ditado estourado, foi entregue aos alunos um pedaço de papel e um balão colorido, cada aluno escrevia nesse papel uma palavra que tivesse um significado importante para eles, colocava a palavra dentro do balão, enchia-o e colocava no quadro com fita adesiva, em seguida, um a um estourava o balão e escrevia a palavra no quadro. No final foi feita uma revisão do assuntos e valores adquiridos no dia.

6º Momento: Saída

### 2º dia

Conteúdo: Jogo da memória

Objetivos:

- Desenvolver o raciocínio lógico e a memorização
- Reconhecer as características dos alunos através da dinâmica

1º Momento: Acolhida com uma breve conversa informal e iniciamos a dinâmica do “Presente”, com uma caixa bem bonita, a professora ira presentear uma aluna com alguma característica que lhe foi observada durante o estágio, entregar e abraçar, na sequência falar da importância que aluna tema aluna então deverá entregar pra outra criança fazendo assim toda sequência da dinâmica dando continuidade a mesma, e assim por diante, todos devem participar. O último a ser escolhido ganhara a caixa com doces e dividir com a turma. Fazer uma reflexão sobre a importância que cada um tem.

2º Momento: Confeccionar um cartaz com as crianças a partir da dinâmica apresentada utilizando livros e revistas.

3º Momento: Lanche/intervalo

4º Momento: Confeccionar com as crianças o jogo da memória, em seguida formar grupos de quatro e na sequência entregar o material para que iniciem o jogo da memorização das imagens de forma rápida, o raciocínio rápido dá noção espacial, ajuda a construir a ideia de competição e a importância de saber ganhar ou perder e incentivar a socialização.

5º Momento: Ao final os alunos escreveram no caderno as palavras dos desenhos do jogo da memória.

6º Momento: Avaliação da aula trabalhada com observações e saída

### **3º dia**

Conteúdo: Leitura e Escrita

Objetivos:

- Trabalhar a assimilação e o raciocínio
- Identificar palavras através das sílabas

1º Momento: No terceiro de intervenção, após a acolhida foi iniciada a dinâmica do “pirulito”, foi formado duplas e entregue um pirulito a cada um e segurassem com a mão direita e a mão esquerda fica para trás, pois não poderiam usá-la em nenhum momento da dinâmica. Ao sinal, todos poderiam abrir os pirulitos e chupa-los. A partir daí, os participantes deram conta que não conseguiam remover a embalagem sozinhos e precisariam de ajuda dos outros, no início sentiram dificuldades, mas compreenderam a importância de agir em conjunto.

2º Momento: No segundo momento os alunos receberam cartelas e lápis para dá início a roleta silábica, um dos alunos rodou a roleta e anunciou qual sílaba os demais procuraram em suas cartelas e assim por diante.

3º Momento: Lanche/intervalo

4º Momento: os alunos escreveram e desenhar com lápis hidrocor as palavras encontradas nas cartelas em uma cartolina que será exposta na sala de aula.

5º Momento: Pedir para cada aluno identifique fazendo a leitura de cada uma delas, o seu número de sílabas, de letras e assim por diante, de maneira bem prazerosa, para que as crianças participar ativamente.

6º Momento: Saída

#### **4º dia**

Conteúdo: Sistema monetário

Objetivos:

- Reconhecer as cédulas e moedas
- Ampliar o conhecimento
- Mostrar a importância do trabalho em grupo

1º Momento: No quarto dia de atividades, as crianças já estavam em expectativas para a aula do dia. Depois de acolhe-los com carinho iniciamos a leitura do texto “A invenção do abraço”, seguida de debates espontâneos.

2º Momento: Em seguida foram formados grupos e apresentação das cédulas em papel xerocadas, depois da explicação, foi exposto os números ou quantidades no quadro e os alunos em grupo apresentavam esses valores em cédulas. Foi uma atividade bem divertida e desafiadora para os alunos.

3º Momento; Lanche/ recreação

4º Momento: logo após esse momento fizemos uma atividade escrita para enriquecer o aprendizado do dia com as cédulas.

5º Momento: Avaliação da aula do dia e saída

## 5º dia

Conteúdo: Letra, palavra e frase

Objetivos:

- Desenvolver as habilidades através da leitura
- Nomear letra e palavras transformando-as em frases

1º Momento No último dia de intervenção, foi realizado a leitura de um pequeno texto “A raposa e a cegonha”, fiz uma breve reflexão sobre a história na sequencia apresentei a dinâmica do “balão”, depois de distribuir um balão cheio para cada participante e um palito de dente. A regra da brincadeira é quem ficar até o final sem ter seu balão estourado é o vencedor. Dá-se o tempo de um minuto e os participantes estouraram o balão uns dos outros ficando poucos vencedores. No final da dinâmica foi feita uma reflexão na qual todos poderiam ter sido vencedores, pois em momento algum foi dada a regra de que deveriam ter estourado o balão do outro.

2º Momento No segundo momento foi apresentado “o jogo do dado”, escolher 5 alunos para ficarem em cima do tapete onde contém várias cores, cada um fica em uma cor, na cor que o dado cair o aluno a respectiva cor deverá pular onde a mesma estiver, na sequencia pedir para quem tire uma letra da caixa onde contém várias letras e assim que o aluno dê o passo para chegar até a cor, fará a leitura, em seguida deverá falar uma palavra iniciada com a letra sorteada e a colocaria em uma frase e pronunciara em seguida para toda turma.

3º Momento; Lanche/ recreação

4º Momento Após o intervalo foi feito uma análise do período de intervenção em roda de conversa e a culminância do projeto com lanche coletivo e entrega de lembrancinhas.

5º Momento: Despedida e saída

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a análise teórica e os aspectos levantados sobre a ludicidade nas séries iniciais, posso afirmar sobre a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem da criança durante as aulas no Ensino Fundamental, sendo um Subsídio eficaz no desenvolvimento do aluno, pois possibilita um ensino mais eficiente e mais divertido estimulando um trabalho em equipe, no processo de aprendizagem de maneira como um todo, influenciando na autonomia. Porém é preciso ampliar o olhar para o novo, sabemos que nesse desenvolvimento o papel do professor é de grande relevância, pois tem a função de mediação da construção e cabe ele não ser somente um mero transmissor e sim um transformador de conhecimentos, utilizando como aliada a ludicidade.

Ressalto que o resultado alcançado com o desenvolvimento das atividades lúdicas com fins pedagógicos desperta o interesse e o prazer pela aprendizagem, vale ressaltar que jogos lúdicos são excelentes instrumentos para o desenvolvimento dos conteúdos tornando assim uma aula mais produtiva.

Durante o desenvolvimento dessa experiência pude conhecer e aprender mais sobre o quanto é indispensável as práticas e atividades lúdicas no processo intelectual e integral da criança no ambiente escolar.

Dessa forma, posso dizer com plena convicção da grande importância que esse curso teve para minha vida profissional e pessoal, pois me proporcionou conhecimentos e momentos gratificantes de forma contínua durante todo esse processo e que levarei pra sempre em meu entendimento.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. v. 12, 2009. Brasil. Constituição Federal de 1988. Promulgada em 5 de outubro de 1988.
- BARATA, Denise. **Caminhando com arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer1995.
- BECKER, E.L.; GONZALEZ, D.P. **Resgatando o lúdico para construção do desenvolvimento infantil: oficina “aprender brincando”**. Vivências: Revista Eletrônica de Extensão da URI, Vol.7, N.12: p. 46-50, Maio/2011. ISSN 1809-1636
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009
- MOLUSCO, Lula. **A importância de brincar na escola**.
- OLIVEIRA, P.S. **Brinquedo e industrial cultura**. Petrópolis: Vozes, 1986.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**: São Paulo: Loyola 2000.
- CHATEAU, Jean. **Jogo E a Criança, O**. Grupo Editorial Summus, 1987.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.
- MOYLES, JR. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**; Porto Alegre: Artmed,2002.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 1ªed. Petrópolis: Vozes,2008
- OLIVEIRA, Vera Barros de. (Org.) **Jogos de regras e a resolução de problemas**. Petrópolis: Vozes,2000.
- PIAGET, J; **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar,197

KISHIMOTO, T.M. **Brinquedos e Brincadeiras na educação infantil**. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedosbrincadeiras-tizuko-morchida/file> Acesso em 09 Out. 201

SILVA.AG.da.**Consepção de lúdico dos professores de Educação Física Infantil**. Universidade Estadual de londrina.Londrina:SC,2011.

SILVA, A.P.L.C.**O lúdico na educação infantil: concepções e práticas dos professores na rede municipal de Campo Grande**, MS:UCDB,2006.

**APÊNCE- Fotografias: Durante o processo de Intervenção**



**Dinâmica do Balão**



**Roleta silábica**

### Jogo Monetário



### Jogo Monetário



### Jogo do Dado com o Tapete das Cores



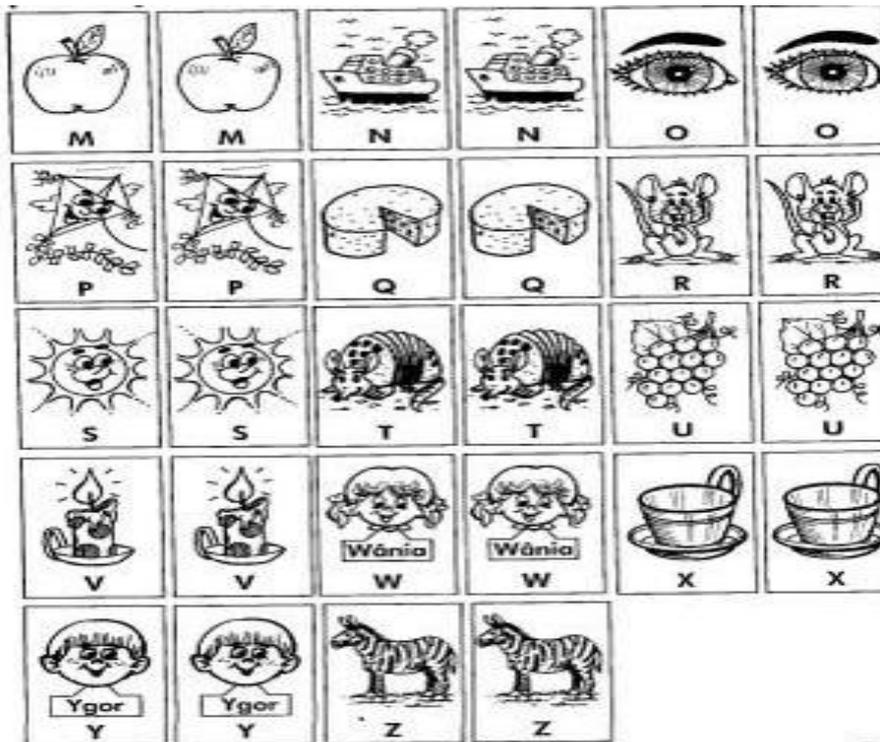
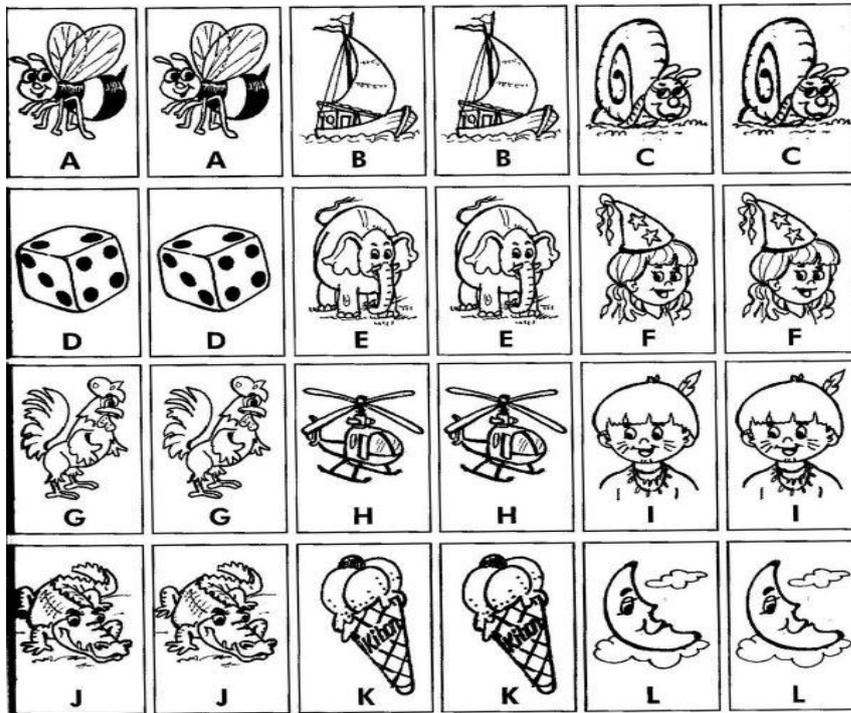
### Jogo do Dado com o Tapete das Cores





**Culminância do projeto de Intervenção**

ANEXO A- Jogo da Memória



## ANEXO B- Bingo de Palavras

<b>CHUPETA</b>		<b>JANELA</b>	
	<b>FURO</b>		<b>SONO</b>
<b>BIFE</b>		<b>BARRACA</b>	
	<b>ABACAXI</b>		<b>NAVE</b>

<b>JACARÉ</b>		<b>BOCA</b>	
	<b>LUTA</b>		<b>OVELHA</b>
<b>ROMA</b>		<b>GIRAFA</b>	
	<b>MOCHILA</b>		<b>REI</b>