

# ENFRENTANDO DESAFIOS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO DE FORMA REMOTA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADA POR TRÊS LICENCIANDOS DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

Marinaldo de Lima Vieira <sup>1</sup>  
Vitória Valéria Vieira da Silva <sup>2</sup>  
Israela Vanessa Ferreira Germano da Silva <sup>3</sup>  
Ana Lucia Gomes Cavalcanti Neto <sup>4</sup>

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar como licenciandos do curso de Ciências Biológicas enfrentaram o desafio da pandemia no estágio supervisionado de forma remota para aumentar o engajamento dos estudantes do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. Trata-se de um estudo de caráter descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, realizado a partir das vivências pedagógicas dos discentes do componente curricular Estágio Supervisionado I do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Campus Mata Norte da Universidade de Pernambuco, vivenciado no período de junho a setembro de 2021. A inclusão das atividades lúdicas possibilitou um ensino mais significativo para os estudantes na medida em que estimulou a participação, atenção e envolvimento nas atividades propostas, algo muito importante para a construção da aprendizagem e para o desenvolvimento das crianças. Os alunos deram retorno positivo em relação as atividades vivenciadas, o que se possibilita pensar sobre o importante papel que a introdução das atividades lúdicas desempenha no engajamento dos alunos, mesmo que de forma remota.

**Palavras-chave:** Atividades lúdicas, ensino remoto, estágio supervisionado, ferramentas tecnológicas.

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se interessa pelos desafios enfrentados por licenciandos em Ciências Biológicas no âmbito do estágio supervisionado neste período de pandemia da COVID – 19. O estágio supervisionado é um componente curricular obrigatório nos

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade de Pernambuco - UPE, [mlvmarinaldo@gmail.com](mailto:mlvmarinaldo@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade de Pernambuco – UPE, [vitoria.vieira@upe.br](mailto:vitoria.vieira@upe.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade de Pernambuco – UPE, [israela.vanessas@upe.br](mailto:israela.vanessas@upe.br);

<sup>4</sup> Doutora em Ensino de Ciências, Professora do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas – UPE, Acampus Mata Norte, [analucia.neto@upe.br](mailto:analucia.neto@upe.br).

cursos de formação de professores, tendo como proposta o estabelecimento de um diálogo entre a teoria aprendida na faculdade e a prática pedagógica nas escolas, unindo assim teoria e prática (SILVA; GASPAR, 2018). Costa, Leite e Baltar (2013), destacam que o estágio curricular supervisionado proporciona o primeiro contato dos alunos com seus futuros campos de atuação profissional.

Considerando que na formação do docente é necessário conhecer, analisar e refletir sobre impasses e dificuldades do ensino-aprendizagem, como também pensar alternativas de reconstrução das práticas didáticas e pedagógicas, para o que são fundamentais os saberes da formação, tanto os disciplinares, quanto os pedagógicos, o estágio se torna um momento privilegiado de observação e vivência da prática docente, lugar de formação profissional e produção de saberes. São ricas as oportunidades oferecidas no estágio de estabelecer relações entre as teorias estudadas e os dados singulares da realidade vivida (LEITÃO, 2016).

Diante do contexto pandêmico, o estágio supervisionado obrigatório precisou ser repensado para adaptar-se ao modelo remoto emergencial. Não foi uma mudança simples, pois envolveu a necessidade de adoção de novos procedimentos de ensino, (LOHMANN; VENTURI, 2021). Segundo Miranda *et al.* (2020), desafios surgiram, tanto para os professores quanto para os alunos estagiários. Dentre vários, podemos relacionar, a adaptação do planejamento do período presencial para o formato remoto, o lidar com as novas ferramentas tecnológicas, a dificuldade de acesso a equipamentos e/ou internet de qualidade para o desenvolvimento da prática docente em espaços virtuais de aprendizagem, bem como as limitações do ambiente online para o engajamento dos estudantes.

Na Universidade de Pernambuco *Campus* Mata Norte, as atividades precisaram ser reorganizadas de modo que os estudantes estagiários conseguissem desenvolver a observação, intervenção e regência junto as escolas concedentes, sem abrir mão do engajamento dos alunos.

É portanto, neste cenário, que o presente estudo tem como objetivo analisar como licenciandos do curso de Ciências Biológicas da Universidade acima mencionada, enfrentaram o desafio da pandemia no estágio supervisionado de forma remota para aumentar o engajamento dos estudantes do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental.

Um dos caminhos para ampliar o engajamento é promover atividades que possibilitem a participação ativa dos estudantes. Em se tratando do ensino de Ciências,

área de conhecimento na qual estão inseridos os estagiários, o processo tem se dado de forma tradicional, no qual “as Ciências têm sido ensinadas como uma coleção de fatos, descrição de fenômenos e enunciados de teorias a decorar.” Um ensino mais tradicional, que não prioriza a reflexão, nem a participação ativa dos estudantes nas aulas (MARTINS E LEITE, 2013, p. 2). Segundo Krasilchik (1987, p.52), “para muitos alunos, aprender Ciências é decorar um conjunto de normas, fórmulas, descrições de instrumentos, substâncias e enunciados de leis.” Martins e Leite (2013, p. 2) acrescentam ainda “a inadequação do que é ensinado à idade dos alunos, pois o que se ensina a grande parte dos alunos não tem sentido, por não ser compatível com seu desenvolvimento intelectual e emocional.”

De acordo com os parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco (2013, p. 16), o ensino de ciências deve contribuir para que os estudantes se tornem capazes de exercer a cidadania, de forma crítica. Esse processo só pode ser construído num ambiente que estimule a participação e o protagonismo do estudante.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho se caracteriza como um estudo de caráter descritivo (GIL, 2008), de abordagem qualitativa (GIL, 2008), do tipo relato de experiência, realizado a partir das vivências pedagógicas de três estudantes matriculados no componente curricular Estágio Supervisionado I do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do *Campus* Mata Norte da Universidade de Pernambuco, no período de junho a setembro de 2021 em turmas do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. de forma remota. O referido estágio teve como campo de atuação as Escolas Reunidas Antônio Gomes de Araújo Pereira, Colégio Dom Mota e Escola José Moacir Filho localizadas, respectivamente, nos municípios de Buenos Aires, Nazaré da Mata e Timbaúba, Pernambuco, Brasil. Os estagiários, denominados nesta pesquisa com E1, E2 e E3 foram orientados por supervisoras distintas.

O processo de orientação para inserção dos estagiários nas referidas escolas, se deu a partir do plano de estágio que incluía, desde a análise da estrutura física e funcional das escolas, de documentos norteadores da prática docente, bem como a realização de entrevistas com as professoras supervisoras e intervenção na sala de aula. Para as

entrevistas, foram elaboradas perguntas sobre os principais desafios encontrados no desenvolvimento da prática docente durante a pandemia.

Em relação a intervenção, foram desenvolvidas as seguintes atividades propostas no plano de estágio: desenvolvimento e aplicação de jogo pedagógico em biologia com estudantes, interação com os estudantes em pesquisas sobre a importância da educação, planejamento e desenvolvimento de atividade prática de Biologia (experimento) com alunos junto com a professora supervisora, realização das seguintes oficinas, ambas de natureza lúdica: a) ecologia dos ecossistemas aquáticos: b) conhecendo o fantástico mundo do plâncton; c) histórias em quadrinhos como ferramenta para estudar meio ambiente e sustentabilidade; d) histórias em quadrinhos como ferramenta para estudar os fenômenos naturais.

As atividades foram elaboradas com auxílio das ferramentas tecnológicas (PowerPoint, Word, Loom, Google formulários) e disponibilizadas para os estudantes do 6º ano no grupo de WhatsApp. Nas escolas Dom Mota e José Moacir Filho, o desenvolvimento das atividades, assim como a discussão com os alunos, foram realizadas apenas no aplicativo de mensagens WhatsApp, a qual foi utilizado como espaço virtual de aprendizagem. Já na Escola Reunidas Antônio Gomes de Araújo Pereira, além do aplicativo WhatsApp, utilizou-se a ferramenta do Google Meet para a realização das aulas síncronas.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A construção da aprendizagem em sala de aula pode ser favorecida quando o processo de ensino vem acompanhado de práticas que envolvem as atividades lúdicas. Assim sendo, o lúdico deve ser olhado como um instrumento que favorece, de forma positiva, o desenvolvimento da criança, e não pode ser tido como algo que está distante do contexto escolar (KISHIMOTO, 1998).

Conforme evidencia Andrade (2018), o lúdico resgata o gosto pelo aprender, contribuindo para momentos de afetividade entre os estudantes, o que torna o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso. As atividades lúdicas permitem também a exploração da criança entre o corpo e o espaço, criando condições mentais, para resolver problemas mais complexos. São inúmeros os benefícios da adesão de atividades lúdicas em sala de aula.

Os jogos didáticos são bons exemplos de atividades lúdicas que, ao entrarem cena nas salas de aula, fazem valer na contribuição da aprendizagem. De acordo com Ribeiro e Souza (2011), “os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil”. Por certo, a criança aprende brincando, aprende na prática, na experiência que adquire na escola. Friedmann (1996) afirma que, “é necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade.”

As brincadeiras educativas devem ser incluídas nas práticas docentes em sala de aula para tornar o ensino mais leve, convidando o aluno a se envolver na aula. Para Maluf (2003, p. 9),

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

As crianças passam por uma fase de quererem conhecer o mundo, um momento que a sua imaginação e criatividade estão afloradas, assim sendo é de grande relevância as propostas de atividades que as estimulem, que contribuam para o desenvolvimento delas (MALUF, 2003). Para Mateus, Ferreira e Silva (2003, p. 67-68),

O educador deve promover um ambiente de interação para que as crianças troquem informações ao passo que externalizam o seu conhecimento de mundo. O professor, como mediador destas relações, amplia, então, este conhecimento trazendo e apresentando novos temas e conteúdos para que as crianças se apropriem da cultura humana.

A inserção de atividades lúdicas vem conquistando espaço na educação básica. Os professores estão conhecendo o potencial que as atividades lúdicas têm para a melhoria da qualidade das aulas. Para Silva *et al* (2015, p. 85) “a utilização de atividades lúdicas pode ser considerada potencialmente promissora para subsidiar a melhoria da qualidade escolar, pois pode contribuir para favorecer o aprendizado sobre conteúdos didáticos.”

A importância do lúdico na educação básica fica evidente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o que reforça o potencial que as atividades lúdicas possuem para a melhoria das aulas, assim como tornar mais significativo o percurso da aprendizagem para o aluno.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir

satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007).

Nesse sentido, Silva *et al.* (2015, p. 85) destaca que,

A elaboração e utilização de ferramentas pedagógicas que tragam bons resultados cognitivos e que ofereçam uma bagagem conceitual consistente para uma boa formação de indivíduos que estejam aptos a aprender de forma diferenciada e dinâmica não é uma tarefa fácil para muitos educadores, pois requer amplo planejamento e dedicação para que a atividade lúdica se torne eficaz, a fim de mobilizar habilidades mentais para a construção de conhecimentos.

A oficina se constitui como uma excelente estratégia pedagógica, onde o espaço de construção e reconstrução do saber são as principais ênfases. As oficinas pedagógicas criam um espaço de interação entre teoria e a prática (SILVA e SILVA, 2019). Segundo Monteiro *et al.* (2019), as oficinas pedagógicas promovem o desenvolvimento social, bem como, possibilita a troca de experiências entre os professores e os alunos, ampliando dessa forma, a capacidade sócia cognitiva e uma maior interação no meio escolar. Além disso, as oficinas objetivam superar as dificuldades dos estudantes de maneira bem descontraída, deixando o estudante bastante a vontade para participar.

As atividades experimentais também se destacam como sendo estratégias didáticas que tendem a facilitar e contribuir no processo do ensino aprendizagem dos estudantes em sala de aula. Para Bizo (1998), as atividades experimentais devem estar presentes nas ações e nas reflexões dos métodos pedagógicos utilizados pelo docente, e esses métodos favorecem oportunidades para os alunos elaborarem hipóteses e questionamentos sobre acontecimentos do seu dia a dia.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O componente curricular de Estágio Supervisionado I tem uma carga horária de 90 horas, sendo estas divididas em aulas teóricas e de observações nas instituições concedentes do estágio: 30 aulas foram vivenciadas de forma remota através de encontros síncronos e assíncronos pelas ferramentas do Google Meet e o aplicativo WhatsApp, e 60 aulas foram destinadas às observações nas escolas onde foram realizados os estágios, assim como para a realização das atividades que constavam no plano de estágio.

No primeiro momento, as escolas foram contatadas para oficializar os estágios, bem como as professoras supervisoras de cada escola. Depois da oficialização dos estágios nas

concedentes os estagiários tiveram que analisar à estrutura física e funcional das escolas, com o intuito de conhecer como o ambiente escolar funciona. Também foi necessário o contato com as gestões das escolas e com os documentos norteadores, realizando uma análise detalhada do Projeto Político Pedagógico (PPP) de cada escola.

Nas entrevistas com as professoras supervisoras pudemos identificar vários desafios para a prosseguimento do ano letivo de forma remota, entre eles: a desigualdade social, a carência dos alunos em todos os sentidos, a quantidade de alunos sem acesso à internet, sem celular ou qualquer outro recurso tecnológico que desse possibilidade de interagir com outros e participar das aulas online, bem como a dificuldade de realizar alguns experimentos pelo fato de muitos não terem nada em casa que pudesse usar. Acrescido a isso, a dificuldade da supervisora no uso da tecnologia dificultava a interação entre os estudantes que dispunham de algum recurso tecnológico.

Diante desses desafios, foi definido que propor atividades que estimulassem uma maior participação era o caminho mais viável a seguir. Aprender brincando é a melhor forma de aprender. Nesse sentido, a proposta da elaboração e execução dos jogos didáticos nas três escolas concedentes buscou trazer uma forma leve e divertida para aprender o conteúdo, fugindo daquela aula tradicional expositiva, envolvendo os alunos, tornando-os sujeitos ativos do processo da aprendizagem. Foram desenvolvidos os seguintes jogos: quiz pedagógico em Biologia - cuidados com o meio ambiente; caça-palavras sobre as células; caça-palavras sobre efeito estufa, camada de ozônio e a vida na Terra. Para elaboração dos jogos foram utilizados o Google Formulários e o Caça-Palavras - Geniol, respectivamente. Nisto, as atividades foram compartilhadas nos grupos do WhatsApp.

Os jogos didáticos proporcionaram aos alunos uma melhor compreensão dos conteúdos abordados, assim como participaram ativamente das atividades propostas, mostrando-se atentos e curiosos sobre os assuntos.

As oficinas abordaram as temáticas da ecologia das comunidades aquáticas, meio ambiente e sustentabilidade, e os fenômenos naturais. Para a realização das atividades foram necessários tais recursos tecnológicos: Word, Power Point, Loom, Google formulário, Meet e WhatsApp. Neste contexto, a elaboração e o desenvolvimento das oficinas nas três escolas ocorreram de maneira satisfatória, pois observou-se que houve um maior engajamento dos estudantes nas aulas no decorrer destas atividades pedagógicas. Além disso, os alunos articularam e integraram suas aprendizagens com os

conteúdos das oficinas realizadas. Foi possível perceber que estas atividades pedagógicas contribuíram para uma melhor compreensão dos alunos, motivando-os a pensarem e a participarem da aula.

Mediante a isto, pudemos inferir que a utilização das oficinas dentro do ensino de Ciências, é uma estratégia que o professor pode utilizar na sala de aula, a fim de promover em sala de aula a participação de seus alunos, bem como, fazer uso da ludicidade tornando o ensino mais dinâmico e atrativo, mesmo de forma remota. De acordo com Vieira e Valquind (1996), as oficinas pedagógicas são uma forma de ensinar e aprender mediante a realização de algo feito coletivamente. Salienta-se que a oficina é uma modalidade de ação. Nisto, as oficinas se referem a ideia de um trabalho, onde envolve a participação coletiva e durante a qual, tanto o professor como o aluno são de vital importância para que a construção da aprendizagem seja bem-sucedida (MARTINS et al. 2009).

Outra proposta de atividade desenvolvida pelos discentes no período do Estágio Supervisionado I, foram as atividades experimentais. Em concordância com suas respectivas supervisoras, os experimentos foram elaborados com base nos conteúdos abordados em sala de aula.

Partindo desse pressuposto, foram desenvolvidos os seguintes experimentos: "Densidade" (6º ano do Ensino Fundamental - Escolas Reunidas Antônio Gomes de Araújo Pereira, cidade de Buenos Aires-PE), "Efeito Estufa" (7º ano do Ensino Fundamental - Escola José Moacir Filho, cidade de Timbaúba-PE) e "Matéria e Energia" (6º ano do Ensino Fundamental - Escola Municipal Dom Mota, cidade de Nazaré da Mata-PE).

Os experimentos foram desenvolvidos com o auxílio das ferramentas tecnológicas, tais como: Word, Power Point, Loom, Google formulário, Meet e WhatsApp e algumas, com atividades síncronas. As atividades experimentais desenvolvidas tornaram-se proveitosas e promoveram uma melhor compreensão dos conteúdos estudados naquele dado momento. Durante o desenvolvimento das atividades, os alunos tiveram a oportunidade de realizar seus próprios experimentos, bem como observarem de perto eventos que acontecem em seu cotidiano, analisarem como acontecem e compreenderem de maneira lúdica. Para Delizoicov (2007), a partir dos experimentos os estudantes são instigados a explorar, procurar, investigar o que está sendo estudado, ocasionando um processo investigativo na busca de acontecimentos e soluções.

A inclusão destas atividades tem o potencial de tornar o ensino mais significativo para os estudantes na medida que estimula sua participação, atenção e envolvimento nas atividades propostas, algo muito importante para a construção da aprendizagem e para o desenvolvimento das crianças (MATEUS, FERREIRA, SILVA, 2016).

Os alunos deram retorno positivo das práticas aplicadas, mostrando-se motivados ao participarem da atividade, fortalecendo a ideia da importância da introdução das atividades lúdicas no ensino de ciências, mesmo que, de forma remota. As atividades também possibilitaram um maior engajamento dos alunos nas aulas durante o período do estágio.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O período estabelecido para que acontecesse o Estágio Supervisionado I, foi um momento de muitos desafios e ao mesmo tempo de aprendizagens, pois o advento da Pandemia da Covid-19 fez surgir novos obstáculos no meio educacional e por meio disso, reinventar-se é a solução mais plausível.

O ensino remoto evidenciou ainda mais o abismo social que temos em nosso país, com pessoas que não tem acesso à internet, equipamentos, local adequado para assistir as aulas, etc. Os desafios foram enormes, mas o ensino remoto emergencial foi essencial para dar prosseguimento ao ano letivo, consequentemente diminuir os impactos causados pela pandemia na formação dos estudantes brasileiros. Contudo, os estudantes das escolas públicas mais carentes foram os mais impactados pela pandemia, pois muitos não dispunham de equipamentos e/ou acesso à internet.

O estágio foi um momento muito importante para interagir com os estudantes, conhecer de perto a realidade escolar, ter esse primeiro contato com o futuro local de trabalho. Esse contato com os alunos durante as aulas é importantíssimo para a formação do licenciando, contribuindo para sua formação docente e para melhoria da sua prática pedagógica. Somados a isso foi possível desenvolver atividades de forma remota, buscando adaptar a metodologia para o on-line, que é diferente das aulas presenciais.

Portanto, o estágio contribuiu para que fosse possível colocar em prática os conhecimentos específicos, teóricos e metodológicos aprendidos na universidade, mas além de tudo, mostrou os desafios enfrentados pelos professores durante a prática

docente, acrescentado as dificuldades encontradas por professores e alunos para lidar com as novas tecnologias.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, L. R.. **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. 2018. 42 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Centro de Educação - CE, Universidade Federal da Paraíba - UFPB, João Pessoa, 2018.

BIZZO, N. M. V. **Metodologia e prática de ensino de ciências: A aproximação do estudante de magistério das aulas de ciências no 1º grau**. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/eduquim/praticadeensino.htm>> Acesso em 19 de out. de 2021.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007.

BRASIL. **Parâmetros para educação básica do estado de Pernambuco**. Secretaria de Educação. Pernambuco, 2013.

COSTA, J. S.; LEITE, E. S.; BALTAR, S. L. S. M. A. **A Monitoria do Estágio Supervisionado como Instrumento para a Prática Docente**. Encontro Científico Cultural de Alagoas, 3., 2013, Santana do Ipanema. Anais... Santana do Ipanema: UNEAL, 2013. 1.

DELIZOICOV, D.; José A. A.; Marta Maria Pernambuco. **Ensino de Ciências: fundamentos e métodos**. 2ª. Ed.- São Paulo: Cortez, 2007.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

LARA, A. D. L.; VENTURI, T.. **Estágio supervisionado em ciências durante uma pandemia**: relato de uma experiência formativa remota. In: LIMA, J. R.; OLIVEIRA, M. C.; CARDOSO, N. S. (Org.). **Itinerários de resistência: pluralidade e laicidade no Ensino de Ciências e Biologia**. 21 ed. Campina Grande: Editora Realize, 2021, v. , p. 1570-1579.

LEITÃO, A. K. [GondimG.](https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21117) **Formando o professor reflexivo – análise da própria prática docente por estagiários do curso de letras-português da ufpe**. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21117>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

- MALUF, Â. C. M. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MARTINS, F. N.; FREITAS, D. S.; FELDKERCHER, N. **Oficinas pedagógicas: instrumento de valorização da diversidade no ambiente escolar**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE, 9, 2009, Curitiba: 2009, p. 1-12.
- MARTINS, M. M. M. de C.; LEITE, R. C. M. **Aulas práticas e experimentos no ensino de ciências na escola básica: as contribuições de Derek Hodson**. In: Ensino de Ciências: abordagens múltiplas.
- CARNEIRO, C. C. B. S.; LEITE, R. C. M. (Orgs). 1. Ed. Curitiba: CRV, p. 31-43, 2013.
- MATEUS, K. S.; FERREIRA, S. P.; SILVA, J. R.. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Colloquium Humanarum**, [S.L.], v. 13, n. , p. 65-70, 15 dez. 2016. Associação Prudentina de Educação e Cultura (APEC).  
<http://dx.doi.org/10.5747/ch.2016.v13.nesp.000813>.
- MIRANDA, K. K. C. O.; LIMA, A. S.; OLIVEIRA, V. C. M.; TELLES, C. B. S.. **Aulas remotas em tempo de pandemia: desafios e percepções de professores e alunos**. 2020.
- MONTEIRO, H. R. S.; SOUSA, A. I. S. R.; MARTINS, H. N. F.; FARIAS, P. Pilar. A importância das oficinas pedagógicas no processo de ensinoaprendizagem. **Epistemologia e Práxis Educativa**, [s. l], p. 1-7, 2019.
- RIBEIRO, K. L.; SOUZA, P. S. **Jogos na Educação Infantil**. Disponível em: <<https://silo.tips/download/escola-superior-de-ensino-anisio-teixeira-pedagogia-katiuce-lucio-ribeiro-selma>>. Acesso em: 02 de ago. De 2021.
- SCALABRIN, I. C.; MOLINARI, A. M. C. A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas. **Revista Científica, Araras**, v. 7, n. 1, p. 1-12, 2013.
- SILVA, A. C. R. ; SANTOS, L. R. ; SILVA, F. M. ; COSTA, E. L. R. ; LACERDA, P. L. ; CLEOPHAS, MARIA. G.. Importância da Aplicação de Atividades Lúdicas no Ensino de Ciências para Crianças. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 8, p. 53-72, 2015.
- SILVA, H. I.; GASPAR, M.. Estágio supervisionado: a relação teoria e prática reflexiva na formação de professores do curso de licenciatura em pedagogia. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasil, v. 99, n. 251, p. 205-221, 18 jun. 2019.
- SILVA, J. M.; SILVA, G. M.. A importância das oficinas no processo ensino e aprendizagem. 14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia Políticas, Linguagens e Trajetória, Campinas, p. 3187-3193, 29 jun. 2019.
- VIEIRA, E.; VALQUIND, L. **Oficinas de ensino: O quê? Porquê? Como?** Porto Alegre: EDIPUCRS, 1996. 54p. (Cadernos EDIPUCRS, 11. Série Educação;3).