



REP's - Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Educação e Literatura: saberes, cultura e leitura

Sinop, v. 10, n. 1 (26. ed.), p. 335-349, jan./jul. 2019

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

DOI: 10.30681/2236-3165

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS¹

MEANINGFUL LEARNING THROUGH GAMES AND PLAYS

Kellem Thalia Scheibe Cabreiras

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo sobre as contribuições dos jogos e brincadeiras como aprendizagem significativa nos anos iniciais do ensino fundamental no município de Sinop, Mato Grosso. O objetivo foi demonstrar os jogos e as brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico em turma de alfabetização. A pesquisa teve abordagem qualitativa com entrevista padronizada. Como embasamento teórico utilizou-se vários autores, dentre eles, Tizuko Morchida Kishimoto. Os resultados obtidos através da pesquisa permitem buscar e repensar ações educativas mais significativas, que levem em consideração a construção do processo de ensino e aprendizagem em uma perspectiva lúdica.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogos. Brincadeiras. Ludicidade. Aprendizagem significativa. Professores. Abordagem qualitativa.

ABSTRACT²

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**, sob a orientação do Dr. Jose Luiz Straub, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2018/2.

² Resumo traduzido pela Professora Mestra Betsemens Barbosa de Souza Marcelino. Professora interina do curso de Letras da UNEMAT/Sinop. Mestra em estudos de Linguagem pela UFMT/Cuiabá, 2015. Graduada em Licenciatura Plena em Letras, Português/Inglês pela UNEMAT/Sinop, 2013.

This article presents a study on the contributions of games and plays as meaningful learning in the early years of elementary school in Sinop city, Mato Grosso State. The objective was to demonstrate games and plays as alternative strategies in the organization of pedagogical work for literacy class. The research had a qualitative approach with standardized interviews. As a theoretical basis, several authors were used, among them Tizuko Morchida Kishimoto. The results obtained through the research allow searching and rethinking more significant educational actions that take into account the construction of teaching and learning process in a ludic perspective.

Keywords: Literacy. Games. Plays. Ludicity. Meaningful learning. Teachers. Qualitative approach.

Correspondência:

Kellem Thalia Scheibe Cabreiras. Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL). Auxiliar de professor pelo programa Residência Pedagógica (RP) desenvolvida pela (CAPES/ UNEMAT). Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: kellemthalia@outlook.com

Recebido em: 10 de maio de 2019.

Aprovado em: 31 de maio de 2019.

Link: <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/3524/2472>

1 INTRODUÇÃO

Por meio deste artigo investigamos através de entrevistas e observações como os jogos e brincadeiras são realizados na escola e se são entendidas pela escola no contexto de ensino como aprendizagem significativa, analisando as relações pedagógicas que envolvem jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental, primeiro ano, período vespertino.

De acordo com Straub (2010), para a formação escolar da criança e o desenvolvimento do seu raciocínio e aprendizagem significativa, torna-se indispensável trabalhar a ludicidade através de jogos e brincadeiras. Nota-se que estes são trabalhados de forma rotineira, sem objetivos traçados, pois, a sua concepção é tida na maioria das vezes como um passa tempo, sem valorizar o

desenvolvimento criativo cognitivo e expressivo da criança. Isso me levou a produzir a seguinte questão: Que relações pedagógicas os jogos e brincadeiras (lúdico) produzem no processo de ensino-aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental?

Baseado nos estudiosos Winnicott (1976), Kishimoto (1997), Ariès (1981) e Straub (2010), pode-se afirmar que se utilizarmos os jogos e brincadeiras (lúdico) para o desenvolvimento das atividades de ensino na escola irá melhorar o dinamismo da criança tornando sua aprendizagem mais agradável e significativa, acelerando seu ritmo na produção de conhecimentos.

Como objetivo específico busco mostrar as concepções dos professores sobre as práticas pedagógicas que envolvem jogos e brincadeiras, como também analisar sob que condições pedagógicas as atividades de jogos e brincadeiras são utilizadas com os alunos. Busco, ainda, se a escola oferece infraestrutura para as atividades de jogos e brincadeiras com crianças ou se são utilizados meramente como passa tempo sem a preocupação em alcançar uma aprendizagem significativa.

A pesquisa foi desenvolvida por meio de entrevista com professores, com a direção da Escola e observação direta. Triviños (1987, p. 131-132) diz que

Na pesquisa qualitativa, de forma muito geral, segue-se a mesma rota ao realizar uma investigação. Isto é, existe uma escolha de um assunto ou problema, uma coleta e análise das informações. [...] Na entrevista semi-estruturada e no emprego de qualquer coleta de informações, lhe permitirá esboçar novas linhas de inquisição, vislumbrar outras perspectivas de análise e de interpretação no aprofundamento do conhecimento do problema.

Segundo Winnicott (1976, p. 163), “as brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada”. Através da brincadeira a criança desenvolve suas habilidades compreendendo melhor o mundo que a cerca. É mais prazeroso trabalhar as regras da sociedade com as crianças através de jogos e brincadeiras, pois é uma forma de apresentar a ela uma aproximação da realidade utilizando um espaço adequado onde ela expressa seus sentimentos fazendo um elo entre o eu e o mundo externo. Educar ludicamente tem um

significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida, é o agir natural da criança, devendo estar inserido e valorizado no ato de ensinar.

2 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E O SURGIMENTO DA BRINCADEIRA, DO JOGO E DA INFÂNCIA NO MUNDO DAS CRIANÇAS

Os jogos e as brincadeiras orientam as crianças na sua maneira de agir preparando-as para assumir seu papel na sociedade. Segundo Ariès (1981), desde a Idade Média até os dias de hoje ocorreram muitas mudanças no mundo da infância e das brincadeiras. Segundo Ariès (1981, p. 108), antes do século XIII, “[...] as crianças não eram queridas nem odiadas nos termos que se expressam hoje: as crianças eram simplesmente inevitáveis. Não se diferenciavam dos adultos por suas roupas, nem por suas atividades, nem pelo que diziam ou calavam”.

A infância era findada aos sete anos de idade, crianças filhas da nobreza e da burguesia recebiam tratamentos especiais, enquanto as crianças vindas de estratos populares eram preparadas para o trabalho, não recebendo os mesmos tipos de cuidado, até porque eram introduzidas mais cedo na vida adulta (STRAUB, 2010).

De acordo com Straub (2010), a partir do século XVII, antes do início da modernidade os jogos e as brincadeiras eram de grande importância para a sociedade, até mais significativo que o trabalho comunitário.

Com a chegada da modernidade as brincadeiras e jogos foram selecionados como cativantes ou não para as crianças. Aqueles jogos cativantes foram aproveitados como educativos, especialmente pelos Padres Jesuítas. Nas palavras de Ariès (1981, p. 113), “um sentimento novo, portanto, apareceu: a educação adotou os jogos que até então havia proscrito ou tolerado como um mal menor”. Assim,

A brincadeira considerada como um vício no começo da idade moderna foi introduzida nas instituições educacionais por filantropistas com o intuito de tornar estes espaços prazerosos e também como um meio educacional. (FRIEDMAN, 1996, p. 29).

Muitas brincadeiras se espalharam pelo Brasil surgindo de várias partes do mundo e também do povo indígena que já habitavam o país. Com as imigrações do século XIX, se inserem as brincadeiras das crianças brasileiras e as escolas passam

a utilizar os jogos e brincadeiras como ato pedagógico. Todavia a valorização da infância contribui para a aprendizagem, as práticas de brincadeiras da criança e as formas como interagem uma com as outras, como questionam e organizam o meio social em que vivem. As brincadeiras hoje passam a fazer parte da infância (REDIN, 1998).

A partir do renascimento, o jogo passou a ser considerado parte do mundo infantil, antes só pertenciam aos adultos. Os jogos estão presentes no meio escolar e na história da humanidade, ele é um facilitador da aprendizagem. Hoje, com nosso mundo moderno e de tecnologias, surge uma crise de infância, as crianças vivem em um mundo virtual e não o da realidade, e o mundo da infância novamente vem caindo no esquecimento (STRAUB, 2010).

Aprendizagem significativa é um termo usado desde a década de 1960 por David Ausubel. A aprendizagem se torna significativa quando levamos em consideração o contexto no qual o estudante está inserido, seu conhecimento prévio, o que possibilita a ele fazer a interação com a nova informação, adquirindo significado. Assim podemos dizer que, o conhecimento prévio ajuda na aprendizagem de novos conhecimentos, permite dar significados, ficando mais estável mais rico e mais elaborado (AUSUBEL, 1999). Segundo Moreira (2012, p. 2),

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não-litera, não ao pé-da-letra, e não-arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende. Em termos simples, subsunção é o nome que se dá a um conhecimento específico, existente na estrutura de conhecimentos do indivíduo, que permite dar significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto. Tanto por recepção como por descobrimento, a atribuição de significados a novos conhecimentos depende da existência de conhecimentos prévios especificamente relevantes e da interação com eles. É importante reiterar que a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não-litera e não-arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva.

Podemos dizer que a nova informação apoia-se nos subsunções que são conhecimentos prévios que o aluno traz consigo, ocorrendo à aprendizagem significativa. Baseado nos autores Moreira e Masini, (2011) é imprescindível tornar a

escola um ambiente motivador que leve o aluno a refletir os seus significados, proporcionando momentos que oportunizem a construção, associação e ampliação do conhecimento já adquirido. A aprendizagem significativa é duradoura e possibilita a criança colocar seus conhecimentos em jogo, enquanto a mecânica é esquecida com facilidade.

2.1 Aprendizagem Significativa e os Jogos e Brincadeiras

Aprendizagem significativa é o ato de ensinar e aprender através dos jogos e brincadeiras exigindo criatividade, competência e participação. Dentro do espaço escolar devem ser valorizados os jogos e brincadeiras como fatores de aprendizagem significativa. Ao pensarmos em jogos e brincadeiras pensamos também em infância, pois em todas as classes sociais é difícil imaginar uma criança que não goste de brincar ou jogar, porque são atividades que nos dão prazer (STRAUB, 2010).

Através dos jogos e brincadeiras a criança constrói seu conhecimento de forma prazerosa onde cada criança vai agir em função do significado que vai dar a esse objeto, que varia de acordo com o sexo, idade e meio social. Se na brincadeira a criança se socializa, aprende a dividir, a competir, a cumprir regras, em sala de aula devemos utilizar materiais concretos e de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e tornar as aulas mais agradáveis e eficazes, os jogos e as brincadeiras possuem valor imensurável na educação. Desse modo, a criança aprende como ela gosta, de uma forma prazerosa e eficiente (KISHIMOTO, 1997). Segundo Liria e Rubio (2014, p. 17),

A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando.

O mundo da escola deveria ser transformado em um mundo concreto de coisas que tem significados para a criança. Isso, no entanto, só será feito por pessoas conscientes, ativas, dinâmicas, realizadoras e transformadoras. É preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra escola, lugar de alegria, prazer intelectual

e satisfação, aliar conhecimento teórico ao prático o que despertará na criança o desejo de aprender crescendo assim o poder de transformação (REDIN, 1998).

As atividades lúdicas envolvem tempo e o espaço em que a brincadeira irá acontecer, as trocas a socialização, as regras, é o veículo de mediação para a construção é o desenvolvimento das habilidades humanas (STRAUB, 2010).

De acordo com Brougère (1998) nos dias atuais é muito raro os adultos deixarem um pouco seus afazeres para brincarem com seus filhos como se fossem crianças. É importante que os adultos participem das brincadeiras das crianças proporcionando-lhes estímulos que ativem a sua capacidade inventiva e criativa, oportunizando-a a brincar sozinha e também com outras crianças. Algumas brincadeiras são para a criança uma imitação do mundo dos adultos, as crianças se espelham nos pais ou em alguém que admiram, relacionam suas brincadeiras com o mundo adulto, brincando como se fossem grandes. Conforme Kishimoto (1997, p. 21) “hoje a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de [...] brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”.

Com o brincar a criança coloca-se no lugar do personagem incorporando vilões, super-heróis e outros, construindo sua autoconfiança leva a superar obstáculos da vida real. De acordo com a ideia de alguns autores, para Brougère (1990, p. 68), “o mundo representado é mais desejável que o mundo real. A brincadeira aparece, assim, como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente”.

Brincar é uma atividade externa que tem grande significado na vida social do indivíduo, e requer aprendizagem. Ao brincar com jogo podemos dizer que há certa, representação do mundo que o cerca, porém, é necessário aprender brincar antes de brincar, ou seja, aprender as regras do jogo e o significado do jogo para depois aplicar as competências adquiridas, enriquecendo a atividade lúdica (KISHIMOTO, 1997). Straub (2010) afirma que as brincadeiras são significativas para as crianças e que o jogo/brincadeira traduz a cultura da qual a criança faz parte. Kishimoto (1997, p. 17) afirma que “enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época os jogos assumem significações distintas”.

Os jogos e brincadeiras são mais que diversão, são fundamentais no processo ensino e aprendizagem na alfabetização. A sua utilização é um grande avanço para a educação. O jogo deve ser utilizado com frequência na sala de aula, pois, é uma fonte de aprendizado, onde tem regras e combinados a seguir (KISHIMOTO, 1997).

3 METODOLOGIA

3.1 Análise e Compreensão dos Jogos e Brincadeiras Como Ato Pedagógico

Com base nos estudos apresentados por alguns professores e no decorrer dos semestres já estudados do curso de Pedagogia, percebi que as brincadeiras e os jogos fazem parte da vida das crianças, e incluí-los na escola é de suma importância para a formação da criança em seu desenvolvimento. Tanto em seu raciocínio quanto no aspecto afetivo e motor, tornando a aprendizagem significativa. Assim como fala a Professora C quando diz que:

(01) Professora C: Os jogos e brincadeiras envolvem a criança na atividade, e quando o aluno é envolvido no conteúdo ele aprende melhor, e se está gostando do que está fazendo o desempenho dele é bem melhor do que se for fazer algo por mera obrigação.

O jogo e a brincadeira fazem com que a criança, ao descobrir a si mesma e o mundo que a cerca, dá asas à imaginação, formando sua personalidade, resgatando sua cultura e aprendendo regras. Assim nos diz a Professora A:

(02) Professora A: Os jogos e brincadeiras podem e contribuem significativamente, porque eu não sei trabalhar sem isso tem vez que não dá certo, quando acontece muita coisa, mas para mim a atividade lúdica na alfabetização é essencial.

É de grande relevância a prática pedagógica estar voltada para o ensino através de jogos e brincadeiras tornando assim a escola um ambiente mais alegre e prazeroso para a criança (ARIÈS, 1981).

Segundo Benjamin (1984), através do brincar a criança vê e compreende o mundo em seu redor, expressando aquilo que tem dificuldade de colocar em palavras. O professor não deve deixar a criança brincar só por brincar, deve se planejar as brincadeiras para ensinar conteúdos, assim como diz a Professora C:

(03) Professora C: Considero necessário, porque na alfabetização antes de ser estudante é criança, e o brinquedo é importante para a criança e os jogos e brincadeiras pode atender a necessidade da fase de ser criança e ao mesmo tempo contribui para aprendizagem com o desenvolvimento dos componentes curriculares se a estratégia for bem feita, organizada, não ficar só no brincar pelo brincar.

O brincar é algo natural e espontâneo, próprio da criança, além de ser importante para seu desenvolvimento é uma atividade social e cultural que representa necessidades e impulsos internos da criança (STRAUB, 2010). Vemos isso na fala da Professora B quando diz que:

(04) Professora B: Os jogos e brincadeiras são parte da criança, e a criança principalmente hoje em dia ela é muito em cima do jogo, da brincadeira, do lúdico e a criança em si precisa se desenvolver e o desenvolver pra ela é sempre dessa forma brincando.

O brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento, é o meio da criança se expressar e representar o contexto no qual está inserida, garantindo assim sua comunicação e socialização, é onde a criança aprende se expressar e cresce aprendendo compartilhar e negociar gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, adquirindo novas conquistas individuais e coletivas. Em observação realizada na pesquisa, tenho observado que é assim que ocorre durante as brincadeiras quase todos os dias, geralmente nas primeiras aulas antes do recreio. Da mesma forma ocorre nos momentos em que são trabalhados conteúdos em sala de aula, como afirma a Professora A ao dizer que:

(05) Professora A: Às vezes, para apresentar uma lição nova ou trabalhar números, trazer uma música, apresentar cores ou até de uma coordenação motora, por exemplo, pular uma corda, tem espaço em sala ou lá fora.

Pude constatar também no dizer da direção da escola um entendimento de que as brincadeiras e jogos auxiliam muito no processo de aprendizagem cognitivo das crianças. Isso está implícito quando a Diretora afirma que,

(06) Diretora: As atividades lúdicas são bastante importantes, porque a criança vivencia, visualiza e pega a partir da hora que ela usa, é como se fosse a teoria e a prática, ela vai se apropriar do conhecimento e quando ela usa o lúdico ela se apropria daquilo que ela visualizou, brincou e pegou então aquilo ali vai estar fixado e arraigado na criança consolidando seu conhecimento.

Essa aprendizagem, reforçada nas práticas das brincadeiras, é possível constatar também no que diz a Professora B, ao afirmar que:

(07) Professora B: As crianças estão jogando e ao mesmo tempo os conceitos estão ali sendo introjetados, depois eu volto em outro momento a trabalhar esse conceito já sistematizando de outra forma.

Da mesma forma:

(08) Professora C: Sempre quando eu quero trabalhar conteúdos novos introduzo com jogos, parlendas, músicas, brincadeiras, histórias.

Com a utilização dos jogos em sala de aula, como pude observar em meus estágios nas escolas, a criança começa a compreender e criar regras por si ou através do grupo, isso proporciona à criança resolver possíveis conflitos durante o jogo. Permitem que as crianças recriem o tempo e o espaço dos jogos e brincadeiras, dando asas à imaginação. O jogo contribui na vida da criança intermediando-a em sua infância, assim como diz Kishimoto (1997): “a existência de

regras em todos os jogos é uma característica marcante”. Assim nos diz a senhora Diretora:

(09) Diretora: O professor deve colocar em prática o que é melhor para o seu aluno, tem que saber qual a metodologia que deve usar, pois sabemos que quando a criança não tem coordenação motora deve se trabalhar a parte digital e utilizar diversas estratégias para fazer com que essa criança se aproprie do conhecimento e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento intelectual da criança, pois a partir da hora que a criança se apropria do conhecimento ninguém mais tira dela.

Para a formação escolar da criança e o desenvolvimento do seu raciocínio e aprendizagem, torna-se indispensável trabalhar a ludicidade através de jogos e brincadeiras. Conforme a Professora A diz:

(10) Professora A: O dia que eu não trabalho jogos e brincadeiras eu saio decepcionada da sala porque parece que fica meio sem vida e eu acredito que é necessário trabalhar a ludicidade na sala, pois é uma forma de interagir, a aula fica mais dinâmica mais prazerosa e se você usa muito o mecânico se torna cansativo.

É necessário transformar o ambiente escolar tornando-o alegre, atrativo, agradável, com amplo espaço físico para que o lúdico seja estimulado. E que os professores tenham um conhecimento, preparação e disposição para levar isso adiante, sejam participantes ativos no processo de construção do conhecimento.

Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento. O professor não deve simplesmente ensinar, mas facilitar, desafiar, questionar, estimular possibilidades e dar crédito ao potencial infantil. Assim como diz a Professora C:

(11) Professora C: A ludicidade esta fazendo parte das estratégias de ensino, então quando vamos organizar o trabalho pedagógico a ludicidade entra como uma estratégia para trazer a criança no seu próprio universo infantil para trabalharmos o currículo escolar dos conteúdos escolares que ela precisa aprender.

Nesse sentido, Santos (1997, p. 11) afirma que,

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho [...] é oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá constatar. Educar é preparar para a vida.

A afetividade contribui na compreensão e modificação das pessoas e isto se torna mais valioso do que um raciocínio brilhante, repassado mecanicamente.

O jogo é importantíssimo na vida da criança bem como, é um instrumento eficaz no contínuo processo de equilíbrio. No jogo a criança está sujeita a ordens, regras leis e com eles aprende a ganhar e a perder.

Podemos assim afirmar que as atividades teatrais possibilitam aos alunos desenvolverem-se dentro de um determinado grupo social de maneira responsável, aprendendo a ouvir, a escolher, ordenar opiniões, respeitando as diferentes manifestações expressivas.

A criança passa boa parte do seu tempo na escola, sendo assim a escola deve se tornar um ambiente agradável e alegre onde a criança se sinta feliz e a vontade. A criança deve aprender de forma mais natural, pois se a criança brinca, joga, imagina, desenha, modela, dança, canta ela vai ler e escrever melhor fazendo o uso da linguagem e da criatividade com satisfação e competência ampliando seu crescimento pessoal. Confirmando isso com a fala da Professora A ao dizer que:

(12) Professora A: A atividade lúdica é tudo o que envolve a criança em gestos, cantar, falar, brincar, porque eu como pedagoga acredito que você pega a criança brinca a partir de uma palavra, de uma música, você usa gestos, o corpo fazendo aquela criança se expressar o que ela tem de mostrar, o que ela sabe, uma coisa interessante que eu estava vendo é que se a criança faz sem vontade não é lúdico, a ludicidade é o brincar.

Segundo Rizzi (1998), os professores desejavam criar na sala de aula algo motivador que permitisse os alunos participar prazerosamente do processo ensino aprendizagem, então ao brincar a criança se envolve totalmente colocando na ação seus sentimentos e emoções, o jogo por sua vez é uma atividade física mental que

estimula o pensamento e é de grande valor na educação, corresponde a um impulso natural da criança satisfazendo uma necessidade interior.

Brincando e jogando a criança se comunica trabalhando a motricidade de acordo com a realidade que à cerca, assimilando e construindo sua realidade desenvolvendo e adquirindo valores morais, aprende a trabalhar em grupos e socializando com outros ampliando seu universo cultural. Sendo assim a Professora A diz:

(13) Professora A: Eu emprego sim jogos e brincadeiras, talvez não diariamente mais a maioria dos dias, às vezes está até no planejamento, mas tem momentos que acontecem aluno com problema ou alguma indisciplina que me envolvo tanto que acabo deixando de lado, mas no meu planejamento tem sempre o lúdico, músicas, jogos, alguma atividade diferenciada como forma de trabalhar o conteúdo do dia.

Portanto o educador deve reconhecer o valor pedagógico dos jogos e das brincadeiras, pois para a vida da criança é de grande importância, sendo assim esse é um envolvente meio de formar e ensinar a criança e o professor por sua vez deve estar ali como um facilitador da aprendizagem (RIZZI, 1998).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar os jogos e brincadeiras como aprendizagem significativa nas turmas de alfabetização escolar, identificando com base em pesquisas bibliográficas e observações que os jogos e brincadeiras são meios fundamentais para reforçar o aprendizado da criança.

Através das análises constatou-se que realmente os professores utilizam os jogos e brincadeiras em sala como aprendizagem significativa. Diante disso, pode-se dizer que utilizar atividades que despertem a ludicidade na prática pedagógica faz com que as crianças desenvolvam várias habilidades como a atenção, imaginação, memorização e todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem em formação.

Através desta pesquisa foi possível observar, analisar e conhecer a prática docente no que diz respeito a valorização da ludicidade pelos professores que lecionam em uma Escola Municipal de Educação Básica de primeiros anos do ensino fundamental de Sinop, Mato Grosso.

Sabe-se que vivemos numa época em que a tecnologia avança dia após dia, isso ocorre certamente na educação, porém as atividades que despertem a ludicidade não podem ser esquecidas no cotidiano escolar, porque para a formação da criança e o desenvolvimento do seu raciocínio e aprendizagem, torna-se essencial trabalhar a ludicidade através de jogos e brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras possibilitam aprender de forma prazerosa. As crianças se socializam umas com as outras de forma espontânea desenvolvendo habilidades, ampliando seu conhecimento e aprendendo de forma lúdica e significativa.

REFERÊNCIAS

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científico, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas Teorias**. Local: São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2. ed. Local: São Paulo, Cortez, 1997.

MOREIRA, Marco Antonio. **O que é afinal aprendizagem significativa?**. Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2010. Disponível em: <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2018.

MOREIRA, Marco Antonio; MASINI, Elcie Aparecida Fortes Salzano. **Aprendizagem Significativa**: a teoria de David Ausubel, 4. ed. São Paulo: Editora Centauro, 2011.

NARODOWSKI, **Mariano**. **Infância e poder**: conformação da pedagogia moderna. Bragança Paulista: Editora Universidade São Francisco, 2001.

REDIN, Euclides. **Espaço e o Tempo das Crianças**: se der certo a gente brinca. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 1998.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Cazaux Haydt. **Atividades lúdicas na educação de crianças**: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas series iniciais do 1º grau São Paulo: Ática, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos e CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

STRAUB, José Luiz. **Infâncias e brincadeiras culturas que governam**. UNEMAT, Cáceres, 2010.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

WINNICOTT, Donald Woods. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à Professora Doutora Cristinne Leus Tomé que com suas orientações foi possível à realização deste artigo, a todos os meus mestres e ao meu Orientador Professor Doutor José Luiz Straub pelos valiosos ensinamentos e construção de conhecimentos. Agradeço também pelas oportunidades de bolsas como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e à Bolsa Residência Pedagógica (RP).