



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LAVRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ANA PAULA MARQUES
FELLIPE CARVALHO SANTOS
GLEICIELE ROSA DE MORAIS RODRIGUES
JÚLIA DE MORAES COELHO AMÂNCIO**

PORTFÓLIO ACADÊMICO

**A LUDICIDADE DURANTE A FORMAÇÃO ACADÊMICA: RELATOS DE
EXPERIÊNCIAS DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE ESTUDANTES DO CURSO DE
PEDAGOGIA EM TEMPO DE PANDEMIA**

LAVRAS - MG

2023

ANA PAULA MARQUES
FELLIPE CARVALHO SANTOS
GLEICIELE ROSA DE MORAIS RODRIGUES
JÚLIA DE MORAES COELHO AMÂNCIO

PORTFÓLIO ACADÊMICO

**A LUDICIDADE DURANTE A FORMAÇÃO ACADÊMICA: RELATOS
DE EXPERIÊNCIAS DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE ESTUDANTES
DO CURSO DE PEDAGOGIA EM TEMPO DE PANDEMIA**

Portfólio Acadêmico apresentado ao Centro
Universitário de Lavras, como parte das
exigências do curso de graduação em
Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Kamila Amorim.

LAVRAS – MG

2023

**Ficha Catalográfica preparada pelo Setor de Processamento Técnico da Biblioteca
Central do UNILAVRAS**

M3571 Marques, Ana Paula.
A ludicidade durante a formação acadêmica: relatos de experiências de práticas pedagógicas de estudantes do curso de pedagogia, em tempo de pandemia / Ana Paula Marques, Felipe Carvalho Santos, Gleiciele Rosa de Moraes Rodrigues, Júlia de Moraes Coelho Amâncio – Lavras: Unilavras, 2023.

51f.:il.

Portfólio acadêmico (Graduação em Pedagogia) – Unilavras, Lavras, 2023.

Orientador: Prof.^a Kamila Amorim.

1. Ludicidade. 2. Pedagogia. 3. Pandemia. 4. Covid 19. I. Santos, Felipe Carvalho. II. Rodrigues, Gleiciele Rosa de Moraes. III. Amâncio, Júlia de Moraes Coelho. IV. Amorim, Kamila. (Orient.). V. Título.

**ANA PAULA MARQUES
FELLIPE CARVALHO SANTOS
GLEICIELE ROSA DE MORAIS RODRIGUES
JÚLIA DE MORAES COELHO AMÂNCIO**

PORTFÓLIO ACADÊMICO

**A LUDICIDADE DURANTE A FORMAÇÃO ACADÊMICA: RELATOS
DE EXPERIÊNCIAS DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE ESTUDANTES
DO CURSO DE PEDAGOGIA EM TEMPO DE PANDEMIA**

Portfólio Acadêmico apresentado ao Centro
Universitário de Lavras, como parte das
exigências do curso de graduação em
Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Kamila Amorim.

APROVADO EM: 19/05/2023.

ORIENTADORA

Profa. Ma. Kamila Amorim

MEMBROS DA BANCA

Profa. Ma. Kamila Amorim

Profa. Dra. Eliane Viane de Carvalho

Profa. Ma. Aline Fernandes de Melo

LAVRAS - MG

2023

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que nos deu forças e sabedoria para conquistar nossos objetivos e metas.

A nossos familiares e amigos, que nos apoiaram e ajudaram, em todos os momentos, pois, sem amor, carinho e apoio emocional, não seria possível termos chegado tão longe em nossa trajetória acadêmica.

Aos alunos do curso de Pedagogia 2019/2, que estiveram presentes, durante todo o nosso percurso; somos gratos pelo companheirismo de cada um e imensamente felizes por finalizarmos o curso juntos.

Aos professores do curso de Pedagogia, por todo o ensinamento e comprometimento conosco durante o curso.

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão ao Centro Universitário de Lavras, o Unilavras, por nos ter proporcionado uma formação de excelência e pelos recursos disponibilizados durante a elaboração do nosso TCC. Sem dúvida, a contribuição da faculdade foi fundamental para o nosso sucesso acadêmico e profissional.

Em especial, à nossa orientadora, professora Kamila Amorim, por aceitar nos orientar com grande responsabilidade, dedicação e paciência.

Ao aluno Fellipe Carvalho Santos, fazemos um agradecimento especial à sua dedicada mãe Denísia Aparecida Carvalho Santos, que, durante todo o curso, fez-se presente junto a ele, contribuindo com a escrita, em todas as disciplinas, ao longo de todo o curso, colaborando, assim, com o desenvolvimento e conclusão do curso.

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho primeiramente a Deus, que nos abençoou para que chegássemos até aqui e sem Ele nada seria possível. Aos nossos familiares e amigos, que nos apoiaram e estiveram ao nosso lado durante esta trajetória. Ao corpo docente e discente do Unilavras e, em especial, à nossa orientadora professora Kamila Amorim que esteve ao nosso lado diante das adversidades que são próprias de um trabalho de conclusão de curso, com sua postura impecável e incentivo sendo um pilar para a conclusão deste texto.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EAD	Educação a Distância
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UNILAVRAS	Centro Universitário de Lavras
PROUNI	Programa Universidade Para Todos
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Cartas.	16
Figura 2	Tabuleiro.	17
Figura 3	Confecção do jogo da memória.	19
Figura 4	Criança de oito anos jogando o jogo da memória e doação do jogo para a escola.	20
Figura 5	Confecção do jogo de tabuleiro.	21
Figura 6	Pergunta que fazia parte do jogo.	22
Figura 7	Painel Sensorial.	24
Figura 8	Montagem do jogo de Painel de Labirinto.	25
Figura 9	Alinhavos em forma de figuras.	27
Figura 10	Foto retirada do vídeo da atividade.	28
Figura 11	Confecção do jogo "Roleta de Números".	30
Figura 12	Jogo "Roleta de Números".	30
Figura 13	Elaboração e confecção do painel matemático.	32
Figura 14	Criança resolvendo as operações no painel, com o uso da "mão de papel".	32
Figura 15	Elaboração do jogo de encaixe das formas geométricas.	33
Figura 16	Finalização do jogo.	33
Figura 17	Foto do jogo finalizado.	34
Figura 18	Jogo "Máquina de soma" finalizado.	35
Figura 19	Livro "Animais de estimação Brincalhões".	38
Figura 20	Contação de história.	39
Figura 21	Contação de história.	39
Figura 22	Livro "Ser idoso é..." escritor Fábio Sgroi.	41
Figura 23	Contação de história na sala de aula.	41
Figura 24	Alunos fantasiados de personagens da história.	42
Figura 25	Fantasia de cachinhos dourados e os três Ursos.	42
Figura 26	Contação da História.	44
Figura 27	Contação da História ao ar livre.	44
Figura 28	Durante a Contação de História.	45

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	DESENVOLVIMENTO	14
2.1	ATIVIDADE: Fundamentos teórico-metodológicos da história.....	15
2.2	ATIVIDADE - Psicomotricidade	22
2.3	ATIVIDADE: Fundamentos metodológicos da matemática	29
2.4	ATIVIDADE: Ludicidade e contação de história	36
3	APRENDIZADOS E DESAFIOS: NOSSA TRAJETÓRIA EM TEMPO DE PANDEMIA	46
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	50

1 INTRODUÇÃO

No Meio do Caminho
No meio do caminho tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
tinha uma pedra
no meio do caminho tinha uma pedra.

Nunca me esquecerei desse acontecimento
na vida de minhas retinas tão fatigadas.
Nunca me esquecerei que no meio do caminho
tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
no meio do caminho tinha uma pedra.
Carlos Drummond de Andrade (1928)

Este trabalho se trata de um texto organizado por nós, estudantes do curso de Pedagogia do Unilavras, com o objetivo de ser apresentado como trabalho de conclusão de curso. O texto foi realizado em grupo, que é composto por Ana Paula, Gleiciele, Júlia e Fellipe, com a finalidade de apresentar criticamente os trabalhos realizados, ao longo da nossa trajetória acadêmica, dentro do recorte temporal dos anos de 2019 até 2023.

É possível afirmar que as atividades apresentadas aqui, escolhidas por nós, foram significativas e nos afetaram de alguma maneira, seja durante o curso, seja no vislumbre do exercício da docência junto ao compromisso da construção e concretização de uma prática pedagógica comprometida com a ética e com a qualidade da educação.

O Centro Universitário de Lavras orienta que o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) seja estruturado na modalidade portfólio. O portfólio deve conter “a descrição e análise das atividades desenvolvidas nos estágios supervisionados, estágios não obrigatórios e/ou disciplinas regulares da matriz curricular elencadas pelo colegiado de curso e cursados nos períodos antecedentes à disciplina de TCC” (CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LAVRAS - UNILAVRAS, 2016, p. 3).

O portfólio é uma listagem de atividades realizadas durante o curso, registros organizados de forma cronológica, e a elaboração do portfólio consiste em descrever experiências vividas durante a vida acadêmica. Pode-se dizer que o portfólio é uma ferramenta alternativa para avaliação, conduzindo o aluno a uma autorreflexão e, posteriormente, a uma autoavaliação (CROCKETT, 1998). Sendo assim, um portfólio pode incluir planos de reflexões sobre as disciplinas vivenciadas, relatórios, síntese de discussão, produções escritas e gravadas. Gelfer e Perkin (1998, p. 44) afirmam que esses tipos de trabalhos:

são mais que simples arquivos ou uma coleção de performances dos alunos. Um portfólio pode ser considerado como um arquivo em expansão dos trabalhos do estudante. Pode ser estruturado de acordo com a área de interesse, conhecimento, habilidades, temas e progressos diários.

Afinal o portfólio representa os esforços do indivíduo numa área de estudo, demonstrando sua integração e aplicação, no desenvolvimento dos trabalhos, tendo como base cenários reais, selecionados, justificados quanto aos conhecimentos previstos.

O portfólio desenvolvido contém a descrição e ilustração das atividades desenvolvidas, durante o curso de Pedagogia, no período de 2019 até 2023, bem como a discussão dos processos técnicos e outras peculiaridades observadas e/ou executadas, fundamentadas com base na literatura científica; considerações finais com avaliação crítica e reflexiva das atividades vivenciadas ante a compreensão da realidade (UNILAVRAS, 2016, p. 3).

A escolha da Professora Kamila Amorim, como nossa orientadora, deu-se, a partir de nossas avaliações, pelo seu comprometimento enquanto profissional, bem como sua capacidade enquanto professora. Nós a escolhemos por observar, durante o curso, que sua autonomia e proximidade com a turma facilitaria o diálogo e todo o processo de orientação.

Conforme citado anteriormente, para produzir este portfólio, foi formado um grupo com quatro integrantes, a seguir, cada integrante irá se apresentar brevemente.

Meu nome é Ana Paula Marques, tenho 25 anos, moro em Lavras e estou finalizando o curso de Pedagogia na modalidade a distância (EAD), no Centro Universitário de Lavras. Ingressei no curso de Pedagogia, no segundo semestre do ano de 2019, pelo Programa Universidade para todos (PROUNI). Ao entrar no curso, ainda não tinha a certeza se era o que eu realmente me via realizando, mas foi no 1º período que comecei um Estágio Não Obrigatório e me vi sendo Pedagoga. Os momentos de estágios, não obrigatório ou obrigatório, foram os mais marcantes para mim, durante os quais me vi mais próxima da profissão e tive a certeza de que estar em sala de aula é o ambiente em que quero trabalhar. O mais difícil foi conseguir conciliar trabalho e faculdade, mas acredito que todo o esforço valeu a pena e, ao fim, só tenho a agradecer por tudo que aprendi.

Meu nome é Gleiciele Rosa de Moraes Rodrigues, tenho 30 anos, moro em Perdões, ingressei no curso de Pedagogia (EAD) no Centro Universitário de Lavras no segundo semestre de 2019 pelo PROUNI. Quando ingressei no curso, não imaginava a importância da Pedagogia, o quanto mudaria minha forma de ver o mundo. No começo da minha trajetória, foi desafiador articular os estudos, trabalho e família, mas devagar fui aprendendo a manipular meu tempo, organizando-me de uma maneira que não dificultasse tirar um momento para os meus estudos.

Durante o curso de Pedagogia, passamos por várias disciplinas que trabalhamos na elaboração de jogos, brinquedos educativos, Literatura e Contação de História, disciplinas que me envolveram trazendo lembranças da infância, deixando a aprendizagem se aprofundar no lúdico no desenvolvimento da criança. A oportunidade do estágio obrigatório e não obrigatório me possibilitou articular tudo que foi estudado, no período das disciplinas do curso, desenvolver habilidades e ter aprendizagem. Sou grata por todos os desafios enfrentados, os quais trouxeram grande aprendizagem para a minha vida acadêmica, mudando a maneira de ver, refletir e agir diante dos obstáculos. Hoje sei o quanto é importante ter formação de Ensino Superior, a formação ajuda o indivíduo no meio pessoal e social, traz o autoconhecimento, independência, melhorando a qualidade de vida, ponto de vista, reflexão e desenvolvimento da autonomia.

Meu nome é Júlia de Moraes Coelho Amâncio, tenho 23 anos, resido em Lavras/Minas Gerais, ingressei no curso de Pedagogia EAD do UNILAVRAS pelo programa PROUNI, no 2º semestre do ano de 2019. A minha paixão pela profissão surgiu desde criança ao ter mais contato com a escola do meu bairro onde minha mãe trabalha há 14 anos em serviços gerais. Sempre estive ligada ao convívio escolar da minha comunidade e desde pequena tinha o desejo de me tornar professora para contribuir na melhoria da educação. Senti parte da graduação quando iniciei meu estágio não obrigatório, que foi realizado por dois anos, quando estava no 4º período; essa experiência foi o demonstrativo, na prática, do compromisso e paixão que como futura docente pude sentir.

Meu nome é Felipe Carvalho Santos, tenho 31 anos, moro em Lavras. Iniciei minha trajetória no Unilavras, no ano de 2019, pelo programa PROUNI. Eu me encantei pelo curso de Pedagogia, no ano de 2017, quando terminei o curso de Magistério. Logo de imediato, foi um grande desafio por ser um homem cadeirante a cursar Pedagogia. No primeiro período, tive uma disciplina com que me identifiquei bastante, Educação Especial. Um outro desafio foi como seria cursar uma faculdade, imaginando como seria a aceitação dos demais alunos comigo, pois estava entrando em um ambiente desconhecido. No estágio, eu me senti parte da comunidade escolar de forma efetiva, em especial, no estágio de gestão, em que pude ver como ocorre o funcionamento escolar por meio de análises de documentos e normas a serem seguidas. Espero que, enquanto pedagogo, eu consiga realizar um trabalho que possa, à medida do possível, impactar de maneira positiva a vida das pessoas.

E esses somos nós, os autores deste portfólio e, em conjunto, escolhemos as seguintes atividades que marcaram nosso percurso e que foram vivenciadas por todos nós. São elas: atividade da Disciplina Fundamentos Teóricos-Metodológicos Da História (realizada no ano de 2021); atividade da Disciplina Psicomotricidade (realizada no ano de 2021); atividade da Disciplina

Fundamentos Teóricos-Metodológicos da Matemática (realizada no ano de 2022); e atividade da Disciplina Ludicidade e Contação de História (realizada no ano de 2022).

No início deste trabalho, trouxemos um poema que julgamos ser pertinente às análises que aqui seguirão.

"No Meio do Caminho" é um poema modernista escrito por Carlos Drummond de Andrade, um dos poetas mais importantes da literatura brasileira. Publicado pela primeira vez em 1928, a simplicidade do poema é um ponto forte, pois Drummond consegue transmitir uma mensagem profunda com poucas palavras. A imagem de um obstáculo, no meio do caminho, que impede o caminhante de seguir adiante, pode ser interpretada de diversas formas, como uma metáfora para os obstáculos que encontramos na vida, para as dificuldades do país em se desenvolver, ou mesmo para a busca por uma identidade cultural brasileira.

O curso de pedagogia EAD é realizado a distância e uma vez ao mês tínhamos encontros presenciais aos sábados. Neste dia, acontecia a metodologia ativa, aula prática presencial na parte da manhã e, posteriormente, a realização da avaliação na parte da tarde. Mas tudo mudou com a chegada da pandemia, nossas aulas de metodologia ativa de modo presencial foram suspensas, passando ao modo online, bem como as nossas atividades de estágio supervisionado, que, a princípio, aconteciam presencialmente e passou-se para o modo remoto. Foi um dos obstáculos que tivemos de enfrentar, alguns cursos de extensão deixaram de acontecer e os que ficaram passaram a ser de modo remoto também.

Nos encontros presenciais, podíamos ter um contato mais íntimo com os professores e colegas de curso, fazíamos atividades práticas, rodas de conversa e, também, era um momento de calma e confiança, para realizar a avaliação que aconteceria na parte da tarde. Mas, com a pandemia, tudo isso mudou, o contato com a faculdade acabou, as avaliações se tornaram online e a comunicação totalmente a distância. Isso nos afetou, pois o curso proporcionava relações de afeto presencialmente, mas, com o distanciamento, foi necessário que tudo isso ficasse pela tela do computador.

Quando citamos o poema de Carlos Drummond, olhamos o que passamos durante o curso, com a pandemia, com as mudanças que enfrentamos, vemos que o poema nos traz a frustração que sentimos, quando nossos planos foram interrompidos, seja com a pandemia ou qualquer outro motivo. O poema nos lembra que a vida é cheia de obstáculos e que nem sempre podemos prever ou controlar o que acontece conosco. No entanto, também, lembra-nos de que temos a capacidade de superar esses obstáculos e continuar em frente, mesmo que isso signifique encontrar um novo caminho ou mudar nossos planos.

2 DESENVOLVIMENTO

Neste momento do texto, serão apresentadas as atividades que foram desenvolvidas por nós, ao longo do curso de graduação em Pedagogia. O grupo optou por rememorar e descrever criticamente aquelas atividades realizadas na prática e que, de certa forma, deixaram marcas positivas em nossa formação. Acredita-se que tais atividades foram escolhidas com o intuito de trazer à memória, um conhecimento caro ao grupo, qual seja, a prática da ludicidade na aprendizagem educacional.

A Pedagogia é muito além de uma profissão, acreditamos que ela nos humaniza, transforma-nos em pessoas com um olhar mais detalhado, desperta a afetividade que também é de grande importância para a construção de uma aprendizagem de qualidade e efetiva. Durante todo o percurso do curso de graduação em Pedagogia, o sentimento foi o de que o mundo e as possibilidades de construção do conhecimento se mostravam de maneira real e mágica, em um percurso tão agradável que sequer percebemos a dinâmica densa de estudos que, por vezes, é apresentado no ensino superior.

O curso de Pedagogia do Unilavras nos ensinou que o professor tem um papel importante na mediação das brincadeiras, pois deve estar atento ao interesse de aprender dos seus alunos, é preciso criar vínculos afetivos estimulando o desenvolvimento cognitivo, socioemocional.

Sobre esse assunto, destacamos que aprendemos também, na vivência, diversas formas metodológicas, para utilizar a ludicidade na aprendizagem e como o aluno pode aprender brincando e que a brincadeira deve ter significado.

As atividades selecionadas foram confecção de jogos ou brinquedos, para as disciplinas de Fundamentos Teóricos e Metodológicos da História, Fundamentos da Psicomotricidade e Fundamentos Metodológicos da Matemática, realizadas no 4º, 5º e 6º períodos, nos anos de 2021 e 2022 e uma contação de história para a disciplina de Ludicidade e Desenvolvimento realizada no ano 6º período no ano de 2022.

A seguir, serão apresentadas análises individuais, a respeito de cada ato, sendo importante destacar que elas foram organizadas aqui em ordem temporal.

2.1 ATIVIDADE: Fundamentos teórico-metodológicos da história

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2017), para se pensar o ensino de História, é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes tipos de documentos capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço e das relações sociais em que os sujeitos estão envolvidos (BRASIL, 2017).

Na disciplina de Fundamentos Teórico-Metodológicos da História, ministrada pela professora Kamila Amorim, no ano de 2021, no 1º semestre, nós aprendemos a importância das crianças conhecerem sobre a história e refletirem sua postura na sociedade.

Nós, Ana Paula e Gleiciele, tivemos a oportunidade de aprender melhor sobre Patrimônio Histórico e Cultural e, para colocar em prática, fizemos um jogo para a disciplina. O trabalho foi realizado em dupla, e o objetivo foi o de elaborar um jogo voltado ao tema Patrimônio Histórico e Cultural.

O Patrimônio Histórico e Cultural faz parte da história, identidade e reconhecimento da cidade e de sua comunidade, a história local valoriza as experiências vivenciadas por todos os moradores e, assim, faz com que todos se reconheçam como agentes sociais de um mundo que pode ser transformado. Conforme Zarbato (2016, p. 37):

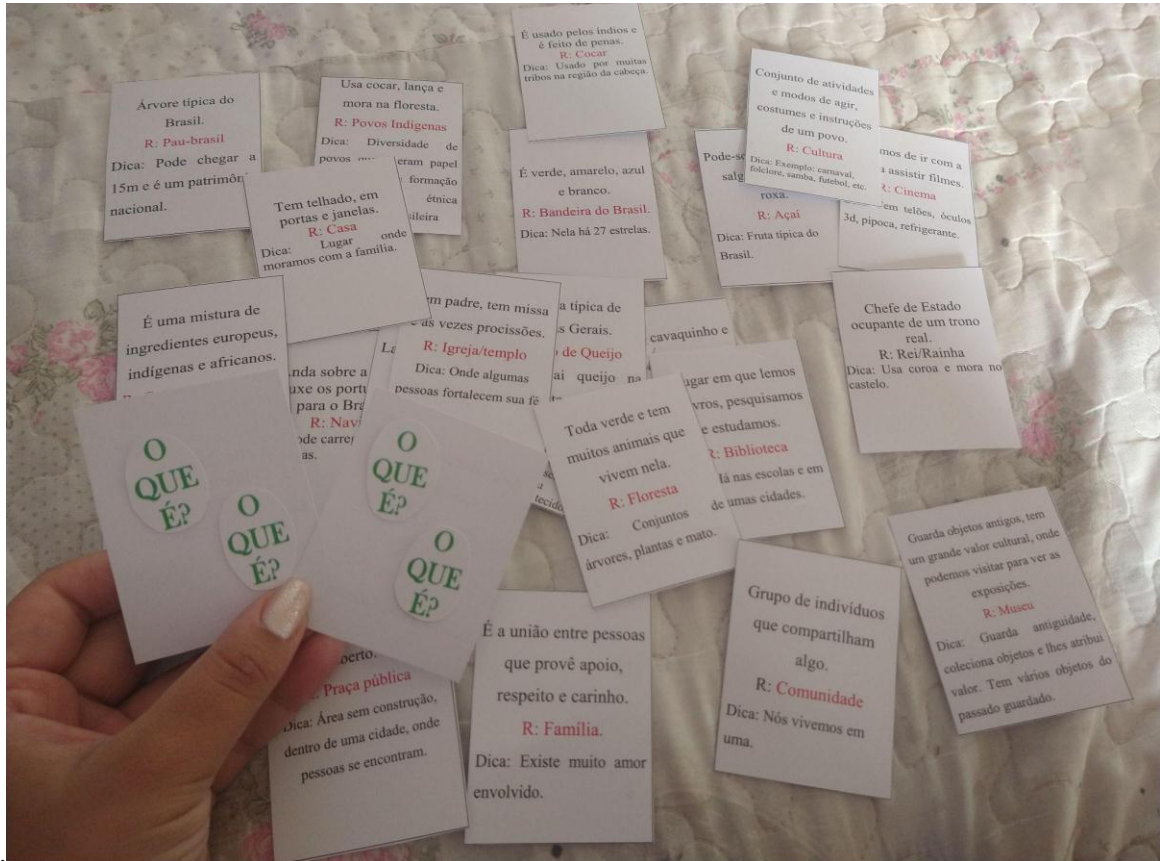
entrelaçar as concepções de patrimônio e cultura regional como fundamento para o ensino de história contribui com as interpretações de estudantes e professores/as, para que possam conhecer, dialogar, aprender e ensinar sobre a história e a cultura da cidade e da região. Além disso, essa problematização contribuirá com o conhecimento sobre a diversidade cultural, étnica, religiosa e de trabalho articuladas à problemática do patrimônio cultural material e imaterial. E a partir dos métodos da História oral, etnografia e educação histórica fundamentam dois focos importantes: a valorização e preservação da memória regional e patrimônio cultural e a inserção na aula de história com a Educação Patrimonial.

Desse modo, o aluno deve se reconhecer como sujeito histórico, que está inserido em uma comunidade e que tenha noções de historicidade e identidade. As experiências vão produzir um conhecimento que contribui para a construção da consciência histórica.

O foco do jogo foi o marco de memória do Brasil e a sua confecção foi trabalhada de forma conjunta, compartilhando ideias e pesquisas. O jogo escolhido foi uma adaptação do jogo “o que é o que é?”, a versão feita foi um jogo de adivinha direcionado à disciplina de história aos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, 3º ano.

A fotografia, a seguir, representa as cartas confeccionadas.

Figura 1 - Cartas.



Fonte: Dos Autores (2021).

Nós confeccionamos um tabuleiro, que tinha por objetivo fazer com que as crianças mostrassem a imagem que representasse a resposta correta.

Ao trazer, nesse texto, a citação da autora Maiel, pude perceber o quanto esse processo é importante para o nosso desenvolvimento intelectual e formação pessoal. Durante minha trajetória acadêmica, tive a oportunidade de experimentar, na prática, a importância de interações e atividades dirigidas, que me permitiram adquirir um conjunto de conhecimentos científicos, culturais e sociais fundamentais para a minha formação como indivíduo completo e consciente de minha participação na sociedade.

Pensando nisso, o jogo da memória foi confeccionado com profissões da sociedade, a partir de figuras da internet. Durante a preparação, eu colori, recortei e também fiz uma instrução de como se joga, foi armazenado em uma caixinha e pensado para que ficasse interessante de jogar. O material foi doado a em Lavras/Minas Gerais, para que fosse utilizado no retorno das crianças à escola, após passar a pandemia¹ e, também, a escola poderia oferecer o empréstimo do jogo às crianças que estavam em casa realizando atividades remotas.

Pude me sentir parte do processo que é unificador como futura professora, pois entender a dinâmica, o objetivo e os motivos da criação de algo que irá ensinar, é motivador. Sentir-se parte do propósito de expandir conhecimentos é algo que somente o curso poderá ofertar.

A seguir, segue o registro das etapas da elaboração, construção e doação do jogo.

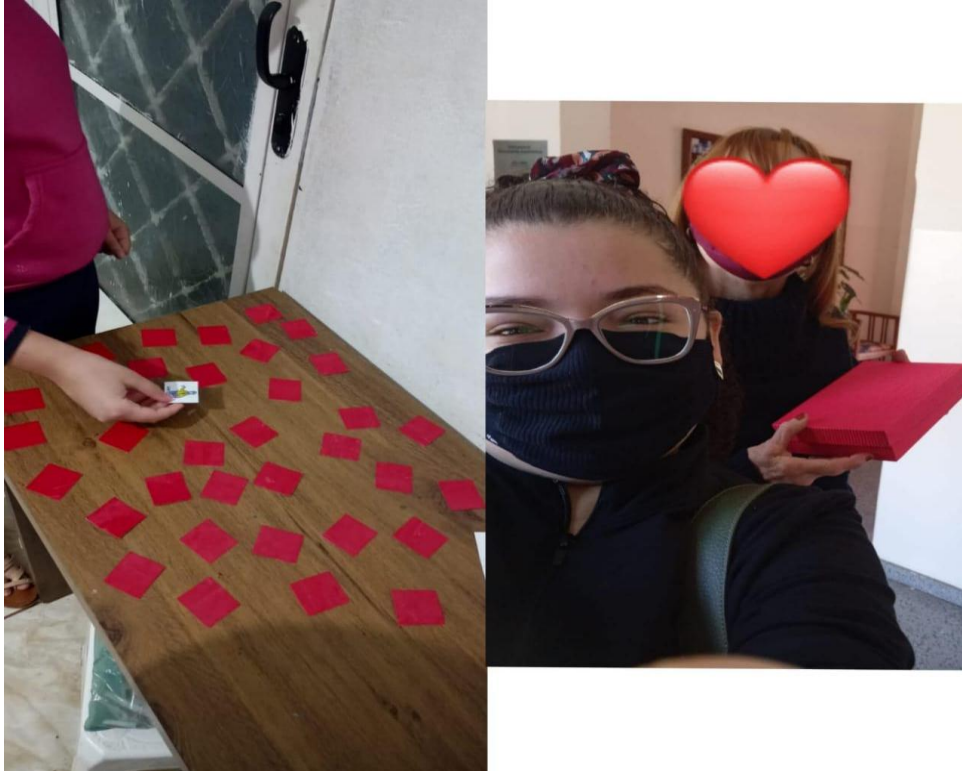
¹A pandemia começou no ano de 2020, em razão devido ao contágio do vírus Covid-19, que se espalhou em todo o mundo, como uma doença respiratória. Por causa da situação pandêmica, toda a população global ficou de quarentena, as escolas foram fechadas e houve o distanciamento social.

Figura 3 - Confeção do jogo da memória.



Fonte: Dos Autores (2021).

Figura 4 - Criança de oito anos jogando o jogo da memória e doação do jogo para a escola.



Fonte: Dos Autores (2021).

Eu, Felipe, realizei o desenvolvimento dessa atividade juntamente com a colega Luciana Anselmo, de minha turma, que fazia dupla comigo na ocasião.

Confeccionamos um jogo de tabuleiro que trabalhou conhecimentos da disciplina de história. Luciana e eu decidimos que o tema do nosso trabalho seria o assunto relacionado à migração no Brasil, os grupos indígenas e a presença portuguesa em nosso país. O objetivo esperado era que as crianças que tivessem contato com o jogo pudessem adquirir conhecimentos sobre o assunto, de forma lúdica e divertida, além disso, o jogo também oferecia a possibilidade de ser em dupla ou individual.

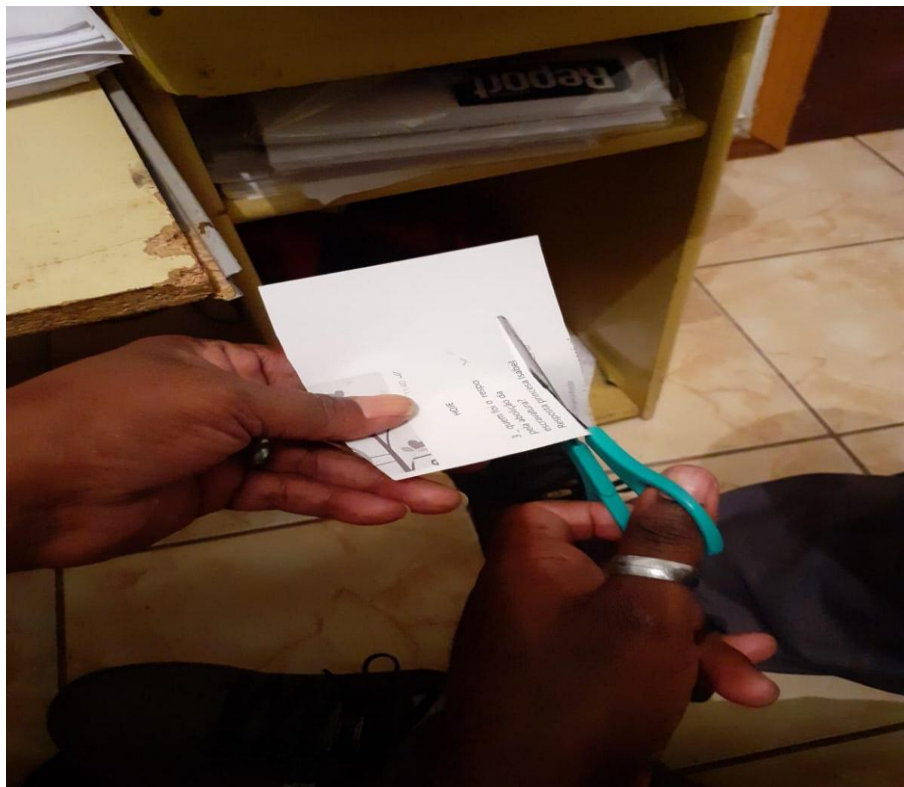
Ao concluir tal atividade, foi possível perceber que o ensino de História não se deve basear apenas em livros didáticos ou ensinamentos tradicionais. Destaco o que se apresenta como orientação do trabalho a ser realizado atualmente pela BNCC (BRASIL, 2017, p. 400):

um dos importantes objetivos da História no Ensino Fundamental é estimular a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem, de forma a preservar ou transformar seus hábitos e condutas. A percepção de que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias estimula o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania.

Logo percebe-se que é necessário trabalhar com os conteúdos da disciplina de história de forma contextualizada, lúdica e de maneira que contemple também as histórias dos diferentes sujeitos atrelados à história pessoal da vida de cada indivíduo da sociedade. Ainda, destaco como aprendizagem construída, ao longo da disciplina, a possibilidade dos jogos e brincadeiras fazerem parte do repertório e do trabalho do professor em todas as áreas do conhecimento. Acreditamos que os alunos precisam de diferentes estímulos para aprender de forma mais eficaz, e os jogos e brincadeiras podem fazer parte desse caminho rumo ao conhecimento.

A seguir, segue o registro de algumas etapas da elaboração e construção do jogo supracitado.

Figura 5 - Confeção do jogo de tabuleiro.



Fonte: Dos Autores (2021).

Figura 6 - Pergunta que fazia parte do jogo.



Fonte: Dos Autores (2021).

A realização da atividade nos proporcionou a interação com tipos de jogos que buscaram interagir com a história e o sujeito. Vimos que os jogos de história fornecem aos alunos uma compreensão mais profunda e significativa dos conceitos históricos, pois permitem que eles experimentem, visualizem e se conectem com eventos e personagens do passado. Tivemos a oportunidade de experimentar de uma maneira eficaz a promoção de uma aprendizagem ativa e a retenção do conhecimento histórico pelos alunos, tornando o aprendizado mais atraente e estimulante.

2.2 ATIVIDADE - Psicomotricidade

A psicomotricidade é fundamental, para o processo de desenvolvimento da criança, ela engloba aspectos corporais, afetivos e sociais. É importante saber que:

o desenvolvimento psicomotor acontece num processo conjunto de todos os aspectos (motor, intelectual, emocional e expressivo), dividindo-se em duas fases: primeira infância (zero a três anos) e segunda infância (três a sete anos), complementado-se maturacionalmente por volta dos oito anos de idade (BUENO, 1998, p. 19).

Sendo assim, é essencial que o Pedagogo tenha conhecimentos nessa área, para auxiliar no desenvolvimento das funções mentais e sociais, assim, contribuindo ao bom desenvolvimento do aluno.

Na disciplina de Fundamentos da Psicomotricidade, ministrada pelo Prof. Me. Alex Ribeiro Nunes, no ano de 2021, vimos também que o papel do Pedagogo, além de ensinar, é, também, ajudar seus alunos no desenvolvimento cognitivo, emocional, motor, mental e social.

De acordo com Santos e Costa (2015, p. 3):

a descoberta do corpo, das sensações, dos limites e movimentos é muito importante para a criança da Educação Infantil, pois nesta etapa ela está construindo a sua imagem corporal. Assim, ela precisa descobrir seu corpo e também o corpo do outro. As atividades psicomotoras são essenciais para que ocorra esta construção, pois brincando e explorando o espaço, ela se organiza tanto nos aspectos motor e sensorial, como emocional, ampliando seus conhecimentos de mundo. Neste momento, a linguagem corporal é a forma de comunicação mais utilizada pela criança.

Dessa maneira, algumas atividades com potencial lúdico funcionam como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais da criança. Com o brincar, as crianças aprendem e se desenvolvem, o estímulo dessas brincadeiras é muito importante, principalmente na primeira infância.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) traz a Lei da Primeira Infância (BRASIL, 1990); Lei n.º 13.257 de 2016, em que implica o dever do Estado com a primeira infância e a considera o período que abrange os primeiros seis anos completos ou 72 meses de vida da criança (BRASIL, 2016).

Durante a disciplina de Fundamentos da Psicomotricidade, foi solicitado o desenvolvimento de um jogo psicomotor com a finalidade de colocarmos em prática e mostrarmos o que aprendemos durante a disciplina.

Eu, Ana Paula, realizei a confecção de um painel sensorial para crianças a partir de quatro meses de idade.

A fotografia, a seguir, representa o painel confeccionado.

Figura 7 - Painel Sensorial.



Fonte: Dos Autores (2021).

O painel sensorial estimula os órgãos dos sentidos, esse, em específico, estimula o tato e a visão. Segundo Ferreira (2017), "esses estímulos desde cedo recebem o nome de estimulação precoce e têm como finalidade desenvolver o intelecto, a parte física, emocional, afetiva e cognitiva".

Para mim, Ana Paula, realizar essa atividade foi de suma importância ao meu conhecimento. Ao realizar pesquisas na área, foi possível perceber a importância do estímulo psicomotor na infância e o papel importante que o pedagogo tem nesse processo do desenvolvimento.

Eu, Gleiciele, realizei a elaboração de um brinquedo: painel de labirinto, confeccionado com caixa de pizza. O brinquedo do labirinto pode estimular a habilidade de coordenação motora fina, viso-motora, atenção, concentração, raciocínio lógico e psicomotricidade.

Diante desse contexto, o brinquedo foi elaborado em casa e, após a sua confecção, tivemos a oportunidade de doá-lo, ou para uma criança ou para uma instituição escolar. No meu caso, o respectivo brinquedo foi doado a uma criança de seis anos que ficou muito feliz em recebê-lo.

Para a confecção desse brinquedo, foi colocado em prática todo o aprendizado na disciplina de Fundamentos Teóricos e Metodológicos de Psicomotricidade. Os materiais para

a fabricação do jogo foram: 1(uma) caixa de pizza, papelão cortado em tiras, folhas brancas A4 para encapar o jogo, bolinha de gude e cola branca.

A fotografia, a seguir, mostra o registro da elaboração e construção do jogo.

Figura 8 - Montagem do jogo de Painel de Labirinto.



Fonte: Dos Autores (2021).

O objetivo da brincadeira era o de conseguir levar a bolinha até o centro do brinquedo, apenas com o manuseio do movimento das mãos e do tabuleiro.

Esse jogo visa desenvolver habilidades psicomotoras da criança trabalhando a atenção, concentração e raciocínio. Após a elaboração do brinquedo, doei para uma criança e, ao ver a criança brincando, senti-me realizada e feliz com o resultado.

Eu, Júlia, confeccionei um brinquedo de alinhavos, em forma de figuras, tais como maçã, coração, ursinho e barco. O alinhavo é um brinquedo de costura, que se deve passar o barbante de buraquinho em buraquinho no sentido vai e vem.

Tal brinquedo, além de divertido para determinada faixa etária, indicado para a partir dos dois anos até seis, torna-se interessante também por proporcionar o desenvolvimento infantil no aspecto motor, pois "A manipulação de objetos é uma atividade importante para o desenvolvimento sensorial, motor e cognitivo da criança. Bruner (1983) argumenta que "a manipulação de objetos permite que as crianças experimentem diferentes propriedades dos objetos e, assim, desenvolvam suas habilidades motoras e cognitivas", é com a manipulação que a criança também desenvolve noções relacionadas a distância, ao peso e ao formato.

Foi autorizada a doação desse material para alguma criança, visto que, no momento da pandemia, as escolas estavam fechadas. Dessa forma, a doação foi feita para uma criança vizinha de três anos e sua responsável ficou encantada com o trabalho minucioso e simples, em que os pais poderiam realizar a confecção em casa.

Fiquei realizada, ao ver a criança se apropriando dos brinquedos, curiosa como brincava e estimulando sua capacidade cognitiva e motora.

A ideia foi desenvolvida, contemplando o desenvolvimento da concentração e a coordenação motora fina, sendo um importante brinquedo para o desenvolvimento da destreza manual, pois, como cita Piaget (1990):

as atividades sensório-motoras são de suma importância para o desenvolvimento da inteligência, assim, desde a Educação Infantil, deve-se dar ênfase à atividade motora global, sendo o movimento fundamental para desenvolver ou fazer surgir inúmeras habilidades motrizes, grossas e finas, pois há um rápido aperfeiçoamento dos movimentos adquiridos nas fases anteriores, instigando desse momento em diante a combinação entre os movimentos e uma melhor qualidade dos mesmos.

Piaget esteve muito presente durante a disciplina e, com os estudos, a atividade foi de muito aprendizado e que pude conhecer melhor o assunto, pesquisar sobre as dificuldades que

muitas crianças enfrentam com o mau desenvolvimento na fase infantil e a como a falta de estímulo impacta diretamente a capacidade cognitiva no crescimento da criança.

A seguir, segue a imagem do brinquedo confeccionado.

Figura 9 - Alinhavos em forma de figuras.



Fonte: Dos Autores (2021).

Nessa disciplina, destaco como aprendizagem significativa para mim, Fellipe, o fato de perceber que as crianças naturalmente são curiosas e que, o movimento é um fator que colabora para instigar a curiosidade e a construção do seu conhecimento. Sobre isso, destaco um fragmento que corrobora com tal afirmativa, apresentado na BNCC (BRASIL, 2017, p. 40), ao afirmar que as crianças, “desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural”.

A disciplina também despertou em mim o olhar para perceber a importância que o movimento deve ter nos espaços escolares, e aí me questiono: até que ponto uma sala de aula totalmente silenciosa pode ser percebida como modelo a ser seguido?

Se considerarmos que “as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se” (BRASIL, 2017, p. 40), deveríamos

normalizar e até lutar para que os espaços escolares fossem cheios de movimentos, brincadeiras e interações.

O trabalho realizado, nesse momento do curso, foi também o de elaborarmos um jogo e aplicar com uma criança. No meu caso, tal como a minha colega Gleiciele, foi elaborado um labirinto com uma caixa de pizza em que a criança deveria fazer a manobra com as mãos para realizar um trajeto com a bolinha a fim de chegar ao destino final, que era o buraco de diferentes cores.

Para além da psicomotricidade, aproveitei a oportunidade para trabalhar com as crianças a importância do ganhar e perder, acertar e errar. Acredito que foi uma experiência exitosa, pois despertei sorrisos com as crianças envolvidas na brincadeira.

A seguir, segue o registro do momento em que a brincadeira em questão foi aplicada.

Figura 10 - Foto retirada do vídeo da atividade.



Fonte: Dos Autores (2021).

Concluimos que, diante do que foi exposto, por meio do jogo, mesmo que as crianças tenham apresentado certas dificuldades, foi possível aprender de forma positiva e prazerosa, visando diminuir a dificuldade de coordenação motora dos alunos envolvidos durante todo o processo. Para nós, a construção de brinquedos e jogos dessa atividade nos possibilitou o entendimento das dificuldades e o uso de ferramentas pedagógicas eficientes. A eficiência

dessas ferramentas pedagógicas, para a psicomotricidade, está relacionada à forma como são aplicadas, com um planejamento adequado e com um objetivo claro.

2.3 ATIVIDADE: Fundamentos metodológicos da matemática

A matemática está inserida no dia a dia de todos, é fundamental que o professor expande sua forma de ensinar matemática e não limite o seu ensino a didáticas e metodologias sem nenhum contexto. Para D'Ambrosio (1989, p. 15):

(...) primeiro, os alunos passam a acreditar que a aprendizagem da matemática se dá através de um acúmulo de fórmulas e algoritmos. Aliás, nossos alunos hoje acreditam que fazer matemática é seguir e aplicar regras. Regras essas que foram transmitidas pelo professor. Segundo, os alunos acham que a matemática é um corpo de conceitos verdadeiros e estáticos, dos quais não se duvida ou questiona, e nem mesmo se preocupam em compreender porque funciona. Em geral, acreditam também, que esses conceitos foram descobertos ou criados por gênios.

Desse modo, muitas vezes o aluno sente medo da matemática e não se vê solucionando problemas matemáticos, conseqüentemente, não consegue solucionar problemas matemáticos encontrados em situações reais.

As Diretrizes Curriculares de Matemática evidenciam que o ensino de matemática possibilita ao estudante a intervenção nos problemas reais no seu meio social e cultural, contribuindo assim em sua formação crítica (PARANÁ, 2008). Os professores devem estar preparados para orientar os alunos seguindo essas orientações.

Durante toda a trajetória do curso de Pedagogia, vimos a importância dos jogos e brincadeira para o ensino e aprendizagem dos discentes e, na disciplina de Fundamentos Metodológicos da Matemática, ministrado pela professora Kamila Amorim, não foi diferente.

Eu, Ana Paula, realizei uma atividade prática, em que confeccionei o jogo roleta numérica. A atividade proposta foi uma roleta de números, podendo ser realizada na educação infantil ou nos anos iniciais e é importante que a criança participe do passo a passo da confecção para que ela fique mais interessada no jogo. Realizei a confecção com minha sobrinha e, para a confecção, ela fez bolinhas de 1(um) a 10, em cada espaço da folha, em seguida, escreveu de zero a 10, em folhas redondas e pequenas, que foram coladas em prendedores.

A fotografia, a seguir, representa a confecção do jogo.

Figura 11 - Confeção do jogo “Roleta de Números”.



Fonte: Dos Autores (2022).

Após terminar de montar o jogo, a criança poderá começar a jogar e, para isso, ela coloca os prendedores com o número de acordo com a quantidade de bolinhas da folha.

A fotografia a seguir representa o jogo confeccionado.

Figura 12 - Jogo “Roleta de Números”.



Fonte: Dos Autores (2022).

Essa atividade teve o objetivo de ajudar as crianças a identificarem a quantidade e os números de uma forma divertida. A experiência de vivenciar tal atividade despertou em mim o interesse de compreender mais de perto sobre a construção do conhecimento matemático. Destaco que foi muito gratificante vivenciar e perceber como as crianças se interessam muito mais em aprender, quando a atividade envolve uma perspectiva lúdica, ou seja, aqui apresentado com os recursos dos jogos e brincadeiras.

Eu, Júlia, elaborei um painel de matemática que tivesse uma perspectiva dinâmica e lúdica, com o intuito da resolução de contas matemáticas, utilizando do psicomotor para a execução da atividade.

A atividade nomeada por mim de “painel de matemática” era a seguinte: com o auxílio das mãos feitas por cartolinas, as crianças fizeram a resolução das operações matemáticas que estavam no painel, as mãos representam uma forma lúdica tradicional que se utiliza para realizar operações simples. Durante o Estágio Não Obrigatório, que realizei presencialmente, convidei alguns alunos para resolverem as operações do painel feito para a atividade. E deu muito certo, eles adoraram o envolvimento da atividade, o desafio e a utilização da “mão de papel”.

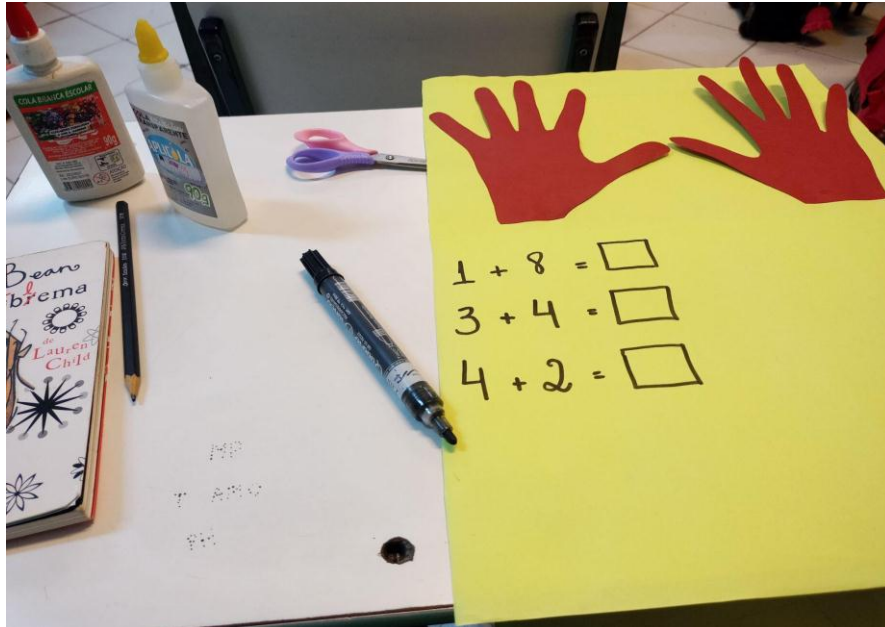
Pensei na disciplina de Psicomotricidade, mediada pelo Prof. Alex Ribeiro no curso, ao elaborar essa atividade com a junção da matemática com o psicomotor, utilizando do motor com as “mãos de papel” e citando que o corpo está presente em todos os meios de aprendizagem, até mesmo na matemática,

Fonseca (2008, p. 410) cita que “o corpo não é, assim, o caixote da alma, mas o endereço da inteligência. O ser humano habita o mundo exterior pelo seu corpo, que surge como um componente espacial e existencial, corticalmente organizado, no qual e a partir do qual o ser humano concentra e dirige todas as suas experiências e vivências”.

Nessa perspectiva de o corpo ser o endereço da inteligência foi que a elaboração do painel deu certo. No curso a criação de materiais foi algo muito presente, observo que o caminho para a formação é muito rico, quando se é incentivada por metodologias eficientes, para realizar trabalhos produtivos. E isso foi visto nessa atividade, cujas teorias foram colocadas em prática, a partir da nossa imaginação para a elaboração.

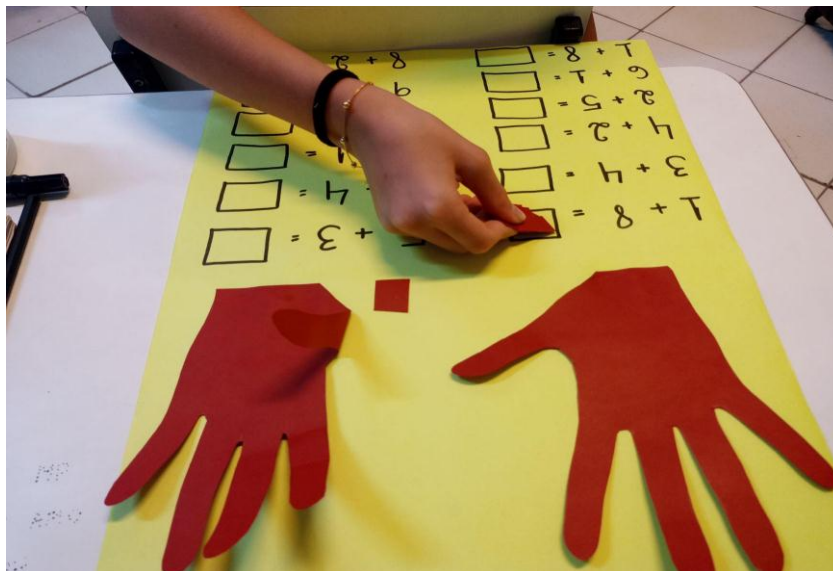
As fotografias, a seguir, mostram o jogo confeccionado.

Figura 13 - Elaboração e confecção do painel matemático.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 14 - Criança resolvendo as operações no painel, com o uso da “mão de papel”.



Fonte: Dos Autores (2022).

Eu, Gleicielle, realizei uma atividade prática que foi a elaboração de um brinquedo de encaixe de formas geométricas. Este brinquedo visava trabalhar as formas geométricas de maneira lúdica, sendo importante na visualização e identificação das formas. Para a elaboração do brinquedo, foi usada caixa de papelão, tesoura, cola branca, folhas A4, EVA de várias cores, fita de cetim, caneta, canetinhas.

A seguir, segue o registro das etapas da elaboração, construção e o jogo confeccionado.

Figura 15 - Elaboração do jogo de encaixe das formas geométricas.



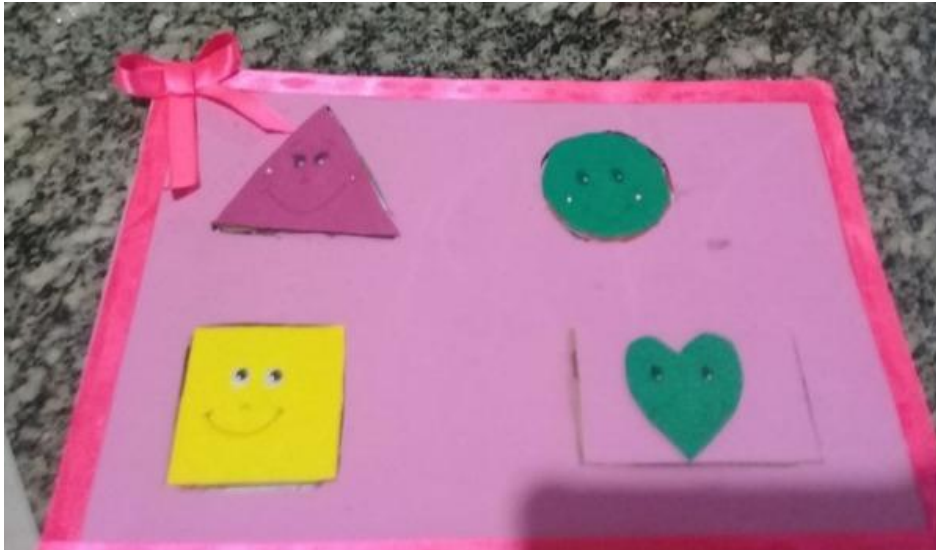
Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 16 - Finalização do jogo.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 17 - Foto do jogo finalizado.



Fonte: Dos Autores (2022).

O brinquedo de formas geométricas foi elaborado com o intuito de promover a aprendizagem significativa das formas geométricas de maneira lúdica. O momento do desenvolvimento da atividade teve muita interação e compartilhamento de ideias. Pude perceber que houve o desenvolvimento de habilidades de desenho, coordenação motora fina, o que proporcionou resultados positivos com o brinquedo. Foi prazeroso poder compartilhar um momento tão bom no desenvolvimento da atividade do brinquedo.

No meu caso, Felipe, construí um jogo chamado "Máquina de soma". O jogo teve o objetivo de ajudar na construção do conhecimento matemático. No momento em que realizei tal atividade, foi trabalhado o conhecimento matemático da soma. A atividade foi realizada de maneira presencial, usando os cuidados que o contexto pandêmico exigia, ou seja, uso de máscara e ambiente aberto. Todos gostaram bastante do momento proposto. Abaixo, segue a foto do jogo construído.

Figura 18 - Jogo "Máquina de soma" finalizado.



Fonte: Dos Autores (2022).

Para encerrar esse tópico, o grupo destaca a necessidade de problematizar aqui a relevância que tais atividades de construção de jogos e brinquedos proporcionaram durante nossa jornada no curso de formação de professores.

Cabe pontuar que existe um campo da Educação que apresenta, de forma sistematizada, a diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras. Sobre isso, podemos citar Kishimoto (1997, p. 13), que diz:

tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de 'mamãe e filhinha', futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Ou seja, definir o jogo não é fácil, visto que o termo pode variar, "a variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo" (KISHIMOTO, 2000, p. 15). Mesmo assim, tentaremos apresentar algumas reflexões a respeito do tema.

O jogo pode ser realizado em grupo, dupla ou individualmente, havendo regras, objetivos e, às vezes, um ganhador. Durante o jogo, o indivíduo pode estimular o pensamento

lógico, a criatividade, imaginação, trabalho em equipe, frustração e, também, proporcionar a satisfação e diversão.

A brincadeira é um meio de se divertir, entreter, distrair e, diferente do jogo em que pode haver competições e regras, a brincadeira é livre para explorar. A brincadeira pode estimular a convivência, desenvolvimento motor, o emocional, novos conhecimentos, entre outros.

Dessa forma, acreditamos que os jogos e brincadeiras tenham um papel fundamental para o desenvolvimento infantil, e ambos precisam ser incentivados ao longo da infância.

Sendo assim, em muitos momentos do curso, tivemos a oportunidade de relacionar a teoria e a prática, por meio de experiências com jogos e brincadeiras, tal como foi exposto nessa seção.

2.4 ATIVIDADE: Ludicidade e contação de história

A leitura é um dos principais meios para o processo de ensino-aprendizagem e oportuniza o aprimoramento dos conhecimentos do leitor. Segundo Dornelles, ela pode desenvolver:

imaginação, criatividade e facilidade na aquisição dos conhecimentos e valores. Lendo frequentemente, o aluno cria familiaridade com o mundo da escrita. Ao se aproximar da escrita, o aluno encontrará facilidade de se relacionar com as pessoas, de escrever uma redação, um artigo, uma resenha, um resumo entre vários outros, ajudando também em outras disciplinas escolares, pois, o principal suporte para a aprendizagem na escola é a leitura e a escrita. Ler se torna importante para escrever corretamente as palavras, isto é, ajuda a fixar as regras gramaticais... (DORNELLES, 2012, p. 4).

Dessa maneira, acreditamos que é importante estimular a leitura de crianças e, assim, introduzir o gosto pela prática da leitura. para que eles desenvolvam novos conhecimentos e tenham facilidade de criar pensamentos e posicionamentos. mediante a sociedade, além de proporcionar momentos de fruição. O professor atrai o interesse dos seus alunos formando indivíduos leitores, criando relações com a leitura, e a escola ofertando livros e atividades que façam parte da vivência de seus alunos.

No decorrer do curso de Pedagogia, tivemos muitos aprendizados sobre a importância da leitura, destacamos, nesse momento, a Disciplina de Ludicidade e Contação de História ministrada pela Profa. Coordenadora Eliane Vianey de Carvalho, no 2º semestre do ano de 2022, em que estávamos no 8º período, em que tivemos a oportunidade de colocar em prática parte do que foi visto na disciplina e fizemos uma atividade em que contamos uma história em sala de aula.

Eu, Ana Paula, escolhi uma turma com a qual realizei Estágio Não Obrigatório. Como era uma turma que eu já havia conhecido, escolhi uma história que lembrasse o dia a dia dos alunos. A turma em que realizei a contação de história era uma turma mista, com crianças de dois a quatro anos, então, foi necessário pensar na diferença de idade para escolher um livro que agradasse a todos. Para Bettelheim (2009, p. 11):

para que a história realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar a sua curiosidade. Contudo, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar em harmonia com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam.

Sendo assim, além da questão da idade, precisei escolher uma história que se ajustasse à turma. Foi necessário levar em consideração a entonação de voz, o local e os objetos ao nosso redor, para que a contação de história despertasse a curiosidade e enriquecesse a vida daquelas crianças. Segundo Bomtempo (2003, p. 33), “a leitura feita pelo professor em voz alta, em situações que permitam a atenção e a escuta das crianças, fornece-lhes um repertório rico em expressões e vocabulário facilitando a interação da criança com a linguagem escrita”.

Os alunos ficavam período integral na escola, das 7h às 17h30min. O período da manhã era direcionado a atividades recreativas, tais como: brincadeiras com bola, água, brinquedos diversos, pintura, etc. A educação, em tempo integral, contribui para o desenvolvimento do indivíduo, sendo defendido pelo Plano Nacional de Educação de 2010 como uma de suas diretrizes:

O atendimento em tempo integral, oportunizando orientação no cumprimento dos deveres escolares, prática de esportes, desenvolvimento de atividades artísticas e alimentação adequada, no mínimo em duas refeições, é um avanço significativo para diminuir as desigualdades sociais e ampliar democraticamente as oportunidades de aprendizagem. O turno integral e as classes de aceleração são modalidades inovadoras na tentativa de solucionar a universalização do ensino e minimizar a repetência (BRASIL, 2010).

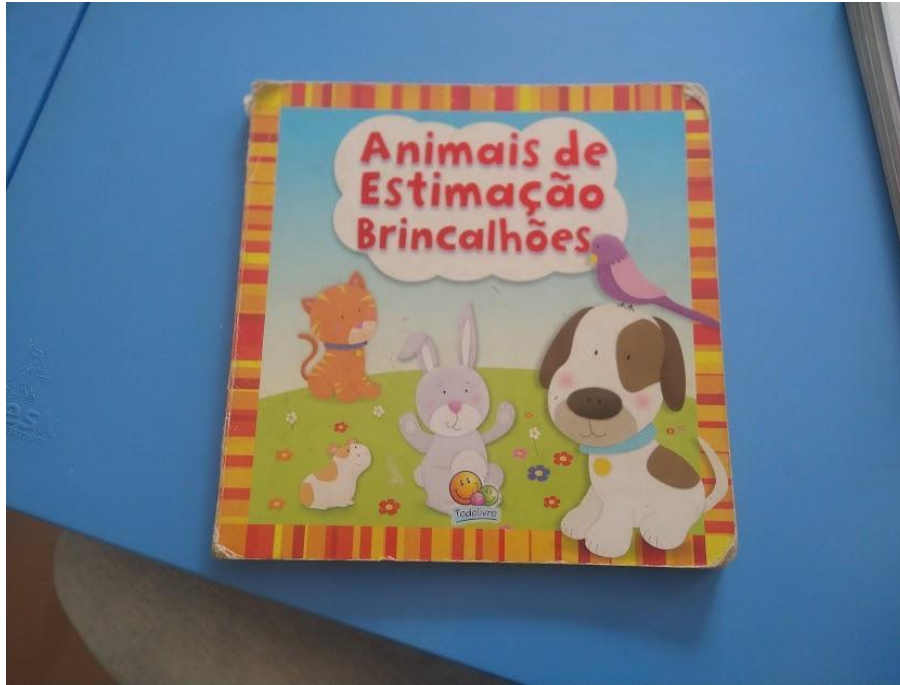
Sendo assim, o tempo integral oportuniza a formação integral do indivíduo e tem a intenção de articular conhecimento, desenvolvimento, tempo, valores e uma vida de qualidade dos alunos.

Para uma contação de história significativa, escolhi o conto Animais de Estimação Brincalhões, autor desconhecido, de Igloo Books Ltd que fala sobre animais de estimação que

se divertiam no parquinho dos bichos. A escolha do livro foi pela semelhança dos animais da história com o dia a dia das crianças na escola, em que, muitas vezes, eles brincam em conjunto com os seus colegas.

A fotografia, a seguir, representa o livro contado.

Figura 19 - Livro "Animais de estimação Brincalhões".



Fonte: Dos Autores (2022).

O intuito do período da manhã da escola é não ficar dentro de sala e explorar os ambientes da escola, assim, a contação foi feita na grama, de forma que eles ficassem bem à vontade.

As fotografias, a seguir, representam a contação da história.

Figura 20 - Contação de história.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 21 - Contação de história.



Fonte: Dos Autores (2022).

Surpreendi-me bastante com o interesse deles pelo livro, pois, geralmente, não era fácil fazer com que todos eles prestassem atenção. Acredito que o livro escolhido, o ambiente e o modo como foi contada a história foi o ponto-chave para que houvesse a concentração dos alunos. E, também, usar toda a teoria aprendida, durante a disciplina, ajudou-me bastante para que essa contação de história fosse significativa para todos.

Conforme Grazioli e Conga (2014, p. 191):

partilhar é o termo ideal, porque antes de tudo, a leitura é uma experiência que envolve a troca, o diálogo e a interação. Muito se ouve falar que os alunos não leem. Há uma questão, no entanto, que deve anteceder a essa: como o professor enfrenta o desafio da leitura? Nesse sentido, o professor que deseja formar leitores e promover em sala de aula precisa se perguntar antes: Como me tornei leitor? Como descobri o interesse pela leitura? Qual a experiência de leitura que eu tenho que partilhar com os outros?

Sendo assim, o ato de compartilhar o conhecimento que adquirimos com a leitura, no decorrer de nossas vidas, tornou-se base para o ensino e aprendizagem que ensinamos aos nossos alunos.

Eu, Júlia, realizei um trabalho lúdico por meio da contação de história, a fim de que nós tivéssemos contato com a sua realização, sendo possível a utilização de fantasias, fantoches, cenários e etc.

A atividade descrita aqui foi realizada, em sala de aula, com o objetivo de transmitir conhecimentos e estimular a imaginação. Com os estudos realizados e as orientações da professora Eliane, pensei na escolha do livro "Ser idoso é", escrito por Fábio Sgroi, com o intuito de despertar o interesse dos alunos com um tema social.

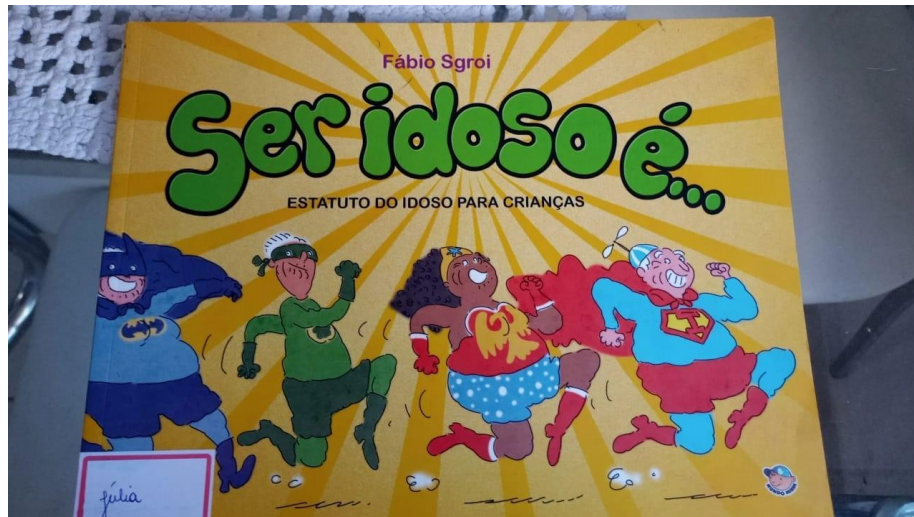
Durante o Estágio Obrigatório de Supervisão, pude acessar o meio escolar todos os dias, com isso, foi fácil a realização dessa atividade na escola. Em contato com a supervisora da Escola Municipal Paulo Lourenço Menicucci de Lavras/Minas Gerais e, após a apresentação da atividade à professora do 4º ano do ensino fundamental, fui autorizada a realizar o trabalho na sala de aula. Com uma carga horária de 1 (uma) aula, com duração de 20 minutos, a contação de história deu início para 20 alunos.

Interpretei o livro utilizando alguns artifícios para a leitura ficar instigante, como entonação da voz, movimentação do corpo ao ler falas exclamativas e explicações das ilustrações. A história traz o "Estatuto do Idoso para Crianças", que trata de uma forma lúdica um tema social que se tornou instigante de ser trabalhado.

O objetivo da atividade de leitura foi ensinar de uma forma lúdica os direitos dos idosos, como as crianças podem ajudar e como devemos exercer nosso papel de cidadão em exercitar o respeito e a reciprocidade. O livro trouxe um bate-papo com reflexões, um "pensar divertido" para as crianças, que se tratou de temas importantes da sociedade de uma forma divertida e dialogada. Nessa didática ligada à ludicidade, os alunos ficaram interessados em discutir como são suas atitudes com seus avós, tios idosos e como essas atitudes refletem na sociedade. Com a contação me senti motivada a realizar trabalhos como esses, voltados ao lúdico com o intuito de discutir, ensinar e aprender.

As fotografias, a seguir, representam o livro contado e durante a contação de história.

Figura 22 - Livro “Ser idoso é...” escritor Fábio Sgroi.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 23 - Contação de história na sala de aula.



Fonte: Dos Autores (2022).

Eu, Gleiciele, realizei uma atividade de Contação de História, na Escola Municipal José Norberto de Andrade, localizada na cidade de Perdões/Minas Gerais, no 2º período da Educação Infantil. Para a realização da atividade, escolhi a turma em que já estava realizando o Estágio Não Obrigatório.

O livro escolhido foi Cachinhos Dourados e os três Ursos, do autor Robert Southey. Sob orientação e apoio da professora regente tive 45 minutos para a realização da contação de história e demais atividades, em uma turma com 16 alunos de faixa etária entre quatro a cinco anos.

O livro foi interpretado com entonações de voz para cada personagem e foram usadas máscaras confeccionadas em EVA e peneira. Durante a encenação, usamos cadeiras para mostrar algumas cenas, em que a personagem se senta e a cadeira se quebra, trazendo diversão para a história.

Após a leitura do livro, os alunos foram estimulados a comentar, e alguns recontaram a história e tiraram fotos usando as máscaras dos personagens. As crianças gostaram da história, alguns superaram a dificuldade de interação com a turma.

As fotografias, a seguir, representam o livro contado e as crianças fantasiadas.

Figura 24 - Alunos fantasiados de personagens da história.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 25 - Fantasia de cachinhos dourados e os três Ursos.



Fonte: Dos Autores (2022).

De acordo com o tema da disciplina Literatura e Contação de História, são vários os gêneros de literatura infantil que podemos nos aprofundar junto com as crianças, explorando as fantasias, oralidade, reflexão. A contação de história é o que encanta as crianças e faz nascer um leitor e o que podemos fazer como pedagogos e pais é estimular as crianças a desenvolver o gosto pela leitura, lendo, contando e recontando história, tendo o hábito de ler todos os dias e sempre buscar a convidá-las a ler também.

Eu, Felipe Carvalho, realizei a atividade, mas ressalto que a realização dessa atividade ocorreu durante o Estágio de Gestão. O Estágio na Gestão Escolar acontecia das 7h até 11h15min. Foi em um combinado com a professora que tive a oportunidade de separar um momento do estágio para realizar a contação de história seguindo as orientações da professora Eliane. Assim, realizei um planejamento e coloquei em prática os conhecimentos adquiridos na disciplina de Ludicidade e Contação de História, tais como a escolha do livro adaptado para a realidade dos alunos que participaram da história, oralidade e ambiente aconchegante.

No início da prática descrita aqui, destaco que o medo e a felicidade tomaram conta da minha mente no planejamento da contação de história: principalmente, o medo. O temor era ser repetitivo, ser cansativo e não prender a atenção das crianças, pois, em se tratando do clássico chapeuzinho vermelho, corria-se o risco de todas conhecerem a história. Enfim, a felicidade por conseguir realizar a contação com as crianças.

Foi durante uma tarde que essa contação aconteceu. Os alunos foram convidados a se retirarem da sala e levados ao pátio da escola e a contação foi toda feita, em uma área fresca do pátio, para evitar sol nas crianças.

Naquela tarde, confesso que saí da escola com os olhos marejados de tanta felicidade e, também, com uma sensação de que a ludicidade precisa e vai acontecer em espaços distintos dentro da sala ou até mesmo no pátio da escola.

Figura 26 - Contação da História.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 27 - Contação da História ao ar livre.



Fonte: Dos Autores (2022).

Figura 28 - Durante a Contação de História.



Fonte: Dos Autores (2022).

Como encerramento deste tópico, ressaltamos a importância da ludicidade e contação de história na educação de crianças e adolescentes. É uma ferramenta de interação social que auxilia no desenvolvimento da imaginação, raciocínio físico e afetivo, possibilitando uma aprendizagem significativa e prazerosa. Segundo Souza e Bernardino (2011, p. 237):

a escuta de histórias estimula a imaginação, educa, instrui, desenvolve habilidades cognitivas, dinamiza o processo de leitura e escrita, além de ser uma atividade interativa que potencializa a linguagem infantil. [...] assim a criança sente-se estimulada e, sem perceber, desenvolve e constrói seu conhecimento sobre o mundo. Em meio ao prazer, à maravilha e ao divertimento que as narrativas criam, vários tipos de aprendizagem acontecem.

O autor nos traz o quanto a criança se desenvolve e potencializa as habilidades, ao ouvir uma história, sendo uma estratégia pedagógica prazerosa e divertida. Por meio desse estímulo e mediação, podemos desenvolver hábitos de leitura nas crianças. O ouvir, contar e recontar história nos faz criar um vínculo com o mundo da imaginação, que desperta sonhos, desejos e criatividade não importando a idade para viver essa fantasia.

Portanto, em muitos momentos do curso, foi possível relacionar a teoria e a prática, vivenciando a importância da contação de história para o desenvolvimento da criança, destacando o quanto a criança se envolve nesse mundo de fantasia.

3 APRENDIZADOS E DESAFIOS: NOSSA TRAJETÓRIA EM TEMPO DE PANDEMIA

Nesta parte do texto será apresentado uma reflexão e autoavaliação por parte do grupo, com objetivo discutir algo que atravessou todas as nossas práticas descritas no capítulo anterior: a pandemia mundial do Covid-19.

Ao fazermos um movimento de pensamento durante o processo de orientação, foi possível perceber que as práticas pedagógicas selecionadas e descritas por nós, além do aspecto lúdico, apresentavam também outra questão de similaridade, qual seja, o ensino remoto e a preocupação construída em nós, por meio de nossos professores do ensino superior, de identificar as necessidades que poderiam surgir durante o ensino remoto.

A preocupação era um convite à reflexão em cada encontro com os professores, seja nos plantões seja nos eventos virtuais do curso. Era preciso pensar em como contribuir com a mudança do modelo de ensino imposta pela pandemia e, com isso, favorecer, de alguma maneira, com a escolarização e vida dos sujeitos desse tempo pandêmico, ou seja, éramos convidados a todo momento a pensarmos em práticas pedagógica que trouxessem um pouco de alegria, um pouco de movimento, um pouco de esperança.

Cabe destacar que tal percepção não se apresentou de forma rápida por nós. Foi em uma reunião de orientação, provocada por nossa professora orientadora, que percebemos a necessidade de trazer à tona o pano de fundo em que as práticas descritas neste trabalho foram realizadas. Nós acreditamos que passamos por um bloqueio com relação a essa questão. Sim, um bloqueio. O grupo se sentiu - e ainda sente, tão tocado e sensível ao tema que, a princípio, foi delicado falar sobre o contexto da pandemia. Cada um de nós vivenciou o isolamento social e o ensino remoto de um jeito e vimos, na prática, como foi ainda mais difícil para as crianças que tivemos contato em cada prática descrita.

A tomada de decisão para tratarmos do assunto - estudo e pandemia, foi realizada de maneira quase poética por todos. Impossível não reviver e não se emocionar com as lembranças de um momento tão marcante que ainda reverbera em nossa sociedade, em nossas práticas, em nossas memórias e, ainda hoje, em nossas vidas.

Devido à pandemia do Covid-19, em que houve o fechamento das escolas por tempo indeterminado, as crianças e professores tiveram suas dinâmicas de vidas atravessadas. Durante esse período foi afetado o conteúdo escolar, o espaço de estudo, o tempo, as relações sociais com colegas e professores e a formação como cidadão.

De acordo com Silva *et al.* (2022), em artigo publicado com o título “A escola na ausência da escola: reflexões das crianças durante a pandemia”, que teve como objetivo discutir os sentidos da escola, durante a suspensão das aulas em consequência a pandemia do COVID-19, apresenta que a falta de acesso a equipamentos eletrônicos e internet dificultou o trabalho dos professores e, possivelmente, a aprendizagem de diversas crianças durante o fechamento das escolas. Algumas delas com maior vulnerabilidade social foram as mais afetadas, em sua trajetória escolar, mas, para além disso, em sua vida privada, em sua infância. A ausência da escola pode afetar a qualidade de vida de muitas pessoas e de diferentes maneiras e, no nosso caso, que vivenciamos algumas práticas com crianças que passaram boa parte do tempo em casa, sentimos que esse assunto deveria ser tratado em nosso texto de conclusão de curso.

Um distanciamento e um vazio entre as crianças, professores e escola. As emoções ficaram à flor da pele, sentimentos de medo, tristeza pelas perdas de familiares, angústia e o desespero em esperar o fim desse momento de tormenta e o surgimento do novo amanhã.

Para, nós integrantes do grupo, com o fechamento das instituições, não houve mais os encontros presenciais, as aulas de metodologias ativas e os projetos de extensão da faculdade, todas as atividades que eram presenciais passaram a ser de maneira remota, mas, como nosso curso é EAD, não foi difícil nos adaptarmos. Alguns estágios obrigatórios foram realizados de maneira remota, em alguns casos, foi possível realizar de maneira presencial, mas com certo distanciamento e com o uso de máscara de proteção e álcool em gel. Durante esse período, sentimos falta de atividades presenciais e, principalmente, de estarmos juntos com nossos colegas e professores, percebemos que a Pandemia nos afastou dessas pessoas e fez com que perdêssemos a chance de nos aproximarmos mais dessas pessoas.

O grupo considera que o aspecto lúdico foi e é essencial, nos espaços escolares e foi muito necessário durante o ensino remoto. Acreditamos que uma postura lúdica do professor possa estimular “a criatividade, imaginação, cognição, socialização que podem ainda estar afetadas pelo distanciamento social decorrente da COVID-19” (LUCENA *et al.*, 2021, p. 8).

A ludicidade para a criança é uma necessidade, pois ela contribui com diversos fatores em sua educação e é uma forma de ampliar os seus conhecimentos e habilidades. De acordo com Leal (2011, p. 8), é possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como proposta metodológica na aprendizagem, visto que pela ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

Vimos que o professor é o mediador do ensino ligado à brincadeira e ele deve estar atento ao interesse de aprender das crianças, pesquisando e utilizando formas que inovem o

ensino e sejam interessantes, até mesmo em tempos do ensino remoto, que foram escassas brincadeiras e que fizeram muita falta.

Nós acreditamos que, durante a nossa formação no curso de Pedagogia, tornamo-nos capacitados para uma atuação de excelência. O desejo de sermos professores críticos-reflexivos foi construído em nós. De alguma maneira, acreditamos que estamos capacitados para promover a circulação de conhecimento e proporcionar a reflexão com espaço para o diálogo saudável, trocando informações e tratando nossos alunos como sujeitos participativos e de direito.

A Pedagogia nos trouxe um olhar sensível, em tempos de humanidade, seja em qual tempo for. Aqui problematizamos o contexto pandêmico, pois foi difícil a nossa participação em muitas atividades que eram realizadas presencialmente, mas o apoio que tivemos dos nossos professores, para que o estudo remoto de excelência fosse alcançado, foi de suma importância.

Por isso, vimos que a mediação dos nossos professores se fez indispensável no ensino remoto com a utilização de tecnologias digitais online, pois a interação entre docentes e estudantes fortaleceu a “interlocução, orientação e acompanhamento do sujeito aprendiz em sua trajetória de aprendizagem” (OLIVEIRA, 2011, p. 199). Utilizando da comunicação, do relacionamento, diálogo e interação em favor da construção do conhecimento.

Ainda, de acordo com Oliveira (2011), “a relação entre ensino e aprendizagem exige a união entre método e tecnologia, a fim de produzir “virtualidades pedagógicas” que viabilizem a coletividade, o convívio, a produção de conhecimento em grupo e a formação de pensamento crítico-reflexivo relevante para estudantes e professores”.

Os desafios foram muitos, tendo em vista que atravessamos, em nossa formação, a maior parte junto da pandemia e o mais desafiador foi contemplar os estudos utilizando-se da prática. Ao trazer neste Trabalho de Conclusão de Curso a ludicidade e os desafios de exercê-la remotamente, o grupo se sente estimulado por ter conseguido realizar práticas pedagógicas voltadas ao lúdico em tempos em que as crianças estavam afastadas do brincar.

Nós, cada um com sua particularidade, temos nossos desejos de formações futuras, como pós-graduação, mestrado e viabilizando o campo educacional. Esperamos construir uma jornada profissional, na área em que cada um se encontrou no curso, disseminando conhecimentos. Sabemos que as dificuldades serão muitas, ainda mais quando falamos em educação nos tempos atuais. O campo da Pedagogia é muito amplo, porém os desafios encontrados são muitos, por isso, devemos ter a consciência de que a formação continuada é muito importante na carreira, com o intuito de contribuir com a educação do nosso país.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste portfólio, tivemos o objetivo de mostrar o que aprendemos e vivenciamos, ao longo de nossa trajetória acadêmica, bem como refletir a respeito de nossa postura enquanto alunos em formação para a profissão docente. Durante o processo de escrita deste portfólio, tivemos a oportunidade de voltarmos ao tempo, com lembranças e fotos, recordando-nos das dificuldades e oportunidades vivenciadas, ao longo de nossa trajetória acadêmica no Curso de Graduação em Pedagogia do Unilavras.

Apresentamos neste TCC a possibilidade do trabalho com perspectiva lúdica, durante nossas análises e práticas, em tempo de pandemia da COVID-19. A questão da pandemia e escolarização traz muito mais desafios do que foi apresentado. Mas, aqui, o que fizemos foi um recorte, pois entendemos que nosso trabalho abordou a questão da ludicidade, contudo foi uma ludicidade vivenciada na pandemia, por isso, achamos que seria importante e necessário problematizar tal questão. Para maiores análises sobre os desafios impostos na escolarização de crianças, em tempos de pandemia, acreditamos que seria necessário a realização de outros trabalhos que dessem conta de abordar a temática com a necessidade que ela se impõe.

E, para concluir, nós vivenciamos e levamos de aprendizado que a vida nem sempre é fácil e, muitas vezes, deparamo-nos com obstáculos que parecem insuperáveis. Mas é nesses momentos que precisamos nos lembrar da força que existe dentro de nós e do poder da nossa determinação. Assim como no poema "No meio do caminho", vimos que podemos enfrentar dificuldades, mas não podemos desistir. Cada obstáculo superado nos torna mais fortes e mais capazes de enfrentar os desafios que a vida nos apresenta. E, quando finalmente alcançamos nossos objetivos, a sensação de realização é indescritível. É uma alegria que vem da certeza de que não desistimos, de que seguimos em frente, mesmo quando tudo parecia impossível. E é essa força de vontade que nos permite concluir mais uma etapa com alegria e satisfação, prontos para enfrentar novos desafios e conquistar novas vitórias.

REFERÊNCIAS

- BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.
- BOMTEMPO, L. **Alfabetização com sucesso**. 2. ed. Contagem: Oficina Editorial, 2003.
- BRASIL. Congresso Nacional. **Plano Nacional de Educação (PNE) 2011-2020**. Brasília, DF: Congresso Nacional, 2010.
- BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 21 maio 2023.
- BRASIL. **Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016**. Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei nº 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei nº 12.662, de 5 de junho de 2012. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/113257.htm. Acesso em 18 mar. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 18 maio 2023.
- BRUNER, J. "**Conversa de criança**: aprendendo a usar a linguagem". London: W. W. Norton & Company, 1983.
- BUENO, J. M. **Psicomotricidade**: teoria e prática. Paraná: Lovise, 1998.
- CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LAVRAS (UNILAVRAS). **Normas Trabalho Conclusão de Curso e Manual do Portfólio**. 2016. Disponível em: http://unilavras.edu.br/new_site/wp-content/uploads/2017/09/Normas_TCC__Manual_porf%C3%B3lio.pdf. Acesso em: 21 nov. 2022.
- CROCKETT, T. **The portfolio journey**: a criative guide to keeping studentmanaged portfolios in the classroom. Englewood Colorado: Division of Libraries Unlimited, 1998. 243 p.
- D'AMBROSIO, B. S. Como ensinar matemática hoje? **Temas e Debates**. SBEM, Brasília, DF, v. 2, n. 2, p. 15-19, 1989.
- DORNELLES, D. M. A leitura e escrita no ensino de língua portuguesa. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA, 2., 2012, Uberlândia. **Anais [...]**. Uberlândia: EDUFU, 2012.
- FERREIRA, K. F. L. **A contribuição do estudante de Pedagogia na construção de painéis sensoriais**. Lins, 2017.
- FONSECA, V. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GELFER, J. I.; PERKINS, P. G. Portfolios: focus on young children. **Teaching Exceptional Children**, Arlington, v. 31, n.2, p. 44-47, nov./dez. 1998.

GRAZIOLI, F. T.; COENGA, R. E. **Literatura Infante juvenil e leitura**: novas dimensões e configurações. Erechim: Habilis, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

LEAL, F. L. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2011.42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) - Universidade Federal do Piauí, Picos (PI), 2011.

MAÍEL, M. G. **Importância da Educação Infantil**. 2012. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/003_influencia_historia_educ_infantil.pdf. Acesso em: 21 fev. 2023.

OLIVEIRA, E. G. Aula virtual e presencial: são rivais? *In*: VEIGA, I. P. (org.). **Aula**: gênese, dimensões, princípios e práticas. Campinas: Papirus, 2011.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Matemática**. Curitiba: SEED, 2008.

PIAGET, J. **Seis estudos da psicologia**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária Ltda, 1990.

SANTOS, A.; COSTA, G. M. T. A Psicomotricidade na Educação Infantil: um enfoque psicopedagógico. **Rei: Revista da Educação do IDEAU**, Getúlio Vargas, RS, v. 10, n. 22, jul./dez. 2015.

SILVA, I. O. E. *et al.* A ESCOLA na ausência da escola: reflexões das crianças durante a pandemia. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 42, n. 118, p. 270–282, set. 2022.

SOUZA, L. O.; BERNARDINO, A. D. A contação de histórias como estratégia pedagógica na Educação Infantil e ensino fundamental. **Educere et Educare – Revista de Educação**, Cascavel, v. 6, n. 12, p. 235-249, 2011.

ZARBATO, J. A. M. Textos e contextos da educação patrimonial e história regional: percursos metodológicos no ensinar história. **Revista Eletrônica Documento/Monumento**, Cuiabá, v. 17, n. 1, jul. 2016. Disponível em: <https://www.ufmt.br/ndihr/revista/revistas-antiores/revista-dm-17.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2023.