

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: ENSINO DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA COM ATIVIDADES LÚDICAS

PEDAGOGICAL RESIDENCY: TEACHING PORTUGUESE AND MATHEMATICS WITH PLAYFUL ACTIVITIES

Beatriz Ribeiro Peixoto¹
Eliane Aparecida Toledo Pinto²
Alexandre Oliveira²
Izabel Lourenço³
Juliana Xavier Oliveira⁴

¹ *Discentes do Curso de Pedagogia, Centro Universitário Sagrado Coração*
- UNISAGRADO

² *Docentes do Centro de Ciências Humanas, Centro Universitário Sagrado Coração*
- UNISAGRADO

³ *Docente da Escola Estadual João Simões Netto*

⁴ *Supervisora da Residência Pedagógica na Escola Estadual João Simões Netto*

Recebido em: 30/04/2020
Aceito em: 30/06/2020

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

RESUMO

A residência pedagógica é um projeto de extensão oferecido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que visa o aprimoramento do estudante de graduação em contato direto com a realidade escolar, trabalhando diretamente com alunos e professores nas escolas estaduais. Este relato de experiência foi realizado por uma aluna do terceiro ano do curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sagrado Coração, no ano de 2019, e teve como objetivo utilizar o lúdico para ensinar os conteúdos de por-

tuguês e matemática aos alunos do 1º ano do ensino fundamental de uma escola estadual no município de Bauru/SP. Para tanto, foi utilizada uma pesquisa qualitativa. As atividades foram aplicadas a 36 alunos em fase alfabetização. As atividades propiciaram um aprendizado significativo dos conteúdos de português e matemática utilizando as atividades lúdicas. Foi possível perceber a evolução dos alunos do 1º ano do fundamental em relação à leitura, escrita e matemática, com as atividades lúdicas.

Palavras-chave: Alfabetização. Leitura. Escrita. Atividades lúdicas.

ABSTRACT

The pedagogical residence is a project of extension offered for the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES), that it aims at the improvement of the student in direct contact with the pertaining to school reality, working directly with pupils and professors in the state schools. This story of experience was carried through by a pupil of the third (3º) year of the course of Pedagogy of the University Center of the Sacred Heart, in the year of 2019 and had as objective to use the playful one to teach to the contents of Portuguese and mathematics to the pupils of 1º year of the basic education of a state school in the city of Bauru/SP. For in such a way, a qualitative research was used. The activities had been applied the 36 pupils in phase literacy. The activities had propitiated a significant learning of the Portuguese contents and mathematics having used the playful activities. It was possible to perceive the evolution of the pupils of 1º year of the basic one in relation to the reading, writing and mathematics, with the playful activities.

Keywords: Literacy. Reading. Writing. Playful activities.

INTRODUÇÃO

A residência pedagógica é um projeto de extensão oferecido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), faz parte das ações que integram a política nacional de formação de professores, visando aperfeiçoar a formação prática nos cursos de licenciatura. Além de possibilitar a vivência de processos de ensino e pesquisa na escola-campo/centro de educação infantil/creches, ou em outros espaços previamente aprovados, para que os

PEIXOTO, Beatriz
Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

alunos desenvolvam condições e convicções favoráveis à continuidade da sua formação. E também elaborar, desenvolver e avaliar projetos educativos, a partir do diagnóstico da realidade da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental.

Segundo As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)27, em seu Artigo 4º, definem a criança como:

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a unidade temática brincadeiras e jogos exploram aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizados pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si (BRASIL, 2018, p 214). Ou seja, é possível trazer ao meio escolar, a brincadeira e jogos com intencionalidade, sendo para o aluno um momento de prazer e interação social, além de fixar conhecimentos de forma mais orgânica.

No ensino fundamental anos iniciais, a BNCC (BRASIL, 2018, p 355) define que é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos.

Segundo Almeida (2003, p 23), o lúdico tem sua origem na palavra latina «*ludus*», que quer dizer “jogo”. Se permanecesse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo, ou seja, o lúdico consegue ir além da barreira do espontâneo, traz valor e significado as atividades, fazendo que o aluno consiga naturalmente adquirir conhecimentos implícitos.

De acordo com D’Ávila (2006), a palavra lúdico conceitua-se sobre a ideia de prazer que consiste no que se faz, sendo que tem ganhado um espaço muito importante entre profissionais de várias áreas, por sua relação com a realidade socioeconômica, política e cultural, que definem o mundo contemporâneo.

A cultura lúdica é, assim, um conjunto de procedimentos que se apodera dos elementos de cada cultura específica. Por outro lado na sua acepção psicológica, o lúdico deve expressar uma experiência interna de satisfação. (D'ÁVILA, 2006, p. 17).

Na escola, as atividades lúdicas são um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades. Segundo Johan Huizinga (2012, p. 3), jogos e brincadeiras fazem parte da sociedade desde os primórdios “o jogo é fato mais antigo que a cultura”, com o passar do tempo, o homem foi realizando outras descobertas e finalidades para os jogos e brincadeiras.

Na educação infantil, as crianças estão em pleno desenvolvimento, aprendendo todos os dias, com interações sociais e criando a sua própria personalidade. Segundos Santos:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permite a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento; O jogo é essencial para a saúde física e mental; O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e imaginário. (2000 p. 20).

Percebe-se que os docentes acabam por focar somente na alfabetização tradicional e se esquece que cada criança possui um desenvolvimento e precisa de diferentes estímulos. Essa falta de estímulo e o uso da alfabetização tradicional podem estar vinculados com a falta de estrutura, excesso de alunos, falta de tempo, carga horária excessiva, etc. Neste sentido, o professor acaba optando por atividades que levem menos tempo de elaboração e aplicação.

Vygotsky (2000) aponta que é importante ressaltar o conceito de lúdico. Para a maioria dos professores o lúdico não se constitui ainda como princípio conceitual que alimenta e perpassa a organização do processo pedagógico com as crianças. A dimensão lúdica nos processos escolares continua separada de sua essência, do seu sentido e

PEIXOTO, Beatriz
Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

PEIXOTO, Beatriz
Ribeiro *et al.* Residência
pedagógica: ensino de
português e matemática
com atividades lúdicas.
MIMESIS, Bauru, v. 41,
n. 1, p. 171-182, 2020.

do ponto de vista da infância. Nesse sentido, o lúdico consiste num pseudoconceito, pois coincide com o conceito, mas ainda está preso a outras relações de pensamento. Para muitos docentes existe uma grande barreira em utilizar o lúdico no dia a dia, pois muitos duvidam do poder de ensino que estas atividades podem proporcionar.

Porém estes instrumentos lúdicos são importantes na alfabetização e letramento, pois em sala de aula, há perfis distintos; além de gerar valor de regras, tempo e atenção. Muitas vezes as atividades são encaradas como brincadeira pelas crianças, o que torna o desenvolvimento muito mais leve. As brincadeiras permitem que o professor trabalhe com o concreto e abstrato contribuindo com a aprendizagem das crianças, ou seja, são inúmeros modos das crianças realizarem determinada atividade, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido.

[...] a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. No brinqueado a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinqueado é como se ela fosse maior do que é na realidade. (VYGOTSKY, 1991, p. 135).

Segundo Vygotsky (1991), o educando deve se sentir motivado, para isso a utilização do lúdico é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, mas também para que ocorra um crescimento intrínseco do ser humano. Sendo assim, os jogos e brincadeiras são excelentes métodos de mediação entre o prazer e o conhecimento.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

O lúdico tem o poder de transformar a visão da criança sobre o mundo, colaborando para maior associação do aprendizado com o prático, transformando isso em conhecimento e sendo agregado valor a todas as informações.

Além que estas transformações não só acontecem com as crianças, mas reflete nos educadores. Torna-se uma realidade poder utilizar o lúdico de uma maneira mais simples e efetiva no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Diante do exposto, o objetivo deste relato de experiência foi utilizar o lúdico para ensinar os conteúdos de português e matemática aos alunos do 1º ano do ensino fundamental de uma escola estadual no município de Bauru/SP.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste relato de experiência foi a pesquisa qualitativa, onde os dados são coletados nas interações sociais e estudados subjetivamente pelo pesquisador (APPOLINÁRIO, 2011). Assim, seu fenômeno de estudo é complexo e de natureza social, permitindo uma riqueza de detalhes. Logo, o instrumento de coleta de dados deve proporcionar um olhar aprofundado e plural.

Segundo Martins (2004, p. 292):

Outra característica importante da metodologia qualitativa consiste na heterodoxia no momento da análise dos dados. A variedade de material obtido qualitativamente exige do pesquisador uma capacidade integrativa e analítica que, por sua vez, depende do desenvolvimento de uma capacidade criadora e intuitiva.

A vivência ocorreu durante um ano sendo observada semanalmente a evolução da turma e também identificando cada aluno com suas limitações e suas qualidades. Ao longo do período foi documentando todos os processos, através de anotações e fotografias, analisando ativamente as atividades aplicadas.

O projeto foi aplicado a alunos dos 1º ano do ensino fundamental no decorrer do ano de 2019 em uma escola estadual no município de Bauru pela aluna do terceiro ano de pedagogia do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO). Foram utilizadas atividades lúdicas de português e matemática com os alunos que estavam em fase de alfabetização. As atividades foram aplicadas em grupos: alunos com maior dificuldade e com os que possuíam maior facilidade.

O planejamento das atividades foi realizado conforme a realidade da escola, considerando faixa etária dos alunos, quantidade por sala de aula, que no caso eram 36 crianças, além de fatores sociais e econômicos. Cabe ressaltar que foram observados os potenciais individuais dos alunos, bem como as atividades de ensino no processo de ensino-aprendizagem de cada um. As atividades eram sempre acompanhadas com supervisão da professora responsável pela sala e dos coordenadores do programa (professores do centro universitário).

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

PEIXOTO, Beatriz
Ribeiro *et al.* Residência
pedagógica: ensino de
português e matemática
com atividades lúdicas.
MIMESIS, Bauru, v. 41,
n. 1, p. 171-182, 2020.

Como já mencionado anteriormente, as atividades permearam as áreas de português e matemática considerando a idade dos alunos seis (6) e sete (7) anos do 1º ano do ensino fundamental. Os alunos estavam em diferentes níveis de alfabetização: silábico, silábico-alfabético e alfabético. Os materiais utilizados para as atividades propostas foram confeccionadas com EVA, cola e papel. Também foram utilizados: o alfabeto móvel, bingo das letras, jogo da memória alfabética, o jogo do dado e tapete dos números.

Cada grupo ficava em média 30 minutos desenvolvendo a atividade, as dúvidas eram esclarecidas no decorrer das aulas/atividades.

Para o uso do alfabeto móvel, os alunos eram separados em duplas, um aluno silábico com um silábico-alfabético ou alfabético e silábico-alfabético. Utilizou-se o alfabeto já fornecido pela própria escola, feitos de plástico e coloridos. Primeiramente, o educador montava o alfabeto na sua ordem correta e os alunos iam repetindo com ele. Posteriormente, todas as letras eram misturadas e colocadas de volta no pote, as duplas iam formando o alfabeto, com tempo pré-estabelecido, a educadora acompanhava e observava o desenvolvimento, bem como realizava as intervenções quando necessário. A educadora indicava ao aluno a letra e questionava: qual era a letra. Muitos inventavam ou trocavam as letras, mas outra parcela sabia de fato identificar as letras. Foi aplicado por quatro semanas, uma vez na semana.

No bingo das letras, os alunos foram divididos em pequenos grupos de seis pessoas. Na sequência, cartelas (confeccionados em EVA bem colorida, para gerar interesse) com seis figuras foram entregues a cada aluno. O educador sorteava um papel com o nome que estava nas figuras, ou não. O papel das crianças era identificar e pintar a figura correspondente.

O jogo da memória alfabética foi realizado em duplas, nas quais havia duas figuras de cada letra, por ex: 2As, 2Bs. A educadora mostrava todos os pares de letras virados para cima. Os alunos tinham um tempo para memorizar a maior quantidade de letras possíveis. Depois as letras eram viradas e cada um na sua vez virava as figuras, quando os mesmos acertavam o professor dava o *feedback* de positivo para que os mesmos compreendessem que estavam realizando as assimilações corretamente. A atividade durava cerca de trinta minutos com cada dupla.

O jogo do dado tratava-se de um jogo em três etapas. O dado tinha seis lados, de cores diferentes. Cada lado tem uma figura colada de um animal diferente. Foram utilizados: macaco, galinha, gato, porco, elefante e vaca. Foi entregue para os alunos 15 frases impressas no papel, e os mesmos deveriam espalhá-las por todo o pátio,

escondendo em lugares que não ficassem a vista. As crianças foram divididas em pequenos grupos de seis. Cada um jogava de uma vez o dado, o animal sorteado deveria ser procurado pelo pátio, para auxiliar havia também frases espalhadas que continham pistas do animal citado. Quando todos jogassem, eles deveriam ler em voz alta e montar outra frase na lousa com o bicho sorteado por eles.

O tapete dos números foi uma atividade de matemática. Em EVA foi confeccionado um tapete, que continha vários sinais de soma e adição, havia espaços para encaixar números e outros para os resultados. Em duplas, os alunos encaixavam os números também confeccionados no mesmo material e o outro resolvia a situação problema. No tapete, cada aluno poderia responder três exercícios cada. Isto instigou uma competição saudável entre as crianças, pois a cada etapa havia uma maior dedicação.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Ao aplicar as atividades percebeu-se o grande interesse dos discentes na participação destas, independente se o aluno fosse silábico, silábico-alfabético ou alfabético. Segundo Ferreiro (1986, p.182), “o nível silábico caracteriza-se pela correspondência entre a representação escrita das palavras e suas propriedades sonoras”. É a descoberta de que a quantidade de letras com que se vai escrever uma palavra pode ter correspondência com a quantidade de partes que se reconhece na emissão oral. Essas partes são as sílabas e em geral, a criança faz corresponder uma grafia a cada sílaba.

No nível silábico-alfabético, a evolução do nível silábico leva a criança a estabelecer as partes sonoras semelhantes entre as palavras que exprimem por letras semelhantes. Nesse nível, existem duas formas de correspondência entre sons e grafias: silábica (sílabas é o som produzido por uma só emissão de voz) e alfabética (análise fonética e / ou análise dos fonemas, que são os elementos sonoros da linguagem e tem nas letras o seu correspondente).

O nível alfabético caracteriza-se pela correspondência entre fonemas e grafias. Existe a compreensão da escrita alfabética, onde todos os fonemas devem estar representados, ou seja, em uma mesma sala há três níveis de alunos e o resultado das atividades lúdicas foi além das expectativas. Percebeu-se que o envolvimento e o interesse do aluno eram maior quando se utilizavam jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem do português e da matemática.

O educador presenciou em cada atividade como as crianças (alunos) ficavam ansiosas para que chegasse o momento das atividades

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

lúdicas. Aplicando o alfabeto móvel e o Bingo das letras, as crianças, ao terminarem as atividades, conseguiam diferenciar com maior clareza as consoantes das vogais, pois elas foram motivadas com as estratégias diferenciadas. Inclusive os alunos silábicos que tinham dificuldades em formar palavras, já realizavam sem problema algum, aqueles que já sabiam começaram a ajudar os colegas nas realizações.

As atividades promoveram também a interação social entre eles, resultando em mais respeito, empatia, regras, valores e momentos certos para participarem das atividades.

Foi observado que nas atividades tradicionais muitos alunos não se interessavam, apenas copiavam sem prestar atenção, o que dificultava a aprendizagem do conteúdo de português, por exemplo. As atividades lúdicas geraram grande envolvimento e atenção, pois eles queriam vencer e completar a cartela (bingo das letras), além de relacionar o nome a figura, identificando símbolo e significado.

Para Saussure (2003), a língua é um sistema de signos formados pela junção do significante e do significado, ou seja, da imagem acústica e do sentido. Sendo assim, uma construção social, com a utilização de brincadeiras e jogos essa construção torna-se muito mais prazerosa e natural. Segundo Kishimoto;

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras. (1994, p.115).

O interesse, a atenção e o prazer foram evidenciados nos jogos da memória e do dado, os alunos se concentram para a realização das atividades e participaram ativamente.

Foi possível observar um maior interesse dos alunos na atividade com o tapete dos números (matemática), além de resultar em uma aprendizagem mais significativa, embora a maioria dos alunos tivesse facilidade na área de exatas. Contudo, ao analisar o comportamento dos alunos em relação às atividades tradicionais de matemática não era possível observar estas potencialidades, elas estavam ocultas.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, há facilidade de aprendizagem das quatro operações matemáticas utilizando atividades lúdicas.

Além do aspecto lúdico do ato de jogar e brincar, os brinquedos feitos com sucata ou industrializados que envolvem habilidades numéricas de medidas e espaciais podem transformar-se em excelente recurso e estratégia nas aulas de Matemática. Eles permitem o desenvolvimento do trabalho em grupo, da linguagem oral e escrita, de diferentes habilidades de pensamento – como observar, comparar, analisar, sintetizar e fazer conjecturas – e a fixação de conceitos matemáticos – as quatro operações, frações e números decimais. Além do aspecto mais restrito a utilização pedagógica, os jogos e brincadeiras infantis têm como grande contribuição promover a recuperação e a manutenção da cultura de determinado grupo, o que muitas vezes é esquecido e ignorado pela maioria das escolas (BRASIL, 1997, p. 53).

De modo geral, foi possível verificar que a aplicação dos jogos promoveu o interesse dos alunos de forma latente e contribuiu significativamente para o processo de ensino-aprendizagem de português e de matemática no primeiro ano do ensino fundamental.

As crianças se interessaram muito pelos conteúdos, e especificamente em matemática eles conseguiram realizar as adições e subtrações sem grandes dificuldades.

Segundo Oliveira (2007), utilizar atividades lúdicas pode favorecer no crescimento da motivação para aprendizagem, desenvolvendo a autoconfiança do aluno, concentração, atenção e raciocínio lógico-dedutivo e senso cooperativo. Assim, algo que é extremamente complicado para o aluno no primeiro momento, torna-se prazeroso se utilizarmos outras estratégias de ensino e aprendizagem.

CONCLUSÃO

Ao aplicar as atividades: “Alfabeto móvel”; “Bingo das letras”; “Jogo da memória alfabética”; “O jogo do dado” e “Tapete dos números”, percebeu-se o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo das crianças (alunos). Essas metodologias que fogem do tradicional são estratégias eficazes para o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, pois se envolvem e se sentem motivados na realização das atividades.

Segundo Vygotsky (1991), a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem.

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.

A residência pedagógica possibilitou desenvolver, acompanhar e conhecer a dinâmica do contexto escolar, além de propiciar momentos significativos na aprendizagem dos alunos, mas também enquanto futura pedagoga. Só através da vivência na escola pública, com realidades distintas, foi possível compreender o papel transformador que o educador pode gerar nos alunos e transformar suas vidas. Assim, o trabalho em conjunto entre universidade e escola é extremamente importante para uma educação de qualidade, onde há contribuição mútua de alunos da graduação com alunos da educação básica. A troca de conhecimento e experiência gera mudanças pessoais e profissionais significativas para a carreira docente.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa de aprimoramento e a realização deste programa pelos residentes; ao Centro Universitário do Sagrado Coração (UNISAGRADO) pela oportunidade de participação; à escola E. E. João Simões Netto por ter permitido abertura e autonomia para lecionar e aos professores residentes e orientadores pelo apoio e atenção durante todo o período da residência.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 10. ed. 2003.
- APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de Metodologia Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011. 295p.
- BRASIL, CONSELHO NACIONAL DA EDUCAÇÃO. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009**. Brasília : MEC
- BRASIL. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta preliminar. v. 2a. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao.revista.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2018.
- D'AVILA, C. M. Eclipse do Lúdico. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 15, n. 25, jan./jun., 2006.
- FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- HUIZINGA, J. (2012). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7 ed. São Paulo: Perspectiva.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1994.
- MARTINS, H. H. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.30, n.2, p. 289-300, maio/ago. 2004.
- OLIVEIRA, S.A. **O lúdico como motivação nas aulas de matemática**. Mundo jovem, 2007, 5.
- SANTOS, M. P. 2000. **Educação Inclusiva e a Declaração de Salamanca: Consequências ao Sistema Educacional Brasileiro**. In Revista Integração, n. 22, MEC. Secretaria de Educação Especial.
- SAUSSURE, F. **Curso de Linguística Geral**. 25 ed. São Paulo: Cultrix, 2003.
- VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.
- VYGOTSKY, L. S. 1991. **Pensamento e Linguagem**. 3ed. São Paulo: Martins Fontes. 135.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- PEIXOTO, Beatriz Ribeiro *et al.* Residência pedagógica: ensino de português e matemática com atividades lúdicas. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 171-182, 2020.