

REFLEXÕES EM TORNO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS REALIZADAS NOS ANOS INICIAIS VINCULADA AO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II

Elaine Paula Luft¹

Michele Hofmann²

Daiana Raquel Paschoali³

RESUMO: Este artigo surgiu da análise da prática docente realizada nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, desenvolvido na Escola Municipal Bom Sonho⁴. O objetivo principal da prática docente baseou-se em trabalhar sobre a alimentação saudável, utilizando-se de didática pedagógica alicerçada em jogos, brincadeiras e contação de história. Através desse artigo descrevemos sobre a semana de estágio, o que foi positivo e nossa identificação com essa área. Utilizamos sustentação nos seguintes autores; Coelho (2000); Faria (2008); Galvão (1995); Gandin e Frank (2005); Horn (2004); Kishimoto (2005); Santos (2013); Zabala (1998). A experiência docente nos permitiu compreender um pouco mais sobre como trabalhar com esse nível de ensino. A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste estágio foi a metodologia de projeto, a qual leva em consideração os questionamentos e curiosidades dos estudantes, os coloca como seres ativos e interativos do processo de ensino aprendizagem, valoriza as saídas a campo e possibilita o contato direto com a realidade estudada.

PALAVRAS CHAVE: Curiosidades; Protagonismo; Estágio nos Anos Iniciais; Metodologia de Projetos.

ABSTRACT: This article arose from the analysis of the teaching practice carried out in the Early Years of Elementary School, developed at the Bom Sonho Municipal School. The main objective of the teaching practice was based on working on healthy eating, using pedagogical didactics based on games, games and storytelling. Through this article we describe about the internship week, what worked and if we identify with this area. We use sustentation in the following authors; Coelho (2000); Faria (2008); Galvão (1995); Gandin e Frank (2005); Horn (2004); Kishimoto (2005); Santos (2013); Zabala (1998). The teaching experience has allowed us to understand a little more about how to work with this level of education. The methodology used for the development of this stage was the project methodology, which takes into account students' questions, places

¹ Acadêmica do 6º semestre do curso de pedagogia do Centro Universitário FAI. E-mail: elaineluft@outlook.com

² Acadêmica do 6º semestre do curso de pedagogia do Centro Universitário FAI. E-mail: michele.hofmann@hotmail.com

³ Professora Orientadora do curso de pedagogia do Centro Universitário FAI. E-mail: daiapaschoali@hotmail.com

⁴ Nome fictício utilizado para não identificar o nome da escola.

them as active and interactive beings in the teaching learning process, values exits in the field and enables direct contact with reality studied.

KEYWORDS: Curiosities; Student as protagonist; Internship in the Early Years; Project Methodology.

1 INTRODUÇÃO

O artigo é resultado do trabalho realizado na “Escola Municipal Bom Sonho”, Estágio Supervisionado II – Gestão e Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com a turma do 2º ano matutino, tendo como tema “Um estudo baseado em: A fórmula do crescimento!”, sendo que o tema surgiu através da pesquisa investigativa, que manifestou maior curiosidade dos alunos.

O objetivo do estágio foi vivenciar momentos de contação de história, jogos e brincadeiras que estimulassem a alimentação saudável, compreendendo o que significa ter alimentação saudável. Além disso objetivou-se: desenvolver a pirâmide alimentar identificando os grupos alimentares, e atividades que envolvessem o movimento corporal estimulando o equilíbrio, a lateralidade, bem como a coordenação motora ampla.

Buscou-se, através do conteúdo aprimorar os conhecimentos dos alunos sobre alimentação saudável, sendo que a turma do estágio era composta por 22 alunos, que se demonstraram muito atentos e interessados para aprender o que as estagiárias estavam mediando. Importante destacar também que a estrutura física da escola era ampla, possuía quadra, parque e ginásio e diversas salas, inclusive de arte e informática.

Nossa análise foi concluída com a ajuda e sustentação de autores renomados, buscando sempre trazer a reflexão referente a criatividade e a autonomia dos alunos. O estágio com os anos iniciais foi gratificante e significativo, pois não apenas as crianças que aprenderam, elas também nos ensinaram muito, principalmente a sermos melhores profissionais. Nos itens que seguem, descreveremos um pouco com alguns autores, como: Zabala (1998), Gandin e Franke (2005), Santos (2013), Horn (2004), Coelho (2000), Faria (2008). No item 2.1, considera-se sobre a metodologia de projetos, abordando a necessidade e importância da mesma. No item 2.2, o trabalho pedagógico nos anos iniciais: considerações sobre a aprendizagem

significativa, uma breve explicação do que é essa aprendizagem. No item 2.3 contação de história e a interação com os jogos, a importância de sua utilização. E no item 3, a análise e reflexão da prática docente.

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

Inicialmente descreveremos em relação a metodologia de trabalho utilizada pela professora observada. Destaca-se que está possui bom relacionamento com todos os alunos, buscando mediar os conteúdos da melhor maneira possível, tendo o objetivo de atender as necessidades individuais de cada um. Sendo que, visa trabalhar de formas diferenciadas, por exemplo, com cantinho da leitura, utilização de tampinhas de garrafa pet para aulas de matemática, para que os alunos pudessem visualizar no concreto o que estavam aprendendo.

As atividades ocorriam de forma diferenciada, em alguns momentos a professora optou em fazer coletivamente e em outros individualmente, onde pode trabalhar também o individual de cada criança, para desse modo, notar as fragilidades de cada uma, e a partir disso fazia sua avaliação, sendo ela contínua. A professora sempre buscava elogiar seus alunos com comentários sobre as suas atividades, mas sem deixar de lado os apontamentos e a correção dos itens necessários.

Sem dúvidas, uma professora de grande dedicação, que busca sempre o melhor de seus alunos, trazendo para sala de aula novidades que possam auxiliar/melhorar seus trabalhos e envolvimento dos mesmos, desta forma, podendo alcançar resultados na maioria das vezes positivos.

A turma foi muito envolvente, carinhosa e dedicada, sempre pronta para auxiliar no que fosse necessário, tanto os colegas quanto a professora. Sendo alunos com bastante autonomia, vontade e interesse em aprender. De certa forma, um pouco agitados, porém, a curiosidade e a sede por mais e novas experiências auxilia para acalmá-los.

Considerando o perfil da turma, bem como a proposta de trabalho alicerçada na metodologia de projeto, optou-se em desenvolver a pesquisa investigativa e a coleta de

dados em um supermercado da cidade, com a pergunta norteadora “O que você entende sobre alimentação saudável?”. A pesquisa foi muito significativa para os alunos, pois durante a prática de estágio os mesmos ainda lembravam-se da maioria das respostas e o comportamento deles, na maior parte do tempo foi tranquilo, pois antes da pesquisa acontecer foram repassadas instruções pelas estagiárias, de como andar na rua, como se comportar, prestar atenção entre outras.

Foi através dessa pesquisa investigativa que nosso projeto se tornou concreto, pois foi com a curiosidade e a ajuda dos alunos que optamos pela escolha do tema do projeto.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO PEDAGÓGICO ALICERÇADO NA METODOLOGIA DE PROJETOS

Com o passar dos anos, as escolas e universidades buscam trazer cada vez mais, para seus educandos, formas diferenciadas de mediar conteúdos. Com o avanço das tecnologias e os desafios educacionais, percebeu-se a necessidade de aprofundar os conhecimentos sobre a importância dos trabalhos pedagógicos e a utilização de novas metodologias de ensino que tendem a dar conta de oportunizar aos alunos participação ativa no processo de ensino aprendizagem. Uma forma utilizada é a metodologia de projetos.

Segundo Zabala (1998, p. 149):

O método de projetos designa a atividade espontânea e coordenada de um grupo de alunos que se dedicam metodicamente à execução de um trabalho globalizado e escolhido livremente por eles mesmos. Deste modo, têm a possibilidade de elaborar um projeto em comum e de executá-lo, sentindo-se protagonistas em todo processo e estimulando a iniciativa responsável de cada um no seio do grupo.

Conforme o autor, o professor deve ser apenas um mediador dos conhecimentos, porém é o aluno que desenvolve sua autonomia e busca assuntos para pesquisa de seu interesse, sem a necessidade de o educador fornecer o tema pronto e predestinado, desta maneira possibilitando novas estratégias de conhecimento e aprendizagem.

O projeto busca auxiliar não apenas os educandos, mas também todos os

vinculados a uma rede de ensino, pois visa trazer o aluno como protagonista, aguçando suas curiosidades. Sendo assim, o mesmo deve trazer uma proposta ou escolha de um tema para poder desenvolver seu projeto, deixando o ambiente escolar mais ativo e dinâmico.

A metodologia de projetos veio para romper com o tradicionalismo, sendo uma tendência pedagógica utilizada nas escolas por muitos anos, que tinha o professor como autoritário e o aluno apenas ouvinte. Nessa nova metodologia, os alunos são instigados a construir novos conhecimentos, utilizando diferentes formas de pesquisa, podendo ela ser em redes sociais, revistas, livros, folders, por meio de entrevistas verbais ou escritas, entre outras. O que não se deve fazer é podar as curiosidades dos alunos, lhes dizendo que isso não é importante e necessário, pois pesquisas e informações nunca serão demais.

Nas palavras dos autores Gandin e Franke (2005, p. 29);

Conteúdos preestabelecidos e descontextualizados, professor falando o tempo todo, alunos indisciplinados e desmotivados, provas, notas, ambiente pesado, sentimento de frustração... Este é o quadro ainda existente em boa parte das escolas, colocando aos (às) educadores (as) o desafio de revezar com urgência, muitas das práticas vigente do ambiente escolar, redimensionando-as e ressignificando-as. E é exatamente pensando nisso que defendemos a ideia de trabalhar com projetos pedagógicos como forma de torna a escola mais viva e dinâmica.

Conforme as autoras, o tempo passou, porém, o tradicionalismo ainda persiste em muitas escolas, deixando os alunos frustrados e perdidos, sendo que eles mesmos buscam trazer suas novidades ou inovações, mas em muitos momentos são podados com palavras de forma agressiva e, desta maneira, deixando-os perturbados, impedindo de buscarem mais.

O aluno deve ser visto como protagonista de todo este processo, sendo que ele precisa desenvolver a autonomia para construir conhecimentos, e em sala de aula ele deve ter voz e vez, sendo assim o professor não é o único detentor do saber e sim mediador do conhecimento.

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

uceff.edu.br

Centro Universitário FAI • |49| 3678.8700
Rua Carlos Kummer, 100
Bairro Universitário
Itapiranga - SC • 89896-000

Centro Politécnico • |49| 3319.3800
Av. Irineu Bornhausen, 2045 E
Bairro Quedas do Palmital
Chapecó - SC • 89814-650

Unidade Central • |49| 3319.3838
Rua Lauro Müller - 767 E
Bairro Santa Maria
Chapecó - SC • 89812-214

Aprender é algo comum no nosso dia a dia, às vezes nada fácil, porém, tempos atrás, apenas o professor era detentor do saber, na qual ele ensinava o que estava nos livros didáticos, onde não se tinha espaço para questionamentos. Hoje uma nova aprendizagem vem para somar nas escolas e nos demais espaços de ensino, esta aprendizagem vem para trazer mudanças, em que o professor passa a ser mediador e o aluno não mais apenas um ouvinte e reproduzidor exato do conhecimento adquirido, mas também participante do processo da aprendizagem.

A aprendizagem significativa visa auxiliar o aluno em um processo de transformação do conhecimento. Para Santos (2013, p. 62): “A aprendizagem significativa 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”. Para o autor, a aprendizagem deve surgir primeiramente de quem quer aprender, sendo que o aluno é o autor de suas respostas, buscando o novo através de suas pesquisas, porém interligando o que já sabe com o que vai descobrir pesquisando.

A maior base da aprendizagem significativa é fazer com que o aluno busque suas respostas, não que o professor dê as respostas prontas toda vez que o aluno tiver uma dúvida, o professor buscará fazer outra pergunta para que o aluno se estimule a ir ao encontro do conhecimento, pois segundo o autor, “Dar a resposta é contar o final do filme de suspense” (SANTOS, 2013, p. 65), a resposta impede qualquer tipo de aprendizagem, através disso muitas vezes a aprendizagem acaba perdendo sentido e se tornando cansativa para o aluno.

O professor que opta por usar essa metodologia de aprendizagens significativas faz com que suas aulas sejam mais criativas e interessantes para seus alunos. É quando não se percebe o passar do tempo, quando a imaginação flui em instantes e tudo se torna real. A interação necessária nesse processo é de suma importância, pois “o aluno precisa ser personagem principal dessa novela chamada aprendizagem” (SANTOS, 2013, p. 64). É uma aprendizagem prazerosa, que busca participação, interação e promove autonomia nos alunos. Os discentes devem estar abertos e preparados para aprender, e assim esse assunto se torna significativo, além dos discentes esperarem a autonomia, o

professor também deve inovar, buscando a cada novo planejamento ideias que estimulem seus alunos a irem além do que já sabem.

Muitas aprendizagens partem dos alunos, de seus interesses e experiências. Pode ser que alunos precisem ser confrontados, porém, assim se instigarão e se tornarem mais autônomos. São encorajados a ficarem abertos a novas experiências e se desafiarem ao novo, a mudar, a significar suas aprendizagens, desconstruindo alguns paradigmas construídos a décadas.

2.3 REFLETINDO SOBBRE A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA E A INTERAÇÃO COM OS JOGOS PEDAGÓGICOS

A utilização dos jogos na educação auxilia alunos e professores, para melhor formação, sendo ela dentro ou fora da sala de aula. Os jogos auxiliam os educandos na coordenação motora, imaginação, atenção, concentração e o engajamento, proporcionando o desenvolvimento integral dos educandos. Deste modo, está cada vez mais frequente a utilização dos mesmos nos ambientes escolares. Segundo Horn (2012, p. 18);

Convencer os professores da importância da aprendizagem, no entanto, não é simples. Muitos professores buscam sua identidade na oposição entre o brincar e o estudar: os professores de crianças pequenas, naturalmente, provêm o brincar sem a preocupar com o “estudar”; os professores dos demais anos escolares rejeitam as brincadeiras em função do “estudar”. Outros tantos, tentando ultrapassar essa dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo.

Os professores se preocupam mais com passar conteúdos em maior quantidade, e menos com a qualidade. Assim, tendo menos proveito da aprendizagem, esquecendo-se que muitos alunos precisam do concreto para aprender, e não apenas do conteúdo no caderno, que se volta meramente para o tradicional.

Os jogos auxiliam na interação dos alunos, sendo um importante instrumento no processo de ensino aprendizagem, proporcionando maior contato e presença, privilegiando-os com uma educação diferenciada na qual se trabalha com a autonomia, e os ensina saber ganhar e perder.

Através da interação a rotina dos alunos começa a mudar, pelo fato de que até os educandos mais tímidos, que possuem menos interação, passam a ser mais participativos. Desta forma, pode-se perceber que a interação vem para auxiliar e proporcionar um melhor convívio.

Além dos jogos pedagógicos, as histórias também são excelentes para o desenvolvimento da aprendizagem significativa, uma vez que possibilita imaginações e ideias das crianças - sendo elas narradas ou encenadas - formando sonhos e brincadeiras, amor e carinho, cuidado e atenção. Para o professor pode ser uma simples história, mas para a criança pode ser um mundo de inspirações. Sendo que a literatura infantil, segundo Coelho (2000, p. 27):

[...] é antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, os ideais e sua possível/impossível realização... Literatura é uma linguagem específica que, como toda linguagem, expressa uma determinada experiência humana, dificilmente poderá ser definida com exatidão.

É através das histórias que o mundo da imaginação torna-se significativo e criativo, pois a criança é a própria autora da sua própria história imaginada, sendo que na história contada (A Cesta da Dona Maricota) tudo será possível para aquele imaginador criativo.

Para o educador ter um bom desempenho durante a contação de histórias, Faria (2008) nos coloca que, primeiro ele precisa ter domínio do que irá contar, já ter lido e entendido a história, após planejar o que e como irá trabalhar a história escolhida. O educador deverá se expressar corporalmente e intensamente para que sua história se torne mais atrativa, entusiasmada, que possa ter maior significado para cada criança ouvinte.

Percebe-se assim quão significativo para a educação são os jogos interativos e as contações de histórias, que possibilitam um mundo mágico para as crianças, bem como estimula, entre outras situações a autonomia e expressão corporal. Desta forma, percebe-se que os jogos, a contação de história e a interação estão interligados para o desenvolvimento integral das atividades.

3 ANÁLISE E REFLEXÃO DA PRÁTICA DOCENTE

Na realização do Estágio Supervisionado II, atuamos na escola “Bom Sonho” no turno matutino, onde entramos em contato com 22 crianças, cada uma com seu jeitinho e modo dócil de ser. Nos dias 28, 29, 30 de maio e 04, 05 de junho, aconteceu a realização da prática docente. Foram dias de muitas aprendizagens significativas, autoconhecimento e atividades diferenciadas, aprimorando conhecimentos. Uma turma de segundo ano muito atenta ao novo, com muita sede, vontade e curiosidades para aprender.

A atuação com essa turma nos tornou mais afetivas e carinhosas, pois a todo o momento havia crianças que estavam precisando de uma atenção mais voltada para si, porém, nunca deixando de lado os conteúdos e atividades que precisavam serem mediadas, assim aprendemos a olhar para cada uma delas e também para nós, pois notamos que muitas crianças são carentes de amor e carinho. Segundo Galvão (1995, p. 50) “Num estado de simbiose afetiva com o meio, parece misturar-se a sensibilidade ambiente, e a todo instante, repercutir em suas reações, as de seu meio”. Com isso, percebeu-se que assim que voltávamos nossas atenções a elas, para ouvi-las por um curto período, após isso elas conseguiam voltar a se concentrar e prestar atenção na aula novamente.

No segundo dia de estágio, construiu-se em conjunto com as crianças uma pirâmide alimentar, e nela cada aluno teve a função de colar a imagem de um alimento, o que deu um resultado muito positivo, pois os conhecimentos construídos foram muito significativos, tanto que nos desenhos da semana muitas crianças á desenharam. Entenderam muito bem o significado daquela construção coletiva, pois puderam colocar suas ideias e sugestões, compreendendo sobre os grupos alimentares. Desta forma pôde-se notar que é preciso utilizar materiais concretos para trabalhar com as crianças-

Uma das atividades realizadas que lhes foi mais significativa foi a saída da escola e ida até a UCEFF, para o deslocamento até este local fomos caminhando, o que se tornou mais significativo ainda, pois tivemos a oportunidade de irmos conversando durante o percurso, observar diferentes espaços da cidade, como também moradias e o Rio Uruguai.

Na chegada a UCEFF, nos deparamos com uma coruja, o que foi marcante para os alunos, pois durante os dois dias seguintes, sempre que conversávamos sobre a visita, os alunos comentavam sobre esse animal, após fizemos um lanche e depois partimos para a visita. Nosso objetivo com essa saída era o entendimento e a experimentação de alimentos saudáveis. Lá, os alunos foram acomodados em uma sala da instituição, após a responsável pelo laboratório conversou um pouco sobre o assunto, e depois eles passaram de três em três, em cabines, onde tinha uma luz vermelha, entraram de olhos vendados e lá fizeram a experimentação dos alimentos.

Percebeu-se que a experiência para os alunos se torna algo importante, pois ao entrar em contato com algo novo, esse novo se torna fundamental. “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece” (BONDÍA, 1998). Através disso, pode se notar que nesta visita desenvolveu-se a vontade de experimentar, de querer conhecer o novo.

Após essa atividade, fomos até o espaço diferenciado que a UCEFF possibilita aos seus visitantes, principalmente o alvo infantil, que é a brinquedoteca. Segundo Santos (2009, p. 97): “A brinquedoteca é sempre um lugar prazeroso, onde os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem a magia do ambiente. Todas elas têm como objetivo comum o desenvolvimento das atividades lúdicas e a valorização do ato de brincar [...]”. Lá, ficaram encantados, criaram e imaginaram várias brincadeiras, tinha uma banca de frutas e produtos saudáveis, onde brincaram representando um supermercado, e naquele espaço todos foram fazer suas compras, além disso, organizavam suas brincadeiras, cada um do seu jeito, brincando e inventando, sem saber ao certo do que brincar primeiro, pois era muita novidade em um só espaço, pena que o tempo para aquele espaço era curto.

Em sequência organizamos a brinquedoteca e seguimos nosso percurso de volta para a escola. No caminho tinham muitas perguntas e curiosidades sobre a instituição, quando chegamos de volta na escola, já estava quase na hora de ir para casa, então, só conversamos um pouco e depois nos despedimos e fomos até a saída da escola. Para Kishimoto (2005, p. 61);

Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brinquedo isso acontece porque é onde os objetivos perdem a sua força determinadora. A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado.

Conforme as palavras escritas pelo autor, as crianças não veem o objeto como ele é de verdade, elas possuem uma imaginação muito fértil, como por exemplo, que uma vassoura pode se transformar em um incrível cavalo, ou até mesmo um pente imitando um microfone, podem se transformar cantores famosos, desta forma criando em inventando a partir do que elas têm em seu espaço, sendo ele escolar ou não.

Importante destacar também que, visando melhorar o desenvolvimento das crianças, optou-se por modificarmos os espaços da sala de aula, proporcionando momentos lúdicos, onde eles puderam interagir um com o outro, adquirindo um melhor entendimento, pois segundo Horn (2004, p. 98):

Se acreditarmos que a criança aprende em interação com outras crianças, em um meio que é eminentemente social, como consequência, a forma como dispomos os móveis e os objetos em sala de aula, assim como relacionamentos que se estabeleceram, serão fatores determinantes no desenvolvimento infantil.

Modificarmos o espaço escolar, trazendo vivências diferenciadas e o conhecimento dos diferentes espaços da sala de aula. Levando sempre em conta que o aluno precisa da interação dos colegas para melhorar o seu desenvolvimento escolar.

As aulas de educação física são momentos que eles adoram, pois além de se divertir, podem gastar suas energias, pois muitas crianças hoje não têm mais um espaço adequando para brincar e se soltar. Para Volpato (2002, p. 26):

O jogo geralmente pode ser relacionado à educação, pois o fato de se pensar o brincar nos obriga a pensar também na criança que brinca e não podemos pensar na criança que brinca sem pensar também o contexto sociocultural em que acontece o jogo e a brincadeira.

Desta maneira as aulas de educação física foram divididas em três momentos, sempre uma atividade de aquecimento, após uma brincadeira que era mais corrida, por exemplo, “mico leão dourado”, e o último momento era voltar a calma, um exemplo disso era a brincadeira do telefone sem fio, assim estavam calmos para as próximas

aulas, ou até mesmo para ir para casa.

Outra atividade que proporcionou um momento maravilhoso para as crianças, que também trabalha o movimento, foi a massagem, na qual cada colega fez um no outro, ficando em um círculo. Para Dohme (2008, p. 113), uma atividade lúdica é fundamental:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como e quando usar estes instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

Assim passou-se as orientações, então primeiro as estagiárias explicaram a atividade, após colocaram uma música calma, e em sequência davam as instruções. Essa atividade tinha como objetivo os alunos conhecer o colega, o toque, o quanto podia massagear o colega para não machucar, além disso, acalmar a cada um e para eles perceberem que é necessário um momento mais calmo para elas se encontrarem no ambiente de estudo, e de certa forma, proporcionar um momento especial para o último dia de estágio com elas.

Para usarmos o ensino matemático, utilizamos jogos de memória, no qual o aluno precisava desenvolver seu raciocínio e pensamento lógico. Também fizemos exercícios matemáticos, que foram desenvolvidos através da história contada, da Dona Maricota, onde os probleminhas eram relacionados com a história.

Um momento na qual encontramos um pouco de dificuldade foi à falta de limites de alguns alunos, sendo que, em conversa com a professora titular, esta falta de limites é um problema encontrado em casa e na escola, segundo Tiba (1996, p. 119):

O aluno também é peça-chave para a disciplina escolar e o sucesso do aprendizado. Atualmente, a maior dificuldade que encontra para estudar é a falta de motivação. Estudar para quê? Para passar de ano? Para ganhar presentes? Para ter sabedoria? Para os pais não “pegarem no pé”? Entretanto, quando estão interessados em algum assunto em particular [...] são as pessoas mais animadas, empreendedoras e... disciplinadas.

Para o autor, o aluno é o que faz todo o processo ocorrer, em especial a

disciplina, pois além do professor, os pais também são responsáveis, pois devem motivar seus filhos à aprendizagem, não com agrados, mas sim com estímulos, através de atenção, carinho e ajuda, pois no momento em que perceberem que a educação é necessária, buscam amadurecer e se voltar mais para aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na realização deste estágio tínhamos como objetivo que os alunos entendessem o que é uma alimentação saudável e a aplicação de jogos e brincadeiras. Percebemos o quanto significativo é trabalhar nos Anos Iniciais, o entendimento das crianças foi enorme, percebeu-se que todos entenderam o que estávamos mediando, através disso tornando o estágio ainda mais gratificante.

Atuar com essa turma foi um desafio, pois já ouvíamos falar antes de iniciar, “Essa turma é difícil, tem que saber lidar”. E, ficamos muito felizes que soubemos “lidar” com essa turma, pois pode-se perceber que os desafios são necessários para superarmos barreiras.

Como estagiárias, percebemos que a afetividade estava bem presente em sala de aula, algumas crianças são carentes, assim buscamos lhes dar carinho e afeto de todas as maneiras possíveis, acreditando que a educação se desenvolve melhor quando se tem esse carinho e afetividade presentes no dia a dia da educação.

Concluimos ressaltando que atingimos nossos objetivos inicialmente planejados e foi uma ótima experiência atuar com essa turma. A atuação nos mostrou que somos capazes a novos desafios e nos identificamos com essa faixa etária, pois os alunos são comunicativos e curiosos. Com toda a certeza podemos dizer que somos gratas por poder atuar nesta turma, que nos deixou maravilhadas, encantadas e agradecidas.

REFERÊNCIAS

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência.** Universidade de Barcelona, Espanha. Trad: João Wanderley Geraldi. Vozes, 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil:** teoria, análise, didática. São Paulo:

uceff.edu.br

Centro Universitário FAI • |49| 3678.8700
Rua Carlos Kummer, 100
Bairro Universitário
Itapiranga - SC • 89896-000

Centro Politécnico • |49| 3319.3800
Av. Irineu Bornhausen, 2045 E
Bairro Quedas do Palmital
Chapecó - SC • 89814-650

Unidade Central • |49| 3319.3838
Rua Lauro Müller - 767 E
Bairro Santa Maria
Chapecó - SC • 89812-214

Moderna, 2000.

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

FARIA, Maria Alice. **Como usar a Literatura Infantil na sala de aula.** 4. ed. 2ª imp. São Paulo: Contexto, 2008.

GALVÃO, Izabel. **Wallon, Henri:** Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

GANDIN, Adriana Beatriz e FRANKE, Soraya Silveira. **A Organização de Projetos na Escola: um sonho possível!** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

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

IÇAMI, Tiba. **Disciplina, limite na medida certa.** São Paulo: Gente, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et all (BOMTEMPO, Edda). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

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

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. 13. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

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

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Trad: Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ArteMed, 1998.