

AS PRÁTICAS DE ENSINO COM LUDICIDADE SOB A ÓTICA DE PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Francisco de Assis Marinho Morais

Discente do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), *Universidade do Estado do Rio Grande do Norte* (UERN/CAMEAM) E-mail: cizinhomparn@hotmail.com

Gessione Morais da Silva

Professora da Rede Pública Estadual e Municipal no Município de APODI-RN. Discente do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), *Universidade do Estado do Rio Grande do Norte* (UERN/CAMEAM). E-mail: gessione_morais@hotmail.com

Ivanilza de Souza Beserra

Discente do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), *Universidade do Estado do Rio Grande do Norte* (UERN/CAMEAM) E-mail: ivanilzabz@gmail.com

Profa. Dra. Maria da Paz Cavalcante

Professora da *Universidade do Estado do Rio Grande do Norte* - UERN /CAMEAM, Pau dos Ferros RN. E-mail: mariapaz@uern.br

RESUMO

Os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida da humanidade de forma espontânea. Considerando a sua grande importância na formação humana, faz-se necessário a realização deles desde a infância. Nessa direção, encontramos aporte teórico metodológico para a efetivação deste, em autores como: Antunes (2002), Kishimoto (2011), Vygotsky (2008), Piaget (1978), Weiss (1993), entre outros. É válido salientar que os jogos e as brincadeiras para a realização do trabalho dos professores, devem conter metas a serem alcançadas, objetivos traçados, alvos no ensino pretendido, evitando virar apenas passatempo, como alguns querem tratar as questões inerentes aos jogos e às brincadeiras no ensino. Objetivamos neste destacar que o brincar, o fazer de conta perpassa toda a infância e contribui com a formação das crianças além de analisarmos como na prática os professores poderão se beneficiar desse importante material de ensino para que a aprendizagem de fato aconteça de forma lúdica e prazerosa. Assim, trataremos neste da discussão, reflexão na prática da utilização de materiais de ensino com jogos e brincadeiras, partindo da ludicidade como pressuposto de ensino-aprendizagem. Para isso, buscamos entrevistas com duas professoras, as quais averiguamos suas práticas embasadas ou não neste trabalho. Não colocamos as discussões como detentoras da verdade, mas como aporte para futuros pesquisadores que buscam a pesquisa e ao mesmo tempo a atuação docente em seu cotidiano de sala de aula.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras, Ensino, Reflexão, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

No Brasil, ao adotar o trabalho com os jogos e brincadeiras constata-se nas discussões no modelo educacional a veracidade e importância dessa prática de ensino, especialmente no Ensino Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, destacando aspectos lúdicos para a efetivação da aprendizagem. É mister salientar que esse trabalho no ensino embasado no lúdico, não significa sinônimo de bagunça, de baderna, de deixar os alunos à vontade, para que evite-se confusões de interpretação, mas, à medida que o professor ou professora passe a

(83) 3322.3222

contato@setep2016.com.br

www.setep2016.com.br

trabalhar determinada temática e/ou conteúdo, abordá-los de forma prazerosa recorrendo a materiais de ensino como os jogos e as brincadeiras.

Não parte-se para a discussão de forma aleatória, mas embasados em referências de teóricos e/ou estudiosos da área que há algum tempo discutem essas questões didáticas no ensino utilizando-se desses materiais de ensino supracitados. Nessa direção, encontramos aporte teórico metodológico para a efetivação deste, em autores como: Antunes (2002), Kishimoto (2011), Vygotsky (2008), Piaget (1978), Weiss (1993), entre outros. Uma fundamentação teórica que nos permite refletir acerca da efetivação do lúdico e sua importância na formação da personalidade das crianças, bem como em seu processo de socialização, além de promover uma aprendizagem prazerosa e significativa através da ludicidade.

Nesse sentido, é mister salientar que o ensino embasado em jogos e brincadeiras tem demonstrado uma evolução aceitável por parte da escola e dos professores atuando de forma significativa a respeito de práticas lúdicas no espaço escolar. Essas práticas são vistas como aliadas do processo ensino-aprendizagem, parte integrante da vida escolar, como práticas de ensino que propicia ao educando a diversão, prazer, saber, conhecimento e desenvolvimento, onde situamos os jogos e brincadeiras, o que justifica a pesquisa e trabalho em tela.

Assim, as atividades lúdicas, tema amplamente discutido no meio acadêmico e na bibliografia produzida em eventos, como aporte teórico educacional, estão sempre sendo problematizadas nas construções educacionais, trazendo confirmação e riqueza do debate que ora suscitamos, devem ser incorporadas ao cotidiano das crianças, não somente como diversão, mas como ferramenta fundamental ao aprendizado, desde que bem planejado e conduzido durante o processo nos bancos escolares.

Nesta pesquisa, de natureza qualitativa entrevistamos as professoras, para analisar a prática de ensino destas. Averiguamos os discursos através das entrevistas das mesmas em que vamos perceber na prática de ensino uma trabalha cotidianamente com os jogos e o lúdico no ensino, e outra, que em tempos anteriores, professora aposentada, não via esse trabalho como ferramenta para a aprendizagem, quase inutilizando esse método em sua prática. Para um aprofundamento maior nas discussões e averiguações, demandaríamos de tempo e de uma pesquisa mais acurada, o que não consta em nossa metodologia. Buscamos apenas, ouvir de forma clara e concisa as vozes das professoras sobre a forma como trabalharam e/ou trabalham com esse tipo de material de ensino.

Assim, objetivamos destacar que o brincar, o fazer de conta perpassa toda a infância e contribui com a formação das crianças além de analisarmos como na prática os professores

poderão se beneficiar desse importante material de ensino para que a aprendizagem de fato aconteça de forma lúdica e prazerosa. Esses aspectos são amplamente difundidos e disseminados nas discussões e aportes teórico-metodológicos e pelos documentos oficiais da legislação brasileira (RCNEI, PCNs) ¹ destinada ao público infantil e aos anos iniciais do Ensino Fundamental principalmente.

1 Contribuições da ludicidade na aprendizagem e desenvolvimento da criança

Ao perfazermos o nosso percurso formativo, percebemos que cada um de nós tem uma infinidade de histórias a contar de nosso tempo de infância e a grande maioria delas aborda as brincadeiras cotidianas com nossa família, vizinhos, amigos e na escola – especialmente nas horas de intervalo. Enquanto crianças, fomos habituados a jogar, a brincar, a construir brinquedos em um processo de formação humana.

Os aspectos relacionados às contribuições do lúdico, envolvendo jogos e brincadeiras, para superação de dificuldades de aprendizagem, servem de pilares norteadores para os professores que atuam no ensino empregando materiais de ensino, a exemplo de jogos, os quais servem de suporte para contribuir no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e intelectual dos educandos. Essa discussão, pensamento inovador, contraria um pensamento existente até aproximadamente o início do século XVII, onde a criança era vista como um adulto em miniatura.

Nessa direção, um dos fundamentos importantes para o aprendizado das crianças são as atividades lúdicas. Para Weiss (1993, p. 20) “as atividades das crianças são essencialmente lúdicas (e não competitivas) e tem como função primordial a descoberta do mundo que as rodeia: a criança se desenvolve brincando”. Nesse sentido, os aprendentes constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade sendo capazes de lidar e superar dificuldades encontradas. Ainda, conforme a autora

O primeiro objeto referencial para as atividades lúdicas das crianças é o corpo da mãe e o do pai; é através deles que a criança vai descobrindo seu próprio corpo [...]. Apenas com o decorrer do tempo é que a criança começa a utilizar símbolos e regras em seus jogos. Em uma constante metamorfose, aprende a denominar os objetos, redefinindo suas funções. (WEISS, 1993, p. 20).

De acordo com Kuhlmann Jr. (2007, p. 131) “os jogos são tidos como importantes, pois possibilitam às crianças o contato com a natureza e o relacionamento com outros seres

¹ Referencial curricular nacional para a Educação Infantil, discutido recentemente e Parâmetros Curriculares Nacionais, amplamente difundidos a partir de 1997 no meio educacional.

humanos”. Os Parâmetros Curriculares Nacionais de matemática (Brasil, 2001, p. 48) destacam os jogos como uma importante ferramenta para o ensino, uma vez que,

Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regras e dar explicações.

Portanto, conforme o exposto, os jogos têm características múltiplas e diversificadas. A criança sente constantemente necessidade de se adaptar ao mundo social dos adultos, cujos interesses e regras ainda lhe são estranhos, bem como, uma infinidade de objetos, acontecimentos e relações que ela, ainda, não compreende. É mister salientar que, possibilitar à criança espaço e oportunidade de expressar suas ideias, movimentos e criatividade, além da atenção que necessita, lhe permitirá um melhor aprendizado e desenvolvimento.

Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, ser. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança como toda. É a prática social, atividade simbólica, forma de interação com o todo. (FONTANA, p.139, 1997).

A brincadeira na escola pode se constituir em um meio para o alcance de um objetivo de aprendizagem. Pode ser para introduzir um conteúdo, apresentar um tema, reforçar um entendimento, mas pode, também, apresentar em caráter espontâneo e livre, onde a criança decide quando, de que forma e como irá brincar – um momento importante de observação a ser feita pelo professor, pois a brincadeira permite a criança se manifestar de forma sincera, expressar o que a incomoda, o que gera angústia e o que a faz feliz.

O brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia. Vygotsky (1989, p. 117), por sua vez, defende que “na brincadeira a criança se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. Isso porque ele (1989) considera que a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), permitindo que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento já alcançado (desenvolvimento real), impulsionando-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo.

E Piaget (1978), defende que o intelectual não pode ser separado do físico, sendo assim, não há aprendizado, sem um funcionamento total do organismo. Neste aspecto, a brincadeira e o jogo, assumem papéis fundamentais no desenvolvimento do indivíduo. E acrescenta: “a atividade lúdica é berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. (1978, p. 25).

O reconhecimento da importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no âmbito escolar, favorece ao educador a definição de objetivos que os contemple. Como o brincar pode ter um caráter pedagógico, a participação do professor se torna imprescindível na elaboração do material, das regras e na intervenção durante o processo ensino-aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O ensino envolvendo o lúdico na prática dos professores

Constitui uma necessidade da criança que o trabalho com o lúdico na escola ocorra para que a sua aprendizagem seja construída de forma prazerosa e significativa. Assim, é fundamental organizar, planejar e envolver a turma nas atividades, visando o desenvolvimento de variados aspectos em sua formação – cognitivo, social, cultural, afetivo entre outros. A brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças, bem como é um suporte para a sociabilização destas. O desejo de brincar, de fazer e estar com o outro são motivos que levam às crianças a se engajarem em grupos com seus pares.

Assim, para brincarem juntas, precisam construir e manter um espaço interativo de ações coordenadas, o que permite a partilha de objetos, brinquedos, compartilhamento de espaços, construção de valores, conhecimentos e significados, além da negociação diante dos conflitos e disputas ora suscitados durante as brincadeiras. Nesse contexto, as crianças passam a estabelecer laços de sociabilidade e a construir sentimentos e atitudes de solidariedade e amizade.

Segundo Leontiev (1988, p.122) a brincadeira é a atividade “em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam para o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento”. Estas, contribuem e auxiliam a tornar o espaço da sala de aula aconchegante, divertido, descontraído, propiciando um aprender com ludicidade, além de criar um vínculo de aproximação/união entre o professor e o aluno. Assim, através do prazer de brincar a criança vivencia, de acordo com sua

faixa etária, uma possibilidade de desenvolver a criatividade, participar da vida cultural e construir a sua identidade. Para Kishimoto (2011, p. 135)

O uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos, do ponto de vista psicopedagógico, necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos. É preciso que o professor e/ou psicopedagogo identifiquem a matriz simbólica anterior do objeto, para entender melhor as necessidades e dificuldades imediatas dos alunos.

Partindo desse pressuposto, pode-se averiguar que as atividades lúdicas desenvolvidas no ensino como as brincadeiras e os jogos, tem o poder de favorecer uma aproximação professor/aluno que o cotidiano escolar, muitas vezes, não permite. Pode ser uma hora de escutar a fala da criança e conquistar sua confiança, valorizando a sua realidade e buscando conhecê-la melhor, fazendo-a acreditar nas suas capacidades e ajudando-a na construção de uma boa autoimagem.

Com a intenção de aproximar o aluno da escola e mantê-lo motivado neste ambiente, os recursos que diversificam a prática pedagógica, tornam-se bem-vindos. A abordagem com o trabalho partindo dos conhecimentos prévios das crianças, seus anseios, suas necessidades, é fundamental para o início do trabalho. Para isso, é preciso que o professor realize esse diagnóstico inicial, bem como se utilize de outros momentos para detectar os anseios, necessidades e interesses das crianças, para a partir de então, planejar, elaborar e executar bem o seu trabalho na sala de aula com as crianças.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 2001), que serve de guia nas creches e escolas de educação infantil, apresenta objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a seis anos. Nele, está contemplada a importância do brincar para a construção do conhecimento quando expressa:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. [...] A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes se encontram, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (RCNEI, 2001, p. 27).

Portanto, quando o professor trabalha com jogos e brincadeiras como material de ensino perfaz a necessidade do aprender com prazer e também, ajudar a superar dificuldades de aprendizagem, favorecendo ao sujeito o desenvolvimento de várias inteligências para uma

aprendizagem com mais autonomia, bem como a aprendizagem das estruturas de alienação do saber². Parafraseando as ideias do teórico destacamos que “Antes mesmo de entrar em contato com o material proposto, o aluno utiliza as chamadas estruturas de alienação do saber” (KISHIMOTO, 2011, p. 132). Este, ainda acrescenta:

É importante que o professor perceba que a forma como a criança reage ao objeto não é simplesmente um produto do processo de interação com o objeto no momento, mas um produtos de sua história pessoal e social. Ao ser apresentada a um material pedagógico ou brinquedo, a criança pode bater ou jogar o material no chão, mordê-lo, olhá-lo fixamente, perguntar a outra pessoa de quem é o material, etc. Isso porque as estruturas individuais de alienação no saber refletem verdadeiros maneirismos que antecedem o próprio processo de ensino-aprendizagem.

Ao observarmos as crianças brincando, podemos conhecê-las melhor, pois, uma parte de seus mundos e experiências revela-se nas ações e significados que constroem enquanto brincam. A atividade de brincar promove a busca da compreensão de regras, da imaginação, criatividade, resolução de situações, promovendo uma situação de ensino-aprendizagem favorável à construção de novos conhecimentos. Assim, os jogos na educação escolar têm um papel muito importante, porque possibilitam aos discentes criarem e recriarem novas situações e novos desafios, ajudando-os a se constituírem cidadãos críticos, reflexivos e participativos.

Convém ressaltar que como prática recreativa, também ajuda a criança a organizar o seu modo de pensar, além de criar condições para o enriquecimento do brincar. A partir das atividades interativas as crianças imitam, imaginam, representam e comunicam de uma forma específica. Ao propor um jogo em sala de aula, o professor deve conhecê-lo anteriormente, para que possa realizar as devidas intervenções pedagógicas no momento de aplicação em sala de aula. Além disso, ele deve estar consciente de que situações imprevistas poderão ocorrer em sala de aula, estando atento para poder aproveitá-las da melhor maneira possível, explorando novas possibilidades do jogo com seus alunos, antes não imaginadas, contribuindo para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação entre os participantes.

Saberes e fazeres das professoras utilizando brincadeiras e jogos no Ensino Fundamental

Entendemos a memória como um processo no qual os sujeitos podem reviver suas experiências, falar sobre si e levar o interlocutor a entender ações e práticas construídas em

² Para maior aprofundamento, consultar Kishimoto (2011, pp. 126-134)

um contexto no qual se vivia. Ela possibilita-nos aprimorar nossos conhecimentos, tendo em vista as reflexões acerca das experiências vividas.

Assim, através das vozes e discursos colhidos nas entrevistas, podemos refletir sobre o ensino, percebendo como se dava e se dá a prática docente das professoras participantes dessa investigação. Primeiro analisaremos a fala da professora aposentada “Boneca”, depois refletiremos sobre a voz da professora que está atuando em sala de aula, a “Princesa” considerando as respostas dadas as perguntas realizadas durante as entrevistas.

Segundo a professora “Boneca” no momento que relembra sua infância fala das brincadeiras que realizava na escola. De acordo com ela, as brincadeiras eram realizadas sem um cunho pedagógico, apenas como diversão, sendo os próprios alunos responsáveis pelas escolhas. “Quando eu estudava as brincadeiras era barata, era o grilo, era aquela brincadeira da gente tá correndo. Aí depois vinha a do anel. A gente brincou muito. Descobriu o anel, né? (risos)”.

Podemos perceber através da fala da entrevistada que as brincadeiras feitas durante sua infância, realmente eram realizadas somente como diversão, sem qualquer ligação com o aprendizado, uma vez que não se tinha se quer a intervenção do professor. Vale salientar, que devemos levar em consideração o contexto em que a professora vivenciou sua infância, visto que, a mesma deu-se na década de 40. Nesse período a Pedagogia tradicional norteava as práticas pedagógicas dos professores, fato que explicita a não utilização das brincadeiras no processo de ensino durante a infância da professora “boneca”.

A professora acrescentou ainda que, quando criança brincava de matemática. Nessa brincadeira um aluno era professor e os outros tentavam adivinhar as questões pra ver quem sabia mais. Entendemos que esse tipo de brincadeira é muito importante na vida das crianças, uma vez que estas viabiliza o imaginário das crianças, que é de fundamental importância no desenvolvimento da infância. Assim, podemos perceber que a vida escolar da professora Boneca não foi acompanhada de brincadeiras que a ajudassem no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que elas não tinham esse objetivo.

Os relatos dela sobre o trabalho com os jogos nos leva a entender que trabalhava com alguns jogos feitos a partir de materiais de sucata como o papelão. Com ele, confeccionava letras, desenhos, números, para que as crianças brincassem e aprendessem algo. Sobre as brincadeiras, o que podemos compreender é que as únicas que se realizavam eram as que se davam nas datas comemorativas, as quais estavam ligadas a religião ou à cultura da comunidade e município, pois a escola funcionava na zona rural, conforme relatado anteriormente.

Embora com pouca formação, podemos perceber que durante sua atuação, Boneca tinha a consciência da importância dos jogos, tanto que embora com poucos recursos

confeccionava cartões para ajudar no aprendizado do aluno, compreendia que através da brincadeira se podia levar o aluno a aprender, A compreender melhor os conceitos trabalhados na escola. “Às vezes a gente pegava aquelas fichas de montar, aí mexia e colocava eles para montar” obedecendo às regras pré-estabelecidas, que variavam de acordo com o número de sílabas, acentuação gráfica, nome de animais dentre outras.

A segunda professora ouvida nesse estudo denominada “Princesa” trabalha em duas escolas da rede municipal de ensino do município de Apodi/RN. Para a professora “Princesa”, ao nos contar sobre seu trabalho com jogos enfatizou a relevância destes na aprendizagem das crianças, embora tenha confessado que nem sempre os utilizava como material didático. “Antes não usava jogos, a escola sempre teve muitos jogos, eu não sei se era devida essa correria de eu passar o dia em sala de aula, não ter tempo disponível para sentar organizar e separar os jogos, também falta apoio e incentivo”.

Diante da fala da professora fica evidente que a sua sobrecarga de trabalho associada ao desinteresse da escola em apoiar e incentivar o uso dos jogos como suporte pedagógico para o processo de ensino prejudica sua atuação e conseqüentemente a aprendizagem dos alunos, visto que, a mesma não dispõe de tempo nem de apoio para realizar o planejamento necessário ao trabalho com jogos.

No decorrer da fala de “Princesa” esta relatou que houve uma mudança em sua prática docente e que associa tal mudança à participação em um curso de formação intitulado PNAIC³. Esse curso, segundo argumenta, modificou sua visão em relação ao jogo, ao trabalho pedagógico com o mesmo. Nesse sentido, ao ouvirmos sua voz, destacou: “Depois que começamos a fazer o PNAIC, passei a ter outro olhar, percebi que com lúdico e com os jogos a aprendizagem é mais significativa, o aluno se interessa mais e a aula é bem mais proveitosa do que sem a utilização dos jogos”.

A fala da professora destaca a relevância da formação continuada para o processo de reflexão sobre sua prática haja vista, que a mesma passou a perceber a importância dos jogos como material didático a partir de sua participação no curso citado, ou seja, quando foi instigada, a refletir sobre sua ação pedagógica.

As brincadeiras, também são relatadas pela professora quando relembra uma atividade de pesquisa que desenvolveu em uma aula de História, a mesma descreve o encantamento dos alunos ao entrevistar seus avós e descobrir que muitas brincadeiras que conhecem hoje, também fizeram parte da infância de seus familiares. O lúdico presente nas brincadeiras e nos jogos contribui para a aprendizagem do aluno quando descobrem que a ludicidade já trouxera

³ Programa Nacional de Alfabetização na Idade Certa. Programa do Governo Federal ao qual objetiva que toda criança com oito anos esteja alfabetizada com as devidas competências, detectadas nos direitos de apre

alegria e aprendizado à infância de seus avós – relevância da presença da história no histórico das brincadeiras.

Os jogos têm contribuído de forma favorável para o processo de ensino-aprendizagem, porém, conforme destaca a professora “não podemos trabalhar apenas o jogo por que assim vira rotina”. O jogo pelo jogo, sem um planejamento voltado à aprendizagem discente, não trará contribuições relevantes para o ensino. Este é um material de ensino de suma importância para a aprendizagem do aluno e deve, também, ser escolhido cuidadosamente para poder surtir um feito esperado no processo ensino-aprendizagem. Ainda segundo a professora, “os jogos são instrumentos que podemos utilizar em sala de aula para melhorar a aprendizagem do aluno, mas, não por modismo apenas”.

Considerando o exposto, constatamos que a docente Boneca durante seu trabalho na docência utilizou alguns jogos em sua prática pedagógica quando relembra uns “cartõezinhos” que utilizara com os alunos, em jogos trabalhados pela mesma em sala de aula. É importante destacar que mesmo relatando poucas experiências com a utilização dos jogos como material de ensino, a professora reconhece as contribuições que os mesmos podem dar para o processo de ensino.

Nesse sentido, merece destaque o percurso escolar da docente, uma vez que, apesar de não ser estimulada a utilizar os jogos como alternativa pedagógica no trabalho docente teve a sensibilidade de reconhecer a importância dessas metodologias para o ensino. Dessa forma, devemos considerar sua formação no contexto da atuação que se deu na década de 70 quando o Brasil vivia sobre as normas da ditadura Militar e as formações bem como o ensino eram vistos como meio de garantir a ideologia de dominação imposta pelo sistema.

É mister salientar, que a segunda professora, a “Princesa”, também reconhece a importância dos jogos e das brincadeiras no ensino, embora tenha sido educada entre os anos 80 e 90, diferente da outra entrevistada e, tenha tido a oportunidade de obter uma formação diferenciada. Fica evidente que a partir do aprendizado gerado na formação continuada é que a professora passou a ver o jogo de maneira diferente. Esta conseguiu refletir sobre sua prática percebendo que mesmo não disponibilizando de tempo e apoio é possível organizar seu planejamento utilizando materiais didáticos diversos dentre eles os jogos, que viabiliza práticas de ensino mais prazerosas ao discente e, como consequência torna mais dinâmico o processo de ensino aprendizagem.

A falta de tempo, de apoio e incentivo contribui para que o professor não busque alternativas diferenciadas para o ensino, pois leva muitos professores ao comodismo e a inércia diante das dificuldades vivenciadas pelos mesmos. É preciso possibilitar ações que instigue o professor a refletir, a repensar sua prática e agir sobre ela. Uma das possibilidades

para esse fim é a formação continuada e contínua do professor que permite ao mesmo rever suas ações bem como, discutir as teorias e estratégias de ensino discutidas nas academias que são voltadas para as exigências do ensino no contexto atual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A guisa de conclusão, é mister salientar o que objetivamos neste, como compreender a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças e como na prática de ensino dar-se a metodologia do trabalho com jogos e brincadeiras, seus limites e possibilidades no trabalho do professor.

Enfatizamos então, a importância dos jogos e brincadeiras para a formação do indivíduo e sua utilização como um dos recursos básicos para o (a) professor (a) na sua prática de ensino. Podemos averiguar na prática de ensino, que quando as crianças jogam e brincam, além de estarem aprendendo a conviver em união, aprendem a respeitar seus colegas, a compreender seus limites e desenvolver diversas habilidades sócio afetivas e cognitivas.

Partindo do pressuposto averiguado nas entrevistas, da importância da ludicidade para a formação da criança, por meio de jogos e brincadeiras, nas quais as crianças realmente demonstram aprender de forma mais consistente, podemos constatar nos discursos das professoras que o trabalho com o lúdico, assim como em textos e artigos estudados para a efetivação deste, tem resultados significativos e práticos para o ensino-aprendizagem nas escolas, especialmente no Ensino Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental.

Trazemos à tona essa discussão para contribuir com os professores no espaço de sala de aula, não como a verdade dita e inquestionável, mas como elemento de reflexão, que norteia o trabalho dos professores, a partir de materiais de ensino embasados na ludicidade. Assim, torna-se um espaço para a ação-reflexão-ação de professores e diversos profissionais de educação que possam ter oportunidade de trocar conosco ideias e experiência, contribuindo de alguma forma para o levantamento do debate, da observação, da pesquisa e da divulgação do tema discutido na busca incessante do saber e na construção dos conhecimentos necessários à nossa prática educativa.

Para concluir, o trabalho com materiais de ensino envolvendo os jogos e brincadeiras sem dúvidas é uma forma de aprender experimentando, relacionando, imaginando, compreendendo, confrontando e transformando o ser humano, trazendo um ensino prazeroso e uma aprendizagem significativa para os alunos que se veem imersos nesse cotidiano de ludicidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC/SEF, 2001. Vol. 1.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática / Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental.** – 3ª. Edição – Brasília: MEC/SEF, 2001.

FONTANA, R., CRUZ, N. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KUHLMANN JR. M. **Infância e educação infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação, 1998, 210 p.

LEONTIEV, A. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VIGOTSKY, L. S. ET al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/Edusp, 1988.

MARCELINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 10. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

PIAGET Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucata**. 2. ed. São Paulo: Scipione, 1993.