



# XII Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"



20 a 22 de Setembro de 2018 São Cristóvão/SE/Brasil

ISSN: 1982-3657 | PREFIXO DOI 10.29380

Recebido em: **11/08/2018**

Aprovado em: **13/08/2018**

Editor Respo.: **Veleida Anahi - Bernard Charlort**

Método de Avaliação: **Double Blind Review**

Doi: <http://dx.doi.org/10.29380/2018.12.05.06>

LUDICIDADE E CORPOREIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OS JOGOS COMO FERRAMENTAS  
PARA ESTIMULAÇÃO DAS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS

EIXO: 5. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA

JAIANE MELO ALVES

**RESUMO** Esse artigo tem como objetivo apresentar reflexões vividas durante a prática do estágio supervisionado na Educação Infantil. Para tanto, buscou-se relatar o processo de imersão no estágio em suas distintas etapas, levando em consideração sua importância para a formação no curso de Pedagogia. Os principais teóricos utilizados para fundamentar esse trabalho foram: Lima (2003); Vieira (2009); Vygotsky (1991); Larousse (1982); Gil (2010); Ferreira (2004) entre outros. A metodologia de pesquisa utilizada nesse estudo foi de natureza qualitativa, sendo caracterizada como sendo uma pesquisa-ação, definida também como pesquisa de campo. Ademais, foi necessário realizar uma revisão bibliográfica com o intuito de aproximar as análises sobre estágio e sua relação com o objeto da aprendizagem na Educação Infantil. Palavras-chave: Educação Infantil. Estágio. Ludicidade. Corporeidade. Múltiplas Inteligências. **ABSTRACT** This article aims to present reflections during the supervised internship in Early Childhood Education. Therefore, we sought to report the process of immersion in the stage in its different stages, taking into account its importance for training in the course of Pedagogy. The main theorists used to fundar this work were: Lima (2003); Vieira (2009); Vygotsky (1991); Larousse (1982); Gil (2010); Blacksmith (2004) among others. The research methodology used in this study was qualitative in nature, being characterized as an action research, also defined as field research. In addition, it was necessary to carry out a bibliographical review with the purpose of approaching the analyzes on stage and its relation with the object of learning in Early Childhood Education. Keywords: Early Childhood Education. Internship. Ludicidade. Corporeity. Multiple Intelligences.

**INTRODUÇÃO** O presente artigo é resultado do estágio supervisionado que foi realizado no Centro Educacional Municipal de Paulo Afonso – CEMPA, na sala 9, no turno vespertino, com alunos do 2º ano da Educação Infantil, como atividade avaliativa do componente curricular Pesquisa e Estágio em Educação Infantil, tendo como intuito de proporcionar uma vivência da prática pedagógica na educação dos anos iniciais, para os discentes do curso de licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (Uneb), campus VIII, Paulo Afonso – BA. O componente curricular tem como finalidade à iniciativa para a pesquisa de acordo com as temáticas observadas em campo, momento de elaboração e execução do projeto de intervenção. O estágio se dividiu em quatro etapas, a primeira de observação, a segunda de participação efetiva, terceira de elaboração do projeto de intervenção e a quarta a regência, período de aplicação do projeto de intervenção. A observação realizada em horário oposto a aula, teve a duração de dez dias (duas semanas) no horário vespertino das 13:00 às 17:00 horas. O período de observação é o momento de suma importância para a pesquisa que será realizada, é o momento de conhecer a escola, conhecer os alunos, pois antes de elaborar qualquer plano ou traçar alguma intervenção, é necessário que se conheça para quem vai fazê-lo, assim como quais serão as possibilidades ou dificuldades as condições para executar. A segunda etapa constituiu na participação efetiva das estagiarias, com duração de três dias, período onde nos proporcionou um maior contato com as crianças e com a professora regente, onde auxiliamos em atividades em classe, participando de forma ativa e participativa das aulas. Depois de concluído as etapas de observação e coparticipação, iniciou o momento de planejamento e elaboração do projeto de intervenção no período de cinco dias, onde, em consenso foi acertada a temática a ser pesquisada e se deu início a elaboração do projeto de intervenção. A pesquisa que teve como temática ludicidade e corporeidade na educação infantil, e como projeto de intervenção, proposta de atividades lúdicas e que podemos estimular áreas como motricidade, interação social dentre outras, envolvendo os conteúdos presente no planejamento da escola. Por conseguinte veio à aplicação das atividades que foram realizadas durante cinco dias (uma semana), no primeiro dia foi realizado atividades como introdução aos hábitos de higiene, com fantoches, ampliação das habilidades motoras, atividade com massa de modelar. No segundo dia foi trabalhado a origem dos alimentos através da contação de história com a caixa das frutas e realizado um circuito com obstáculos. Já no terceiro dia, as alunas regentes utilizaram o quadro com alfabeto, construindo junto com os alunos os nomes de todos da turma, onde cada um colocou seu nome ao lado da letra que começa o mesmo. No quarto dia foi bingo com nomes das crianças e realizado um minimercado na sala de aula para trabalhar quantidade, números e conhecimento das notas de dinheiro e moedas. No

quinto e último dia, foram brincadeiras e Jogos, utilizando música, com tema Quem sou eu Essa atividade teve como finalidade levar aos alunos a refletirem e conhecerem as histórias e os significados de seus nomes, desenvolvendo a atenção para futura identificação de partes do corpo e órgãos dos sentidos, estimulando o raciocínio e a percepção visual entre outros aspectos.

## 2 CARACTERIZAÇÃO DO ESPAÇO DE ESTÁGIO

O Centro Educacional Municipal de Paulo Afonso – CEMPA, está localizado na rua travessa Luiz Viana Filho S/N - Zona Urbana - Centro, Paulo Afonso – BA, modalidade de ensino é pré-escola e educação infantil, sua infraestrutura, conta com água filtrada, esgoto da rede pública, lixo destinado à coleta periódica, acesso à Internet, suas dependências, 10 salas de aulas, sala de diretoria, sala de professores, cozinha, biblioteca, banheiro dentro do prédio, quadra esportiva, banheiro adequado à educação infantil, banheiro adequado aos alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, sala de secretaria, despensa, pátio coberto, pátio descoberto, lavanderia, contendo em média 31 funcionários. A instituição é bem organizada, possui uma rotina fixa e dividida em horários específicos, onde começa com o horário de chegada, logo após o horário para a realização das atividades, depois o horário do lanche que é realizado dentro da sala de aula, o horário do recreio que é realizado do pátio e por último a volta para sala, onde os alunos permanecem até o momento da saída. A sala também possui uma boa organização e iluminação, é limpa, porém não é ventilada. Dentro dela faz muito calor, nela contém mesas e cadeiras de cores variadas e adequadas para a faixa etária das crianças, a sala também é bastante colorida, decorada com alfabeto e números nas paredes, algumas atividades feitas pelos alunos, desenhos e um mural.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e a brincadeira por si só, mas incluem atividades que possibilitem momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos. Segundo Luckesi (2004) são aquelas que proporcionam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Nesse momento é que entra a importância da corporeidade nas atividades lúdicas, trabalhar o corpo, movimento, corpo saudável, essa também é tarefa da educação, principalmente na educação infantil, onde áreas como motricidade e lateralidade precisam ser estimuladas e trabalhadas. O conceito de corporeidade se dá a partir de um corpo no mundo, em que existe uma totalidade que age juntamente com as intenções. É por meio dele que se dá à manifestação, e este corpo junta-se com a manifestação gerada no mundo. Na visão de (DAOLIO, 1995, p.37) “o movimento corporal se dá através de várias culturas diferenciadas de cada povo, em que os mesmos além de terem semelhanças físicas, passam por variadas nacionalidades, essas experiências vividas ficam marcadas em cada corpo de cada sociedade. O controle do uso do corpo aparece, portanto, como necessário ao surgimento da cultura”. A cultura nada mais faz do que ordenar o universo por meio de organização de regras sobre a natureza. Segundo Kofes (1995), o corpo é uma expressão cultural uma vez que a mesma se expressa a partir de diferentes corpos, pois cada um se expressa diferentemente em forma de cultura. A corporeidade juntamente com a ludicidade pode auxiliar em vários aspectos no processo de formação e desenvolvimento das crianças. De acordo com Vieira (2009, p.22) o valor da corporeidade é gerado pelas seguintes ações:

- Conquista progressiva da autonomia, por meio do domínio emocional e da confiança em si.
- Conquista de um equilíbrio dinâmico, por meio do logro de uma suficiente satisfação da necessidade de movimento; diminuição da agressividade pela sublimação e pela necessidade de ajustar-se ao grupo etário.
- Adaptação da personalidade ao mundo físico, social e cultural em que deverá atuar, mediante experiências sociais e contatos humanos frutíferos, fortalecendo o espírito competitivo, indispensável no momento atual. Todos esses aspectos podem ser alcançados em jogos e brincadeiras, muitos educadores acreditam que momentos de brincar e fantasiar torna-se apenas um passatempo. Entretanto, é preciso observar que momentos como esses estimulam o crescimento e o desenvolvimento das crianças. Um dos grandes objetivos da aprendizagem é viabilizar as possibilidades lúdicas com objetivos de construções cognitivas e globais. Jogos e brincadeiras contribuem para a construção da autonomia e da criatividade, testando e explorando os momentos, utilizando as potencialidades de forma natural e espontânea. Para Vygotsky (1998), o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem. De acordo com Lima (2003, 2005) o jogo e

a brincadeira são elementos da cultura e, ao serem valorizados e empregados como recursos pedagógicos, podem contribuir para o desenvolvimento integral do educando. O professor exerce o papel de mediador entre a criança e a cultura lúdica, e a sua intervenção é essencial para que os educandos ampliem e diversifiquem os seus conhecimentos sobre os jogos. Vygotsky (1991) enfatiza que a criança quando brinca apresenta um comportamento mais desenvolvido do que aquele que apresenta na vida real. Nos brinquedos, ela tem oportunidades de trabalhar em grupo, imitar um comportamento mais avançado de outra criança ou então, com assistência do professor, poderá desenvolver funções e comportamentos que “estão presentes em estado embrionário” Huizinga (1990) foi um dos autores que mais se aprofundou no assunto, estudando o jogo em diferentes culturas e línguas. Segundo ele, o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais. Segundo Winnicott (1975) e Piaget (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear a sua brincar. Apesar disso, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento. Para Larousse (1982), existem diferenças entre os termos jogo, brinquedo e brincadeira, vejamos como esses termos são definidos: • Jogo – ação de jogar; folgado, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; jogos olímpicos; jogos de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra; • Brinquedo – objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira; • Brincadeira – ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro. Sendo assim, através do lúdico é possível adquirir uma aprendizagem significativa, durante as brincadeiras às crianças adquirem iniciativa e autoconfiança, quando lhes é permitido ter autonomia e liberdade. As atividades lúdicas, quando bem administradas, trazem diversos benefícios. Um dos principais benefícios dos jogos é a estimulação das inteligências múltiplas. O conceito de que o ser humano possui apenas uma inteligência única, vem sendo afastado graças a teoria do cientista Howard Gardner (1999), formado no campo da psicologia e da neurologia, causou um grande impacto na área educacional, com sua teoria das inteligências múltiplas, que incluem as dimensões linguística, lógico-matemático, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal. Gardner (1999) explicar quais as características de cada uma das inteligências, vejamos: • Inteligência linguística: se manifesta na habilidade para lidar criativamente com as palavras, em diferentes níveis de linguagem (semântica, sintaxe), tanto na expressão oral quanto na escrita (no caso de sociedades letradas). • Inteligência lógico-matemática: como diz o nome, é característica de pessoas que são boas em lógica, matemática e ciências. É a inteligência que determina a habilidade para o raciocínio lógico-dedutivo e para a compreensão de cadeias de raciocínios, bem como a capacidade de solucionar problemas envolvendo números e elementos matemáticos. • Inteligência musical: envolve a capacidade de pensar em termos musicais, reconhecer temas melódicos, ver como eles são transformados, seguir esse tema no decorrer de um trabalho musical e, mais ainda, produzir música. • Inteligência espacial: corresponde à habilidade de relacionar padrões, perceber similaridades nas formas espaciais e conceituar relações entre elas. Inclui também a capacidade de visualização no espaço tridimensional e a construção de modelos que auxiliam na orientação espacial ou na transformação de um espaço. • Inteligência corporal cinestésica: é uma das competências que as pessoas acham mais difícil aceitar como inteligência. Cinestesia é o sentido pelo qual percebemos nosso corpo - movimentos musculares, peso e posição dos membros etc. • Inteligência interpessoal: inclui a habilidade de compreender as outras pessoas: como trabalham, o que as motiva, como se relacionar eficientemente com elas. • Esse tipo de inteligência é a que sobressai nos indivíduos que têm facilidade para • O relacionamento com os outros, tais como terapeutas, professores, líderes políticos, atores e vendedores. • Inteligência intrapessoal: é a competência de uma pessoa para se autoconhecer e estar bem consigo mesma, administrando seus sentimentos e emoções a favor de seus projetos. Posteriormente Gardner (1999) acrescentou à lista as inteligências natural (reconhecer e classificar

espécies da natureza) e existencial (refletir sobre questões fundamentais da vida humana) e sugeriu o agrupamento da interpessoal e da intrapessoal numa só. O que faz as pessoas desenvolver suas capacidades é a educação que ela recebe, ou seja os estímulos que ela recebe, desde o nascimento à educação, durante sua vida, podemos concluir que se faz mais que necessário que desde a educação infantil, as crianças sejam estimuladas, de modo quer, possa ser desenvolvida diversas áreas. A orientação proposta nos PCNs está situada nos princípios construtivistas e apoia-se em modelo de aprendizagem que reconhece a participação construtiva do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação e informação em que a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades operatórias favoreçam a inserção do aluno na sociedade que o cerca e, progressivamente, em um universo cultural mais amplo. Para que essa orientação se transforme em uma realidade concreta é essencial a interação do sujeito com o objeto a ser conhecido e, assim, a multiplicidade na proposta de jogos concretiza e materializa essas interações.(ANTUNES, 2014, p.43). Entretanto para que os jogos sejam utilizados como uma ferramenta pedagógica faz necessário que haja um rigor, ou seja, que ele seja inserido em um planejamento devem ser jogos com qualidade, que provoque o raciocínio, que o instigue. Segundo Antunes (2014) os jogos extremamente “fáceis” ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam seu desinteresse e, o que é pior, sua baixa estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso. Desse modo, os jogos podem ser utilizado para trabalhar questões de autoestima, quando o aluno sentir dificuldades em um dos jogos proposto, o professor entra com a mediação, insinuando e auxiliando o mesmo para que desperte o interesse da criança na realização da atividade proposta. Os jogos não devem ser impostos com uma atividade, mas sim buscar insinuar a prática lúdica, ao querer brincar por prazer, para que os jogos possam ser prazerosos é necessário um bom ambiente, um espaço onde as crianças possam se movimentar, onde seja limpo, e tenha condições confortáveis para a presença das crianças.

### 3 METODOLOGIA DE PESQUISA

O estudo teve como sujeitos os alunos do 2º ano da Educação Infantil da escola CEMPA, na sala 9 do turno vespertino. Diante de todas as informações e explicações para solucionar as dúvidas que surgiram diante da escolha do tema e do contexto teórico a cerca do tema gerador e suas nuances, a metodologia será pautada de modo que possamos realizar momentos de leitura, jogos e brincadeiras em uma perspectiva lúdica, porém sempre com enfoque pedagógico. A pesquisa realizada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, a qual nos garante a representação de dados, baseados em critérios de qualidade e não numéricas acerca do problema investigado. Segundo André e Ludke (2013), não se pode separar a abordagem qualitativa da educação e dentro da pesquisa deve haver uma interação entre o pesquisador, sujeito da pesquisa e o objeto da pesquisa, porque, é neste momento que o mesmo põe em prática tudo que sabe sobre a teoria. Segundo Chizzotti (2001, p.79) a abordagem qualitativa parte do fundamento de que há relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam suas ações. O presente projeto será conduzido através da pesquisa-ação, que tem como objetivo promover uma estrutura de relação entre os pesquisadores e pessoas envolvidas no estudo da realidade, numa perspectiva de possibilitar a ação por parte das pessoas implicadas no processo investigativo, estando centrada no agir participativo e na ideologia de ação coletiva. A pesquisa-ação como método agrega várias técnicas de pesquisa social. Utiliza-se de técnicas de coleta e interpretação de dados, de intervenção na solução de problemas e organização de ações, bem como de técnicas e dinâmicas de grupo para trabalhar com a dimensão coletiva e interativa na produção do conhecimento e programação de ação coletiva. Sobre a pesquisa-ação, Chizzotti (2001, p.100) afirma que esse tipo de pesquisa “propõe uma ação deliberada visando uma mudança no mundo real, comprometida com um campo restrito, englobado em um projeto mais geral e submetendo-se a uma disciplina para alcançar os efeitos do conhecimento”. A escolha da metodologia também contribui de modo a possibilitar as professoras regentes da sala, transformações qualitativas em seus fazeres pedagógicos. De modo que mesmo após o processo de intervenção, elas possam inserir em suas práticas no dia a dia, as brincadeiras, jogos e momentos de leitura, de acordo com a perspectiva da

teoria, objetivando a cooperação para o desenvolvimento infantil. 4 ANÁLISE DA PRÁTICA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO A observação foi a primeira etapa do estágio, momento em que conhecermos a escola, sua estrutura, a sala de aula, os alunos, docentes, como são ministradas as aulas, quais conteúdos o professor trabalha em sala, e quais suas metodologias de ensino, em vista que o resultado final do estágio seria um projeto de intervenção, onde o mesmo deveria colaborar com alguma carência existente, essa etapa que possibilita que essas temáticas apareçam. Este é o procedimento fundamental na construção de hipóteses. O estabelecimento assistemático de relações entre os fatos no dia a dia é que fornece os indícios para a solução dos problemas propostos pela ciência. Alguns estudos valem-se exclusivamente de hipóteses desta origem. (GIL, 2010. p. 20). A segunda etapa se constitui na participação efetiva dos estagiários nas atividades na sala de aula, onde auxiliamos junto às crianças, nas dificuldades que apresentava diante as atividades, foi nessa etapa, que aplicamos uma singela sondagem, com o intuito de recolher mais informações sobre quais os conhecimentos que as crianças já conseguiram aprender, e quais eram as dificuldades que elas estavam tendo. Nossa sondagem foi realizada da seguinte maneira, chamamos um aluno de cada vez, e solicitamos que eles inscrevessem o nome deles, em seguida que os mesmo fizesse a leitura, silabando, a maioria conseguiu escrever o nome completo, a minoria só conseguiu escrever olhando o nome escrito no caderno de classe, no momento da leitura, não conseguiam ler silabando, eles falavam que era o nome, pois eles o reconheciam, mas era notório que ainda não conseguia realizar a leitura. Diante dos resultados, e da notória dificuldade na escrita e na leitura, trouxemos essas dificuldades para nosso projeto, Ludicidade e Corporeidade na educação infantil, iniciava ai nossa terceira etapa, momento de complementar nossos conhecimentos sobre a temática, aprofundando nossas leituras em teóricos como Vieira (2009), Vygotsky (1991), Huizinga (1990) entre outros que trouxeram embasamento para fundamentar nossas ideias sobre a importância do lúdico na infância, assim como, na educação infantil. Momento de planejar as aulas, além do lúdico, nossa proposta teria que ter atividades que pudesse auxiliar no processo de aquisição da linguagem escrita, que de acordo com os resultados da sondagem, era uma área com déficits. É importante frisar, que a professora regente da turma nos solicitou que trabalhássemos os conteúdos já programados no planejamento da escola. A escola que trabalha com eixos temáticos na educação infantil, são eles, movimento, música, artes visuais, natureza e sociedade, matemática e linguagem oral e escrita. Primeiro dia da regência, as atividades trabalhadas foram: • Contação de História: A Ovelha Rosa da Dona Rosa. • Roda de Conversa sobre os Hábitos de Higiene. • Introdução aos hábitos de higiene, com fantoches. • Ampliação das habilidades motoras: atividade com massa de modelar. • Colorir as letras do alfabeto para decorar a sala com as mesmas. A contação de historia sempre no inicio da aula, foi uma proposta lúdica de iniciar as aulas de uma forma mais prazerosa, além de quer se quisermos forma leitores, precisamos trazer a leitura para a sala de aula, as historias sempre bem ilustradas, e solicitávamos que eles observassem as ilustrações e nos fala-se o que eles viam, ou seja, leitura de imagens. A roda de conversa além de constatar o que eles já sabem sobre a temática proporciona uma socialização entre as crianças, importante para a formação social. Aprender com fantoches fica muito mais significativo para a criança, que somente através da aula expositiva do professor. Atividade com massinha foi o momento sensorial, e atividade no dia foi fazer a primeira letra do nome deles, com a massinha. As letras do alfabeto depois de serem pintadas por eles foram coladas na parede da sala, onde fizemos a leitura das mesmas, e a cada letra que tinha, pela qual iniciava o nome de algum aluno, era citado, para reforça essas referencias entre letra e o nome de um colega de sala. Segundo dia, atividades realizadas foram: • Origem dos alimentos: Contação de história com a caixa das frutas ( historia sobre alimentação). • Circuito • Jogos com bola, futebol, queimada, bola na roda. Mais uma vez uma historia para iniciar a aula, essa contextualizando o conteúdo a ser trabalho naquele dia, o que proporcionou logo após já uma roda de conversa onde eles mesmo foram falando sobre o assunto, trazendo seu conhecimento. Depois só mediamos sobre pontos que eles não trouxeram, e abordamos a importância da alimentação para a saúde e para crescer forte e saudável. O circuito além de trabalhar áreas como motricidade e equilíbrio foi um momento de diversão, com jogos, durante os jogos fizemos divisão de grupo, onde ficaram meninas e meninos no mesmo grupo, pois o que constatamos durante a observação é que há muito a separação entre meninas e meninos,

não somente em brincadeiras mais também em filas. No terceiro dia, as atividades foram:

- Quadro com alfabeto.
- Conhecendo os números 0 a 30 utilizando o concreto

No primeiro momento foi realizada a construção de quadro com os nomes de todos da turma, onde cada um teve que colocar seu nome ao lado da letra que começa o mesmo, no quadro terá todas as letras do alfabeto. Durante a intervenção as atividades aplicadas, tinha o objetivo de trabalhar com o nome próprio, pois para a aquisição da escrita é necessário trabalhar a alfabetização, através de palavras estáveis. Segundo Leal (2004) na alfabetização, pode-se realizar atividades em que os alunos aprendam um conjunto de palavras que possam servir de fontes de informações para a escrita de outras palavras. O conhecimento dos números foi realizado utilizando o concreto, levamos tampinhas de garrafas Pete, fizemos operações como subtração e soma. No quarto dia, as atividades realizadas foram:

- Contação de História: O Macaco tocador de violão.
- Bingo com nomes das crianças.
- Vamos ao mercador: trabalhar quantidade, números e conhecimento das notas de dinheiro e moedas.

Foi iniciada a aula com a contação de história, o bingo, trabalhando o conhecimento das letras, utilizando a estratégia de palavras estáveis, que no caso os nomes deles, e a brincadeira de ir ao mercado, foi uma forma lúdica de além de ensinar conceitos da matemática, foi trabalhado conhecimento de notas (dinheiro), além que para realizar a atividade foi dividida a sala em grupos onde eles teriam que ajudar uns aos outros para realizar a atividade. O agrupamento é uma forma eficaz de se trabalhar em sala de aula em diversas finalidades. Segundo Ferreira (2004) a prática de montar os agrupamentos produtivos é muito significativa, pois a sala de aula é composta de forma heterogênea ( com pessoas em diferentes níveis de conhecimentos) e não homogênea ( todos com o mesmo nível de conhecimento, fazendo com que os alunos aprendam uns com os outros e não todos os alunos aprendendo somente com o professor). No quinto dia, as atividades realizadas foram:

- Contação de História: As Bonecas da Fabrica.
- Brincadeiras e Jogos, Utilizando Musica.
- Projeto Quem sou eu : Saber a história de sua vida, conhecer a história e o significado de seu nome, desenvolver a atenção para futura identificação de partes do corpo e órgãos dos sentidos, estimular o raciocínio e a percepção visual entre outros aspectos.

No último dia de regência, mais uma vez com a proposta da contação de historia, a mesma trouxe frases impactantes por parte dos alunos e alunas, a principio pelo tema da historia “As bonecas da fabrica”, alguns meninos falaram que não queria ouvir a historia porque boneca era coisa de menina, e frases como, “ quem brinca com boneca e menina”, e quando os indaguei sobre o por que, eles somente falavam quer, “ quem brinca com boneca é viado”, e as meninas reforçavam essa ideia, o que nos deixou perplexa com frases tão machistas, diante disso falamos que boneca é um brinquedo que ambos os sexos podem brincar, como nossas atividades seria encerradas naquele dia, não podemos intervir nessa problemática, além da conversa que tivemos. Projeto Quem sou eu, é uma proposta de autoconhecimento, além de trabalhar a diversidade entre as crianças, que elas são diferentes, que cada uma tem suas característica próprias. O estágio em suma foi enriquecedor do ponto de vista do conhecimento, das experiências, a principio o medo e o receio em relação à sala de aula se torna inevitável, diante do novo, aos poucos interagindo com as crianças e com as docentes, fomos compreendendo a realidade da educação do município, as crianças com suas particularidades, contextos sociais diversos e o notório o carinho e o amor das mesmas por nos, isso humanizar cada vez mais, a humanização é uma característica indispensável nos seres humanos, e se tratando de professores se faz mais que necessário, principalmente na educação infantil.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS** O estágio supervisionado, além de um componente avaliativo, é um instrumento pelo qual o discente de pedagogia vai vivenciar experiências para além das paredes da universidade. Buscando relacionar teoria e prática, o saber docente não somente se faz da prática, sendo necessário se fundamentar nas diversas teorias, para que se possam ter diferentes pontos de vista para a tomada de decisões, assim como a prática pode ser ponto de partida para investigações e pesquisa para desenvolver novas teorias, tudo isso tem como finalidade desenvolver uma prática pedagógica mais autônoma e emancipatória. O contato com crianças de diversas realidades sociais, culturais e econômicas, revela que a educação é diversa e que cabe ao professor aceitar essas diferenças, proporcionando uma convivência mediada por respeito, trabalhar sua prática respeitando as dificuldades que cada criança apresenta, em vista que seu contexto social interfere diretamente no processo educacional. A educação infantil como base para a formação da criança é de suma

importância que se haja estimulação para o desenvolvimento de suas capacidades, tais como cognitivas, motoras e psicológicas. Sendo assim, os jogos e brincadeiras desempenham esse papel, dando diversos estímulos para que a criança possa se familiarizar com o mundo real e o imaginário. Em suma o estágio foi enriquecedor para ambas as partes, para as crianças que desfrutaram de aulas mais dinâmicas e lúdicas, onde foi bastante satisfatória do ponto de vista tanto do conhecimento, quanto do brincar, além disso, as atividades foram aceitas e muito elogiadas pela professora regente, mostrando assim que estávamos no caminho certo, diante das metodologias que foram utilizadas para ministrar as aulas, todas essas experiências são enriquecedoras para a jornada de futuros educadores. Importante salientar as diversas temáticas que surgiram durante o dia a dia em sala pontos que devem ser investigados por parte dos professores, para que novos conhecimentos sejam elaborados, partindo da prática.



## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso, **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20. Ed.Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

BORGES CORREIA DE ALBUQUERQUE, Eliana e FERRAZ LEAL, Telma. **A alfabetização de jovens e adultos em uma perspectiva de letramento**. 2004.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas-SP. Papyrus, 1995.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em Processo**. 15ª.ed.SP: Cortez. 2004.

GARDNER, Howard. **Inteligência: um conceito reformulado**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5ª Edição.São Paulo: Atlas.2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

LAROUSSE, K. **Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse**. Rio de Janeiro: Larousse, 1982.

LIMA, J. M. de. A importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento das múltiplas inteligências da criança. In: **Atuação de Professores: propostas para ação reflexiva no Ensino Fundamental**. Araraquara: JM Editora, 2003.

LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaio 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **Múltiplas Inteligências na Prática Escolar**. Cadernos da TV Escola. Brasília.1999.

VIEIRA, Martha Bezerra. **Uma expressão de Corporeidade na Educação Infantil**. Rio de Janeiro. Shape. 2009.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.