

## BRINCAR, CONTAR, JOGAR E ENCANTAR: REFLEXÕES EM TORNO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Sueli Junges<sup>1</sup>

Taila Pollyana Müller<sup>2</sup>

Daiana Raquel Paschoali<sup>3</sup>

**Resumo:** O presente artigo tem por objetivo analisar a prática docente vivenciada durante o Estágio Supervisionado II, Gestão e Docência nos Anos Iniciais, a qual no decorrer do mesmo será apresentada e analisada. Para esta reflexão utilizou-se embasamento teórico de diferentes autores, tais como: Antunes (2002), PNAIC (2012) Freire (1996), Hoffmann (2010), Horn (2004), Kilpatrick (2011), Santos (2013), Volpato (2002) e Zabala (1998). Destaca-se que a metodologia utilizada para o desenvolvimento deste estágio foi a Metodologia de projetos, que levou em consideração as curiosidades dos alunos e nos permitiu abordar o seguinte tema: Jogos e brincadeiras: Vovô Eustácio e seu baú de recordações. O estágio teve como objetivo principal vivenciar atividades lúdicas, especialmente jogos e brincadeiras, compreendendo as mudanças sociais ocorridas ao longo do tempo, no que se refere ao vestuário, alimentação, brincadeiras, música e dança.

**Palavras-chave:** Estágio nos Anos Iniciais; Metodologia de Projetos; Ludicidade; Protagonismo educacional.

**Abstract:** The purpose of this article is to analyze the teaching practice experienced during the Supervised Internship II, Management and Teaching in the Initial Years, which will be presented and analyzed during the course. For this reflection we used the theoretical basis of different authors, such as Antunes (2002), PNAIC (2012) Freire (1996), Hoffmann (2010), Horn (2004), Kilpatrick (2011), Santos (2013), Volpato (2002) and Zabala (1998). It should be noted that the methodology used for the development of this stage was the Project Methodology, which took into account the curiosities of the students and allowed us to approach the following theme: Games and games: Grandpa Eustatius and his treasure chest. The main purpose of the stage was to experience play activities, especially games and games, including the social changes that took place over time, with regard to clothing, food, games, music and dance.

**Key words:** Internship in the Initial Years; Project Methodology; Ludicidade; Educational Protagonism.

---

<sup>1</sup> Acadêmica o 6º semestre de Pedagogia do Centro Universitário Fai, e-mail: sueli.junges@hotmail.com

<sup>2</sup> Acadêmica do 6º semestre de Pedagogia do Centro Universitário Fai, e-mail: tailapollyanamuller@gmail.com

<sup>3</sup> Professora do curso de Pedagogia do Centro Universitário Fai, e-mail: daiapaschoali@hotmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado II: Gestão e Docência nos Anos Iniciais foi desenvolvido entre os dias 14 e 18 de maio de 2018 na Escola Municipal Alegria<sup>4</sup>, a qual localiza-se no interior do município e recentemente foi inaugurada. É uma escola moderna, contando com laboratório de informática, biblioteca, salas espaçosas e organizadas, área verde, além de banheiros e espaços adaptados para pessoas com deficiência física.

A turma escolhida foi o 3º matutino, que contava com 16 alunos, sendo 12 meninos e 4 meninas. A turma era heterogênea, sendo composta por alunos interativos e participativos. Possuíam muitas qualidades, entre elas a disposição para a realização das mais variadas atividades e a solidariedade. Observou-se como grande fragilidade da turma, a relação com o colega, além da falta de autonomia.

Realizando a pesquisa investigativa observou-se que o grande destaque e interesse dos alunos girou em torno de conhecer os jogos e brincadeiras, sendo eles atuais ou antigos, realizando sempre a comparação das brincadeiras e brinquedos de atualmente e antigamente.

Dessa forma, escolheu-se jogos e brincadeiras como tema do projeto, ressaltando a importância dos mesmos na construção de aprendizagens significativas. Percebe-se que os jogos e brincadeiras trazem leveza, divertimento e interação para a sala de aula. Além disso, acredita-se ser possível por meio dos jogos e das brincadeiras ensinar os conteúdos escolares, de maneira envolvente.

Estruturou-se então um objetivo geral pautado no vivenciar atividades lúdicas, especialmente jogos e brincadeiras, compreendendo as mudanças sociais ocorridas ao longo do tempo, no que se refere ao vestuário, alimentação, brincadeiras, música e dança.

Teve como objetivos específicos o diálogo e dinâmicas para desenvolver a autonomia, o trabalho em grupo e a criatividade. Procurou-se também aperfeiçoar conceitos e habilidades psicomotoras por meio de jogos e brincadeiras. Além disso, objetivou-se a realização de pesquisas, conversas e atividades práticas para a construção própria do conhecimento.

O artigo inicia-se com uma breve apresentação da turma, a metodologia da professora titular, a escolha do tema através de uma pesquisa investigativa vinculada a metodologia de projetos. Essa que será discutida no próximo item, destacando sua importância e relevância.

---

<sup>4</sup> Nome fictício utilizado para não identificar a escola.

A seguinte sessão destaca o significado da aprendizagem significativa e o papel do professor e do aluno nesse processo. Na próxima sessão, discute-se sobre o tema do projeto, jogos e brincadeiras, além das inteligências múltiplas e a importância da pesquisa.

Ao finalizar relata-se e analisa-se a prática docente, citando algumas atividades, com apoio de teóricos.

## **2 PESQUISANDO E VIVENCIANDO O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM E A METODOLOGIA DE PROJETOS**

A turma era composta por 16 alunos, dos quais 12 eram meninos e 4 meninas. A turma era heterogênea, sendo composta por alunos interativos e participativos. Possuíam muitas qualidades, entre elas a disposição para a realização das mais variadas atividades e a solidariedade. Observou-se como grande dificuldade da turma, a relação com o colega, além da falta de autonomia.

A metodologia utilizada pela professora titular incluía aulas teóricas com escrita no quadro, atividades no caderno além do uso de ferramentas lúdicas como forma de introduzir novo conteúdo e jogos que visam à fixação e melhor compreensão dos conceitos. A sala contava ainda com uma zona circunscrita onde estão disponíveis livros que podem ser usados pelos alunos ao término das atividades propostas. Os alunos tinham participação podendo opinar e fazer indagações.

A sala estava organizada com as carteiras em fileiras, com os alunos sentados um atrás do outro. Armários estavam dispostos, nos quais eram guardados materiais, e nas paredes estavam expostos alguns cartazes de produções dos alunos e quadro dos ajudantes e combinados da turma.

O tema do estágio foi elaborado a partir da realização de uma pesquisa investigativa feita com os alunos. Essa pesquisa está vinculada a metodologia de projetos, que valoriza as curiosidades e expectativas dos estudante e preza por desenvolver projetos pedagógicos, voltados a realidade e necessidade dos mesmos. De início foi contada a história “O Mistério do Velho Casarão” e em seguida a turma foi dividida em três grupos sendo usado para isso pedaços de E.V.A com formato de peças de roupas. Depois, de acordo com os tipos de roupas e as cores, foram formados os grupos onde cada um recebeu uma função: perguntador, registrador, observador, fotógrafo e anjo do tempo.

O eixo norteador da pesquisa foram as vestimentas e costumes da cultura alemã, de antigamente e atualmente. Depois de alguns combinados, sobre comportamento e horários, cada grupo, acompanhado por uma das estagiárias e a professora titular, se dirigiu até a Escola Estadual onde um grupo ficou encarregado de entrevistar as serventes, outro os professores e o outro a equipe

da direção. A principal pergunta a ser realizada era: Os costumes das pessoas que viviam neste município são iguais aos de alguns anos atrás? Conte-nos um pouquinho sobre o que mudou.

Após retornar à escola, de posse das informações colhidas e das fotografias, os alunos foram reagrupados, de acordo com as funções que desempenharam produziram cartazes nos quais puderam representar tudo que lhes chamou atenção com uso de diversos materiais (tinta, E.V.A, retalhos, colagem, lápis, giz de cera, cola glitter, etc). Por fim, os cartazes foram apresentados, bem como todas as fotografias tiradas, os cartazes foram guardados e usados novamente durante a semana de estágio. Destaca-se que dessa forma surgiu o tema do projeto que levou em consideração as curiosidades dos alunos, permitindo que os mesmos se tornassem ativos e interativos do processo de ensino aprendizagem.

## 2.1 IMPORTÂNCIA DO TRABALHO ALICERÇADO NA METODOLOGIA DE PROJETOS

Muito se fala hoje sobre os novos princípios da Educação, que visam, entre outros princípios, formar alunos autônomos, pensantes e que buscam as respostas. Nessa perspectiva os chamados professores mediadores tem papel de destaque. A metodologia de projetos surge como uma grande aliada para essa nova forma de ver, pensar e organizar o processo educacional.

A metodologia de projetos teve como um de seus idealizadores e propagadores Kilpatrick. Sua proposta surge para quebrar paradigmas das práticas educacionais habituais, incentivando a autonomia de pensamento dos alunos, deixando de lado a ideia de conhecimento pronto e absoluto, que não abre espaço para o debate e o desenvolvimento da criticidade.

De acordo com essa metodologia, o ponto de partida para o estudo deve partir do próprio aluno, sempre alicerçado no currículo escolar. Esse interesse é demonstrado a partir de seus interesses e indagações. Dessa forma o aluno mostra maior motivação ao ir em busca de algo que realmente seja de seu interesse, transformando-se no principal protagonista do processo de construção de conhecimento. (ZABALA, 1998)

Trazer a comunidade e a realidade em que o aluno vive para o ambiente escolar é de extrema importância, já que a mesma muitas vezes é de grande interesse do grupo escolar, pois é nela que cada aluno constrói a sua própria história.

Nesse sentido, a metodologia de projetos busca trazer as diferentes realidades para serem pensadas e discutidas na escola, visando de forma especial a transformação da sociedade como um

todo. Surgindo assim os projetos comprometidos com a sociedade e comunidade, perpassando os limites da sala de aula e da instituição de ensino. (GANDIN E FRANKE, 2005)

A Metodologia de Projetos visa dar vez e voz aos alunos, levando em conta seus interesses e curiosidades, nesse tipo de metodologia, tão importante quanto atingir soluções é todo o processo decorrente. Segundo Farias e Moraes (2002, p 89) torna-se significativo “vivenciar o movimento, o crescimento que ocorre no caminhar, ou seja, as aprendizagens que acompanham o aluno em sua trajetória do ponto de interrogação (?) ao ponto final (.), sendo este ponto final sempre o início de uma nova interrogação”.

Nessa perspectiva, a curiosidade torna-se grande aliada do processo educativo por impulsionar uma constante e incessante busca por respostas. Fomentando o desafio que move alunos e professores que, a partir das perguntas que surgem sentem a necessidade de procurar respostas que vão além do que é oferecido da forma tradicional baseada em explicações e informações do livro didático, passando para a pesquisa.

Para Kilpatrick (2011), a metodologia de projetos pode ser dividida em quatro campos de acordo com suas características. São eles:

- Projetos institucionais: projeto que é desenvolvido pela escola toda, ou seja por todas as turmas e professores, tem maior duração, equivalente a mais ou menos um ano;
- Projetos pedagógicos: é um projeto pequeno, desenvolvido apenas em turma ou classe. Tem uma duração máxima de três semanas;
- Projetos individuais: cada aluno tem o seu próprio projeto, tendo duração máxima de um ano;
- Projeto de professor: como a própria palavra diz, é um projeto desenvolvido pelos professores, podendo ser individual ou em grande grupo.

Observa-se então, que a metodologia de projetos pode ser desenvolvida com toda a comunidade escolar, podendo ser mais específica para cada grupo ou desenvolvido por todos. Pode-se aqui destacar o projeto individual, como citado acima desenvolvido por um aluno individualmente. O mesmo pôde ser presenciado e observado em uma viagem até a Escola da Ponte, em Cotia, São Paulo. Nessa instituição, cada aluno trabalha e estuda individualmente sobre um assunto que lhe é interessante e significativo, durante um ano letivo. Nesse tipo de didática os alunos tornam-se autônomos e grandes pesquisadores.

## 2.2 O TRABALHO PEDAGÓGICO NOS ANOS INICIAIS: CONSIDERAÇÕES SOBRE A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A aprendizagem significativa, cada vez com mais frequência, vem sendo incorporada no processo ensino aprendizagem, tornando-se necessária para a nova educação que está se buscando. Porém, são muitas as perguntas em relação à mesma, entre elas indaga-se o real significado dessa aprendizagem e a postura do professor para que ela efetivamente ocorra.

Primeiramente é necessário que se entenda que a aprendizagem ocorre por meio de alguns processos de aprendizagem, entre eles a atenção, o conceito propriamente dito, a percepção de problemas, memória, interesse, motivação, transferência de experiências, entre outros. (SANTOS, 2013)

Assim sendo, o professor precisa estar atento para que todos os processos ocorram de forma efetiva, dando aos alunos os suportes e estímulos necessários para que desenvolvam os processos e aprendam.

Todos esses processos estão interligados com a aprendizagem significativa do aluno. Que, conforme Santos (2013, p. 62):

[...] é aquela que ocorre a partir do surgimento de um sentido pessoal por parte de quem aprende, o que desencadeia uma atitude proativa que tenta desvendar o novo e (re)construir conceitos que ampliam cada vez mais a habilidade de aprender.

A aprendizagem para ser significativa precisa ter sentido para o aluno. Este precisa interligar os conceitos estudados com fatos do seu dia a dia, tornando os práticos e úteis. Além disso, toda explicação ou construção de conhecimento necessita sair de um conhecimento prévio do educando, ligando e interligando com os novos conhecimentos, ocorrendo, dessa forma, a reconstrução dos conceitos e uma aprendizagem significativa.

Santos (2013) destaca que alunos que aprendem de forma significativa tentem a desenvolver a autonomia, buscam o conhecimento e assuntos que lhe causem interesse, além de tomarem decisões sozinhos e racionalmente. Partindo daquilo que o aluno já sabe, torna-o parte do processo de aprendizagem, elevando sua autoestima, como também o capacita para realizar sínteses e formar opinião e conceitos próprios sobre diferentes assuntos.

Dessa forma, pode-se destacar que aprender significativamente traz inúmeros benefícios para os alunos, transformando alunos padronizados em alunos ativos, participativos e pensantes. O



professor é fundamental nesse processo, pois torna-se um mediador, auxiliando e dando o suporte necessário para a construção da aprendizagem significativa por parte do aluno.

Inicialmente, o professor precisa estar atento a quais conceitos podem ser interligados com a vida do aluno, e qual a melhor maneira de fazer essa mediação, para isso é necessário muito planejamento e conhecimento de realidade. O professor também precisa deixar o aluno com maior liberdade, não explicar minuciosamente o passo a passo e entregar tudo pronto, mas sim, mostrar caminhos, ao qual o aluno poderá escolher qual seguir. (SANTOS, 2013)

Assim sendo, compreende-se que a aprendizagem significativa ocorre quando o processo de aprendizagem é ativo na vida do aluno, e o mesmo parte de conhecimentos prévios, que são reconstruídos, interligados com os novos conceitos aprendidos. O professor nesse processo tem papel fundamental, na medida em que oferece os estímulos e caminhos para que o educando construa suas aprendizagens de forma autônoma e crítica.

## 2.3 INOVAR, ENSINAR E DIVERTIR

### 2.3.1 Jogos e brincadeiras

Observa-se que os jogos e brincadeiras são atividades extremamente admiradas por alunos de todas as idades. Os mesmos trazem alegria e divertimento aos mesmos, saindo da monotonia do lápis, papel e lousa. Assim, jogos e brincadeiras tornam-se cada vez mais comuns nas salas de aula, auxiliando professores na busca da aprendizagem significativa.

“Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas.” (DOHME, 2008, p. 79)

Conforme o autor acima, os jogos vão muito além de diversão, os mesmos, se trabalhados corretamente e com objetivos pedagógicos, são importantes na construção e assimilação de conceitos, no desenvolvimento das atitudes, assim como no desenvolvimento das atividades motoras e físicas dos alunos.

Dohme (2008) salienta também que os jogos são importantes na medida em que possibilitam aos alunos desenvolverem-se de forma autônoma, no qual relacionam-se com os colegas e possibilita o professor a observar atitudes de liderança e cooperação vinda de seus alunos. Dessa forma, compreende-se que os jogos podem ser envolvidos na sala de aula de forma direta e integral.

Já que os mesmos são uma ferramenta e podem tornar-se um aliado para o professor que busca uma educação inovadora, longe da tradicionalista.

O jogo e a brincadeira desempenham função importante na escola, auxiliando de forma prazerosa e significativa no processo de aprendizagem quando usada como ferramenta didáticopedagógica. Cabe ao professor, dessa forma, buscar alternativas e estratégias de recriar os conteúdos e metodologias de ensinar.

Vamos jogar? Iniciar uma aula de matemática dessa forma, por exemplo, suscitaria nos alunos uma reação diferente de chegar passando listas de exercícios, por vezes sem sentido. Pensar a escola como uma oportunidade de aprender brincando é possível e traz resultados positivos. “As crianças vivem seu momento, daí o interesse despertado por certas atividades, como jogos e brincadeiras. Nessas atividades o que vale é o prazer, é o desafio do momento.” (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p. 17)

Ao jogar, a criança não se preocupa em aprender um conteúdo, mas o faz de forma espontânea e lúdica. Além disso, por meio de jogos podem ser trabalhados valores como o saber ganhar e perder, preparando o aluno para saber lidar com situações futuras.

Segundo Kishimoto (2010, p.143), “Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres. A conduta lúdica, ao minimizar as consequências da ação, contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca”. Nesse sentido destaca-se a importância de utilizar os jogos e as brincadeiras como ferramentas metodológicas na escola. Sem a presença de punição, a criança sente-se livre para explorar o novo e tentar sem medo de errar.

### 2.3.2 As inteligências múltiplas

É de suma importância que se busque observar em sala de aula, as diferentes formas dos alunos aprender e se expressar. Cada aluno tem um jeito único de ser e se desenvolver, sendo todos inteligentes de alguma forma.

Gardner (1995) explica a inteligência como a capacidade que um ser tem de solucionar problemas. Para tanto, a inteligência vai muito além do desenvolvimento dos alunos nas provas escritas, já que de acordo com o mesmo autor existem diferentes tipos de inteligência.



Gardner (1995) descreve sobre os diferentes tipos de inteligência, são elas: inteligência linguística, inteligência lógico-matemática, inteligência espacial, inteligência musical, inteligência corporal-cinestésica, inteligência interpessoal, inteligência intrapessoal e inteligência naturalista

Dessa forma, compreende-se que os professores precisam ter um olhar atento á respeito dos diferentes tipos de inteligência expressados por seus alunos. Com isso, os alunos terão oportunidade de se desenvolver e aprender significativamente com mais liberdade e facilidade. É necessário que se para com a visão de avaliação e aprendizado apenas com provas escritas.

### 2.3.3 A importância da pesquisa

A pesquisa em sala de aula torna-se cada dia mais importante, compreendendo que estamos na era da tecnologia. O conhecimento pode ser acessado por qualquer pessoa e em qualquer lugar, dessa forma, os professores devem oportunizar aos alunos o uso dessa tecnologia tão rica. Uma forma de utilização é por meio de pesquisas, em que o aluno não recebe o conhecimento pronto e acabado, mas sim o constrói.

Saviani (1985) salienta a importância da pesquisa no processo de ensino, na qual, a partir de uma questão problema, ou alguma dúvida e curiosidades surgida, professor e alunos saem em busca de respostas, que pode ocorrer tanto de forma bibliográfica quanto a campo. Resultando a obtenção de diversas possibilidades e hipóteses que precisam ser explanadas e discutidas como forma de experimentação levando a resolução do problema inicial.

Freire (1996, p. 29) ressalta que “Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino.” Para tanto é de fundamental importância que os professores deem a oportunidade de pesquisa aos alunos, tornando-os autônomos e autores do próprio conhecimento e da própria história.

## 3 ANÁLISE E REFLEXÃO DA PRÁTICA DOCENTE

A semana de estágio foi repleta de emoções e novidades. Compreende-se que tudo ocorreu conforme o esperado, apesar de não terem sido realizadas algumas atividades como planejado, devido ao tempo, conseguiu-se incorporar as mesmas de forma diferente. Foram muitos os pontos positivos do estágio, tendo como destaque as visitas surpresas do Vovô Eustácio, trazendo em seu baú histórias, por ele contadas. Observou-se que no momento da contação de histórias os alunos ficaram extremamente encantados.

Conforme Silva (1989, p. 19) “Nesse momento a maioria dos professores deixa de contar histórias (se é que contava antes). Eles justificam a atitude alegando que os meninos da terceira série em diante não se interessam mais”. Contudo a alegria e o encantamento dos alunos durante as histórias, mostrando o quanto ainda é importante oportunizar momentos como esse, incentivando o gosto pelo maravilhoso mundo da leitura.

Vovó Eustácio, durante a semana de estágio, trouxe também em seu baú brincadeiras e brinquedos antigos, entre eles estava a peteca, que foi confeccionada pelos alunos com penas e sabugo de milho, após puderam brincar com os brinquedos. Vovô Eustácio despertou nos alunos a curiosidade e ansiedade da sua vinda, no qual os mesmos ficavam eufóricos com sua chegada.

De acordo com Freire (1996) é fundamental que educador e educandos estejam juntos na busca pelo saber, tornando-os seres curiosos, que dialogam com o educador e constroem o conhecimento. Professores e aluno devem ser curiosos.

A curiosidade também foi despertada nos alunos nos jogos que oportunizaram a descoberta do conteúdo a ser estudado com dicas, sendo eles o jogo do boliche e o quebra-cabeça. A trilha pedagógica teve importante participação na interpretação da história: Eu, tu e ele, além de jogo da memória e quebra cabeça para fixação. Segundo Moura (2005, p.78) “as situações de jogo são consideradas como parte das atividades pedagógicas, porque são elementos estimuladores do desenvolvimento. Sendo assim, o jogo é elemento do ensino apenas como possibilitador de colocar em ação um pensamento que ruma para uma nova estrutura”.

A ludicidade foi o ponto principal da prática de estágio, tendo em vista o tema da mesma. Assim sendo jogos e brincadeiras fundamentaram toda a semana, incluídos em todas as disciplinas.

Jogos e brincadeiras foram recursos utilizados de forma especial na matemática, entre os conteúdos abordados estava a tabuada de 3, que inicialmente foi realizada e montada na prática, utilizando copinhos e palitos de picolé, como uma forma dos alunos compreenderem que a multiplicação parte da adição. Após isso, como fixação, realizou-se o jogo do PI e o dedo no gatilho. Moura (2005, p.80) defende que na matemática, o uso do jogo “passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente”.

Segundo o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (2012, p. 8) “as brincadeiras e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois, além de

promoverem a interação entre as crianças, contribuem para o desenvolvimento e o bem estar das crianças no ambiente escolar”.

Destaca-se ainda a atividade prática realizada com os alunos sobre a higiene. Inicialmente foram socializados pontos que os alunos pesquisaram sobre o significado de higiene e doenças causadas pela falta da mesma. Após o debate, abordou-se a teoria, fechando com uma aula prática de como ter uma higiene correta. Isso ocorreu por meio de um banho dado em uma boneca, além de outros cuidados, como cortar as unhas, limpar as orelhas, além de outros cuidados com o corpo. Foram levados shampoo, sabonete, toalha, entre outros produtos de higiene. Os alunos ficaram animados e interessados no momento das explicações através da prática.

De acordo com Volpato (2002) os educandos tem a necessidade de construir seus conhecimentos de uma forma dinâmica, ativa e significativa, e isso se dá através de atividades como a acima descrita. Destacando ainda que com isso, a escola torna-se um lugar prazeroso. Nesse sentido as colocações de Bizzo (2009, p.96) vem de encontro ao destacar que “Quando o aluno realiza um experimento ele tem a oportunidade de verificar se aquilo que pensa, de fato ocorre, a partir de elementos sobre os quais não tem controle absoluto”.

Outro ponto positivo o qual cabe destacar nesta análise é a modificação da sala de aula, tornando-a em um espaço semiaberto. De acordo com Schmitz (2012, p.51) “A organização espaçotemporal é um com-texto” para ser lido, relido, interpretado, escrito e reescrito por professores e alunos que nele se constituem, expressam suas emoções-reações e realizam inúmeras ações, sejam elas objetivas ou subjetivas”. Dessa forma, levando em consideração a diferença do tempo necessário para realizar as tarefas, foram montadas três zonas circunscritas, uma de jogos, outra de leitura e uma terceira de pintura. Além disso, visando a dificuldade de relacionamento e uma metodologia construtivistas, as carteiras foram organizadas em forma de U.

Horn (2004) salienta que é importante que a criança tenha acesso aos diferentes espaços com objetos que a permitam criar, imaginar, brincar e desenvolver-se, levando em conta sempre a faixa etária das mesmas.

Pensando em proporcionar uma experiência diferente para os alunos e como forma de encerrar as atividades sobre os costumes antigos, fez-se um passeio até o museu. Após esse momento, foi construído um relatório sobre toda a visitação e o que viram além das paredes da escola.

Uma atividade um tanto quanto instigadora, que provocou questionamentos quanto a falta de criatividade dos alunos foi a confecção de uma obra contemporânea com o tema costumes e coisas

antigas e atuais. A atividade foi realizada com recorte e colagem, na qual todos fizeram a obra coletivamente. A ideia inicial era a montagem de diferentes objetos com pedaços de papéis, porém, os alunos com pouca criatividade procuravam apenas figuras prontas.

Antunes (2003, p. 46) enfatiza que “não importa se a criança, na Educação Infantil ou séries iniciais do Ensino Fundamental, possui grande ou pequeno potencial criativo, é essencial que sempre seja estimulada”. Assim sendo, compreende-se que a criatividade precisa ser estimulada já na Educação Infantil, tendo continuidade nos Anos Iniciais e nos demais anos. Dessa forma, os educandos tendem a tornar-se pessoas criativas.

Outro ponto frágil, observados no estágio, foram os constantes conflitos entre os alunos, sendo preciso interromper aulas para resolvê-los e destacar sempre a importância de cooperar e conviver. Além do diálogo, foram realizadas contações de histórias, dança da cadeira cooperativa e trabalhos em grupo que visavam a participação de todos e a ajuda mútua.

Também foram utilizadas brincadeiras para trabalhar a importância de cooperar, nas aulas de educação física. “O trabalho cooperativo, que exige autodisciplina, desperta o interesse dos alunos. A classe se torna uma verdadeira comunidade de indivíduos que participam da elaboração de regras para alcançar o melhor desenvolvimento em seus projetos e atividades” (ELIAS, 2008, p. 66).

Destaca-se aqui a ponte de corda, em que um aluno passava pela ponte feita de corda e os outros deveriam ser os pilares e segurá-la, a brincadeira foi divertida, o pique corrente no qual quem era pego ajudava a pegar o restante, sem soltar as mãos, e passar bambolês, momento em que os alunos em círculo passavam os bambolês pelo corpo sem utilizar e soltar as mãos.

Nas aulas de educação física também foram realizados jogos e brincadeiras antigos, destacando o telefone sem fio, no qual os alunos apesar de falar uma palavra diferente da inicial, gostaram muito e ficaram bem atentos. Destaca-se aqui também um circuito feito com corrida de saco, obstáculos, bola e pular corda, que apesar de ser considerada uma atividade simples, foi realizada com muita dificuldade pelos alunos.

Os materiais necessários sempre foram organizados com antecedência, facilitando o desenvolvimento das atividades propostas pela disponibilidade e prontidão de todos os itens necessários para sua realização.

Com certeza, o estágio foi um grande desafio, não apenas na semana de estágio, mas sim em todo o processo, seja de pesquisa, planejamento e análise. Uma das grandes aprendizagens foi a de levar o novo, novidades para a sala de aula, tornando-a mais instigante e interessante. Professor e aluno constroem o conhecimento brincando, pesquisando, pensando e se divertindo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de uma semana de experiências marcantes e significativas os resultados foram gratificantes, os objetivos foram em sua maioria alcançados. Foram oportunizados diversos momentos lúdicos, envolvendo jogos e brincadeiras buscando resgatar aspectos antigos através das visitas do vovô Eustácio auxiliando na compreensão das mudanças sociais históricas ocorridas em diversos aspectos que foram envolvidos em todas as disciplinas trabalhando de forma interdisciplinar.

Todos os dias nos proporcionaram momentos únicos e muitas alegrias, a euforia e o interesse dos alunos pelas atividades propostas, o encantamento com as surpresas e as demonstrações de afeto, as mensagens e desenhos foram guardadas e tornaram toda a ação significativa mostrando que todo o esforço e dedicação valeram a pena. As frustrações restringiram-se apenas ao fato de todas as atividades pensadas não serem desenvolvidas em função do tempo. Mesmo assim, nenhuma das disciplinas foi prejudicada, pois o planejamento foi reestruturado de forma que atendesse as necessidades encontradas.

A acolhida por parte da escola foi muito especial desde o primeiro contato, durante a semana de observação e na prática, sempre muito solícita, disposta a auxiliar em tudo que foi necessário contribuindo para que tivéssemos êxito em mais um estágio e mostrando o quão maravilhoso é o mundo da educação.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

ANTUNES, Celso. **A criatividade na sala de aula**. Petrópolis. Vozes, 2003.

BIZZO, Nelio. **Ciências: fácil ou difícil?** 1.ed. São Paulo: Biruta, 2009.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula**. Brasília: MEC, SEB, 2012.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 4. Ed. Petrópolis. Vozes, 2008)

ELIAS, Marisa Del Cioppo. **Célestin Freinet: uma pedagogia de atividade e cooperação**. 8. ed. Petrópolis: Vozes. 2008.

ESTEBAN, Maria Teresa. A avaliação no cotidiano escolar. In: ESTEBAN, Maria Teresa (org). **Avaliação: uma prática em busca de novos sentidos**. 5. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 7-28.

FARIAS, Cristina Silveira e Moraes, Roque. **Da interrogação (?) ao ponto (.): a problematização como processo de aprender.** In: Petry, Oto João. PESQUISA: um jeito curioso e problematizador para construir conhecimento. São Miguel do Oeste: McLee, 2002. p. 89-106.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GANDIN, Adriana Beatriz e FRANKE, Soraya Silveira. **A Organização de Projetos na Escola: Um Sonho Possível!** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática.** Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GOWDAK, Demetrio e VASSOLER, Pitty. **Viva a vida: ciências.** São Paulo: Editora FTD SA.

HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. **Avaliação: mito e desafio: uma perspectiva construtivista.** Porto Alegre: Mediação, 2010.

HORN, Maria da Graça Souza. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

KILPATRICK, William Heard. **Educação para uma sociedade em transformação.** Trad. Renata Gaspar Nascimeno. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Bruner e a brincadeira.** In: O brincar e suas teorias. KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) São Paulo: Cengage Learning, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições.** 21. ed. São Paulo: Cortez, 2010

MACEDO, Lino de, PETTY; Ana Lúcia Sícoli e PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOURA, Manoel Orisvaldo de. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática.** In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005. pg 73-87.

SANTOS, Júlio César Furtado dos. **Aprendizagem significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor.** 5. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 1985.

SCHMITZ, Lenir Luft. **Entre a educação infantil e o ensino fundamental: Uma análise das vivências espaço-temporais das infâncias.** 1.ed. Curitiba: CRV, 2012.

SILVA, Maria Betty Coelho. **Contar histórias uma arte sem idade.** 2.ed. São Paulo: editora ática, 1989.

SOUSA, Clarilza Prado de. Avaliação do rendimento escolar – Sedimentação de significados. In: SOUSA, Clarilza Prado de (org). **Avaliação do rendimento escolar.** 7. ed. Campinas: Papirus, 1991. p. 143-150



VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo:** usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: ArtMed, 1998.