



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA
PARFOR/CAPES/UEPB

MARIA GORETE DA SILVA MOTA

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
I: Um relato de Experiência.

GUARABIRA-PB

2019

MARIA GORETE DA SILVA MOTA

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

I: Um relato de Experiência.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Programa de Graduação em Pedagogia PARFOR/CAPES da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção de graduado em Pedagogia.

:

Orientador: Prof. Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo

GUARABIRA-PB

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.

M917j Mota, Maria Gorete da Silva.
Jogos e brincadeiras nas aulas do 1º ano do ensino fundamental I [manuscrito] : um relato de experiência / Maria Gorete da Silva Mota. - 2019.
37 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira , 2019.
"Orientação : Profa. Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo , Departamento de Educação - CH."
1. Educação. 2. Jogos. 3. Brincadeira. 4. Lúdico. I. Título
21. ed. CDD 371.337

MARIA GORETE DA SILVA MOTA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
I: Um relato de Experiência.**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC – Relatório),
apresentado como Conclusão do Curso de Pedagogia
(**PARFOR / CAPES / UEPB**), da Universidade
Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, Campus
III – Polo Guarabira – PB, sob a orientação da Prof.^a
Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo

Aprovada em: 22/05/2019.

BANCA EXAMINADORA

Aline de Fátima da S. Araújo
Prof. Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo
(Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Prof. Me. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Márcia Gomes dos Santos Silva
Prof. Me. Márcia Gomes dos Santos Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

**GUARABIRA-PB
2019**

“O homem haverá de conquistar seu futuro com ajuda de sua imaginação criadora; orientar no amanhã uma conduta baseada no futuro e partir desse futuro é função básica da imaginação e, portanto, o princípio educativo do trabalho pedagógico consistirá em dirigir a conduta do escolar na linha de prepará-lo para o porvir, já que o desenvolvimento e o exercício de sua imaginação são uma das principais forças no processo de alcance desse fim.”

[Vygotsky (1996, p. 108)]

DEDICATÓRIA

A Deus, por ter me concebido a vida e mais uma vitória, único e digno de receber toda honra e glória; ao Rei que é imortal, invisível, mas real; a Ele, dedico esta vitória.

AGRADECIMENTOS

Em especial a Deus que sempre está presente em todos os momentos da minha vida, e que me fez superar todos os obstáculos com sua infinita bondade e misericórdia.

Aos meus pais, irmãos e esposo que são os meus bens preciosos, que estiveram sempre ao meu lado.

Aos meus colegas que compartilharam comigo momentos maravilhosos em sala de aula, em especial a Weslei e Ivanilza, que me incentivaram a fazer este curso.

Aos meus professores do curso do PARFOR e a coordenadora Mônica Guedes e em especial a orientadora deste trabalho Aline Araujo.

A todas as pessoas que de forma direta e indireta contribuíram para realização deste trabalho.

Meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo observar o lúdico como metodologia de ensino para a aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental I. Tal etapa do ensino é um divisor de águas onde o estudante precisa mais do que ver apenas números e letras na sala de aula para que seu aprendizado seja de fato efetivo. Metodologicamente este estudo se fundamenta numa pesquisa de abordagem qualitativa onde oferece um procedimento coerente com relação, buscando assim resultados relevantes que foi vivido no ambiente escolar como público alvo os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual de Ensino Fundamental Belmira Arruda Alcoforado. Para isso nos fundamentaremos em autores que abordam discussões sobre o tema como Libâneo (1999), Rodrigues (2013) Friedmann(1992) dentre outros autores e documentos oficiais que norteiam a educação brasileira. Espera-se que os resultados mostrem que tais recursos são necessários, pois é por meio deles que a criança vai ter o contato teórico e prático do ensino compreendendo o que está sendo repassado e atingindo metas e objetivos. O professor ao utilizar desses meios, deve ver seus alunos no início do processo de aprendizado, como um educando que está em busca de novos conhecimentos, e é estimulando esse aluno de maneira livre que a criança irá se tornar um aluno culto e feliz em suas colocações como busca de uma formação social e reflexiva desde cedo.

PALAVRAS CHAVES: Lúdico. Educação. Jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

This work aims to observe the playful as teaching methodology for learning in the first year of elementary school I. This stage of teaching is a watershed where the student needs more than just numbers and letters in the classroom so that their learning is indeed effective. Methodologically, this study is based on a research of a qualitative approach where it offers a coherent procedure with relation, thus seeking relevant results that were lived in the school environment as a target public the students of the 1st year of Elementary School I of the State School of Elementary Education Belmira Arruda Alcoforado. For this we will base ourselves on authors who make discussions on the subject as Libaneo (1999), Rodrigues (2013) Friedmann (1992) among other authors and official documents that guide Brazilian education. It is hoped that the results show that such resources are necessary, because it is through them that the child will have the theoretical and practical contact of the teaching, understanding what is being passed on and reaching goals and objectives. The teacher in using these means, he should see his students at the beginning of the learning process, as a learner who is in search of new knowledge, and is stimulating this student in a free way and from that development that the child will become a educated and happy student in their positions as a search for a social and reflexive formation from an early age.

KEY WORDS: Playful. Education. Games and games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	13
1.1 Caracterizações da Pesquisa	13
1.2 Sujeitos da Pesquisa.....	13
2. O LÚDICO E A CRIANÇA.....	15
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES	20
CONCLUSÃO	34
REFERÊNCIAS.....	36

INTRODUÇÃO

Na prática docente, o lúdico se destaca como uma eficaz forma de abordar os conteúdos e competências pertinentes a cada etapa do ensino. As atividades lúdicas, no âmbito escolar, promovem a interação, a aprendizagem e o diálogo. Além disso, o aprendizado inerente a muitas brincadeiras oportuniza a reflexão da criança sobre o seu dia a dia e possibilita o desenvolvimento da sua criatividade fazendo-a imergir num mundo de conhecimentos.

No campo do lúdico, destacamos os jogos e as brincadeiras que proporcionam a interação e a aprendizagem eficaz. Estes se constituem ser uma importante ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e do respeito mútuo, haja vista que estas atividades geralmente são desenvolvidas através da interação com outras crianças.

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que, durante as atividades aplicadas no período de ação da disciplina de Estágio III, houve a motivação de aprofundamento no assunto vendo está como uma metodologia eficaz para o desenvolvimento cognitivo das crianças, sendo este trabalho uma forma interdisciplinar dentro de leituras e atividades complementares. Para tanto, a proposta era trazer ao desenvolvimento dos educandos uma forma de tornar o aprendizado mais eficaz e eficiente nessa etapa de desenvolvimento educacional. É sabido que a Educação Infantil é um divisor de águas no aprendizado de qualquer indivíduo tendo em vista ser nesta etapa onde o aluno vai formar as bases cognitivas para seu desenrolar no futuro, neste caso, através de contextualização de novos conhecimentos através do lúdico.

Compreendendo a necessidade de promover momentos de interação e ludicidade na Educação infantil, de forma que a criança possa desenvolver as habilidades e competências inerentes a esta etapa de ensino, nos inquieta levantar a seguinte pergunta norteadora: como utilizar jogos e brincadeiras como recursos em sala de aula na aplicação dos conteúdos?

Sendo assim, é importante direcionar o olhar do educador para o desenvolvimento das atividades no ensino fundamental I, com uma visão centrada no desenvolvimento de atividades que propiciem a participação, a socialização, o aprendizado, a afetividade mútua e o cuidar enquanto necessidade intrínseca e de sua importância nessa fase de desenvolvimento e crescimento das crianças inseridas nas series iniciais, procurando, de forma amistosa,

verificar o relacionamento de acolhida e receptividade dos discentes, e o processo de participação efetiva dos pais e da comunidade escolar na referida instituição de ensino.

Trazemos como objetivo geral: Observar o lúdico como metodologia de ensino para a aprendizagem no 1º anos do Ensino Fundamental I. E como objetivos específicos, apontar o percurso de observação, despertar a curiosidade de utilizar esta ferramenta para desenvolver atividades contextualizando seu progresso; desenvolver diferentes tipos de jogos que contribuíssem para aprendizagem dos conteúdos, de forma específica com elaboração de jogos com os próprios alunos; e identificar suas dificuldades por meio de atividades utilizando o lúdico.

Para desenvolver tais ações utilizaremos de uma metodologia de pesquisa qualitativa tendo como finalidade coletar dados voltados para compreender as atitudes, motivações e comportamentos de determinado grupo de pessoas. Objetiva entender o problema do ponto de vista deste grupo em questão. O público alvo desta pesquisa são os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual de Ensino Fundamental Belmira Arruda Alcoforado, onde será apresentado um relato de experiência da atividade docente abordando de forma reflexiva sobre o foco da observação durante a atividade docente. Neste caso, o pesquisador deve fazer uma forte revisão teórica envolvendo o seu objeto de estudo, analisar e comparar as informações sondando e observando o aprendizado prévio dos alunos para saber seu nível de conhecimento, assim como trazer eles para o meio da ação, fazendo os jogos utilizados e mostrando como a importância de trabalhar de maneira contextualizada pode trazer vários aprendizados para as nossas crianças. Mesmo sendo de forma simples os auxiliarão em seu dia a dia.

Portanto nos capítulos que serão distribuídos em toda escrita deste trabalho teremos o desafio da utilização do lúdico no Ensino Fundamental I, procurando assim, analisar como o mesmo é utilizado de forma significativa na sala de aula e como é refletido no processo de aprendizagem dos alunos. No primeiro capítulo apresentaremos os procedimentos metodológicos que nortearam a pesquisa caracterizando-a e mostrando os caminhos e as ferramentas que foram utilizadas para se chegar aos resultados escritos. No Segundo capítulo desenvolveremos sobre o tema “*o lúdico e a criança*” onde iremos fazer um aporte teórico sobre o tema abordado elencando sobre sua importância na evolução educacional do público alvo abordado, como também a relevância do lúdico na prática do educador. E no terceiro e último capítulo iremos mostrar o relato de experiência que foi feito na turma do 1º ano do ensino fundamental da E. E. E. F. Belmira Arruda Alcoforado como meio de apresentar a

relação enriquecedora que há entre a teoria e a prática dentro da sala de aula com base em alguns autores.

1. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1.1 Caracterizações da Pesquisa

Esta pesquisa se fundamenta numa análise de abordagem qualitativa onde oferece um procedimento coerente, buscando assim resultados relevantes ao que se vive no ambiente escolar. A pesquisa Qualitativa segundo o autor Gil (1999), no texto “Metodologia Científica: um manual para a realização de pesquisas em administração”, diz;

O uso dessa abordagem propicia o aprofundamento da investigação das questões relacionadas ao fenômeno em estudo e das suas relações, mediante a máxima valorização do contato direto com a situação estudada, buscando-se o que era comum, mas permanecendo, entretanto, aberta para perceber a individualidade e os significados múltiplos. (Gil, 1999, p.25)

A pesquisa Qualitativa proporciona uma análise certa do campo de estudo, fazendo assim uma participação ativa do grupo estabelecido no campo, aprofundando a busca pelas respostas estabelecidas, e tendo uma compreensão melhor acerca do tema.

1.2 Sujeitos da Pesquisa

Para chegarmos ao objetivo desta pesquisa, utilizaremos como público alvo os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual de Ensino Fundamental Belmira Arruda Alcoforado. Diante disso será apresentado um relato de experiência da atividade docente abordando de forma reflexiva sobre o foco da observação durante tal atividade. Para tanto, Libâneo (1999) ressalta que:

Ao compartilharmos, no dia-a-dia do ensinar e do aprender, ideias, percepções, sentimentos, gestos, atitudes e modos de ação, sempre ressignificados e reelaborados em cada um, vamos internalizando conhecimentos, habilidades, experiências, valores, rumo a um agir crítico-reflexivo, autônomo, criativo e eficaz, solidário. Tudo em

nome do direito à vida e à dignidade de todo o ser humano, do reconhecimento das subjetividades, das identidades culturais, da riqueza de uma vida em comum, da justiça e da igualdade social. Talvez possa ser esse um dos modos de fazer pedagogia (LIBÂNEO, 1999 p.02)

Sendo assim, será feito uma forte revisão teórica envolvendo o objeto de estudo analisando e comparando as informações sondando e observando o aprendizado prévio dos alunos para saber seu nível de conhecimento, assim como trazer eles para o meio da ação, fazendo-os protagonistas com os jogos utilizados e mostrando a importância de trabalhar-se de maneira contextualizada podendo trazer vários aprendizados para as nossas crianças mesmo sendo de forma simples auxiliando-os em seu cotidiano. Mello (2006, p. 86) ressalta tal importância alegando que a mesma *“[...] deve servir de base para a análise e interpretação dos dados coletados na fase de elaboração do relatório final. Dessa forma, os dados apresentados devem ser interpretados à luz das teorias existentes.”*

Deve ser salientado que a prática docente relatada não acontece sem um respaldo ou apenas acontece. É toda uma constituição de planejamentos e objetivos e metas a serem alcançadas em que o principal intuito é a busca da excelência do aprendizado dos estudantes e seu desenvolvimento.

2. O LÚDICO E A CRIANÇA

Quando falamos sobre jogos e sua utilização como meios facilitadores da aprendizagem de crianças durante as aulas, podemos mostrar algumas legislações que fundamentam esse processo de desenvolvimento educacional. Para começar podemos apontar a Constituição Federal de 1988, em seu art. 227¹ que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (Brasil, 1988. p. 76)

Mostrando assim que a criança tem direito de ter uma vida em sociedade com apoio da família, assim como o lazer e educação dentro da comunidade salvo de fatores que possam acarretar seu mal-estar social, sendo de obrigação do poder público que o mesmo garanta tais direitos ao público supracitado.

Dessa mesma forma, o ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente – reforça esse direito à vida das crianças de terem acesso ao lazer, ao esporte e ao apoio à família, em seus arts. 4º e 16º:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

[...]

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II - opinião e expressão;

III - crença e culto religioso;

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;

V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI - participar da vida política, na forma da lei;

1 Altera a denominação do Capítulo VII do Título VIII da Constituição Federal e modifica o seu art. 227, para cuidar dos interesses da juventude. **Emenda Constitucional Nº 65, de 13 de Julho de 2010.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Emendas/Emc/emc65.htm#art2>. Acesso em 08 de Fevereiro de 2018.

VII - buscar refúgio, auxílio e orientação. (Brasil, 1990, p. 5/20)

Percebamos que o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) está em conformidade com a Constituição Federal no que diz respeito aos direitos de liberdade e dignidade para o seu desenvolvimento, assim como assegurar crenças, brincadeiras e participação junto às políticas.

Desenvolver a habilidade de brincar com jogos é tanto um direito quanto uma característica do ser humano, visto ser a partir dessas atitudes que a criança, utilizando as brincadeiras como lazer é um meio de se expressar e desenvolve-se de acordo com seus ritmos.

Impossibilitar que a criança tenha acesso a uma educação de forma satisfatória, onde ela contenha adequação com práticas que envolvam o desenvolvimento cognitivo e o processo de aprendizagem por meio dos jogos, pode ser visto como uma agressão ao seu desenvolvimento de forma integral e autônoma. A escola deve, junto com educadores, contribuir para que esses direitos sejam cumpridos, como meio de promover o desenvolvimento total e efetivo, de forma que seja um meio aprazível, melhorando tal processo em suas potencialidades.

A criança desde cedo desenvolve no convívio familiar a linguagem oral. A oralidade é entendida como uma atividade verbal presente nas mais diferentes situações sociais em que o indivíduo possa se inserir ao longo de sua vida. É a partir do lar que a criança adquire a sua linguagem materna, ao atingir a idade da escolaridade obrigatória já obteve, assim, boa parte da linguagem verbal. Nesse contexto, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil afirma que:

A aprendizagem oral possibilita comunicar ideias, pensamentos e intenções de diversas naturezas, influenciar o outro e estabelecer relações interpessoais. Seu aprendizado acontece dentro de um contexto. Quanto mais as crianças puderem falar em situações diferentes, mais poderão desenvolver suas capacidades comunicativas de maneira significativa (Brasil, 1998, p. 120).

A aprendizagem ocorre paulatinamente à medida que a criança cresce e vai apropriando-se de diversos conhecimentos. O diálogo entre os pais, as frases pronunciadas, os sons entoados são ferramentas que ajudam a aprendizagem de diferentes códigos. É sabido que nenhum professor deve chegar aos alunos, principalmente na educação infantil, mostrando-o diretamente como tal coisa é feita. Não devemos pular etapas, é necessário que cada momento aconteça de forma eficaz e premeditada, planejada com objetivos concretos

para que não haja prejuízos futuros. É nessa fase que a criança está diligente, querendo descobrir o todo, vendo todos escreverem e lerem e querendo fazer o mesmo. É neste momento que devemos utilizar os jogos como método e recurso para que essa instigação seja utilizada de maneira prazerosa e eficaz no processo de aprendizado reflexivo.

As crianças e a sociedade como um todo são apresentados a vários tipos de conhecimentos no seu dia-a-dia de uma maneira geral. Então cabe ao professor, juntamente com os alunos, estudar como essas possibilidades podem ser utilizadas em sala de aula para que possa ser estimulada cada dia e observar que marcas individuais restringem a possibilidade de aprendizado que dificultam a comunicação com uma determinada linguagem, entre todas as pessoas de uma sociedade. O professor tem que estar atento a todo o processo de aprendizados dos seus alunos. No ambiente escolar o professor deve estimular a participação direta, em atividades específicas à oralidade, levando a criança a desenvolver habilidades e competências no cotidiano escolar.

Pensando nessa perspectiva, podemos ressaltar a importância dos jogos, pois ela é benéfica aos procedimentos metodológicos, a qual pode ser encarada como ferramenta promoção da aprendizagem. Por meio desses jogos podemos aguçar e encorajar as crianças, em colocações diversas como análise e avaliação dos envolvidos de diferentes mecanismos. Sendo assim, como utilizar os jogos em sala de aula como ferramenta para desenvolver a aprendizagem? Como podemos organizar para que os jogos sejam mais que uma brincadeira em sala de aula? Rodrigues (2013) aponta que:

No processo educativo do lúdico, é possível todos agirem e estar presente plenamente, pois a construção lúdica se dá como convivência, que torna fundamental a presença efetiva e afetiva do outro. É fundamental entender, que a ludicidade para a criança, não é apenas prazerosa, mas vivência significativa de experimentações e construções e reconstruções do real e do imaginário. (Rodrigues, 2013, p. 51)

Diante disso, podemos perceber que a aquisição de conhecimento dentro de uma perspectiva lúdica vem ocupando um patamar importante no espaço escolar pelos profissionais que percebem que essa é uma ferramenta facilitadora para o processo de aprendizagem desse educando, pois proporciona confiança com o professor, socialização com os colegas e o firmam na construção do saber. Ainda, a mesma autora enfatiza que:

Falar sobre aprendizagem lúdica é mergulhar em possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria e perceber que utilizar

estratégias diversificadas, bem como, desafios e situações problemas, é adotar uma postura favorável à aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação. (Idem, 2003, p. 53)

É preciso que o professor compreenda que a educação não acontece por acaso, ou seja, é necessário que o mesmo tenha a intenção de fazer com que o aprendizado aconteça e, por seu intermédio, com a utilização de ferramentas e instrumentos para facilitar com que o alicerce da leitura e da escrita seja construído com firmeza, porque é a partir de uma base estruturada que a subsequência será auspiciosa.

Muitos teóricos exaltam o uso de jogo nas séries iniciais como uso didático principalmente no que compete ao processo de leitura e escrita. Chateau (1987, p. 14), ressalta que *“é pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência (...) uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.”*

Para que o lúdico seja mais do que uma simples brincadeira em sala de aula, é necessário que o professor tenha pleno domínio do recurso qual ele está utilizando. Petry vem nos ressaltar que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas os produto da atividade, o que dela resulta, mas à própria ação, o movimento vivido, possibilita a quem vivencia, momento de encontros com si e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de auto conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e de olhar para o outro, momentos de vida. (Petry, 2013, p. 6/7)

Analisar essa ideia de ver o ensino numa perspectiva a partir do interesse do aluno é o que modifica o pensamento, tendo em vista que o próprio professor questionador atrai a atenção do aluno para o aprendizado, fazendo com que o aluno recém chegado do seio familiar começa a perceber a importância de interagir no seu dia-a-dia. Friedmann nos mostra que:

[...] brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (Friedmann, 1992, p.12)

É neste intento que o professor, gerador de ideias, surge com a perspectiva de trazer a responsabilidade para si e o enquadramento que o jogo ganha espaço e ainda mais, é nessa conjuntura que a competência intencional do professor faz com que o jogo não seja apenas

“brincadeira de recreio”, ele se torna o carro chefe para fazer com que aquela criança comece a perceber as chaves para se chegar aos signos do aprendizado e o fazer associações para que ele, futuramente, comece a compreender o mundo que o cerca.

O lúdico a princípio, pode ser visto como fácil, o que vai dificultar é a associação metodológica dessa ferramenta norteadora junto ao processo de formação da criança. O jogo tem a premissa de descontração, de lazer, diferentemente da alfabetização que visa à atividade, a ação, a reflexão dos elementos, são esses dois pontos extremos que podem ser utilizados harmoniosamente, porém é necessário que seus mediadores o façam de forma consciente e eficaz para que assim alcancem os resultados e os objetivos almejados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na Quarta-feira, dia sete de Novembro do ano 2018 foi dado início o primeiro dia de atividades, na sala do 1º Ano do Ensino Fundamental I, turno matutino, concretizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental “Belmira Arruda Alcoforado”. Diante disso, ao adentrar a sala de aula às 07h da manhã, horário inicial, os discentes imediatamente questionaram a professora titular “Jéssica”, se a “Tia Gorete” daria a aula naquele referido dia. Fiquei feliz, por entender que fui satisfatoriamente aceita por eles, e a partir disso, a professora respondeu que sim, lembrando que no primeiro período que estive com eles foi apenas os de observações e agora, realizaria o momento de interação, na qualidade de professora estagiária, por cinco dias seguidos. Assim, seria uma oportunidade de todos conhecerem o meu trabalho, trocando experiências, em colaboração a aprendizagem dos mesmos, e ainda reiterou que seria maravilhoso conviver com uma “Tia” diferente.

Nessa perspectiva, procurei seguir a aula conforme a rotina da professora, para que não entrasse em contraste ao que os discentes estavam acostumados. Iniciei com a oração do Pai Nosso e agradecimentos, em seguida escolhi uma das crianças para marcar a data no calendário, fiz a chamadinha da turma e a correção da tarefa para casa. Dessa forma, “*o professor não é um técnico nem um improvisador, mas sim um profissional que pode utilizar o seu conhecimento e a sua experiência para se desenvolver em contextos práticos preexistentes*”. (NÓVOA, 1995, p. 74).

Desse modo, fiz a leitura do texto “letra X” e interpretação oral, questionando se eles se lembravam de qual letra o texto havia falado. Copiei o texto na lousa, e solicitei que eles copiassem no caderno, à medida que transcreviam fui verificando a escrita, se faltavam letras, se estava muito distante, ou palavras unidas, enfim observando quaisquer erros e corrigindo individualmente. Após isso, convidei um discente por vez para se deslocar até o quadro e circular as letrinhas “X”, na frase que eu apontasse. Assim terminada a tarefa, fizemos uma leitura compartilhada e contamos quantas letras “X” havia no texto. Quando encerramos a contagem, distribuí a *Atividade da Aprendizagem* em material impresso, que assinalava a classificação da identificação da Letra “X” no início, meio ou fim das palavras.

Depois de trabalhar esta parte, o sinal tocou para o recreio, às 09 h da manhã, momento da higiene e lanche, é disponibilizado quinze minutos para essa atividade. Ao retornarmos, propicie um momento para a “Leitura Deleite”, em cima de um Tapete de TNT ilustrado, imediatamente eles compreenderam que se tratava do Tema “Homem Aranha”, um super-herói bastante conhecido no universo infantil. Imitaram comportamentos do herói,

apresentaram algumas características, outros afirmaram que gostariam de ser ele. Foi bastante proveitoso, porque despertaram tanto os conhecimentos prévios, quanto novas informações compartilhadas por eles e entre eles, ficaram bastante à vontade. Antunes *apud* Santos (2008), afirma que:

[...] o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (Antunes *apud* Santos, 2008. p. 37-38)

Inserir a ludicidade na sala de aula desenvolve e motiva o aluno, ou seja, o jogo instiga à criança a usar sua inteligência. Executar trabalhos em sala de aula voltados para a exploração do lúdico contribui para facilitar a assimilação dos conteúdos apresentados e para o desenvolvimento do raciocínio dos alunos, o que, conseqüentemente, ajuda na motivação, tanto do aluno quanto do professor.

Ao voltarem para suas carteiras, distribuí para cada uma das crianças uma atividade de ilustração para colorir. Assim que concretizaram, passei a “Caixa Surpresa”, despertando a curiosidade nelas e autoestima, pois afirmei que aquele que adivinhasse o que tinha dentro da caixa, iria ganhar, sendo proporcionado o espírito competitivo, cada um que falava, queria ganhar o objeto surpresa, dentre as coisas que imaginaram citaram apenas doces, fui dando dicas, até que, duas das dez crianças acertaram, dizendo que era “cola”, distribuí para cada um, a *Atividade para Casa*, junto com o brinde “cola bastão”, pedi para que logo inaugurassem colando sua tarefa no caderno.



Figuras 1 e 2: Caixa surpresa. (fonte: acervo pessoal)

Quando terminaram, chegou o horário das 11h00min, nos despedimos e eles foram liberados para suas casas. Deste modo é necessário refletir sobre o papel da escola, como espaço de transmissão e reprodução cultural, além de que exerce a função de, como afirma Pérez Gomes (1998):

[...] facilitar e estimular a participação ativa e crítica dos alunos/as nas diferentes tarefas que se desenvolvem na aula e que constituem modo de viver da comunidade democrática de aprendizagem.” (Pérez Gómez, 1998, p.26).

O segundo dia aconteceu na quinta-feira do dia 08 de Novembro do ano 2018 na qual foi iniciada a aula, às 07 h da manhã, com a acolhida que equivale a oração do Pai Nosso e agradecimentos. Após isso, escolhi uma criança diferente do dia anterior para marcar a data no calendário, depois fiz a chamadinha da turma e correção da tarefa para casa.

O texto da vez foi “O Xale”, li em voz alta copiei na lousa e as crianças foram copiando no caderno verificando os possíveis erros de ortografia. Realizamos a leitura compartilhada e individual, questionei sobre o que entenderam do texto, e solicitei que eles pintassem a letra “X” nas palavras do texto proposto e por último contamos às palavras que continham “X”.



Figuras 3 e 4: Atividades em sala de aula com participação dos alunos no processo de aprendizagem com a letra “X” Parte I. (fonte: acervo pessoal).



Figuras 5 e 6: Atividades em sala de aula com participação dos alunos no processo de aprendizagem com a letra “X” Parte II. (fonte: acervo pessoal).

Conforme a sequência didática, apresentei a família Silábica do “X” (xa, xe, xi, xo, xu) no quadro conforme é exposto nas fotos acima. Perguntei aos discentes se eles se lembravam de alguma palavra que lembrava o som da letra trabalhada, disseram algumas, tais como: xale e xadrez. Apliquei uma atividade da aprendizagem para completar as palavras com as sílabas do “x”, fiz a correção e o sinal do recreio tocou às 09 h. Logo que retornamos à sala, sentamos em cima de um TNT ilustrado para o momento da “História Deleite”.



Figuras 7 e 8: Momento da história Deleite. (fonte: acervo pessoal)

Falei para as crianças que elas iriam construir a historinha a partir dos desenhos, cujo tema era a “Minnie e a amiga Margarida”, personagens da Disney. Primeiro disseram que tinha dois personagens, a Minnie e a Margarida, que a Minnie estava sentada perto de um

poste com um vestido e sapato amarelo, e uma bolsa azul combinando com a flor do cabelo, as duas foram passear num carro amarelo, que era da mesma cor do vestido da Minnie, achei muito interessante a criatividade das crianças. Para Antunes (2003):

Criatividade é um conceito associado a diferentes atributos ligados a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a facilidade em ver e atender, de maneiras diferentes as coisas do mundo. O professor precisa estar interessado, a motivar, incentivar e elogiar criança para que ela possa desenvolver a sua criatividade. (Antunes, 2003, p.8-9)

Todavia, finalizada o momento de descontração com a história, sobreveio o conteúdo de Matemática com Material Concreto utilizando a soma (adição). Desenhei uma tabela no quadro com nove quadrados, porém os quadrados contemplava os números de 1 a 7, de maneira sortida dentro dos quadros. Formei duplas, para preencher cada quantidade com tampinhas de garrafas com fita adesiva no fundo para facilitar a colagem no quadro, ao mesmo tempo em que colavam as tampas só poderiam fazer quando lessem a cor da legenda, a cor azul corresponder ao número 02, dessa forma era preciso colar duas tampas com a cor solicitada, e assim sucessivamente já que cada número estava associado a uma cor diferente conforme veremos nas fotos abaixo. Segundo os PCN, o papel da matemática, no Ensino Fundamental, é:

[...] desenvolver capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho. Além de apoiar a construção de conhecimentos em outras áreas curriculares (Brasil, 1997, p. 29).

Ao passo que terminaram a atividade prática, passei a caixa surpresa, alguns deles acertaram, dentro havia pirulitos, distribuí e pedi para que eles fizessem uma fila próximo a mesa da professora, para que eu pudesse escrever a atividade de casa. Então, finalizamos o dia dialogando sobre as atividades práticas tocaram o sinal para a saída, às 11 h da manhã.



Figuras 9 e 10: Desenvolvimento de atividades de linguagem e matemática. (fonte: acervo pessoal).

O terceiro dia de Intervenção adveio na sexta-feira do dia 09 de Novembro do ano 2018. A aula começou às 07h da manhã, primordialmente com acolhida que abrange a oração do Pai Nosso e agradecimentos. A priori, como de costume, escolhi uma das crianças para marcar a data no calendário, em sequência fiz a chamadinha e correção da tarefa de casa.

Conforme os conteúdos programados, fiz a leitura do texto “O Xaveco”, encerrando as atividades trabalhadas em especial com a referida família silábica do “X”. Depois disso, debatemos sobre a finalidade do texto proposto, eles copiaram o texto no caderno, acompanhei verificando a ortografia, foi quando realizei a leitura individual e depois compartilhada, solicitei que localizassem no texto as palavras com a letra “X” e as pintassem para ficar bem destacado. Em seguida, associamos as palavras coloridas a outras palavras estudadas anteriormente que iniciavam com X.

Desenvolver a rotina diária é por em prática a organização, a rotina e o planejamento das atividades diárias as quais proporcionam ao professor a reflexão de suas ações e metodologias, analisando os resultados. De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil cabe:

[...] ao professor planejar uma sequência de atividades que possibilite uma aprendizagem significativa para as crianças, nas quais elas possam reconhecer os limites de seus conhecimentos, ampliá-los e/ou reformulá-los. (Brasil, 1998. p. 196)

Para descontrair, último dia da semana inseri após o encerramento da primeira tarefa a “Dinâmica das Pegadas Coloridas”, uma maneira de trabalhar a Lateralidade (conforme fotos

a seguir) através do lúdico, desenvolvendo a atenção, coordenação, à espera da vez, contagem, regras, dentre outros pontos essenciais a formação educacional. A brincadeira aconteceu em cima de um tapete que trazia figuras coloridas de pés, essas seguiam ordenadamente trabalhando, frente e lados: esquerdo e direito. Organizei uma fila em frente ao tapete e pedi para um por vez saltar em cima das pegadas pronunciando a cor e acomodando o pé na posição que estavam, foi um momento bastante proveitoso, as crianças gostaram tanto que brincaram até no horário do intervalo, às 9 h da manhã.



Figuras 11, 12 e : Dinâmica das Pegadas Coloridas. (fonte: acervo pessoal)

Encerrado os quinze minutos de intervalo, chegara o momento da “História Deleite”, em que elegi *O Gato Xadrez* (conforme fotos a seguir) história cantada que abrange as cores, ficaram tão encantados que pediram para repetir e iam cantando juntamente, fiquei bastante empolgada com o interesse deles.



Figuras 13, 14, 15 e 16: História compartilhada: O gato xadrez. (fonte: acervo pessoal)

Assim que concluí, expus através de figuras coladas na lousa o assunto “As partes do Corpo Humano” (conforme fotos a seguir), à medida que apontava alguma das partes eles falavam o nome correspondente, convidei-os pra se deslocar e vir até a frente para construir um mural coletivo, cada um colou uma determinada parte do corpo humano, as crianças são sempre muito bem educados respeitando a vez do outro, assim que concluímos coleamos no fundo da sala para ficar exposto e eles apreciarem o próprio trabalho.



Figuras 17 e 18: As partes do corpo humano. (fonte: acervo pessoal)

No fim da aula, passei a *Caixa Surpresa*, acredito que é um dos momentos que eles mais gostam em que ficam imaginando algo bom, e logicamente tentam adivinhar o que tem dentro. Dessa vez, mesmo com o auxílio das dicas, a exemplo que era um dos materiais escolares mais utilizados pelos mesmos, não conseguiram adivinhar que o objeto surpresa era “borrachas”. Após observar que havia uma precariedade, e poucas das crianças dispunham de *borracha*, era preciso se levantar da cadeira frequentemente para pegar e devolver as borrachas emprestadas pelos colegas, por hora este problema está resolvido.

Para finalizar, coleí a atividade para casa, envolvendo uma atividade com divisão silábica e de palavras dissílabas com a letra X. O sinal tocou às 11 h para a saída, nos despedimos e os discentes seguiram para suas casas.

O quarto dia de Intervenção sucedeu na Terça-feira do dia 13 de Novembro do ano 2018. Deu-se início às 07h da manhã, primordialmente com acolhida que abrange a oração do Pai Nosso e agradecimentos. Primeiramente, escolhi uma das crianças para marcar a data no calendário, realizei a chamadinha e fiz a correção da tarefa de casa, vale reiterar a essencialidade que é manter a rotina, sendo esta de uma maneira eficiente e disciplinar para os educando.

Vale ressaltar, que restavam dois últimos dias para o encerramento do estágio e já estava com um sentimento de dever cumprido, assim como de saudade. No primeiro momento, li em voz alta o texto *Natureza Feliz*, debatemos sobre o fundamento do texto, em

que abordou a importância das árvores, do ato de cuidar e do reflorestamento, fatos importantes para a sobrevivência do homem.

Terminada a interação oral sobre o tema natureza, entreguei uma atividade de matemática para as crianças, como já estavam bem familiarizadas com continhas de adição, a atividade correspondeu a contagem de potinhos em dados aos quais deveria ser representada em números. Respondemos uma por vez, antes de tudo expliquei que eles deveriam prestar bastante atenção para que todos aprendessem, fomos respondendo uma por uma, eles com a Xerox em mãos e eu explicando passo a passo no quadro, quando estávamos quase no final o sinal tocou às 9h para o intervalo (higiene e lanche). Sobre a interação oral na sala de aula, segundo a concepção de Bentes (2010):

[...] deve-se não apenas dar oportunidade aos alunos de observarem e de analisarem determinadas práticas orais, como também deve fornecer os contextos, as motivações e as finalidades para o exercício de diferentes oralidades, na sala de aula e fora dela (Bentes 2010, p. 137).

Após o intervalo dei continuidade à atividade de matemática, encerrei, corriji e passamos para outra etapa. Em que disponibilizei uma larga toalha de TNT, onde fizemos um círculo acomodado sobre a mesma. Coloquei no centro um tabuleiro de um jogo de *Adição e Divisão* com tampas de garrafas pet, ligas e dados, ficaram ao redor ouvindo atenciosamente as regras do jogo (conforme fotos a seguir). Daí por diante, sob minha orientação, começaram a jogar, explorando o raciocínio lógico da criança e trabalhado as quatro operações matemática de maneira prática, pois é bastante gratificante aprender matemática de forma lúdica.



Figuras 19 e 20: Interação oral na sala de aula no desenvolvimento das atividades.(fonte: acervo pessoal)

Ao final da aula, contei a história deleite do clássico “A Bela e a Fera”, onde foi empreendida várias perguntas sobre leitura. Em que questionei quem eram os personagens e características, (conforme veremos em imagens a seguir) por ser uma história conhecida por eles, responderam a todas as perguntas, falamos sobre a família da personagem, o que aconteceu no início, e no fim da história, aí chegou o horário da despedida e o sinal tocou pontualmente às 11h, nos despedimos com um forte abraço e todos se dirigiram as suas respectivas casas.



Figuras 21 e 22: História deleite do clássico “A Bela e a Fera”.(fonte: acervo pessoal)

O quinto dia de Intervenção aconteceu na quarta-feira no dia 14 de Novembro do ano 2018. Nesta data aconteceu à última aula, como de costume iniciou às 07h da manhã, com acolhida que abrange a oração do Pai Nosso e agradecimentos. Igualmente os dias anteriores, escolhi uma das crianças para marcar a data no calendário, realizei a chamadinha e corriji a tarefa de casa.

Abrindo as atividades de encerramento, iniciei aula com a Leitura Deleite, onde acomodei os discentes próximos a porta, em cima de um tapete de TNT bem colorido, e li o clássico da literatura Infantil Cinderela. As crianças se mantiveram muito atentas, à medida que eu ia lendo a história e fazendo questionamentos elas respondiam imediatamente, uma vez que já tinha conhecimento da história. Após isso, entreguei uma atividade impressa, em que propus uma atividade de ilustração de figuras com os personagens da história. Para Neves (2013, p. 32), “*Explorar o livro infantil, sua narrativa, suas ilustrações, seu significado é um recurso que deve ser abordado com competência e criatividade.*”

Diante disso, realizamos a leitura coletiva de palavras dissílabas e trissílabas, terminadas em “XA”. Em seguida, sentamos em cima do TNT cujo tema era “A Fazendinha”,

fizemos a exploração das figuras de diferentes animais, inclusive cantamos a música “Seu Lobato tinha um Sítio”, fizemos a contagem de quantas figuras de animais tinham no tapete e as cores. Além disso, passei a caixa surpresa, momento que os educando mais gostam, porque eles se divertem tentando adivinhar o que tem dentro da caixa, igualmente as outras vezes, fui dando dicas, e acertaram que tinham “*Jujubas*”, comemoraram muito, pois todas as crianças amam doces, depois disso voltaram as suas carteiras.

Posteriormente, dediquei um momento para entregar “lembrancinhas” à turma, uma forma de expressar meu carinho e satisfação pela acolhida a mim conferida, como também pela receptividade da gestora e professora, sem falar da afabilidade das crianças depositada a minha pessoa. Diante disso, consagramos este momento de emoção agradecendo uns aos outros pela concretização do estágio.

Dessa forma, voltamos aos conteúdos programados. Entreguei uma atividade xerografada, que correspondia a relacionar figuras de animais com suas respectivas expressões, expliquei para todos e aquele que ia terminando, logo corrigia. A atividade posterior foi “A árvore das Palavras” (conforme imagens a seguir), realizada da seguinte maneira: a copa da árvore era composta por bexigas, e dentro de cada uma havia uma palavra, em que fui convidando uma criança por vez para escolher a bexiga e entregá-la a qualquer colega de sua escolha, o escolhido tinha que ler a palavra corretamente, assim procedeu e a maioria leu muito bem, e os que tiveram dificuldades obtiveram um pouquinho de ajuda.

Em conclusão, a aula encerrou com a confraternização da turma juntamente com as demais salas, com “comes e bebes” conversas e com o sentimento de dever cumprido, pois as aulas, a turma, o conhecimento compartilhado, tudo isso contribuiu não só para minha formação como também para minha vida, em que pude demonstrar meu lado profissional e afetivo, aprendendo com cada criança e cada uma daquelas pessoas que compõem a escola, profissionais exemplares que me acolheram com muito carinho e de ter tido a oportunidade de estar com eles.



Figuras 23, 24, 25 e 26: Atividade coletiva denominada “A árvore das Palavras” (parte I).(fonte: acervo pessoal)



Figuras 27, 28, 29 e 30: Atividade coletiva denominada “A árvore das Palavras” (parte II). (fonte: acervo pessoal)



Figuras 31 e 32: Encerramento das atividades com uma confraternização entre professores e alunos. (fonte: acervo pessoal)

CONCLUSÃO

Considerando todo o percurso da experiência desenvolvida no estágio III, que teve como principal desafio despertar um olhar crítico reflexivo sobre a área de atuação, o estágio supervisionado é um fator primordial para a formação acadêmica e profissional, à medida que podemos vivenciar e vislumbrar as complexidades da área de trabalho especialmente no âmbito educacional do 1º Ano do Fundamental I o qual foi o lócus deste trabalho.

Quando falamos do processo de aprendizagem devemos ter a consciência que é um processo educacional que visa o exercício de aprendizados escolares dos estudantes e seu contato social com a instituição a qual o seguirá por muitos anos à frente. Pensar dessa forma é trazer à tona também a consciência da construção e da visão de mundo, visto ser a forma de pensar o indivíduo como convidado a compreender e a ler o mundo em que vive, como se orientar nos locais, entender o que os sinais de trânsito dizem, serem guiados por um mapa do tesouro e utilizarem do próprio conhecimento para se encontrarem em seu próprio mundo. Sendo assim, quanto antes às crianças compreenderem tais caminhos, mais poderá obter êxito no aprendizado, sendo capazes de utilizá-la também em sua vida cotidiana.

Diante disso também percebemos que esse processo pode se utilizar de inúmeras ferramentas, dentre elas os jogos e as brincadeiras para que o caminho educacional possa ser mais eficaz no que condiz à aquisição de conhecimentos. Além de ser um direito, presente na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do adolescente – ECA – da criança ter seu tempo de lazer para brincar.

Não é difícil constatar que tais recursos são necessários, pois é por meio deles que a criança vai ter o contato teórico e prático do ensino compreendendo o que está sendo repassado e atingindo metas e objetivos. O professor ao utilizar desses meios, ele deve ver seus alunos no início do processo de aprendizado, como um educando que está em busca de novos conhecimentos, e é estimulando esse aluno de maneira livre e a partir desse desenvolvimento que a criança irá se tornar um aluno culto e feliz em suas colocações como busca de uma formação social e reflexiva desde cedo.

É assim que podemos ver que os jogos devem ser utilizados em sala de aula: não apenas com a premissa de descontração, de lazer, mas também como meio de aprendizado que visa à atividade, a ação, a reflexão dos elementos, pois é nesse sentido, em que afirmamos que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras colaboram para uma vida mais significativa e prazerosa para a criança, que por isso, há muito tempo, os estudiosos da Educação defendem

as atividades lúdicas como recursos para o desenvolvimento de ações pedagógicas significativas.

É de suma importância que temas como este seja saturado dentro dos espaços acadêmicos, pois quando temos um meio de tornar o aprendizado mais prazeroso, o ensino mais eficaz e a educação mais efetiva é muito válido que tal assunto seja refletido sempre que possível. Assim é sobre o lúdico como recurso educacional.

Pesquisar sobre o tema e desenvolver práticas com o mesmo foi desafiador, assim também como foi um desafio o processo de elaboração deste trabalho a partir do desenvolvimento do estágio. O desafio se faz presente em romper a barreira da confiança das pessoas que estão inseridas em uma unidade de ensino, para ali observar suas rotinas e posteriormente intervir em seu espaço de trabalho, o que é de bom grado e concedido. A maior satisfação foi perceber como a educação é dinâmica e que variar a forma de ensinar pode trazer resultados mais eficazes ao aprendizado dos alunos.

A teoria por si só não compete à formação, porém quando se está inserido dentro do processo de ensino e de diferentes realidades, os conhecimentos teóricos atuam como guias provenientes ao alargamento do processo de ensino e aprendizagem ampliando os saberes, solidificação das competências enquanto futura educadora.

Todavia, esta foi uma experiência enriquecedora, em que tive a oportunidade de aprender, no contexto real concreto, tudo aquilo que nos é apresentado em um contexto real teórico, o qual nem sempre está em total consonância com a prática. Além disso, as vivências, os relatos de experiências, a comunicação direta com a professora da escola campo, o carinho das crianças, o olhar de perto, o desenvolvimento e realização de suas atividades durante a fase de observação e durante a regência, são elementos que dimensionaram o conhecimento científico para outro nível, colaborando para o amadurecimento acadêmico, de ser uma futura profissional habilitada a exercer o magistério.

Portanto, todo o processo foi extremamente satisfatório, em virtude de tudo o que já foi desenvolvido. O “Estágio” foi uma porta de entrada para o conhecimento do mundo do magistério, podendo cada um tirar suas próprias conclusões, e por aproximar a comunidade acadêmica da comunidade escolar e da sociedade, uma sugestão é deixar em cada fase do estágio uma marca, uma contribuição que vá além das dimensões da formalidade.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- _____. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.
- BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 10 de fevereiro de 2019.
- _____. **Estatuto da criança e do adolescente (1990)**. Estatuto da criança e do adolescente: Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 10 de fevereiro de 2019.
- _____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 15 de novembro de 2018.
- _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. 3. ed. Brasília: A Secretaria, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em 10 de novembro de 2018.
- BENTES, Anna Christina. **Linguagem oral no espaço escolar: rediscutindo o lugar das práticas e dos gêneros orais na escola**. Cap. 6. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. (Coleção Explorando o Ensino; v. 19).
- _____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1994.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e Pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 1999.
- MELLO, Carlos Henrique Pereira. **Gestão da Qualidade**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.
- NEVES, Tainá Monteiro. **A brincadeira, o jogo, o lúdico e a literatura infantil nas salas de alfabetização**. Universidade de Brasília - UnB, Faculdade de Educação - FE, Brasília – DF. JULHO/2013. Disponível em:

http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7374/1/2013_TainaMonteiroNeves.pdf. Acesso em: 06 de Maio de 2019.

NÓVOA, António. **Profissão Professor**. 2 ed. Portugal: Porto Editora, 1995

PÉREZ GÓMEZ, A. I. **As funções sociais da escola**: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência. In: SACRISTÁN, J. Gimeno. Compreender e transformar o ensino. 4 ed. Porto Alegre: Artmed, 1998, p.10-26.

PETRY, Daniela. **O Jogo no Processo de Alfabetização**. 2013. Disponível em: <http://revistanativa.com/index.php/revistanativa/article/viewFile/109/pdf>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2019.

RODRIGUES, Lúcia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília: 2013. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf. Acesso em

1

3

d

e

f

e

v

e

r

e

i

r

o

d

e

2

0

1