

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ATIVIDADES LÚDICAS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
UMA FORMA DE EDUCAR**

HELENA BRUNA PEREIRA

HELENA BRUNA PEREIRA

**ATIVIDADES LÚDICAS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
UMA FORMA DE EDUCAR**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande como requisito parcial para conclusão de Curso.

Orientadora: Prof. Ms. Débia Suênia da Silva Sousa

CAJAZEIRAS – PB

DEZEMBRO - 2010



P436a Pereira, Helena Bruna.
Atividades lúdicas nas séries iniciais do ensino fundamental: uma forma de educar / Helena Bruna Pereira. - Cajazeiras, 2010.
46f.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2010.
Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Atividades lúdicas. 2. Instruções através de jogos. 3. Jogos e brincadeiras. 4. Aprendizagem. 5. Ensino fundamental. 6. Ludicidade. I. Sousa, Débia Suênia da Silva. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

A

Deus, pois sem Ele, nada seria possível e não estaria aqui, desfrutando, de momentos que são tão importantes.

Ao

meu marido Emidio, pelo incentivo.

Aos

meus pais Maria e Emival, por me apoiarem e me entenderem.

Aos

meus irmãos pelo companheirismo tantas vezes demonstrado.

AGRADECIMENTOS

Aos meus professores; minhas colegas de sala; pelos momentos de aprendizagem constante oportunizado ao longo do curso que, certamente se eternizará.

O excelente mestre não é o que mais sabe, mas o que mais tem consciência do quanto não sabe. Não é o viciado em ensinar, mas o mais ávido em aprender.

Augusto Cury

LISTA DE SIGLAS

CFP – Centro de Formação de Professores.

PPP – Projeto Político Pedagógico

UFCG – Universidade Federal de Campina Grande

RESUMO

O presente trabalho objetiva focar o desenvolvimento de atividades lúdicas nas séries iniciais do ensino fundamental sendo utilizadas como atividades educativas que favorecem o desenvolvimento do aluno em diferentes âmbitos, desde as relações pessoais até as relações sociais. O estudo aqui realizado buscou reconhecer como tais atividades são realizadas no contexto escolar bem como entender o envolvimento dos alunos com jogos e brincadeiras e o relacionamento professor-aluno diante da realização das atividades. Baseada na pesquisa de estudo de caso e tendo uma abordagem qualitativa, teve como instrumentos de coleta de dados: entrevistas, observações, portfólio e diário de campo, o qual foi construído no período de estágio supervisionado, os dois últimos serviram como fonte de pesquisa de acordo com a Nova História Cultural. A pesquisa também aborda as vivências tidas durante o período de estágio supervisionado, destacando o rendimento adquirido com a realização de atividades lúdicas tão presentes fora do contexto escolar que favorecem o crescimento saudável das crianças. Ficou claro com a realização da pesquisa que a harmonia entre conceitos e práticas, ou seja, a união do saber e do fazer norteados pela reflexão é essencial para uma formação de qualidade do professor. Diante da atuação em sala de aula foi bastante perceptível o prazer despertado na criança quando as atividades, dentro da sala, são realizadas com aporte à ludicidade, bem como o saber significativo despertado com tais brincadeiras.

Palavras-chave: Aprendizado. Atividades lúdicas. Aluno. Ação-Reflexão-Ação.

ABSTRACT

This paper aims at focusing the development of recreational activities in the series of primary school being used as educational activities that promote student development in different areas, from personal relations to social relations. The study conducted here has sought to recognize as such activities are conducted in the school context and to understand the involvement of students with games and activities and teacher-student relationship before the realization of activities. Based on the research of case study and taking a qualitative approach was data collection instruments: interviews, observations, portfolio and diary, which was constructed in the period of supervised practice, the two latter served as a source of research According to the new cultural history. The survey also addresses the life experiences taken during the period of supervised practice, highlighting the income gained from carrying out recreational activities as present outside the school that promote the healthy growth of children. It was clear to the research that the harmony between concepts and practices, ie the union of knowing and doing guided by reflection are essential to quality training of teachers. Given the performance in the classroom was very noticeable pleasure aroused in the child when the activities within the room are conducted with the contribution to the playfulness, as well as significant knowledge awakened with such games.

Keywords: Learning. Recreational activities. Student. Action-Reflection-Action.

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
CAPITULO I - PROCESSO METODOLÓGICO.....	14
1.1 Sujeito e local da pesquisa.....	15
1.2 Instrumentos de coleta de dados.....	15
1.3 Tipo de pesquisa.....	15
1.4 Abordagem da pesquisa.....	16
1.5 Fontes Documentais.....	16
CAPITULO II - O BRINCAR, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA: INSTRUMENTOS DO LÚDICO.....	18
2.1 Conceituando lúdico.....	19
2.2 Brinquedo e brincadeira: objeto e ato de divertimento da criança.....	21
2.3 O papel educacional das atividades lúdicas.....	23
CAPITULO III - A INFLUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA APRENDIZAGEM.....	27
3.1. Atividades lúdicas na sala de aula.....	28
CAPITULO IV - REFLEXOS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DOCÊNCIA.....	31
4.1 Vivências do estágio supervisionado.....	32

4.2 Contribuições dos jogos.....	33
4.3 Oralidade.....	35
4.3 Demais atividades.....	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	45
ANEXO.....	47

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A educação atual no Brasil está fundamentada em bases construtivistas, que propõem uma educação crítica em que a criança seja capaz de formular seus próprios conhecimentos. Observando os muitos fatores necessários para o desenvolvimento sadio da criança, busco analisar como ocorre a aprendizagem infantil, quando inserida num ambiente lúdico.

O tema abordado nesse projeto foi escolhido após a visita a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Luiz Cartaxo Rolim, localizada na cidade de Santa Helena com o propósito de detectar os principais problemas enfrentados no ambiente escolar, através da observação e conversa com funcionários (gestores e/ou professores) e por considerar que as crianças que ali estudam ainda não vivem realmente o mundo do brincar dentro da escola. Diante dos fatos, surge a seguinte indagação: em que medida as atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula tem contribuído para a aprendizagem significativa do educando?

As atividades lúdicas contribuem de forma muito significativa na vida da criança, uma vez que o ato de brincar é de suma importância para o desenvolvimento de muitas habilidades na personalidade da criança, como segurança, confiança, atenção, concentração, desenvolvimento da lateralidade, da lógica, e inúmeras outras, tão importantes para o desenvolvimento social sadio, já que vivemos numa sociedade tão complexa e repleta de exigências.

Estando os conteúdos escolares envolvidos em brincadeiras, desenvolverão no aluno, todas as habilidades citadas e mais ainda, facilitará a aprendizagem do aluno, além de favorecer um ambiente mais divertido e agradável. Resta a escola e, por conseguinte, os professores envolverem no contexto escolar do aluno, atividades lúdicas que favoreçam desenvolver nas mesmas, habilidades específicas que serão necessárias na formação da personalidade da criança.

Justifica-se a importância desse trabalho, à medida que a escola onde será feita a pesquisa está inserida num ambiente carente de conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil, principalmente no que se refere às questões complexas que envolvem a criança, a exemplo dos prováveis distúrbios psicológicos e

comportamentais, que muitas vezes são causados por repreensões ou descasos dos pais ou até mesmo da comunidade escolar, o que provavelmente fortalecerá o trabalho de outros educadores quando observarem uma forma mais dinâmica de trabalhar na sua localidade. Mesmo sendo realizada num contexto ínfimo, a pesquisa será adicionada a outras muitas que buscam uma educação melhor no nosso país, e que é feita por professores que acreditam num Brasil mais humano e educado.

Tendo em vista as colocações aqui apresentadas, a presente pesquisa tem como finalidade verificar como são desenvolvidas as atividades lúdicas nas séries iniciais, observando quais atividades são trabalhadas e captando quais são as habilidades mais frequentemente desenvolvidas em crianças que tenham as atividades lúdicas presentes no seu contexto escolar.

A perspectiva teórica presente, parte da discussão dos autores Paulo Nunes, Almeida e Antunes, Vânia Dohme e Marli Pinto, que abordam questões sobre a temática escolhida: "Atividades lúdicas nas séries iniciais: Uma forma de educar", a qual está dividida em quatro capítulos.

O primeiro capítulo refere-se à narração de todo o processo metodológico, em que se apresentam todos os procedimentos para a elaboração desta produção.

O segundo capítulo denominado: *O brincar, o brinquedo e a brincadeira: instrumentos do lúdico*, explicita conceitos do tema escolhido baseado em estudos do caso, demonstrando a contextualização de uma abordagem lúdica no ambiente escolar e sua significância no desenvolvimento da criança

O terceiro capítulo faz uma abordagem sobre o pensamento das crianças em relação ao brincar dentro e fora do contexto escolar, levando em consideração os conceitos que tem sobre brincadeiras. Esse capítulo tem como título: A influência das atividades lúdicas na aprendizagem

O quarto capítulo relata sobre o período de estágio supervisionado, destacando minhas reflexões sobre o saber adquirido durante o curso de Pedagogia e o fazer desempenhado no período de estágio, além de relatar minhas dificuldades e facilidades diante da real atualidade das escolas públicas.

CAPÍTULO I

1. PROCESSO METODOLÓGICO

O presente capítulo apresenta o percurso metodológico devidamente fundamentado, detalhando todo o procedimento metodológico para a realização da pesquisa aqui abordada, sendo discorrido o sujeito e local da pesquisa, os instrumentos de coleta de dados o tipo de pesquisa e a abordagem da pesquisa.

1.1 Sujeito e local da pesquisa

Participaram da pesquisa uma turma de alunos da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Luís Cartaxo Rolim localizada na Rua Antonio Soares, na cidade de Santa Helena, Estado da Paraíba, do 3º ano que contém 14 alunos entre 07 e 08 anos de idade, tendo realizado a pesquisa com uma amostra de quatro alunos, cerca de 30% da turma. Alunos esses, que são colocados como sujeitos da pesquisa, alvo central desse estudo, "sujeitos da pesquisa se referem ao universo populacional que você privilegiará, as pessoas que fazem parte do fenômeno que você pretende desvelar" (GONSALVES, 2001, p.70).

1.2 Instrumentos de coleta de dados

Os procedimentos operacionais utilizados para coletar os dados, serão a observação e a pesquisa semi-estruturada, que favorecerão significativamente o estudo de caso aqui definido, devido a associação existente entre eles. Sendo observação "todo o procedimento que permite acesso aos fenômenos estudados" (SEVERINO, 2002, p.125). Será possível detectar, alguns pontos que sejam a favor e/ou contra a prática frequente de atividades lúdicas dentro do contexto escolar. A entrevista semi-estruturada, "uma entrevista mais aberta que a estruturada, o que possibilita mais flexibilidade nas respostas e a obtenção de falas que podem enriquecer ainda mais a temática abordada" (MATOS, 2002, p.63), oportunizará uma riqueza maior na qualidade, pois a certa conversação permitida nessa entrevista dá ao pesquisador oportunidades de conhecer o campo de estudo com mais detalhes.

1.3 Tipo de pesquisa

Caracterizada como uma pesquisa explicativa em que se pretende identificar fatores que contribuam para a ocorrência de um determinado fenômeno, o trabalho será feito sempre buscando focar a contribuição dos ambientes lúdicos na formação e desenvolvimento da personalidade das crianças. Nesse sentido, corrobora Gonsalves quando afirma que, tal pesquisa "[...] pretende identificar os fatores que

contribuem para ocorrência e o desenvolvimento de determinado fenômeno [...]”(2001, p. 70), desta maneira a análise, o registro e interpretação participarão de modo significativo no momento de produção de conceitos.

1.4 Abordagem da pesquisa

No propósito de alcançar objetivos anteriormente citados, serão usados no procedimento metodológico instrumentos que favoreçam a coleta dos dados, seguindo “a natureza qualitativa, pois, preocupa-se com a compreensão, com a interpretação dos fenômenos, considerando o significado que os outros dão as suas práticas, o que possibilita ao pesquisador uma abordagem hermenêutica.” (GONSALVES, 2001, p.69).

1.5 Fontes Documentais

Após estudar o tema, coletar dados e analisar escola e alunos desenvolveu-se o período mais complexo e importante de todos: O Estágio. Agir sobre o campo de estudo exigiu, preparação das aulas de acordo com o tema, produção de materiais para serem utilizados na realização das aulas, pesquisa e reflexão. Para a construção do último capítulo desta monografia foi utilizado o portfólio - caderno de planos trazendo as atividades realizadas em sala de aula e o Diário de campo, no qual foram relatadas as minhas análises sobre cada dia de aula. Tanto o Portfólio como o Diário de Campo serviram para registrar de maneira escrita, as memórias histórias, e lembranças do estágio, servindo portanto, como fontes documentais, pois como lembra Neves (2003).

[...] nenhuma história, enquanto processo e construção da trajetória da humanidade ao longo dos tempos, é oral. A história da humanidade, em sua concretude, constitui-se pela inter-relação de fatos, processos e dinâmicas que, através da dialética, transformam as condições de vida do ser humano ou as mantém como estão. (p.02).

Destacando a importância de fontes escritas, cabe lembrar que a utilização destes instrumentos foi permitida em virtude da referida pesquisa também estar de acordo com a nova história cultural, em que a fundamentação em fontes documentais é permitida

CAPÍTULO II

2. O BRINCAR, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA: INSTRUMENTOS DO LÚDICO

O presente capítulo aborda inicialmente sobre os conceitos do lúdico: brincar, brincadeira e brinquedo, definindo características específicas sobre esses assuntos e relatando indiretamente a gênese da educação lúdica, sempre com aporte ao desenvolvimento e da formação sadia de crianças nas séries iniciais do ensino fundamental.

2.1 Conceituando lúdico

Lúdico se caracteriza como tudo referente ao prazer, no sentido de alegria e animação do corpo, podendo envolver raciocínio lógico e movimento.

"Lúdico é um adjetivo relativo a jogo, a brinquedos e divertimento" (FERREIRA, 2001, p.433). Sendo assim, enquadram-se significativamente no termo lúdico: o jogo, a brincadeira e o brinquedo, considerando-se o verbo brincar como sinônimo da palavra lúdico.

O ato de brincar está presente na vida de cada criança, independente do contexto ou da classe social, assim afirma Maluf:

Comunicação e expressão associando pensamento e ação: é um ato instintivo e voluntário; uma atividade exploratória: ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental e social e é um meio de aprender a viver e não um mero passatempo (2007, p.17).

Quando se brinca o corpo inteiro interage junto, são necessários vários estímulos para que a criança participe ativamente da brincadeira, ela raciocina, ouve, conversa, se movimenta, se concentra, se comunica, se distrai ,corre, pula, usa seus sentimentos, enfim, utiliza de todos os meios para suprir suas necessidades no brincar. Isso porque ela gosta e quando se gosta se doa inteiramente, em busca somente daquela felicidade alcançada com tal ato. Nesse momento do brincar em que a criança se doa voluntariamente, ela consegue aprender do mundo uma infinidade de construções que não seriam aprendidas jamais de outras formas. Criando assim um elo perfeito: aprender brincando.

"Brincar é uma atividade livre espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico moral e cognitivo; os dons dos brinquedos são como objetos que subsidiam as atividades infantis" (FROBEL apud MALUF, 2007, p.19).

Sendo o brincar tão importante para a criança, objetos que intermedeiam esse processo, também são de extrema importância, o brinquedo adquire também papel de responsável na produção de saber gerado pelo ato de brincar.

Além de favorecer ao intelecto o brincar propicia o desenvolvimento sadio do corpo, os movimentos realizados, no correr, no brincar, no se aventurar, favorecem na criança elasticidade, queima de caloria e domínio melhor de suas praticas cinéticas, desse modo

brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos conseguimos – sem muito esforço – encontrar respostas a varias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagimos com nossos semelhantes. (MALUF, 2007, p.19)

Assim, como afirma o autor os benefícios tragos pelo lúdico são inúmeros. Além das aprendizagens já citadas, o brincar proporciona o desenvolvimento de habilidades que irão ajudar o indivíduo por toda a vida. A sociabilidade, a capacidade de se comunicar e interagir com os outros são algumas características desenvolvidas pelo brincar, que serão necessárias para um futuro profissional de sucesso.

O ambiente que a criança brinca também influência seu desenvolvimento. Ele pode incentivar ou não estímulos a criança. Ambientes amplos onde possam correr e pular a vontade e ambientes cheios de brinquedos proporciona raciocínio e prática de exercícios. Esse meio, onde a criança brinca, deve ser sempre estimulador e desafiador e jamais pode inibir ou amedrontar a criança.

Brincar traz o desenvolvimento de habilidades na criança, fazendo-a desenvolver de acordo com seus estágios de desenvolvimento cognitivo, físico e moral, proporcionando-a o prazer em cada etapa de sua vida.

Considerando a importância do brincar na vida de cada indivíduo, será transcrito no subtítulo a seguir sobre o um utensílio fundamental para a prática do brincar.

2.2 Brinquedo e brincadeira: objeto e ato de divertimento da criança

O brinquedo é citado por muitos autores como sendo objeto capaz de proporcionar a brincadeira. Para a criança o brinquedo é um objeto que geralmente lhe oferece alegria e satisfação estimulando sua imaginação. O brinquedo envolve a criança num mundo fora do real, onde ela pode inventar e reinventar com imensa facilidade e vontade. Sutilmente, lhe oferece aprendizado e prazer em viver.

Nos primeiros meses de vida da criança, o brinquedo é seu corpo. Brincar com suas mãozinhas e seus pezinhos lhe proporciona divertimento e estimula seus movimentos à medida que exercita seus membros. Através de tais movimentos, além de fortalecer seus músculos, ela começa a internalizar o mundo que a cerca. Alguns meses à frente a criança ao deparar-se com objetos simples, passa a conhecer novas texturas, cores, barulhos e também novos sabores a partir do momento que passa a levar esses objetos à boca. Essa fase de desenvolvimento da criança é conhecida como fase sensório-motora. E desenvolve tanto o físico como também internaliza suas visões, baseado nessa fase, Almeida afirma que:

As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro por meio de sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo. (ALMEIDA, 1998, p.43).

Deste modo, o ambiente em que a criança vive deve ser rico em estímulos para que ela possa fazer conexões, cuja atividade possa favorecer mais conexões e habilitar-lhe a estar sempre construindo um conhecimento novo. É principalmente, a relação com a família e com pessoas mais próximas, que vai proporcionar maior desenvolvimento intelectual e físico nesse período de vida da criança.

No período de um ano e meio, a criança começa a compreender mais precisamente o mundo que a cerca e a usar sua imaginação nas brincadeiras. É o início do período do faz-de-conta. É bastante aconselhado que as crianças tenham

como brinquedos: blocos de construção, brinquedos de encaixe e cavalos de pau, pois irão estimulá-las a construir.

Um período um pouco a seguir (cerca de dois anos de idade até os quatro anos) a criança se caracteriza pelo isolamento, individualismo e pela imitação, também sendo característica da criança com essa idade a confecção de seus próprios brinquedos.

Essa fase, conhecida como fase simbólica, pode ser vista como um período de transição, em que a criança deixa de imitar, o super-herói, o pai, a mãe e outras coisas que observa e passa a se colocar como autor de suas atitudes.

Quando a criança está com idade entre quatro e seis anos, começa a interagir melhor com outras crianças, diminuindo a concentração do eu, mas ainda não admitindo derrotas, procurando sempre uma forma de ganhar no jogo, nos momentos da brincadeira. Os brinquedos mais adequados a esse período de desenvolvimento da criança (fase intuitiva) são: quebra-cabeça, massa de modelar, casas em miniatura e outros do tipo.

Só a partir, dos sete anos é que a criança se permite brincar com colegas e conversar, pois o período de egocentrismo já foi superado e a criança está mais aberta a relacionamentos. Essa etapa também é marcada por uma grande capacidade de aprender novos conhecimentos, na qual ocorre a alfabetização, uma vez que a criança dispõe de esquemas suficientes para auxiliá-la neste processo. Os jogos (principalmente de equipes) se destacam como sugestões para essa fase da vida infantil.

É importante ressaltar que os acontecimentos citados nesse período de desenvolvimento infantil nem sempre são seguidos a risca. Cada criança tem sua evolução própria, o que depende principalmente dos estímulos que ela recebe como já foi dito, podendo avançar ou atrasar uma fase ou outra e podendo passar sequencialmente por todas essas, influenciando ou não na sua construção da sua identidade, tão importantes no estudo desse tema.

Foi necessária primeiramente uma abordagem sobre os conceitos do brincar e do brinquedo, para dar continuidade a uma abordagem mais voltada ao tema estudado, o qual será exposto nos próximos capítulos.

2.3 O papel educacional das atividades lúdicas

A escola deve ser para o aluno muito mais do que um lugar onde se aprende teorias, precisa ser um ambiente de aprendizado mútuo e múltiplo, em que se obtenha conhecimento de modo prazeroso e contagiante, no qual a diversão e o prazer em aprender sejam como um vício insaciável e se expanda por fora dos seus muros.

Esse ato hilariante surge quando o ambiente educacional está imbuído por práticas lúdicas. Durante esse sub-tópico será abordado os aspectos educacionais de algumas categorias das atividades lúdicas: os jogos, as histórias e música.

Os jogos podem ser utilizados como veículo capaz de levar até os alunos uma mensagem educacional, além de possibilitar o desenvolvimento físico, educacional, social, ético e afetivo quando usado como recurso didático. Nesse momento, é viável lembrar Dohme (2003), quando pontua:

O jogo é a maneira natural de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, e poderem através deles reformularem sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações. (p. 87).

A partir do momento que se relacionam por meio de jogos as crianças aprimoram capacidades ligadas ao movimento do corpo e ao uso dos sentidos como: pular, puxar, levantar, mirar etc. Se os jogos envolvem raciocínio lógico, e pensamento abstrato que podem ser encontrados facilmente em charadas favorecem o desenvolvimento intelectual.

Por ser um campo onde as crianças se relacionam de forma livre e autônoma os jogos efetivamente favoreceram o relacionamento social, pois terão a

oportunidade de confrontar habilidades e limitações e os farão criar suas próprias normas de convivência.

É importante lembrar que as habilidades despertadas nas crianças, só serão desenvolvidas se os jogos forem aplicados de maneira correta, os jogos devem seguir a regras já estabelecidas ou construídas pelos próprios participantes, e de modo algum, devem ser trabalhados de forma solitária em que a preocupação está voltada apenas para deixar a criança livre, abandonada a si mesma, sem estar devidamente orientada a atingir um objetivo específico.

Estando devidamente planejado, o jogo pode favorecer o desenvolvimento de habilidades, como também dar suporte ao ensino dos conteúdos curriculares, desde que seja devidamente objetivado. Em relação ao ensino das disciplinas utilizando jogos Metz (2010) afirma:

Em todas as disciplinas que devem ser ministradas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o jogo é um recurso excelente, pois, além de motivar o aluno, ele permite uma aprendizagem que vai adiante da simples recepção do conteúdo, colocando o aluno em situações que precisa pensar. (p.66).

Os jogos se mostram como sendo um importante aliado para a formação de conhecimento significativo da criança, já que, envolvem indiretamente em seu contexto o ato lúdico, mas é necessário que o professor não force essa relação, obrigue o aluno à prática dessa atividade, e acabe desestimulando o mesmo.

Além de atividades como os jogos, a música pode favorecer o desenvolvimento de habilidades da criança de forma indireta e prazerosa, como toda a proposta lúdica, pois como afirma Gainza apud Dohme (2003) "Educar-se na música é crescer plenamente e com alegria. Desenvolver sem dar alegria não é suficiente. Dar alegria sem desenvolver tampouco é educar".

Utilizando da música, o professor permite que seu aluno tenha a liberdade de criar durante as atividades, pois a alegria traga com a música convida ao envolvimento, a participação e ao rompimento de barreiras, favorecendo acabar com a timidez e a falta de confiança.

No entanto, o trabalho com a música exige que a mesma esteja adaptada a cada faixa etária. É interessante que para o trabalho com crianças, se tenha uma melodia alegre e simples e a letra traga seja engraçada trazendo certa novidade.

Simões (2004) acrescenta que as atividades que envolvem a música devem ser trabalhadas de acordo com o folclore da localidade, para que o aluno se sinta valorizado e motivado, no entanto não descrimina o trabalho com outras músicas, e revela que é interessante que fique claro para as crianças o objetivo de se trabalhar determinada canção.

É produtivo o envolvimento da música com outras atividades, inclusive com a contação de histórias, em que as duas atividades podem ser valorizadas. As histórias por sua vez, apresentam grande importância no desenvolvimento infantil, sendo que apenas o fato de ouvir uma história faz a criança viajar por outros mundos, sem sair do lugar usando apenas a imaginação. Assim com aponta Dohme:

As histórias transportam o ouvinte para o outro mundo, o mundo da fantasia e a sua narrativa cuidadosa permite que o ouvinte sinta novas e diferentes emoções. Isto amplia a sua visão, que sai da limitação do que pode perceber ao seu redor no dia-a-dia, para ter contato com outras emoções e sensações que a fantasia desperta. (2003.p.91).

Utilizando a imaginação e tendo a escuta de histórias como hábito, é fácil adquirir outra habilidade, a criatividade. A grande quantidade de informações adquiridas através da escuta ou da leitura de histórias, quando agrupadas à referencias de outras histórias lidas, agregam-se a cultura do ouvinte e provocam novas combinações. À medida que essas conexões vão sendo trabalhadas a crianças criam sequencialmente novas ligações que a estimulam a compreender o mundo adulto, favorecendo também a formação do senso crítico. De modo geral:

Ter opinião própria sobre determinado assunto pode ser característica nata de algumas pessoas. Mas para os demais pode ser desenvolvida através da exposição a situações para as quais as pessoas são convidadas a refletir. Para que isto aconteça com crianças essas situações necessitam ser compreensíveis, ter significado em seu mundo e lhes causarem interesse, prazer. E nisto as histórias são ferramentas de grande utilidade, dentre elas

as fábulas são as que mais reconhecidamente permitem fazer um elo com o mundo real (DOHME, 2003, p.94).

Não só as fábulas, com também diversos outros gêneros textuais, como: conto, poesias e poemas, narrativas e outros, permitem que a criança desenvolva inúmeras habilidades é necessário apenas que o professor saiba orientar devidamente as atividades e que esteja focando em cumprir os objetivos, não utilizando as atividades lúdicas apenas como um passa-tempo, que as crianças brinquem livremente sem objetividade.

CAPÍTULO III

3. A INFLUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA APRENDIZAGEM

O atual capítulo expõe o pensamento de crianças sobre o ato lúdico, enfatizando as brincadeiras realizadas em sala de aula, o relacionamento dos educandos com o professor e com demais colegas e a observação das capacidades cultivadas no ambiente onde são praticadas essas atividades. Tendo também como objetivo apresentar o conceito das crianças sobre o ato de brincar.

3.1 Atividades lúdicas na sala de aula

O presente capítulo referenda uma análise em relação à influência das atividades lúdicas na aprendizagem.

Com o desenvolvimento dessa pesquisa ficou evidente que as brincadeiras em que as crianças podem movimentar todo o corpo, são vivenciadas apenas no intervalo, tipo: Pega-pega, congela, esconde-esconde, jogar bola, e que esse é, durante a aula, o momento mais esperado por algumas crianças, o que pode ser percebido quando o aluno I diz: " A hora do recreio é o melhor momento da aula"(sexo masculino, entrevista em 15/10/2009).

Nesse momento (intervalo) pode-se perceber que a criança se revela no seu brincar espontâneo, pois "brincar espontaneamente sem regras rígidas e sem precisar seguir folhetos de instruções dos brinquedos, é explorar o mundo por intermédio dos objetos" (MACHADO, 1994, p.27).

No intervalo, as crianças se descobrem e se revelam, no brincar espontâneo é possível retirar da criança o que ela realmente é, suas vontades e seus desejos são revelados nesse momento de modo distraído. Por isso, que o intervalo é um dos momentos mais ricos para o docente, observando esse momento da criança com criança poderá descobrir como trabalhar melhor dificuldades encontradas em sala de aula. O intervalo é momento de descoberta para o professor e, principalmente, para o aluno.

A brincadeira muitas vezes não é usada em sala de aula por medo de o professor atrasar o aprendizado da criança. Nisso tentam agrupar o brincar com a aula de artes, em que o momento de desenhar é o momento lúdico mais marcante, como pode ser percebido no relato da criança IV ao afirmar "a aula que foi mais engraçada foi a de arte, que era para nós desenhar. Aí eu desenhei uma cachoeira e fiz um texto" (sexo masculino, entrevista em 15/10/2009).

Assim é importante lembrar que:

[...] o jogo para a criança constitui um fim, ela participa com o objetivo de ter prazer. Para os adultos que desejam usar o jogo com objetivos

educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional (DOHME, 2003, p.79).

Então, utilizar brincadeiras e jogos em salas de aula contribui para a formação positiva da criança, de modo que, através do jogo ela é levada a aprender com maior interesse, sem sentir que deve, apenas agindo espontaneamente.

Perante a entrevista ficou nítido que as crianças sabiam que a escola era um local de obtenção de conhecimento, que a esse local elas iam para estudar e se tornarem pessoas melhores, o aluno I ainda relatou com prazer sobre o foco da frequência a aula "a parte que mais gosto da aula é a de ficar estudando", entretanto, quando lhes foi perguntado que a criança citasse uma aula que lhe foi significativa, marcante, muitos recorreram a aulas que tinham assistido e que estavam envolvidas no encantamento da brincadeira o que foi percebido quando relataram: aluno I "Na quinta-feira tia passou a descoberta de talentos, tia passou umas figurinhas que nós cortamos - sobre o folclore... e outro dia foi sobre os dinossauros, fizemos um texto, ainda tá na minha bolsa! Tinha que fazer um filme desenhando dinossauros brincando com o ser humano, os dinossauros sendo bons"; aluno IV " a aula melhor foi a de arte que nos desenhamos", com esses relatos fica claro que ao agrupar conteúdos e brincadeira se constrói um conhecimento mais significativo e objetivo.

Existem inúmeras formas de envolver a aula no ambiente contagiante da brincadeira. A música cantada, gesticulada, com coreografia, com leitura, assim como o método envolvido na contagem de histórias são exemplos simples de trabalhar a brincadeira na sala de aula, ou ainda uma terceira possibilidade ilustrada por Dhome:

[...] a música aliada a outra forma lúdica, como por exemplo, as histórias podem criar um clima especial em que as crianças poderão navegar obtendo experiências ricas, únicas e o que é mais importante: contidas no seu próprio interior, autônomo em relação ao meio externo. (2003 p.108).

Neste sentido, podemos perceber que o professor pode trabalhar com brincadeiras em todas as disciplinas, sempre usando o planejamento prévio para interligar o conteúdo abordado com o prazer que o brincar desperta na criança. Pois, a criança deixa de ver os conteúdos como algo monótono e passa a sentir prazer em aprender, em estudar, em vir para a escola.

Assim, conclui-se que o desejo de novas descobertas apresentadas pela criança pode ser agrupado a um trabalho voltado para o mundo infantil com brincadeiras que o façam sentir prazer em estar em sala de aula.

CAPÍTULO IV

4. REFLEXOS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DOCÊNCIA

O capítulo aborda a importância do estágio supervisionado, bem como analisa as atividades desenvolvidas e seus reflexos diante dos alunos. Além disso, destaca a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos e suas contribuições na formação do mesmo, além do contexto escolar.

4.1 Vivências do estágio supervisionado

O estágio se caracteriza num curso, como período de aprendizado experiencial no qual o aluno coloca em prática seus conhecimentos teóricos, aprendidos durante todo o curso convergindo com situações reais da área de conhecimento que o mesmo abrange, produzindo um efervescente momento de produção de conceitos, que serão significativamente importantes na construção da sua postura profissional.

Sobre o estágio, Pimenta o afirma “como um campo de conhecimento necessário aos processos formativos” (2004, p.102) e ainda acrescenta que a formação anterior ao estágio, serve para preparar o estagiário, numa perspectiva teórica metodológica, para compreender a escola, os sistemas de ensino e as políticas educacionais e para poder intervir sobre esses, a partir dos desafios e dificuldades presentes no cotidiano escolar.

Quando iniciado o estágio, o primeiro impacto é o “susto diante da real condição das escolas e as contradições entre o escrito e o vivido, o dito pelos discursos oficiais e o que realmente acontece” (PIMENTA, 2004, p.100).

A maior parte dos estagiários em docência ao se defrontarem com as reais condições das escolas e as relações pedagógicas entre educadores da mesma, fica um tanto que desiludido, pois durante todo o curso é criado indiretamente outra visão de escola, aquela que cuida, que trabalha unida, que dá alicerce para uma boa formação social. Esse choque com o real como afirma Pimenta, apesar de destruir um pouco as “fantasias” do professor serve para que o professor perceba que suas fantasias devem ser adaptadas ao contexto real e crie novas estratégias para o trabalho que se segue.

Para os estagiários que ainda não exercem o magistério, o estágio pode ser um ambiente de convergência de experiências vivenciadas durante o curso e de ressignificação do ser docente.

Aos que já são professores, o estágio serve como formação continuada, em que a partir das ações ocorridas, reflete-se a prática e produz-se novos conceitos sobre a área de trabalho

Quando iniciei a vida acadêmica já era docente, assim concomitantemente com o ingresso na academia foi sendo constituída minha identidade profissional. Circunstancialmente, tive muito mais segurança para chegar à sala de aula no estágio supervisionado, e realizar minhas atividades pedagógicas. Pois, à medida que pude relacionar o saber adquirido no Curso de Pedagogia com as minhas práticas em sala como docente, ou seja, relacionar o saber e o fazer, construí conceitos e ampliei meus conhecimentos sobre o campo escolar.

Diante de todas as sensações no período de estágio, trago muitas boas lembranças de um trabalho dedicado e frutífero, mas, como todo professor, também trago a recordação de que poderia ter feito mais e melhor. Minhas recordações escritas, quando lidas remetem-me à lembranças de atividades e posturas, minha e dos meus alunos que pretendo relatar nesse capítulo, analisado com apoio à referência de alguns teóricos, do diário de campo, no qual relato minhas reflexões de cada dia e do caderno de planos, meu trabalho desenvolvido e os frutos de tanta doação.

4.2 Contribuições dos jogos

Os jogos têm uma importante contribuição no desenvolvimento das crianças, favorecem o desenvolvimento de várias habilidades em todos os estágios de desenvolvimento. Quando aplicados em sala de aula de modo adequado ajudam a desenvolver habilidades específicas.

O desenvolvimento físico é visivelmente um dos mais favorecidos. Pular, empurrar, levantar, correr, dentre outras, correspondem habilidades bastante desenvolvidas em alguns jogos. Durante o período de estágio os jogos estiveram fortemente presentes, um dos jogos apresentados às crianças tinha como material utilizado a bexiga e os alunos seguiam a regras ditadas, executando movimentos

que envolviam atenção e agilidade, além de desenvolver as habilidades físicas como correr, encher bexiga (fôlego) e equilibrar-se. Em outro jogo, de nome "Terra e água" os alunos trabalharam a concentração e o equilíbrio, de modo que tinham que se equilibrar entre uma linha, tendo de um lado a água e do outro a terra.

O desenvolvimento intelectual foi efetivamente exercitado à medida que se realizavam jogos em que o raciocínio estava presente – praticamente todos. O jogo da memória e quebra-cabeças encaixam-se perfeitamente nesse quadro, já que os alunos têm que criar estratégias para chegar ao resultado satisfatório, que seriam encaixar corretamente as partes do conjunto e formar pares de cartas. No momento de realização desses jogos, algumas crianças ficaram aparentemente confusas, pois percebiam que outros alunos estavam se saindo melhor e esses não estavam conseguindo realizar a tarefa, só depois de algum tempo de assimilação do jogo e de observação do adversário foi que conseguiram articular uma forma de adquirir cartas do jogo. Foi necessário como lembra Dohme ao citar Amaral apud Kishimoto que:

Aprender a pensar é o mesmo que aprender a aprender, ou seja, o método por excelência de viver democraticamente, ou em outras palavras, o método de desenvolver hábitos de pensamento e ação requeridos pela participação efetiva na vida comunitária (2003, p. 82).

Dohme também pontua que "um jogo é um grande campo onde as crianças aprendem de forma livre e autônoma o relacionamento social" (2003), ressaltando a significância dos jogos também no campo de desenvolvimento social. No momento de brincar as crianças interagiam entre si, e aprendiam de certa forma a respeitar o espaço do próximo. As atividades em grupo foram muito difícil inicialmente de serem realizadas em sala de aula, pois os alunos compreendiam o trabalho como frutífero e menos complicado se fosse realizado isoladamente, até foi presenciado em sala de aula, alunos que preferiam fazer os trabalhos sozinhos por que não conseguiam se encaixar nos grupos – o que foi permitido. Uma das complicações no momento das atividades em grupo pode ser percebida no seguinte registro:

No momento da aula de Ciências, em que os alunos são divididos em grupos para formar o quebra-cabeça, percebo que são competitivos e bastante individualistas, não conseguem se organizar em grupo e culpam uns aos outros por não conseguirem terminar a atividade rápido. Tentando acalmá-los não percebo quando o aluno Lucas sai do seu grupo e vai até o outro grupo e desmonta o quebra-cabeça, causando irritação nos componentes do mesmo, que repete o ato feito por Lucas. Nesse momento, paro a aula converso um pouco com eles e permito que reiniciem o trabalho, dessa vez a atividade é realizada e os grupos se apresentam mais calmos (DIÁRIO DE CAMPO, 23/08/2010).

Diante de outras atividades as crianças foram convidadas a perceber a importância de cada aluno em sala de aula e a falta que faziam quando não vinha à escola. No momento de realizar atividades em grupos, orientei por várias vezes que dividir as tarefas era a melhor forma de trabalhar, e muitos perceberam a importância que tinha em cada aluno realizar sua parte. O que pode ser percebido na voz de uma aluna, quando pontua "Assim é mais fácil" (DIÁRIO DE CAMPO, 01/09/2010) após a orientação da uma atividade em grupo, mostrando assim que o convívio em sala de aula pôde ser melhorado através de jogos devidamente orientados.

Os jogos permitiram as crianças se conhecerem melhor, bem como respeitar a postura do próximo, no entanto, percebi que a disputa ainda era muito presente na personalidade de alguns, a vontade de mostrar que era o melhor até no momento de realizar as atividades mais comuns dificultava a relação entre elas, só pude perceber nessas crianças, que entendiam a importância de se respeitar às regras do jogo.

Além de favorecer o relacionamento entre os alunos, deixarem o ambiente mais descontraído, favorecer o desenvolvimento de várias habilidades, os jogos ainda ajudam ao professor a conhecer melhor seu aluno. No momento que as crianças brincavam era fácil de identificar seus sentimentos e sua personalidade.

4.3 Oralidade

Durante o estágio foram trabalhadas muitas atividades em que os alunos tinham que dar sua opinião ou criar histórias, além de trabalhar a história do

município através de contos sobre botijas, que relatam um pouco a vida dos moradores da cidade, que ficaram ricos em muito pouco tempo.

No momento em que as crianças tinham de dar sua posição sobre a história que ouviram existiam diversas posturas. Algumas ficavam com vergonha e não conseguiam falar direito, outras, conseguiam se expressar perfeitamente e elaboravam muito bem suas respostas.

Algumas atividades realizadas em sala favoreceram o desenvolvimento da oralidade, como a leitura de livro: “Após a leitura do livro é feito um círculo no chão da sala para contar histórias que faziam parte do folclore da cidade” (DIÁRIO DE CAMPO, 24/08/2010); após ouvir um texto: “As crianças fazem uma ótima reflexão, após a leitura pela professora do texto A tigela de madeira – como pode ser percebido no debate” (DIÁRIO DE CAMPO, 26/08/2010); após assistir ao filme Tainá 2: “Após assistirmos ao filme fizemos um círculo no chão para debater e relacionar com os conteúdos anteriormente estudados, o debate foi muito rico em descrições e pontos de vista” (DIÁRIO DE CAMPO, 31/08/2010) e também questionamentos em relação a conteúdos abordados em sala de aula. A imagem a seguir demonstra alguns desses momentos em sala de aula, que contribuiu significativamente para o desenvolvimento da oralidade das crianças.



Fotografia 01: Crianças em momento de debate

Fonte: Helena Bruna Pereira

Atividades que envolvam oralidade, embora tenham sido realizadas com outros propósitos, favorecem o desenvolvimento indireto da postura da criança diante de inúmeras atividades sociais, essenciais para a formação cidadã tão cobrada à escola, favorecendo a criatividade no momento que estão criando histórias. A respeito disso exprime Metz (2010):

Nos dias atuais, não se concebe mais um aluno que seja passivo. Concebe-se, sim, um aluno que seja capaz de interagir com professor e colegas de sala de aula, respeitando a diversidade de ideias e opiniões. Diante desse alunado, a prática do professor em sala de aula precisa estar voltada para a interação, que se efetiva por meio do diálogo constante. (p.33).

Portanto, a frequência dos diálogos realizadas em sala de aula favorecia a interação entre professor e alunos, e à medida que se questionava situações reais, se construía um saber significativo. Durante o estágio, a sala ficou organizada em forma de meio círculo oportunizando indiretamente o relacionamento interativo entre todos.

O momento que tinham que inventar histórias ou falar de histórias que já tinham ouvido, faziam com muito capricho e todos queriam dar seu posicionamento, alguns tinham a criatividade muito mais elaborada, mostravam que conheciam muitas outras histórias, outros no entanto, não tinham tanta criatividade e mostravam estar muito presos a desenhos de televisão.

O diálogo favoreceu, portanto, a todos, conhecer e compartilhar novas aprendizagens, como também respeitar a diversidades de opiniões e ampliar conceitos.

4.3 Demais atividades

Algumas atividades realizadas em sala de aula permitiram que os alunos deixassem registradas suas visões sobre o mundo e mostrassem de certa forma o que tinham guardado no seu interior. O desenho foi um elemento bastante utilizado em sala de aula e permitiu de modo bastante prazeroso entender o que a criança sentia.

Após assistirmos ao filme *Tainá 2*, com o propósito de analisar a vida de crianças indígenas, bem como conhecer um pouco mais da fauna e da flora da Floresta Amazônica, foi solicitado que os alunos que transformasse em desenho o que foi mais significativo durante a apresentação do filme. Cada imagem demonstrava um pouco dos sentimentos de cada aluno. E podem ser vistas a seguir:



Desenho 1: Atividade sobre o filme *Tainá 2* deve ficar abaixo da imagem

Fonte: Diário de campo



Desenho 2: atividade sobre o filme *Tainá 2*

Fonte: Diário de campo



Desenho 3: Atividade sobre o filme Tainá 2

Fonte: Diário de campo tem certeza que é diário de campo?



Desenho 4: Atividade sobre o filme Tainá 2

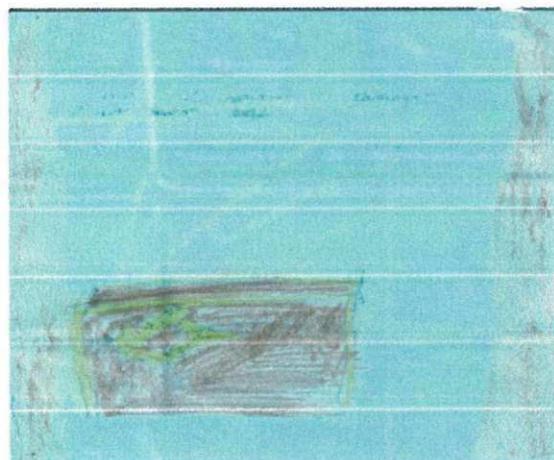
Fonte: Diário de campo



Desenho 5: Atividade sobre o filme Tainá 2

Fonte: Diário de campo

Por meio de desenhos as crianças também demonstram seus sentimentos diante das aulas. E representaram com o auxílio de pequenas frases, as sensações obtidas durante as duas semanas de estágio, como pode ser observado no desenho a seguir:



Desenho 6: Representação do aluno Lucas sobre o período de estágio.

Fonte: Diário de campo

O aluno Lucas representou em seu desenho o Baú de leitura, também nomeado pelos alunos, como Baú da Sabedoria. Os livros marcaram muito os alunos, o aluno citado mais ainda, ficava encantado com as histórias e queriam lê-las a todo momento..

Diante dos desenhos é fácil perceber o afeto despertado em alguns alunos diante do estágio supervisionado. Ao qual também retrato ao trabalho desenvolvido com brincadeiras e jogos realizadas nesse período. É interessante lembrar Pinto (2003), quando coloca a dimensão do meio lúdico para a criança:

A criança quando brinca, esta suprindo suas necessidades físicas de crescimento, por meio dos movimentos, e as cognitivas, nos jogos e nas brincadeiras que precisam de raciocínio, de cálculo e supre também as necessidades sociais e emocionais na troca com companheiros de brincadeira: recebe e dá amor, recebe e dá amizade e respeito...(p. 27).

Sendo a escola uma local de formação para a sociedade torna-se mais fácil para o professor utilizar de momentos lúdicos com o intuito de favorecer prazerosamente um ambiente de respeito e harmonia entre os participantes, e principalmente entre professor-aluno. Envolvidos nesse ambiente de ludicidade durante o estágio supervisionado consegui estabelecer sem muito esforço uma relação de afetividade com as crianças do grupo, as quais atribuíram diversos significados ao período de estágio. Alguns podem ser vistos nos seguintes registros.

Tia Bruna... 01 03 2010

Gastei das brincadeiras
das tarifa, você é uma ótima
Professora...
Você só tem um ponto negativo
é quando você briga com
a gente.
obrigado por você passa
uns momentos comigo
Rafael

Mensagem 01: Bilhete para a professora

Fonte: Diário de campo

avuma

Eu gosto muito dos seus livros porque quando gente abre a
 gente vê de dentro obrigado por trazer os seus livros com os seus
 livros eu abro mais eu gosto de ler e sei que você é a melhor
 das professoras do mundo então nos gostamos muito de você eu espero que você
 volte

Adrieli

26/08/2010

Mensagem 02: Bilhete para a professora

Fonte: Diário de campo

Bruna

Tia Brunna você é muito boa mais tem
 vezes que tia é encreusada e tia tem
 muitas coisas interessantes como as
~~livras~~ muitas com uma ler e com ler
 todas as livras e as brincadeiras de
 tia também e bruna e eu não desisto
 muito com as brincadeiras de tia
 e você também e bruna

Adrieli

e não desisto
 nem abraço forte
 26/08/2010

Mensagem 03: Bilhete para a professora

Fonte: Diário de campo

O envolvimento afetivo com os alunos, alvo da pesquisa ficou marcado também no Diário de campo no último dia de aula:

O momento de despedida foi um chororô só. Emocionadas muitas crianças choraram e demonstraram o quanto tinham sido felizes e quanto aprenderam naqueles dias em que estiveram comigo. No momento final todos nos abraçamos e os alunos disseram que sentiriam falta, pediram para mim retornar outros dias. (04/09/2010).

As atividades realizadas durante o período de estágio contribuiu fortemente no relacionamento professor-aluno, criando um vínculo afetivo muito intenso. Atribuo não apenas essa característica despertada, ao espaço lúdico, como também outras inúmeras que poderão prosperar no interior de cada criança futuramente e que certamente não tiveram nem o propósito de serem trabalhadas, favorecendo grandemente um desenvolvimento sadio dos mesmos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização desse trabalho fiz um apanhado de conceitos teóricos sobre o termo lúdico. Identifiquei os termos referentes ao tema estudado, relatei as relações estabelecidas entre professor e aluno quando envolvidos nessa prática, identifiquei facilidades de se trabalhar como o tema e a significância na formação física, mental e intelectual da criança.

Com a realização do trabalho de campo, efetuado com a atividade monográfica, pude relacionar o conhecimento teórico defendido por autores estudados com a realidade escolar, deixando minha contribuição para os alunos com a realização de uma prática docente impregnada de atividades lúdicas, proporcionando aos alunos um aprender significativo, em que podiam brincar e conhecer, estando a toda brincadeira conhecendo o objetivo e relatando eles próprios o saber adquirido.

Tal estudo foi de grande importância para minha formação profissional, pois à medida que ia paulatinamente elaborando o trabalho acadêmico, refletia sobre a minha postura docente e consegui pouco a pouco repensar práticas e reformular conceitos. Tendo o estágio, especial contribuição para o crescimento da minha identidade profissional.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Gênese da educação lúdica, O jogo: um instrumento de formação ou alienação? Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança e a função pedagógica do jogo. In: ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9 ed. São Paulo. Edições Loyola. 1974, P.11 a 61.

DOHME, Vânia. O papel educacional das atividades lúdica. In: DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho dos tijolos amarelos no aprendizado**. Petrópolis, Vozes. 2003, p. 79-122.

EMERIQUE, Paulo Sérgio, Aprender e Ensinar por meio do lúdico. In SCHWARTZ, Gisele Maria(org). **Dinâmica Lúdica: Novos Olhares**. Barueri, Manole, 2004

GONSALVES. Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação a pesquisa científica**. Campinas-SP, Alínea, 2001.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5 ed. Petrópolis. Vozes. 2007.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa educacional: O prazer de conhecer**. 2 ed. Fortaleza: Edições Democrito Rocha, 2002.

METZ, Maristela Cristina. **Estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental**. Curitiba. Fael. 2010.

NEVES, L. A. **Memória e história: potencialidades da história oral**. ArtCultura, Uberlândia, nº 6, 27-38, 2003. Disponível em: <[HTTP://www.zonadigital.com.br/.../HISTÓRIA](http://www.zonadigital.com.br/.../HISTÓRIA)> Acessado em: 21out. 2010.

SILVA JUNIOR, Afonso Gomes de. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro. Sprint, 2005

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria do Socorro Lucena. **Estágio em docência**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2004

PINTO, Marly Rondan. **Formação da aprendizagem no espaço lúdico**. 2 ed. São Paulo. Arte e Ciência. 2003.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22 ed. Cortez, São Paulo. 2002.

FONTES DOCUMENTAIS

Diário de Campo. Santa Helena – PB. 23 de Agosto à 21 de Setembro.

Portfólio- Arquivos dos Planos de aula e das atividades utilizadas no estágio – Santa Helena-PB 23 de Agosto à 21 de Setembro.

ANEXO

ROTEIRO DE ENTREVISTA

1. De que você mais gosta de brincar?
2. Que tipo de atividade você mais gosta de fazer na sala de aula?
3. Que momento da aula você mais gosta?
4. Que historia você mais gosta de ouvir?
5. Qual foi a atividade que você fez em sala de aula que mais gostou?
6. Com que brinquedo você mais gosta de brincar?