



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
CAMPUS DO SERTÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MEIO DE AMENIZAR A  
INDISCIPLINA NA SALA DE AULA: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS  
DE ESTÁGIO**

**DELMIRO GOUVEIA/AL  
2022**

**JACIANE DA SILVA OLIVEIRA  
THOMAZ DEYVID OLIVEIRA SILVA DE SOUZA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MEIO DE AMENIZAR A  
INDISCIPLINA NA SALA DE AULA: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS  
DE ESTÁGIO**

Monografia apresentada como parte da  
avaliação final do Curso de Licenciatura  
em Pedagogia da Universidade Federal de  
Alagoas, Campus do Sertão.  
Orientadora: Ana Paula Solino

**DELMIRO GOUVEIA/AL  
2022**

**Catálogo na fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca do Campus Sertão**  
**Sede Delmiro Gouveia**

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

O48j Oliveira, Jaciane da Silva

Jogos e brincadeiras como meio de amenizar a indisciplina na sala de aula: experiências de estágio / Jaciane da Silva Oliveira ; Thomaz Deyvid Oliveira Silva de Souza. – 2022.

52 f. : il. ; 30 cm.

Orientação: Ana Paula Solino Bastos.

Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas. Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2022.

1. Educação infantil. 2. Ensino fundamental. 3. Prática docente. 4. Jogos. 5. Brincadeiras. 6. Indisciplina. I. Souza, Thomaz Deyvid Oliveira Silva da. II. Bastos, Ana Paula Solino. III. Título.

CDU: 373.22

**JACIANE DA SILVA OLIVEIRA**  
**THOMAZ DEYVID OLIVEIRA SILVA DE SOUZA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MEIO DE AMENIZAR A  
INDISCIPLINA NA SALA DE AULA: EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de pedagogia da Universidade Federal de Alagoas – Campos do Sertão, como parte dos requisitos para obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

**Orientadora:** Prof. Dra. Ana Paula Solino Bastos

Aprovada em: 25/02/2022

BANCA EXAMINADORA



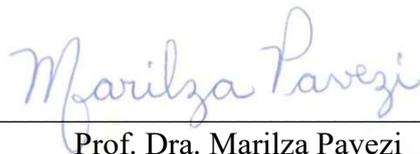
---

Orientadora: Prof. Dra. Ana Paula Solino Bastos  
Universidade Federal de Alagoas- UFAL



---

Prof. Dra. Lillian Kelly de Almeida Figueiredo  
Universidade Federal de Alagoas- UFAL



---

Prof. Dra. Marilza Pavezi  
Universidade Federal de Alagoas- UFAL

## **AGRADECIMENTOS**

Aos nossos pais pelo suporte nos momentos em que mais precisamos, a nossa família que nos incentivaram a não desistirmos.

Aos nossos colegas e amigos de curso pela reciprocidade e interação durante as várias etapas da formação.

À nossa orientadora Ana Paula, pela sua eficiência, compreensão, sabedoria e condução neste processo delicado da formação.

A Deus, acima de tudo, pela vida em momentos tão difíceis que temos passado.

*[...]as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares. (...) É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos. (BRASIL, (2017, p. 199, 214).*

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo verificar os indícios de amenização da indisciplina em uma sala de aula do ensino fundamental por meio de práticas pedagógicas com uso do lúdico e metodologias envolvendo jogos e brincadeiras. O contexto do trabalho se deu a partir do Estágio Supervisionado III o qual foi realizado na Escola I.D. na zona urbana de Delmiro Gouveia, Alagoas, envolvendo como sujeitos da pesquisa 26 alunos do 4º ano do ensino fundamental, a professora regente, direção e pessoal de apoio administrativo. Os dados foram colhidos através de procedimentos de observação participante, entrevistas exploratórias e pesquisa ação com regência no efetivo estágio. Sua análise deu-se de modo descritivo, com ilustrações do desenvolvimento das práticas estabelecidas e principalmente com a caracterização do ambiente de estágio e análise fundamentada dos resultados da intervenção. Dentre os resultados destaca-se que foi constatada indisciplina dos alunos no ambiente de estágio; que se usou de práticas lúdicas, principalmente brincadeiras durante o estágio e isso surtiu efeito na participação, motivação e disciplina dos alunos e que houve satisfatória avaliação das propostas pedagógicas aplicadas, inclusive de natureza avaliativa formal e conceitual.

Palavras – Chave: Indisciplina. Brincadeiras. Jogos. Lúdico.

## **ABSTRACT**

This work aims to verify the signs of amelioration of indiscipline in an elementary school classroom through pedagogical practices with the use of play and methodologies involving games and games. The context of the work took place from the Supervised Internship III which was carried out at Escola I.D. in the urban area of Delmiro Gouveia, Alagoas, involving as research subjects 26 students from the 4th year of elementary school, the regent teacher, management and administrative support staff. Data were collected through participant observation procedures, exploratory interviews and action research conducted during the effective internship. Its analysis took place in a descriptive way, with illustrations of the development of established practices and mainly with the characterization of the internship environment and a reasoned analysis of the intervention results. Among the results, it is highlighted that indiscipline of the students was observed in the internship environment; that recreational practices were used, mainly games during the internship and this had an effect on the participation, motivation and discipline of the students and that there was a satisfactory evaluation of the pedagogical proposals applied, including those of a formal and conceptual evaluative nature.

**Key Words:** Indiscipline. jokes. Games. Ludic.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Alunos se aquecendo para atividades nas aulas de educação física.....	28
Figura 2: Alunos participando da atividade de Ed. Física.....	29
Figura 3: Alunos participando da atividade de geografia.....	30
Figura 4: Alunos participando da atividade de matemática.....	32
Figura 5: Alunos participando da atividade de ciências.....	33
Figura 6: Mesa com os alimentos para livre escolha das crianças.....	34
Figura 7: Alunos participando na construção da horta.....	34

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 O PAPEL DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....</b>	<b>11</b>
2.1 A Base Nacional Comum Curricular e presença de indicações sobre a ludicidade.....	13
2.1.1 O ensino fundamental e sua estruturação na BNCC, as brincadeiras.....	15
<b>3 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA E A CONSTRUÇÃO DE UMA PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA BASEADA NA LUDICIDADE.....</b>	<b>19</b>
3.1 Tipos de pesquisa.....	19
3.2 Contexto da pesquisa.....	20
3.2.1 Caracterização da Escola concedente ao estágio.....	20
3.2.2 Caracterização dos alunos.....	22
3.3 Construção da proposta didático pedagógica com base na ludicidade.....	<b>23</b>
<b>4- IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA EM SALA DE AULA: UMA BREVE ANÁLISE.....</b>	<b>28</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>39</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>41</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho de conclusão de curso (TCC) compreende-se que os jogos e brincadeiras, interatividade, competitividade e dinamicidade são excelentes estratégias para que os docentes possam lidar com problemas de indisciplinas em sala de aula. Neste sentido, este estudo analisa, a partir de experiências vivenciadas ao longo do estágio, o papel dos jogos e brincadeiras e sua contribuição para amenizar a indisciplina escolar.

Esse estudo teve como contexto o estágio supervisionado III do Curso de Pedagogia da UFAL/Sertão, o qual foi realizado em uma instituição da rede municipal de educação da cidade de Delmiro Gouveia Alagoas, estágio pelo qual oportunizou associar a teoria à prática favorecendo a formação profissional e aprimorando os conhecimentos e a pesquisa.

Considerado um período de práticas e aprendizagens, o estágio em pedagogia, além de abranger o ambiente da universidade possibilita o contato dos estagiários com profissionais docentes que têm experiências de sala de aula. Neste sentido, o estágio é entendido

[...] como o tempo de aprendizagem em que se estabelece uma relação pedagógica entre alguém que já é um profissional reconhecido, em um ambiente institucional de trabalho, e um aluno estagiário (ANDRADE, SILVA, 2005, p. 241).

Interpreta-se que o estágio em campo é um momento em que o estagiário levará para a escola-campo de estágio contribuições que atendam às necessidades constatadas na escola ou demandas do contexto em sala de aula. Neste aspecto, Moraes e Nascimento (2013) explicam que os pesquisadores se nutrem de conhecimentos durante o estágio que são assimilados na dinâmica da sala de aula e para isso devem analisar, interpretar e sugerir soluções diante dos problemas encontrados.

Aí está posta a importância do estágio, enquanto momento de aquisição e aprimoramento de conhecimentos teóricos e práticos, de ação–reflexão–ação, visto que oportuniza aos licenciandos, não somente atuar com docentes, mas como também obter mais conhecimentos sobre as características de funcionalidades da escola; quer seja na área metodológica ou em torno os aspectos administrativos e curriculares, além do seguimento que envolve a prática docente.

No estágio supervisionado III do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão, tivemos a oportunidade de desenvolver o projeto de intervenção com o tema “Jogos e brincadeiras como um meio de amenizar a indisciplina na sala de aula”. Este projeto foi desenvolvido em uma escola municipal da cidade de Delmiro Gouveia-AL no ano de 2019 em uma turma do 4º ano escolar.

A temática “a indisciplina na sala de aula” já havia sido pensada como uma possível alternativa para a intervenção desde o início da observação do estágio da unidade escolar concedente, uma vez que, desde o momento da observação em campo era visível a dificuldade enfrentada pelo professor da turma com relação ao comportamento dos alunos, assim, justificando a escolha interventiva, o motivo para seguir com a temática do projeto.

Diante das observações foi possível identificar a indisciplina em sala de aula por parte dos alunos, sendo assim, tomamos como ponto de partida para esse trabalho de conclusão de curso a seguinte questão: É possível amenizar a indisciplina na sala de aula, a partir de práticas pedagógicas lúdicas.

Considerando que as práticas lúdicas geram a atenção dos alunos nelas envolvidos, como hipótese, esses aspectos da indisciplina poderiam ser sanados com metodologias e ações que considerem os jogos e brincadeiras como importantes estratégias pedagógicas que contribuam para uma melhor forma de interagir das crianças; além de agregar ao estímulo para realizações de atividades e aprendizagem.

Foi acrescida a hipótese de que através da ludicidade poderia ser assegurada a atenção das crianças, assim melhorando a indisciplina; nisto agregando-se práticas que envolvessem jogos e brincadeiras e proporcionando múltiplos aprendizados sociais, cognitivos e didáticos pedagógicos, tais como, respeitar a vez do outro, trabalhar em equipe, ficarem mais atentos nas explicações, desenvolver motricidade e competências de aprendizagem, entre outros.

Sendo assim, o objetivo desse trabalho é analisar, a partir de relatos de experiências de estágios, o papel dos jogos e brincadeiras e sua contribuição para amenizar a indisciplina escolar.

Estruturalmente esse TCC se organiza a partir das seguintes seções: na primeira seção tem-se a parte introdutória seguido do tema de estudo, a questão e objetivo da pesquisa. Na segunda seção discorre-se sobre a presença do lúdico nos referencias da educação básica brasileira, a BNCC, o Plano Nacional de Educação e a LDB. A terceira parte discute sobre a metodologia de pesquisa e a construção de

intervenções didático-pedagógicas envolvendo a ludicidade no contexto de ensino da educação básica, principalmente nos anos iniciais. A quarta seção há uma breve descrição e análise das experiências vivenciadas ao longo da regência de estágio a partir da proposta envolvendo a ludicidade. Por fim, seguem as considerações desse estudo.

## 2 O PAPEL DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O lúdico pode ser usado por muitos educadores para diversas finalidades oportunizando o aluno a traçar estratégias de resolução de problemas e a se desenvolver cognitivamente. É através das brincadeiras que a criança também desenvolve a liberdade, influenciando positivamente no seu amadurecimento intelectual, assim aprendendo a respeitar o próximo, melhorando o seu comportamento, contribuindo para um melhor aprendizado e interação com os colegas em sala de aula e no seu dia a dia. Para ser mais preciso, as crianças quando muito pequenas fazem a imitação de um adulto, geralmente brincando de casinha, papai e mamãe entre outras brincadeiras. Partindo dessa discussão é importante assumirmos a ideia de que a educação não deve se preocupar apenas com conteúdos científicos, mas possibilitar uma formação integral da criança, desenvolvendo várias habilidades cognitivas. Sobre isso, Vygotsky (1991) salienta que:

A educação não se resume à aquisição de um conjunto de informações; ela é uma das fontes de desenvolvimento e ela própria se define como o desenvolvimento artificial da criança. O papel essencial da educação é, pois, de assegurar seu desenvolvimento, proporcionando-lhe os instrumentos, as técnicas interiores, as operações intelectuais. Em várias oportunidades, (VYGOTSKY, 1991, pag.31).

Seguindo essa linha de raciocínio, a educação é um conjunto de conhecimentos, é a bagagem cultural que a criança constrói e carrega ao longo do seu processo de escolarização, sendo o lúdico um elemento importante que permeia suas experiências individuais e sociais.

O lúdico é prazeroso como ferramenta de desenvolvimento de atividades e tarefas escolares possibilitando clareza e motivação aos alunos que trazem respostas mais significativas às propostas docentes.

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa. (ROLOFF, 2010, p.2).

A ludicidade é de suma importância para as crianças, assim elas aprenderão de forma prazerosa, podendo explorar melhor os conhecimentos e ficar mais à vontade, adquirindo um melhor resultado e um aprendizado significativo, pois é através das brincadeiras que as crianças expressam seus sentimentos, socializam,

interagem com melhor facilidade, permitindo a interação de todos os educandos sem excluir ninguém e as aulas ficam mais atrativas e prazerosas.

Mas infelizmente ainda hoje falar da ludicidade no ensino fundamental nos anos iniciais para alguns professores é um pouco difícil, por apresentarem certa dificuldade de colocar em prática o lúdico no dia a dia na sala de aula, ainda mais quando se trata de trabalhar todas as disciplinas e por pensarem que a brincadeira não trará um aprendizado significativo.

Com as formações continuadas é que os professores buscarão adquirir novos conhecimentos, novas habilidades, assim percebendo que o brincar é importante, envolvendo as brincadeiras no meio da aprendizagem, fazendo com que as crianças participem mais das aulas.

Segundo Dorneles (1996), “[...] brincar é coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ela nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada a aprendizagem significativa.” (DORNELES, 1996, p. 18). É preciso que educadores em formação já tenham ciência que o brincar de forma lúdica produz aprendizagem e deve ser uma estratégia usada como proposta lúdica pedagógica.

Dallabona e Mendes (2004) discorrem que o brincar, a brincadeira é “[...] divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre amigos ou parentes.” (DALLABONA; MENDES, 2004). Mas na educação, o brincar, conforme as autoras deve ter um sentido mais amplo referindo-se à um comportamento espontâneo, que resulta em uma atividade não estruturada. Em Brasil (2017) as brincadeiras são sugeridas com método de planejamento quando aplicadas no contexto de ensino e aprendizagem. Ou seja, se deve orientar o processo de brincar das crianças e /ou adolescentes com teor científico método e planejamento.

Dallabona e Mendes (2004) discorrem que o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, com limites de tempo e espaço, determinação de regras livremente consentidas, mas obrigatórias, provocando estados de consciência de desafios e continuidade. Em seu conceito, Dallabona e Mendes (2004) referenciam ao jogo, como diferente das brincadeiras, somente pelas regras.

Entende-se que o brincar tem um sentido, uma aprendizagem por meio dele, em cada brincadeira aprende-se o novo, seja, o respeito pelo colega, esperar a sua vez, saber ouvir, entre outros aspectos, sendo assim, brincar não é simplesmente qualquer coisa, brincar também é aprender.

Um dos mitos que o estudo da ludicidade desmistifica nesta disciplina objetiva é o de que a brincadeira é um passa tempo, algo tido como não sério e, assim, desprovido de qualquer possibilidade de aprendizagem para o educando dos anos iniciais do ensino fundamental, já que os conteúdos apresentados nesse nível de ensino são sistematizados de forma diferente aos da educação infantil. (DORNELES, 2001, p.29).

Compreende-se que a ludicidade é trabalhada na educação infantil, mas se segue em práticas do brincar, com jogos e atividades recreativas no ensino fundamental. São meios de ensinar que produzem grande avanço cognitivo nos estudantes; fazem com que eles tenham mais atenção nas aulas e sejam atraídos e propensos à aprender. Roloff (2010) afirma que:

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLOFF, 2010, pag. 4).

Compreende-se que há reciprocidade e confiança entre educandos e educadores quando há implementação de práticas lúdicas e o resultado é significativo.

Nisto considera-se que quando se planeja aulas lúdicas, dinâmicas, provavelmente se tem êxito nos objetivos traçados. Também vale salientar que o brincar não é realizado só por brincar, tem regras, mas deixando as crianças mais livres e ao mesmo tempo voltadas àquela determinada brincadeira, o brincar tem um propósito. Isso com objetivos bem planejados, se tem um aprendizado positivo por parte do educando.

## **2.1 A Base Nacional Comum Curricular e presença de indicações sobre a ludicidade**

Após aprovada pelo Ministério da Educação e Cultura, a Base Nacional Comum Curricular da educação básica brasileira é uma

Referência nacional para a formulação de currículos dos sistemas e das redes escolares dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios e das propostas pedagógicas das instituições escolares.” (BRASIL, 2017, p. 10).

É um documento que se alinha com a Lei de Diretrizes e Bases da educação brasileira, LDB, 9.394/96, e se atualiza com demandas e propostas contemporâneas de ensino, educação e sociedade.

Na Base Nacional Comum Curricular, o lúdico, como termo em si, é mais direcionado ao público da educação infantil e séries iniciais. Mas junto aos jogos e

brincadeiras há indicações para uso do lúdico em práticas, objetivos, competências e teorização sobre a educação e sua aplicação desde a educação infantil, perpassando o ensino fundamental nos anos iniciais, ou seja, é indicado para as etapas da educação básica.

O uso do lúdico em Brasil (2017) atribui questões referentes a formação docente, conteúdos educacionais, estruturação desenvolvimento e propostas metodológicas de ensino aprendizagem. A grande marca da BNCC é sua integralidade com os sistemas de ensino e o fortalecimento do regime de colaboração, nisto mantendo autonomia e democracia nas escolhas curriculares, didático, pedagógicas e estruturais das escolas. Isso quer dizer que escolher metodologias e práticas com uso do lúdico, é uma questão de adaptação curricular das escolas, pois, para isto elas têm respaldo na BNCC.

Paixão, Guimarães, Da Fonseca (2019), confirma que o uso do lúdico é uma estratégia para tornar as brincadeiras, mais consistentes na participação e fixação das atividades e os respectivos conteúdos que estejam sendo abordados durante as aulas.

A BNCC tem dez competências gerais, na BNCC, e em algumas delas, o brincar, o lúdico e os jogos são tematizados e em seu uso é inferido pelo documento que didaticamente os professores adotem estes termos, associando-se à educação infantil, nas séries iniciais, à alfabetização, letramento, práticas corporais, às linguagens e ao contexto geral e à responsabilidade em ensinar. Isto deve estar alinhado à projetos de vida e cidadania com liberdade e autonomia dos alunos.

Em relação ao uso do lúdico, na BNCC, de 8 inferências diretas, e 4 indiretas, sua primeira é na disciplina artes no ensino fundamental em que Brasil (2017) discorre sobre experienciar a ludicidade nas manifestações artísticas dos estudantes. A segunda inferência se insere na disciplina educação física mencionando os jogos e brincadeiras como forma de apropriação dos estudantes aos sistemas de códigos, rituais e sistemas de funcionamento do ensino-aprendizagem. Declara que a ludicidade propicia expressão do pensamento e intuição aos processos cognitivos de aprendizagem.

Na educação infantil, Brasil (2017) discorre que o espírito lúdico deve fazer parte da rotina educacional das crianças. Valoriza práticas lúdicas no ensino fundamental articuladas com a continuidade da educação infantil e numa progressiva sistematização destas experiências na construção de conhecimentos.

Brasil (2017) ao tratar da educação infantil discorre ela ser a primeira etapa da educação básica se materializando com a entrada de alunos na creche ou pré-escolas e como proposta educacional, vem materializar vivências e experiências das crianças construídas no espaço familiar articulando-as para se desenvolverem no ambiente escolar com propostas pedagógicas que ampliem esse universo infantil, estimulando-as ao conhecimento, socialização, comunicação e criatividade lhes potencializando habilidades, em que destas estão e criação de recursos apropriados à faceta da tecnologia como instrumento de aprendizagem. Isso de modo técnico, relacional e educacional. Isso se estende para os anos seguintes, conforme Brasil (2017) é no ensino fundamental menor que as crianças intencionam mais os jogos e brincadeiras nos moldes educacionais. A partir do sexto ano, isso continua, mas na disciplina educação física, por exemplo, isso se torna mais regrado e mecânico.

Brasil (2017) corrobora que na educação infantil e ensino fundamental os jogos e brincadeiras como expressões lúdicas devem fazer parte do contexto metodológicos de ensino. Neste sentido, compreende-se que jogos, brincadeiras e diversas formas de metodologias lúdicas devem ser estimuladas no processo de ensino aprendizagem das crianças desde a educação infantil até o final da educação básica. Brasil (2010) também assevera o uso de jogos e brincadeiras desde a educação infantil.

No ensino fundamental, nas competências da língua portuguesa, esta como um micro campo das linguagens, as dimensões lúdicas do ensino são recomendadas como um potencial e transformador recurso.

Nas ciências sociais as explorações lúdicas são indicadas por Brasil (2017) como capazes “[...] de potencializar sentidos e experiências com saberes sobre a pessoa, o mundo social e a natureza.” (BRASIL, 2017, p. 356).

Especificadamente para a educação dos anos iniciais, Brasil (2017) discorre que o lúdico deve ser usado para valorizar e experienciar experiências de aprendizagem, familiares e individuais a partir das iniciativas dos alunos. Isso numa simbiose de afetividade e sistematização entre professores e alunos.

### **2.1.1 O ensino fundamental e sua estruturação na BNCC: as brincadeiras**

Na BNCC, o ensino fundamental se divide em basicamente duas etapas: anos iniciais, do 1º ao 5º ano, e, anos finais, do 6º aos 9º anos. Conciliando direitos de aprendizagens em que o brincar está inserido, competências, conteúdos e códigos

que delimitam aos objetivos, cada etapa tem seus eixos norteadores. Como parte das três estruturas da BNCC, as quais são a educação infantil, o ensino fundamental e o médio, estruturas estas que são as etapas de educação, o ensino fundamental comporta áreas de conhecimentos, competências específicas à cada área, componentes curriculares e competências específicas de cada componente.

Nos anos iniciais e finais se tem as unidades temáticas, os objetos de conhecimento e as habilidades a serem desenvolvidas. Os componentes curriculares são diferenciados para os alunos do 1º ao 5º ano e 6º ao 9º ano.

Nas áreas de linguagens, Brasil (2017) engaja as disciplinas língua portuguesa, artes, educação física e língua inglesa. Matemática ciências da natureza e ensino religioso passam a ser áreas isoladas como disciplinas. Ciências humanas se divide em geografia e história. Conforme Brasil (2017) as áreas de conhecimento favorecem os saberes entre os diferentes componentes curriculares interseccionando a construção sistemática de vários conhecimentos, e nisso considera as características dos alunos em seu meio e as demandas pedagógicas das fases do escolarizado.

Cada disciplina tem textos introdutórios organizados nas etapas e áreas com competências em que os alunos devem desenvolver desde a educação infantil até o final do ensino fundamental e médio. Especificadamente no ensino fundamental ocorre as múltiplas aprendizagens articulando o trabalho com experiências anteriores e valorizando as aprendizagens de forma lúdica e progressiva.

Paixão, Guimarães, Da Fonseca (2019), discorrem que desde cedo, na escola, as crianças já desenvolvem jogos de regras, brincadeiras e adotam percepções que podem ser compreendidas pelos professores e disso eles se usam através da ludicidade, da própria espontaneidade das crianças e desenvolverem conteúdos pertinentes a realidade social, psíquica e do entorno comportamental dos alunos. Se eles gostarem de brincar, usam do brincar e das diversas formas de expressão para se aplicar propostas pedagógicas.

As brincadeiras no contexto da BNCC, na educação já são inseridas como um dos 6 direitos de aprendizagens da criança. Este envolve diversificar formas, tempos parceiros, produções e experiências que consignentem cognição e relacionamento entre os alunos. Brasil (2017) nas unidades temáticas trata as brincadeiras como atividades voluntárias, orientadas pelos docentes que em determinado espaço de tempo criem regras individuais e coletivas, agreguem jogos que envolvam conhecimento de mundo, cultura e convivência em grupos, sendo a sociabilidade o maior aprendizado.

Metodologias, com jogos, danças, lutas, aventuras, práticas corporais e esportes devem fazer parte deste conhecimento.

Na educação dos anos iniciais as brincadeiras são orientadas ao convívio comunitário e regional e à cultura. Na disciplina educação física deve se ater ao corpo e ao contexto comunitário e cultural. Dos sextos aos 7º anos as brincadeiras e jogos são orientados aos jogos eletrônicos e esportes de combate. Em Brasil (2017), percebe-se que as brincadeiras e jogos são melhor indicados para a disciplina educação física nos anos iniciais e na educação infantil nos campos de experiência.

Toda brincadeira envolve o lúdico, ou formas lúdicas de se expressar e requer recursos para isso. O lúdico é apenas uma forma de expressar os meios e processos de uso cognitivo destes recursos. Carls (2017) postula o lúdico ser um meio essencial para o desenvolvimento das habilidades que proporcionam as aprendizagens. Sua maior importância está no prazer das crianças conduzirem suas experiências, pois não acontecem por imposição, por livre pressão, mas pela alegria de realizar suas descobertas e limitações.

Atreladas a conotação de jogos didáticos em Brasil (2017) as brincadeiras e jogos funcionam como recursos didáticos que servem para prender atenção dos alunos. O lúdico consegue agregar essa atenção amenizando a indisciplina.

Entretanto, as brincadeiras e jogos precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização. Nessa perspectiva, a BNCC defende que:

A aprendizagem em Matemática está intrinsecamente relacionada à compreensão, ou seja, à apreensão de significados dos objetos matemáticos, sem deixar de lado suas aplicações. Os significados desses objetos resultam das conexões que os alunos estabelecem entre eles e os demais componentes, entre eles e seu cotidiano e entre os diferentes temas matemáticos. Desse modo, recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e softwares de geometria dinâmica têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas (BRASIL, 2017, p.272).

Por meio dos jogos e brincadeiras podem ser trabalhadas não somente os conhecimentos matemáticos, mais um outro fator importante: a indisciplina, que também está presente na sala de aula. Nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras terão a finalidade de trabalhar com os alunos o respeito ao próximo e o respeito as regras do jogo tanto em sala de aula como em demais locais.

Concernente a indisciplina, as

[...] brincadeiras e jogos exploram aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de um determinado limite de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si [...].” (BRASIL, 2017, p.212).

Usando o brincar, as atividades propostas não visam somente diminuir a indisciplina, mas também incluir todas as crianças nas atividades. Na experiência de estágio observamos especialmente a criança autista que tem facilidade na área de matemática e algumas dificuldades em outras, tendo as atividades realizadas pela auxiliar da turma e isso chamou a nossa atenção, pois segundo o professor a criança sabia escrever muito bem, mas por não querer fazer a auxiliar realizava. Com isso as atividades propostas foram para eles mesmos realizarem, possibilitando aprendizagens significativas.

### **3 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA E A CONSTRUÇÃO DE UMA PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA BASEADA NA LUDICIDADE**

Os encaminhamentos metodológicos com uma proposta de ludicidade para relatar a pesquisa que gerou este documento perpassaram fases em que foi preciso identificar o tipo de pesquisa a ser usado no processo de desenvolvimento do estágio, caracterizar a escola, analisar demandas e carências, fundamentar o contexto observado e sugerir metodologias e didáticas coerentes com o planejamento e desenvolvimento do estágio culminando com avaliação dos resultados. Nisto sempre envolvendo a ludicidade, as brincadeiras e o contexto do desenvolvimento do estágio. Envolveu o lúdico é coerente, pois,

Para alguns, o lúdico se resume a jogos, e para outros, a brincadeiras, no entanto, seu significado, é, atualmente, muito abrangente (...), mas acima faz parte do desenvolvimento humano. (...) sendo fator essencial para a motivação, que pode ser possibilitada pelos aspectos lúdicos dos jogos de ensino que pode atuar como aspecto motivacional para os alunos. (BATISTA; ASSIS; 2019, p. 6. Grifo nosso.).

Observa-se que o lúdico é essencial ao público, pois ele é uma alternativa do fazer pedagógico independente de idade dos alunos, pois cria protagonismos ativos nas perspectivas e ações sendo mais que uma estratégia, e sim um recurso de ativação do prazer inerente a qualquer ser humano. Ao professor cabe apenas acertar a proposta que se concilia ao gosto e ao prazer dos alunos.

Usar do lúdico permitiu se pensar em amenizar a indisciplina como plano de estágio e pesquisar este foco analisando resultados de acordo com cada tipo e escolha de intervenção, com cada brincadeira escolhida e com cada recurso.

[...] o uso do lúdico permite ao professor uma melhora no seu trabalho em sala de aula, garantindo uma educação que respeita o processo de construção do pensamento, permitindo a criança vivenciar nas linguagens significativas. (CARLS, 2017, p. 7).

Além disso, a aprendizagem espontânea e voluntária é o maior benefício da união do lúdico com as brincadeiras. Brasil (2017), discorre as crianças aprendem com mais rapidez e eficiência, brincando e de forma lúdica. As atividades

#### **3.1 Tipo de pesquisa**

A pesquisa é caracterizada como um relato de experiência, a qual é apresentada em forma de texto descritivo que possa contribuir para área de atuação do pesquisador e de demais profissionais. Em geral, pesquisas do tipo relato de experiências devem ser feitas a partir de um diálogo com a fundamentação teórica, apresentando clareza nas informações. Além disso, o texto descritivo é qualitativo.

### **3.2 Contexto da pesquisa**

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito do Estágio Supervisionado III do curso de Pedagogia da UFAL/Campus do Sertão, o qual foi desenvolvido no ano de 2019. O estágio foi organizado em 3 etapas: observação, planejamento e regência. Na etapa de observação foi realizado um estudo do meio a partir de levantamento de dados sobre a escola, comunidade, bem como aspectos administrativos, curriculares e pedagógicos. Na etapa de planejamento foi realizada a elaboração do projeto de estágio a partir das necessidades da turma evidenciadas no período anterior de observação. Na etapa de regência foram desenvolvidas com a turma as atividades presentes no projeto.

#### **3.2.1 Caracterização da Escola concedente ao estágio**

A presente pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Básica Estrelinha; esta que foi fundada pelo vereador de codinome Escurinho no ano de 1986; período em que a Escola era localizada na Rua Tiradentes, funcionando apenas com quatro salas.

O nome Irmã Dulce surgiu através de uma admiração que a primeira diretora Creuza de Oliveira tinha sobre uma freira do Estado da Bahia, que era conhecida como Irmã Dulce e foi devido a esse ato de respeito e admiração que até hoje é conhecida por esse nome. A escola pertencia ao movimento estudantil delmireense, mas antes não fazia parte do município, mas com o passar do tempo passou a pertencer. Atualmente a escola está situada na Rua 21 de abril N° 228- Centro em Delmiro Gouveia Alagoas.

Até o ano 2019, a instituição escolar funcionava em dois turnos, matutino e vespertino, atendendo do maternal ao 5° ano; na sua constituição física eram 28 salas de aula em funcionamento, sendo 14 salas de manhã e 14 à tarde, uma sala de

direção, uma sala de coordenação, uma sala dos professores, uma biblioteca, uma secretaria, uma almoxarifado, uma cantina, seis banheiros, sendo quatro para uso dos alunos e dois para os demais funcionários, uma sala de atendimento educacional especial (AEE) e possuía três espaços livres para recreação. Não tinha quadra esportiva nem laboratório de informática.

A escola está localizada num bairro considerado classe média e tranquilo, as crianças que a escola atende são de diversos bairros da cidade e povoados, consideradas de baixa renda. O deslocamento deles até a instituição de ensino é feito através do transporte escolar disponibilizado pela prefeitura municipal de Delmiro Gouveia Alagoas. Na escola, era bem comum ver comportamentos arremdios por parte dos alunos e propostas metodológicas mais tradicionais dos professores.

Culturalmente, em algumas etapas do ano, há oferta de vários momentos comemorativos; as datas são expostas em um calendário com diferentes temas que se referem as manifestações culturais, como a Páscoa, dia das mães, são João, consciência negra, natal, dia do Índio e entre outras comemorações.

As questões pedagógicas da Escola Municipal de Educação Básica Estrelinha são distribuídas através de conteúdos entre os profissionais da educação, no qual a organização curricular é organizada pela secretaria municipal, (SEMED), e enviada para as escolas, para que sobre o projeto apresentado e conteúdos adaptem suas aulas de acordo com cada necessidade, da melhor forma possível.

Para administrarem suas aulas os professores utilizam livros didáticos e pesquisas por meios tecnológicos. As estratégias avaliativas são feitas de acordo com o trabalho em sala de aula, com a finalidade de avaliar o autoconhecimento do aluno, e para isso são realizadas atividades, trabalhos e provas. O planejamento dar-se da seguinte forma, semanalmente com suas turmas e quinzenalmente com todas as turmas juntas para discutirem de acordo com as propostas curriculares dentro do plano de ação disponível pela SEMED.

Foi observado o período em que as avaliações aconteciam a cada final de bimestre, para saber como estava o índice de aprendizado de cada estudante. Eram usadas três tipos de avaliações, atividades, trabalhos apresentados e provas.

Segundo dados do IDEB, no ano de 2017 teve um crescimento significativo, mas não alcançou a meta almejada que era de 6,0. Na escola, com um nível de aprendizado 4,97, o fluxo foi de 0,90, e o atual IDEB atingiu 4,5%. A cada 100 alunos, 10 não foram aprovados. As queixas mais comuns para isso foram a indisciplina em

sala de aula. Em 2019, a meta era 4,7, mas ficou com o IDEB de 4,4, baixando este conceito. Em 2020, devido à pandemia este índice deixou de ser exigido.

A evolução das taxas de aprovações nos anos iniciais da escola Irmã Dulce, se encontra da seguinte forma: 1º ano, atende crianças na faixa etária de 6 anos, em 2017 atingiu 92,4% e no ano de 2015 obteve 89,3%. 2º ano, atende crianças na faixa etária de 7 anos, em 2017 atingiu 92,8% e em 2015 94,4%. 3º ano atende crianças na faixa etária de 8 anos, em 2017 atingiu 83,1% com relação a 2015 que obteve 72,2%. 4º ano, atende crianças na faixa etária de 9 anos, em 2017 atingiu 96,0% tendo um valor significativo em relação ao ano 2015 que atingiu 95,5%. 5º ano, atendendo crianças na faixa etária de 10 anos em 2017 foi atingindo 85,8% tendo um valor relevante com relação ao ano de 2015 que atingiu 73,7%. Em todos os anos escolares, o comportamento dos alunos foi um fator de destaque entre as queixas dos professores que foram entrevistados. Neste aspecto, foi preciso analisar aos alunos.

### **3.2.2 Caracterização dos alunos**

Conforme as observações e entrevistas dadas pelos docentes que constituem a escola no período de 2019, desde diretor ao professor, os familiares dos alunos da turma do 4º ano B, do turno matutino na escola concedente ao estágio são de renda baixa, de diversos bairros circunvizinhos e dependem de transporte público financiado pela Prefeitura de Delmiro Gouveia para chegar até a escola. Das 26 crianças que compõem a turma, dois necessitavam de cuidados especiais, mas isso não impediam que participassem das atividades. Na observação, durante o estágio, não foi constatado a presença de visita dos pais no acompanhamento pedagógico na escola. Somente marcavam presença se convocados pelos professores e mesmo convocados alguns pais não compareciam.

A indisciplina na sala de aula se caracterizava por meio de conversas e alguns xingamentos, no qual acaba desconcentrando os demais e ofendendo os colegas, apesar desses fatos ocorridos em sala de aula, as crianças apresentavam esforço, interesse, agilidade, competência, o que facilitava para um melhor aprendizado. Claro que acontece de um ser mais ágil que o outro, entre esses educandos um ainda estava na fase silábica no qual precisava de todo um acompanhamento, mas sempre mostrando esforço. Os educandos se mostravam sempre dispostos a realização das tarefas passadas para eles.

De acordo com a negligência dos pais e a indisciplina claramente diagnosticada entre maioria dos alunos da classe em estudo, optou-se por proposta pedagógica direcionada para um perfil de sugestões e práticas lúdicas, com base na ludicidade que pudessem amenizar a indisciplina, mantendo melhor atenção dos alunos e fixando mais participação nas atividades pedagógicas.

### **3.3 Construção da proposta didático pedagógica com base na ludicidade**

As observações no período do estágio possibilitaram o desenvolvimento de um projeto de acordo com o estágio supervisionado III do curso de pedagogia da UFAL, no Campos do Sertão. Na referida sala do 4º ano B, encontravam-se principalmente dificuldades indisciplinares entre os alunos.

Em entrevistas com o professor supervisor do estágio, desde a observação, a indisciplina sempre foi observada como um dos maiores problemas enfrentados pela turma, principalmente nas conversas paralelas, isso também devido à idade, pois as crianças gostam muito de conversar e muitas vezes não têm a percepção de que podem atrapalhar as aulas e a concentração dos colegas.

A turma era composta por 26 alunos na faixa etária de 9 anos. Grande maioria com sintomática comportamental de irreverência e indisciplina nas aulas. Neste aspecto, a proposta lúdica envolvendo jogos e brincadeiras em sala de aula objetivou ensinar aos alunos a se imporem diante de uma determinada situação e como um meio de avaliação das ações no estágio, tendo em vista que é uma grande dificuldade de os alunos saberem lidar com situações que precisem de parceria ou que precisem respeitar o espaço do outro, as diferenças e essa dificuldade faz com que gere uma indisciplina em sala de aula e fora dela.

Integrar responsabilidade a eles foi uma das primeiras iniciativas. É preciso saber que ao se “[...] promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com os seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório. “(BRASIL, 2017, p. 43). Esse repertório é de autodescoberta e exploração física e intelectual, conciliado com atividades lúdicas promove a interação em que elas mesmas criam regras desfazendo ativadores comportamentais que geravam a indisciplina.

Contudo, o projeto de intervenção foi elaborado para amenizar essa situação, não só em sala de aula, mas na vida de cada um. Em uma sala de aula com 26 (vinte

e seis) discentes com personalidades diferentes e com a indisciplina em comum, o uso de jogos e brincadeiras foi uma grande estratégia, pois dessa forma eles querendo brincarem teriam que respeitar as regras, lembrando que nenhuma regra era em vão, todas tinham uma aprendizagem para a vida pessoal de cada um deles, ou seja, eram didaticamente planejadas de acordo com as brincadeiras escolhidas.

O desenvolvimento do projeto, interventivo conteve ações que foram planejadas para um cronograma de atuação durante quinze dias, ficando os outros quinze para qualificar as avaliações e resultados. Estas ações contemplavam os seguintes objetivos:

Geral: Proporcionar aos discentes um aprendizado educacional que envolvesse aos alunos por meio da ludicidade, de maneira que eles pudessem exercer regras em sala de aula, com os colegas e professores, como também em outros lugares frequentados.

De modo específico, a proposta interventiva buscou:

- Compreender que os jogos e brincadeiras fazem parte do mundo de aprendizado das crianças.
- Buscar medidas para amenizar a indisciplina em sala de aula com colegas e professores.
- Desenvolver a criatividade, conhecimentos, companheirismo, afetividade e respeito por meio das atividades realizadas sob foco as práticas lúdicas, uso de jogos e brincadeiras.

No processo avaliativo, levou-se em consideração a observação do desenvolvimento dos alunos ao longo do processo, bem como as atividades realizadas em sala, comportamento e trabalho em equipe.

Na aplicação das ações, foram utilizados materiais de consumo: folha A4, cartolinas, papel quarenta, lápis comum, borracha, régua, lapiseiras, lápis de cor, cola branca, tesoura, materiais permanentes como, livros, revista, lápis para quadro branco, e atividades impressas.

Concernente a proposta de uso do lúdico com recursos apropriados para o desenvolvimento de brincadeiras, a Base Nacional Comum Curricular do Brasil assevera que é preciso prover recursos que sejam compatíveis com a educação das crianças

Os conteúdos desenvolvidos ao longo do estágio foram organizados com a finalidade de proporcionar a criança o sentido e real significado acerca do tema em

execução, assim, como o desenvolvimento e ampliação de habilidades e competências pelos educandos no seu processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, a seguir apresentamos um quadro com a definição de habilidades por área do saber de acordo com a BNCC, as quais foram trabalhadas ao longo do nosso projeto de intervenção no estágio.

**Quadro 1: áreas de conhecimento e objetivos trabalhados na intervenção durante o estágio**

<b>Área</b>	<b>Objetivos</b>
Língua portuguesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.</li> <li>• Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.</li> <li>• Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.</li> </ul>
Artes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil. Dessa maneira, é importante que, nas quatro linguagens da Arte – integradas pelas seis dimensões do conhecimento artístico –, as experiências e vivências artísticas estejam centradas nos interesses das crianças e nas culturas infantis, assegurando aos alunos o desenvolvimento das competências relacionadas à alfabetização e ao letramento, o componente Arte, ao possibilitar o acesso à leitura, à criação e à produção nas diversas linguagens artísticas, contribui para o desenvolvimento de habilidades relacionadas tanto à linguagem verbal quanto às linguagens não verbais.</li> </ul>

Educação física	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver as crianças através de brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</li> </ul>
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.</li> </ul>
Ciências	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente. Vida e evolução Corpo humano Respeito à diversidade Localizar, nomear e representar graficamente (por meio de desenhos) partes do corpo humano e explicar suas funções.</li> <li>• Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas etc.) são necessários para a manutenção da saúde.</li> <li>• Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.</li> </ul>
Geografia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver o pensamento espacial, fazendo uso das linguagens cartografias e iconografias, de diferentes gêneros textuais e das geotecnologias para a resolução de problemas que envolvam informações geográficas.</li> </ul>

Ensino Religioso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender questões de valores e ética referente ao respeito, cuidado para com o outro e o meio.</li> </ul>
História	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</li> </ul>

Elaborado pelos autores a partir da BNCC,2022

Para Brasil (2017), independente dos recursos, o brincar cria nas crianças potencialidades e aprendizagens; é um direito das crianças, deve ser uma atividade espontânea e promover as dimensões da experimentação perpassando a vivência corporal; o uso e apropriação gerando ação e autonomia com conhecimentos sobre a cultura, corpo e movimento; a fruição que é a dimensão da estética de experiências oriundas do corpo, do lugar e dos grupos; do protagonismo comunitário, concretizada em acordos, regras e jogos que possibilitam a busca dos direitos sociais.

Ao mencionar a palavra recursos, Brasil (2010) discorre que as instituições de ensino devem fornecê-los e estarem inclusos na sua proposta pedagógica. Neste aspecto, Brasil (2017), menciona o uso destes recursos para as crianças usufruírem dos direitos civis e humanos numa sistemática sociopolítica e pedagógica. No planejamento acima descrito os recursos foram subsidiados pela Escola concedente ao estágio.

#### 4 IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA EM SALA DE AULA: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

Nesta seção irão ser descritas algumas experiências de estágio desenvolvidas ao longo da regência, na qual identificou-se interessantes contribuições da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem das crianças. Irão ter destaques para algumas brincadeiras que foram desenvolvidas nas disciplinas de Educação Física, Geografia, Português, Matemática, Ensino Religioso e Ciências. A regência durante o estágio iniciou-se no dia 08 de julho de 2019.

##### a) Passando a Bola e Bastão na Educação Física

A aula inicial de estágio ocorreu na disciplina de educação física no qual foi explicado aos educandos sobre a importância de praticar exercício físico, os benefícios à saúde física e mental por meio do esporte, em seguida as crianças foram direcionadas para o pátio. Após os alongamentos, foi planejada a atividade lúdica de a brincadeira passe a bola. A foto abaixo indica o momento exato do alongamento feito antes da brincadeira do passe a bola.

**Figura 1: Alunos se aquecendo para atividades nas aulas de educação física**



Fonte: os próprios autores

A partir dessa atividade, foi possível perceber que além de estimular o trabalho em equipe, gerenciar atenção, colaborou na agilidade e coordenação das crianças.

Conforme a BNCC, a coletividade e a socialização são competências que devem ser desenvolvidas na educação básica, e usando do lúdico em educação física, isso pode ser conciliado com movimentos e trabalho corporal. A reciprocidade e a necessidade de interação foram as marcas dessa brincadeira (BRASIL, 2017).

Outra atividade desenvolvida no âmbito da disciplina de educação física foi a brincadeira com bastão de madeira. Essa atividade teve como objetivo trabalhar a lateralidade (direita/esquerda) e socialização, pois era preciso reciprocidade e respeito. A figura 2 abaixo ilustra a dinâmica do bastão.

**Figura 2: Alunos participando da atividade de Ed. Física**



Fonte: os próprios autores

Essa atividade foi posteriormente trabalhada de forma interdisciplinar com a disciplina de Artes, em que foi proposto a elaboração de pinturas sobre as atividades físicas desenvolvidas e proposto narrativas sobre os desenhos e pinturas. E foi bem produtiva a expressão verbal dos alunos. As competências comunicativas também são previstas pela BNCC como fator de desenvolvimento. A espontaneidade através da pintura e a organização no momento de selecionar falas sobre o que representaram nos desenhos resultou em momentos de intensa disciplina e escuta atenta uns dos outros.

b) Passe a Caixa do Rio São Francisco na Geografia

Na disciplina de geografia foi discutido sobre a transposição do Rio São Francisco, com recursos de tv e pen drive foi passado um vídeo com reportagem sobre a transposição. Após o vídeo foi lançado uma brincadeira do passe-a-caixa. Essa atividade deu-se com os alunos sentados em círculo, onde as crianças iam passando a caixa para o outro e cantarolando, quando parasse de cantar a música quem estivesse com a caixa tirava uma pergunta de dentro e tinha que responder. As perguntas eram sobre o vídeo antes visto. Souza (2015) discorre que as brincadeiras e o uso da música provocam respostas cognitivas satisfatórias às atividades propostas e promovem inter-relacionamento entre os alunos.

Quando um(a) aluno(a) não sabia a resposta outros ajudavam. Com experiência, o passe a caixa foi uma brincadeira interessante pois as crianças participaram e se empolgavam nas respostas, foi possível perceber que eles realmente estavam prestando atenção na aula.

**Figura 3: Alunos participando da atividade de geografia**



Fonte: os próprios autores

Em continuidade às discussões da aula de geografia, foi trabalhada na disciplina de História os benefícios da transposição do canal do sertão. As crianças

assistiram uma reportagem de pessoas moradoras da localidade de Delmiro Gouveia tematizando o assunto sobre os benefícios trazidos, as melhorias alcançadas e entre outros.

Brasil (2017) deixa a critério das Secretarias de Educação o planejamento curricular e pedagógico orientado para os sistemas escolares decidirem sobre a seleção, produção, avaliação e aplicação de recursos “[...] didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender.” (BRASIL, 2017, p.17).

#### c) Leitura Engraçada em português

Na aula de Português os educandos fizeram um texto, no qual eles teriam que colocar a pontuação ao longo da leitura. O texto utilizado foi a piada do “Papagaio especial”, depois de colocarem os sinais de pontuação eles tinham que reescrever a história respeitando a pontuação.

Foi solicitado que cada um contasse uma piada modesta e houve participação lúdica nesse momento com bastante humor. E quando eles estavam respondendo e acertavam a pontuação, eles ficavam bem felizes. Na aula de Literatura infantil, foi lido com eles uma história d’leite a fábula da “Cigarra e a Formiga”.

A Prática era contar história e expressar ludismo enquanto isso. Com a contação da história as crianças fantasiavam conforme a narração. Em seguida foi entregue uma atividade impressa interdisciplinar.

#### d) Jogando a memória com a Matemática

Em Matemática foi feito com eles o jogo da memória, em umas cartas tinham os problemas e em outras os resultados, para a brincadeira foi dividido a sala em 4 grupos, cada representante do grupo tinha que desvirar uma carta, no caso a que estava os problemas e encontrar o resultado, após acertar tinha que montar a conta no quadro e responder. Foi uma atividade em que todos participaram inclusive um adolescente de 14 anos que não sabe ler desenvolveu bem as atividades passada. A figura abaixo ilustra o momento lúdico em que se usou o jogo da memória. A interatividade e participação foi marcante neste momento da aula.

**Figura 4: Alunos participando da atividade de matemática**



Fonte: os próprios autores

Lidar com o fator interação entre alunos, principalmente quando as crianças estão motivada, é um fator apropriado para desenvolver os alunos nas competências esperadas nos vários contextos de escolha dos professores. Souza (2015) discorre que é preciso o professor se adaptar ao contexto de vidas dos alunos, assim nesta compreensão contextualizar ensino e aprendizagem.

e) Poema e autoavaliação no Ensino Religioso

Na disciplina de religião foi proposto para a turma a leitura de um pequeno poema sobre respeito. Após aplicação do texto e usando a lousa foi explicado e aplicada uma pequena atividade sobre o assunto. Foi deliberado para que eles entregassem essa frase sobre respeito para um dos colegas que desejassem. Esse momento suscitou o senso crítico dos alunos que viam no outro algo que lhe tocava como agressividade ou falta de respeito. Depois foi solicitado que eles mesmos destacassem uma palavra do texto que simbolizasse falta de respeito e aplicassem a eles próprios. Boa parte dos alunos fizeram uma autoavaliação dos seus comportamentos, o que refletiu positivamente nas demais aulas, pois a turma passou a ter menos momentos de indisciplina.

f) Se alimentando com Ciências

Na disciplina de Ciências foi trabalhada a temática da “sustentabilidade na merenda escolar” e “o meu lugar no mundo.” O objetivo foi conscientizá-los sobre o desperdício da merenda escolar. Houve certo despertar nas crianças sobre a alimentação saudável. A conscientização sobre a coleta seletiva foi colocada em prática e a aula foi somativa e gratificante, pois os alunos compartilharam os seus conhecimentos e práticas em forma de seminário. Houve debates em sala de aula e foi realizada uma atividade em grupo pela qual recortaram livros velhos, imagens de alimentos saudáveis que queriam que estivesse na escola. Foi realizada proposta de colagem nas cartolinas eles iriam apresentar para a turma o trabalho feito, apresentar os alimentos que escolheram e o porquê que queriam que servissem na merenda escolar.

**Figura 5: Alunos participando da atividade de ciências**



Fonte: os próprios autores

Em aulas posteriores, foi possível fechar esse tema da aula de ciências com uma revisão sobre a alimentação saudável e seus benefícios. As crianças levaram lanches saudáveis e sucos de frutas, foi feito com eles um lanche compartilhado, no qual cada criança direcionava-se até a mesa onde estavam os alimentos e escolhia o qual queria comer.

A figura abaixo demonstra experimentos degustativos e derivados de produtos, em como alimentação da realidade da criança. O trabalho com projetos que desenvolvam a noção ecológica da própria sobrevivência é muito importante para os

alunos. Piaget, (1985) citado por Dorneles (2001) discorre que a realidade do meio influencia o comportamento de aprendizagem das crianças. A figura abaixo representa alimentos específicos de produtos oriundos de produtos do entorno dos alunos.

**Figura 6: Mesa com os alimentos para livre escolha das crianças.**



Fonte: os próprios autores

A experiência de os alunos envolverem aos pais e através dos alimentos já cultivados no seu entorno familiar, se conseguiu um quantitativo para uso na escola.

Houve também uma atividade desenvolvida fora da sala onde foi trabalhada a construção de uma horta. Os alunos participaram ativamente no processo de construção da horta.

**Figura 7: Alunos participando na construção da horta.**



Fonte: os próprios autores

Essa atividade delegou participação de outras turmas. Isso demonstrou que a coletividade gera intercâmbio entre os alunos e professores. As atividades lúdicas favoreceram a parceria com os alunos. Conforme Souza, Santos e Mattos (2019) discorrem que o brincar e o lúdico contribuem para construção do conhecimento, nisso se engajando experiências cognitivas, motoras, de colaboração, sentimentos e aportes sociais. São benefícios, físicos, sociais e emocionais que as brincadeiras trazem como consequência um aprendizado sem indisciplina.

As práticas em educação física promoveram interação, organização de tarefas entre os alunos e o principal é que houve estímulos para se concretizar o trabalho em equipe. Os benefícios físicos gerados foram coordenação motora lateralidade, e agilidade. A socialização, o respeito dos alunos um pelo outro foi importante e junto com a reciprocidade iniciou-se os momentos de uma disciplina mais consciente, porém motivada.

As competências comunicativas, a apreciação a linguagem visual, a comparação com a linguagem verbal e o desenvolvimento da criatividade pelo contar histórias sobre as artes geraram escuta ativa e participação voluntária, assim havendo disciplina nas práticas artísticas visuais.

Houve boas respostas cognitivas sobre o conhecimento geográfico local e o uso da música provocou boas noções de interdependência, relacionamento e a necessidade de respeito um pelo outro, assim como também pela natureza. A atenção foi marcante na escuta e visão dos vídeos sobre história local.

As noções sobre pontuação, seu uso na fala foi significativa. As expressões lúdicas e o humor, a criatividade e a interdisciplinaridade fizeram parte dos resultados nas aulas em língua portuguesa.

A memorização, a interatividade e a participação foram resultados nas aulas de matemática. A docência regente começou a compreender e ver que a insistência constante em adaptar práticas lúdicas ao contexto de ensino é um meio viável para promover a disciplina dos alunos e gerar melhores momentos de aprendizagem.

Nas práticas para o ensino religioso, foi evidente a ideia de respeito um pelo outro e percebeu-se o desenvolvimento do senso críticos dos alunos, com autoavaliações e momentos de disciplina entre eles.

As ideias de desperdício, alimentação saudável, o trabalho em equipe, a organização de comportamentos disciplinados, o poder de escolha, a pedagogia de projeto, a pareceria disciplinada dos alunos, o intercâmbio e a interdisciplinaridade

entre os professores, o trabalho em equipe, a participação indireta da comunidade foram resultados nas aulas de ciências.

As atividades desempenhadas, observadas com um olhar de anamnese durante cada aula do estágio possibilitaram em suas práticas e análises, no momento em que aconteciam que o lúdico e as brincadeiras promovem uma motivação e disciplina enquanto ocorrem e pelo controle da participação voluntária dos alunos segue este comportamento durante as aulas. O que exige neste sentido da docência é a criatividade e um bom planejamento.

A percepção de funcionamento de efetividade de práticas lúdicas e brincadeiras associadas ao ensino em todas as disciplinas, durante o estágio deu-se a partir da primeira atividade com este planejamento, e isso ocorreu em todas as atividades propostas e socializadas com os alunos.

## 5 CONCLUSÃO

O estágio se demonstrou produtivo desde as pesquisas teóricas sobre jogos e brincadeiras. Foi providencial saber que adotar práticas lúdicas, jogos e brincadeiras, não é algo ultrapassado no contexto do ensino nos anos iniciais. Neste aspecto, ver este respaldo de uso destas práticas metodológicas na BNCC deu mais confiança na proposta de estágio.

A caracterização da escola, trouxe conhecimentos e diagnósticos de realidades de trabalho dos docentes, práticas metodológicas, recursos disponíveis, ambientação e comportamento do alunado. Na observação se pode aprender e ao mesmo tempo verificar como eram realizadas as aulas, o que precisava evoluir e deu norte em quais focos se trabalhar.

Considerando-se o fator espontaneidade, associados ao planejamento de conteúdos programáticos específicos e embasados teoricamente, bem como à um planejamento de métodos, estratégias e recursos à serem desenvolvidos durante o estágio, e o próprio planejamento, foi importante constatar durante o seu desenvolvimento que usar do lúdico, não é somente um recurso para manter a atenção dos alunos, mas provoca interação, aprendizagem coletiva, desperta imaginação, senso crítico e agrega uma participação eficaz nas tarefas propostas, com resultados satisfatórios.

Foi notável os resultados de disciplina consciente, atenção, participação, trabalho em equipe, ética e respeito mútuo, resultados cognitivos e competências sociais que as práticas lúdicas e as brincadeiras conciliadas aos momentos de aplicações dos conteúdos formais em todas as disciplinas, ao ensino através de brincadeiras de modo direto e indireto, previamente os conteúdos ou mesmo inculcando nas brincadeiras os objetivos para as disciplinas ministradas. Ou seja, demonstra-se que o lúdico e a brincadeira, usadas com um planejamento e nos momentos certos funcionam para uma disciplina consciente dos alunos.

As limitações deram-se mais no campo da participação coletiva de todos os docentes na pedagogia de projetos envolvendo várias séries. Percebeu-se certa resistência dos professores em adotar os conteúdos de propostas de projetos multidisciplinares justificando que nas suas classes isso desalinhará com conteúdo que estão mais propensos à melhores resultados no IDEB, porém, no ano consecutivo

ao estágio, esse índice baixou, isso significa que a estratégia adotada não correspondeu ao objetivo desejado.

Conclui-se que o alinhamento de conteúdos bem planejados, estratégias lúdicas como método de ensino, e uso de jogos e brincadeiras são didáticas positivas, e que dão resultados satisfatórios no desempenho dos alunos, bem como favorece o trabalho docente nos aspectos do domínio de classe, na interatividade entre alunos, no feedback destes alunos com a própria docente, bem como na assimilação de todas as propostas que através das brincadeiras caem no gosto e na participação voluntária dos alunos. Diante disso, a palavra-chave é envolvimento. Pleno envolvimento educacional dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, A. M. **O Estágio Supervisionado e a Práxis Docente**. In: SILVA, M. L. S. F. (Org.). Estágio Curricular: Contribuições para o Redimensionamento de sua *Prática*. Natal: Ed. UFRN, 2005.

BATISTA, Isabella Faria. ASSIS, Maria Paulina de. Práticas inovadoras em educação potencializada pelas tecnologias digitais. **B. Téc. Senac**, Rio de Janeiro, v. 45, n. 2, maio/ago. 2019. Disponível em: < <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/771>> Acesso em: 23/11/2021.

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, MEC, 2017 Atualizada. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em: 28/06/2021.

\_\_\_\_\_, **Brinquedos e Brincadeiras**. MEC, 2018. Disponível em: < [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=12451-publicacao-brinquedo-e-brincadeiras-completa-pdf&category\\_slug=janeiro-2013-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12451-publicacao-brinquedo-e-brincadeiras-completa-pdf&category_slug=janeiro-2013-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: 28/06/2021.

\_\_\_\_\_, **Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil**- MEC, 2010. Disponível em:< [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category\\_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: 28/06/2021.

\_\_\_\_\_, **Plano Nacional e Educação. PNE, 2014-2024. Linha de Base**. Diretoria de Estudos Educacionais. DIREDE. Brasília: 2014. Disponível em: < [http://pne.mec.gov.br/publicacoes/item/download/13\\_7101e1a36cda79f6c97341757d4cc4d04](http://pne.mec.gov.br/publicacoes/item/download/13_7101e1a36cda79f6c97341757d4cc4d04)> Acesso em: 28/06/2021.

CARLS, Rosângela Inês. **A ludicidade e o uso das tecnologias da informação e comunicação na educação infantil: desafio contemporâneo**. Universidade federal de Santa Maria. Universidade aberta do Brasil. RS: UFSM, 2017 Disponível em: < <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/12273>. > Acesso em: 20/10/2021.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004. Disponível em: < > Acesso em: 27/12/2021. Disponível em: < [https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\\_alunos/doc\\_1311627172.pdf](https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf)> Acesso em: 27/12/2021

DORNELLES, Leni Vieira. O brinquedo e o jogo na educação infantil. IN: Espaço Escola: **Unijuí**, ano 4, n. 19, 1996, p. 5-1. Disponível em: < [https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-brincar-na-educacao-infantil-3-4-anos.htm#indice\\_14](https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-brincar-na-educacao-infantil-3-4-anos.htm#indice_14)> Acesso em: 26/08/2021.

\_\_\_\_\_, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você Brinca. In CARMEN, Craidy GLÁDIS, E. Kaercher. **Educação Infantil, Pra que te quero? Org.** Porto Alegre: ed. Artmed 2001.

MORAESC.T; NASCIMENTO. M.C.M. O estágio curricular nos anos iniciais do ensino fundamental: sua importância na formação do futuro professor. **Revista eletrônica Pró-Docência/Uel.** Ed. 4. Vol. 1 julh, dez 2013. Disponível em:< <http://www.uel.br/revistas/prodocenciafope/pages/arquivos/Volume4/TEXT0%206%20-%20p.%2057%20A%2066.pdf>> Acesso em: 26/08/2021.

PAIXÃO, Isabela Santos. GUIMARÃES , Jenifer Zachelo . FONSECA, Amélia de Lourdes Nogueira da Fonseca. importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do 10º Fórum Científico UNIFUNEC:** Educação, Ciência e Tecnologia, 11 a 14 de novembro, Santa Fé do Sul (SP), v.10, n.10, 2019. ISSN: 2318-745X. Disponível em: < <https://seer.unifunec.edu.br/index.php/forum/article/view/4393>> Acesso em: 27/12/2021.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** 3 ed. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 1985

ROLOFF. E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. **Anais.** Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9. Disponível em:< <https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf> >Acesso em: 26/08/2021.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2015. Disponível em: < <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-na-aprendizagem.aspx> >Acesso em: 26/08/2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991 Disponível em: < <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3osocial-da-mente.pdf> >Acesso em: 26/08/2021.

## APÊNDICE

### APÊNDICE A- PLANOS DE AULA

	<b>PLANO DE AULA 01 (segunda-feira)</b>		
	<b>Turma: 4º ANO B</b>	<b>Data: 08/07/2019</b>	<b>Tempo: 4 horas</b>
<b>Estagiária:</b> <b>Jaciane da Silva Oliveira</b>			
<b>Tema: jogos e brincadeiras</b>		<b>Disciplina:</b> <b>Religião</b> <b>Arte</b> <b>Educação Física</b>	
<b>OBJETIVOS</b>			
Aprimorar a habilidade de passar a bola com precisão e rapidez. Melhorar o condicionamento físico. Trabalhar o coletivo, estabelecer o respeito. Aprimorar a coordenação motora.			
<b>CONTEÚDO</b>			
A importância do exercício para a saúde.			
<b>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS</b>			
Será levado algumas imagens de brincadeiras esportivas para ser apresentando a eles, com intuito de despertar o interesse ao esporte.			
<b>RECURSOS MATERIAIS</b>			
Bola; revistas; Folhas de papel A4; lápis de cor.			
<b>INTRODUÇÃO (1ª FASE)</b>			
Iniciar a atividade questionando-os sobre o tema.			
<b>DESENVOLVIMENTO (2ª FASE)</b>			
Explicar aos educandos, sobre a importância de praticar exercício físico, os benefícios trazidos para a saúde física e mental por meio do esporte, enfatizar o respeito que devemos ter com todos e principalmente com os colegas, logo após iniciar a brincadeira no espaço fora da sala de aula.			
<b>CONCLUSÃO (3ª FASE)</b>			

Ao retornar para a sala de aula pedir que eles façam um desenho para colorir representando o que foi realizado na aula de educação física.
<b>AVALIAÇÃO</b>
Será observada a participação dos alunos nas atividades, como os mesmo se comportam, como foi o trabalho em equipe, se ajudaram um ao outro.
<b>REFERÊNCIAS</b>
Passa a bola ; Disponível em <a href="https://youtu.be/36H7JaOCrSo">https://youtu.be/36H7JaOCrSo</a>

	<b>PLANO DE AULA 02 (Terça feira)</b>		
	<b>Turma: 4º ano B</b>	<b>Data: 09/07/2019</b>	<b>Tempo: 4 horas</b>
<b>Professor:</b> <b>Jaciane da Silva Oliveira</b>			
<b>Tema: Sinais de Pontuação</b>		<b>Disciplina:</b> <b>Português</b> <b>Matemática</b>	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer alguns sinais de pontuação;</li> <li>• Identificar os sinais de pontuação e sua função no texto;</li> <li>• Desenvolver a interpretação e leitura.</li> </ul>			
<b>CONTEÚDO</b>			
Pontuação / Resoluções de Problemas			
<b>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS</b>			
Utilizar recursos como imagens para desenvolver a cognição e o raciocínio lógico, individual e coletivo;			
<b>RECURSOS MATERIAIS</b>			
Tesoura; Jornais; Revistas; Panfletos; Folhas de papel A4; Cola.			
<b>INTRODUÇÃO (1ª FASE)</b>			
Comece a atividade explicando aos alunos sobre o tema da aula. Leva para a sala imagens e peçam que criem frases.			
<b>DESENVOLVIMENTO (2ª FASE)</b>			
Explicar aos alunos, a importância dos sinais de pontuação e sua função na frase. Entregar uma matriz a cada aluno.			
<b>CONCLUSÃO (3ª FASE)</b>			

Levar para sala de aula jornais, revistas ou panfletos de propagandas, e pedir que os alunos recortem frases que contenham os sinais de pontuação apresentados em aula: (.)/(,)/(?)/(!)/(:)/(\_).

Organize a turma em grupos solicitando que juntem as frases recortadas e recortem imagens de pessoas com diferentes expressões.

Atividade escrita no quadro, será resolvida em grupo é escolhido um representante para ir ao quadro para resolva os problemas matemáticos.

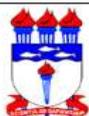
#### **AVALIAÇÃO**

Será observado a participação dos alunos na atividade contratada, como os mesmo se comportam diante das atividades, grau de dificuldade, subsidiando assim as práticas das professoras e a aprendizagem dos alunos, levando em consideração a interação individual e coletiva e autonomia dos estudantes.

#### **REFERÊNCIAS**

**BRASIL.** Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

Livro didático

**PLANO DE AULA 03 (Quarta-feira)****Turma: 4º ano B****Data: 10/07/2019****Tempo: 2 horas****Estagiária:****Jaciane da Silva Oliveira****Tema: transposição do rio São Francisco****Disciplina:****Geografia****OBJETIVOS**

- Trazer um autoconhecimento para o aluno sobre a importância da transposição do rio São Francisco.
- Fazer com que as crianças entendam a importância do rio para a região o Nordeste.

**CONTEÚDO**

Reportagem

**PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS**

Levar um documentário de como se deu a transposição do rio São Francisco.

**RECURSOS MATERIAIS**

Datashow, notebook, papel A4

**INTRODUÇÃO (1ª FASE)**

Começar a aula com uma breve explicação da transposição do rio São Francisco, solicitar que debatam o conhecimento que tem sobre o assunto.

**DESENVOLVIMENTO (2ª FASE)**

Inserir conteúdos no quadro, dividir a turma em duas equipes para realizar o jogo do passa e repassa, solicitar que cada representante retire da caixa uma pergunta e assim por diante.

**CONCLUSÃO (3ª FASE)**

Ao final da aula solicitarei aos alunos que tragam na próxima aula figuras ilustrativas representando a transposição do rio São Francisco.

<b>AVALIAÇÃO</b>
A avaliação será feita de acordo com a participação dos alunos nas atividades e debates realizados.
<b>REFERÊNCIAS</b>
<b>BRASIL.</b> Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
Livro didático.

	<b>PLANO DE AULA 03 (Quarta-feira)</b>		
	<b>Turma: 4º ano B</b>	<b>Data: 10/07/2019</b>	<b>Tempo: 2 horas</b>
<b>Estagiária:</b> Jaciane da Silva Oliveira			
<b>Tema: Sustentabilidade, o não desperdício de matérias orgânicas</b>		<b>Disciplina:</b> Ciências	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contribuir com a redução de desperdício de restos de alimentos orgânicos.</li> <li>• Conscientizar os estudantes a melhorar os hábitos alimentares.</li> <li>• Construir junto com a turma uma proposta de alimentação beneficiando a eles no seu dia a dia e toda a escola.</li> </ul>			
<b>CONTEÚDO</b>			
Alimentação sustentável			
<b>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS</b>			
Elaborar ações para o combate do desperdício, conscientizando os discentes sobre a importância do aproveitamento dos restos de alimentos orgânicos. Favorecendo toda a escola.			
<b>RECURSOS MATERIAIS</b>			
Livro didático; Folhas de papel A4, lápis.			
<b>INTRODUÇÃO (1ª FASE)</b>			
Iniciaremos esta aula explicando o tema, falando sobre a importância da alimentação sustentável e em seguida iniciaremos um pequeno texto relacionado ao tema, para maior aprofundamento.			
<b>DESENVOLVIMENTO (2ª FASE)</b>			
Após o debate em sala serão lançadas perguntas para elas de como está sendo a alimentação de cada uma e se elas têm o hábito de comerem alimentos saudáveis e o que fazem com os restos de alimentos, se reaproveitam como exemplo cascas de frutas que servem para serem reaproveitadas de diversas formas, ou se são descartadas. Depois da exposição iremos para um espaço fora da sala para que possamos			

construir uma horta, com plantação de legumes, verduras e frutas, para serem usados na escola e assim terem alimentos livres de agrotóxicos.

#### **CONCLUSÃO (3ª FASE)**

Ao retornar a sala de aula solicitarei as crianças a fazerem pesquisas de receitas feitas com aproveitamento de alimentos como, por exemplo, a casca da banana que serve para fazer bolo e apresentarem os procedimentos de como é feito, assim estimulando a prática do não desperdício podendo levar essa atitude para dentro de casa.

#### **AVALIAÇÃO**

Observarei a participação durante a aula, o que as crianças perceberam e aprenderam sobre a alimentação sustentável e os cuidados que precisam ser tomados acerca da sustentabilidade ambiental para serem evitados o acúmulo de resíduos.

#### **REFERÊNCIAS**

**BRASIL.** Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.  
Livro didático



**PLANO DE AULA 05 (Quinta-feira)**

**Turma: 4º ano B**

**Data: 11/07/2019**

**Tempo: 4 aulas**

**Estagiária:**

**Jaciane da Silva Oliveira**

**Tema: Respeitando as diferenças**

**Disciplina:**

**História**

**Matemáticas**

**OBJETIVOS**

Refletir e discutir sobre os benefícios que o canal do sertão trouxe para a população;

Insinular a reflexão de antes e atualmente;

Estimular o raciocínio lógico.

**CONTEÚDO**

Canal do Sertão

**PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS**

Apresentar reportagem sobre o canal do sertão referente aos momentos de início da construção do mesmo;

**RECURSOS MATERIAIS**

Data show, netbook, cartolina e giz de cera ou lápis de cor.

**INTRODUÇÃO (1ª FASE)**

A aula terá início com um discurso sobre o canal do sertão, como se deu o processo e quais os benefícios que o mesmo traz.

**DESENVOLVIMENTO (2ª FASE)**

Após socialização, será passado um vídeo do referente ao canal do sertão, questionar se já foram ao canal. Solicitar que eles formem grupos e desenhe o contorno do canal e seus benefícios.

**CONCLUSÃO (3ª FASE)**

Para concluir a aula, faremos uma atividade referente a matemática com resolução de problemas.

**AVALIAÇÃO**

A avaliação será de caráter somatório pois irá juntar os conhecimentos vivenciados na aula, com os conhecimentos adquirido, e no comportamento e desenvolvimento dos alunos.

**REFERÊNCIAS**

**BRASIL.** Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília:

MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

**PLANO DE AULA 06 (Sexta feira)****Turma: 4º ano B****Data: 12/07/2019****Tempo: 4 aulas****Estagiária:****Jaciane da Silva Oliveira****Tema: Fábula: A cigarra e a formiga****Disciplina:****Literatura infantil****Português****Matemática****OBJETIVOS**

Estimular o prazer pela leitura

Desenvolver a imaginação

Estimular o raciocínio lógico

**CONTEÚDO****PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS**

Desenvolver a oralidade e estimular a cognição para trabalhar o intelectual.

**RECURSOS MATERIAIS**

Atividades impressas, jogo da memória.

**INTRODUÇÃO (1ª FASE)**

A aula terá início com a encenação da fábula a cigarra e a formiga.

**DESENVOLVIMENTO (2ª FASE)**

Copiar na lousa a história da cigarra e a formiga, em seguida entregar a atividade impressa para que eles façam o que está solicitado.

**CONCLUSÃO (3ª FASE)**

Em seguida farão a interpretação e resolução dos problemas matemáticos.

**AVALIAÇÃO**

A avaliação será de caráter somatório pois será somados os conhecimentos adquiridos na aula e vivenciados no dia a dia. .

**REFERÊNCIAS**

A história da cigarra e a formiga Disponível

em: [https://www.google.com/search?biw=1366&bih=608&tbn=isch&sa=1&ei=oZweXeyWCv3H5OUPgc-swAU&q=atividades+de+literatura+sobre+cigarra+e+a+formiga+para+4+ano&oq=atividades+de+literatura+sobre+cigarra+e+a+formiga+para+4+ano&gs\\_l=img.3...109652.113882..114194...0.0..0.1791.7343.3-2j2j1j3j1j1.....0....1..gws-wiz-img.4efOeFHTmfE#imgrc=hDyEYCZw5sPB7M](https://www.google.com/search?biw=1366&bih=608&tbn=isch&sa=1&ei=oZweXeyWCv3H5OUPgc-swAU&q=atividades+de+literatura+sobre+cigarra+e+a+formiga+para+4+ano&oq=atividades+de+literatura+sobre+cigarra+e+a+formiga+para+4+ano&gs_l=img.3...109652.113882..114194...0.0..0.1791.7343.3-2j2j1j3j1j1.....0....1..gws-wiz-img.4efOeFHTmfE#imgrc=hDyEYCZw5sPB7M)

## CALENDÁRIO DE AÇÕES

As ações presentes neste projeto são distribuídas da seguinte maneira:

Ações	Junho	Julho	Agosto
<b>Estagio de observação</b>	<b>X</b>		
<b>Construção do relatório</b>		<b>X</b>	
<b>Estagio de regência</b>		<b>X</b>	
<b>Culminância do projeto</b>		<b>X</b>	
<b>Entrega do relatório de regência.</b>			<b>X</b>

### REFERENCIA:

**BRASIL.** Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.

Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

**NASCIMENTO;** Luciana do Nascimento **Componentes curricular: Educação física;** São Paulo; 2018.