

TRAJETÓRIA FORMATIVA DE UMA PROFESSORA E SUAS PRÁTICAS LÚDICAS EDUCATIVAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Joana Nély Marques Bispo¹

RESUMO

O presente trabalho pretende traçar a trajetória formativa de uma professora dos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano de escolaridade) com suas práticas lúdicas educativas em escolas públicas municipais no estado do Rio de Janeiro. O intuito é destacar a relação entre o processo formativo e as potencialidades conduzidas em ações pedagógicas nas aulas de crianças que referenciam a ludicidade. O aporte *teóricometodológico* é formado por Vygotsky (1984 e 2018), Huizinga (2012), Kishimoto (2011 e 2016) e Santos (2001, 2011 e 2014). Com a finalidade de abordar a formação de professoras/es, utiliza-se Bragança e Araújo (2014), Nóvoa (1992, 2000 e 2006) com a tessitura do desenvolvimento pedagógico e Tardif (2014) que elenca os saberes docentes. Na perspectiva (auto) biográfica, Bragança (2012) e Alves (2002 e 2008) com a metodologia nos/dos/com os cotidianos. A principal contribuição deste estudo se fundamenta em propiciar o diálogo educativo que conduz o afincamento no processo *ensinoaprendizado* reverberado em práticas lúdicas educativas desenvolvidas com turmas de crianças. Como resultados existem os aspectos pedagógicos, psicológicos, sociais e culturais atrelados ao perfil docente e discente sob a vertente da formação docente e a promoção de aulas que contemplem a cada estudante o *aprenderensinar* de forma lúdica. Para justificar os termos aglutinados no texto adota-se a premissa de Alves (2002 e 2008) em compreender os conceitos em justaposição evitando a dicotomia.

Palavras-chave: Formação docente, Práticas lúdicas educativas, Processo *ensinoaprendizado*.

INTRODUÇÃO

Este artigo realiza a tessitura da minha trajetória formativa como *professora* dos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano de escolaridade) associada as práticas lúdicas educativas em escolas públicas municipais no estado do Rio de Janeiro.

Sob a perspectiva *autobiográfica* declaro como caminho potente e instituinte na trajetória de formação docente, conduzindo história de vida em instituições localizadas no município de São Gonçalo, RJ, o Instituto de Educação Clélia Nanci (IECN) e a Universidade do Estado do Rio de Janeiro/ Faculdade de Formação de Professoras/es (UERJ/FFP) elencando elementos de construção identitária, autorreflexão e principalmente experiências afetadas que perpassam as ações pedagógicas.

¹ Doutoranda em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro/Faculdade de Formação de Professores- UERJ/FFP, bisjoana@gmail.com e professora da SME/FME-NIT.



Por isso, destaco Bragança e Araújo (2014, p. 142) que afirmam “o sujeito ao narrar busca no presente a memória do passado em suas representações para reconstruí-la, transformá-la e, assim, progredir, avançar na visão do presente e no projeto de futuro”. Neste sentido, as reflexões relacionando o passado, o presente e o futuro marcam as práticas pedagógicas como uma *professorapesquisadora*.

Com a intenção de informar as produções acadêmicas para conclusões de cursos da professora feitas na Universidade do Estado do Rio de Janeiro/ Faculdade de Formação de Professoras/es sinalizo a monografia intitulada *A ludicidade como motivação na aprendizagem*, a dissertação de mestrado chamada *As práticas lúdicas educativas com a Escola Municipal Pastor Ricardo Parise* e a tese denominada *Tecendo discussões sobre lúdico e gênero na formação de professoras/es do Curso Normal no Instituto de Educação Clélia Nanci e do Curso de Pedagogia na UERJ/FFP, em São Gonçalo, RJ*.

Vale ressaltar que, o meu *espaçotempo* na docência iniciou-se com habilitação no magistério da Educação Infantil I e dos anos iniciais do Ensino Fundamental por ter concluído o Curso Normal no IECN. Há vinte e cinco anos possuo experiências em unidades escolares, especificamente, nos municípios de Maricá, São Gonçalo e Niterói em turmas de meninas e meninos dos anos iniciais.

No aporte *teóricometodológico* deste trabalho existem as/os autoras/es Vygotsky (1984 e 2018), Huizinga (2012), Kishimoto (2011 e 2016) e Santos (2001, 2011 e 2014). Para dialogar com a formação de professoras/es, adota-se Bragança e Araújo (2014), Nóvoa (1992, 2000 e 2006) com estudo sobre desenvolvimento pedagógico e Tardif (2014) sobre os saberes docentes. No âmbito da (auto) biográfica assume-se Bragança (2012).

É importante explicar que os termos aglutinados no texto justificam-se pelo princípio de Alves (2002 e 2008) em compreender os termos em justaposição evitando a dicotomia dos conceitos.

Numa perspectiva *autoformativa* no cotidiano escolar, em que o processo de autoconhecimento vem à tona priorizando a identidade docente, a autora Abrahão (2003, p. 80) afirma:

Ao trabalhar com a metodologia e fontes dessa natureza o pesquisador consciente adota uma tradição em pesquisa que reconhece ser a realidade social multifacetária, socialmente construída por seres humanos que vivenciam a experiência de modo holístico e integrado em que pessoas estão em constante processo de auto-conhecimento.

Sabendo que, toda/o docente em sua vida está implícito aspectos pessoais e profissionais que compõem o lecionar trago Nóvoa (1992, p. 13) que alerta:



O professor é a pessoa. E uma parte importante da pessoa é o professor [...]. Urge por isso (re)encontrar espaços de interação entre as dimensões pessoais e profissionais, permitindo aos professores apropriar-se dos seus processos de formação e dar-lhes um sentido no quadro das suas histórias de vida.

Neste processo autorreflexivo é fundamental traçar que os elementos com marcas do lúdico em turmas dos anos iniciais permeiam toda minha docência assim como a minha infância interagindo com amigas e amigos.

O lecionar para meninas e meninos não possui as mesmas experiências e as suas interações são simbólicas, neste sentido “ao brincar, cada criança interpreta os elementos que serão inseridos, de acordo com sua interpretação” (KISHIMOTO, 2016, p. 28).

Por meio desta premissa, destacam-se as práticas lúdicas educativas que contemplem o processo de *ensinoaprendizagem* de alunas e alunos que são protagonistas infantis agindo de maneira autônoma com liberdade de expressão. Saliento que me considero uma *professoralúdica*, afinal durante a formação o meu olhar afino aos benefícios da ludicidade na vida ocorreu espontaneamente e sobretudo cientificamente identificando o que o autor Huizinga (2012) indicou que somos homo ludens, ou seja, pessoas que têm o lúdico fazendo parte da nossa existência e cultura.

Em muitas histórias de vida, o brinquedo, o jogo e a brincadeira se fazem presentes e também percebi que sempre me interessei por práticas pedagógicas que reverberaram o lúdico. Para exemplificar a importância do brinquedo, é possível afirmar que o nosso primeiro brinquedo é o nosso umbigo quando estamos sendo gerados no ventre de nossas mães.

O teórico Vygotsky (2018, p.18) defende o brincar indicando a imaginação criada pela criança com o uso do brinquedo pois faz representações sociais conforme seus interesses e idades.

A partir de estudos a respeito da brincadeira, temos a relevância que na brincadeira estão presentes a imaginação, a imitação e a regra, que são elementos da produção cultural humana (HUIZINGA, 2012).

Para o autor renomado que é referência em muitos estudos da educação chamado Vygotsky (1984, p. 16), “a psicologia denomina imaginação ou fantasia a atividade criadora baseada na capacidade de combinação do cérebro (...) no cotidiano, designa-se como (...) tudo o que não é real, que não corresponde à realidade (...)” Ainda nesta reflexão das características promissoras dos elementos lúdicos na educação, a estudiosa sobre brinquedos, jogos e brincadeiras, Kishimoto (2011, p. 183) declara que:



[...] ideias e ações adquiridas pela criança provêm do mundo social, incluindo a família e seu círculo de relacionamento, assim como convém do currículo apresentado pela escola com as ideias discutidas em classe, os materiais, os pares, os professores, a organização espacial de locais destinados às atividades escolares etc.

Encaminho a metodologia deste artigo que tanto reforça a prática lúdica no cotidiano escolar.

METODOLOGIA

A metodologia nos/dos/com os cotidianos definida por Alves (2002 e 2008) é a mais adequada para este estudo. Demarcar a trajetória profissional na educação que é imersa no cotidiano escolar se torna essencial para este trabalho.

Deste modo, pode-se afirmar que a metodologia dos/nos/com os cotidianos constitui em ser “um processo que inclui pensares e fazeres daqueles que entendem que esta formação está sendo construída em um movimento múltiplo que incorpora diferentes/divergentes posições...” (ALVES, 2002, p. 7).

O viés autobiográfico foi escolhido para reverberar a importância da narrativa autobiográfica (BRAGANÇA, 2012) na composição metodológica deste trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao longo do percurso acadêmico houve o investimento pedagógico em muitos anos de estudo a respeito da ludicidade e por isso atribuiu práticas lúdicas educativas na docência.

Para demonstrar os resultados considera-se os aspectos pedagógicos, psicológicos, sociais e culturais tecidos com o perfil docente e discente à luz da formação docente e da promoção de aulas que contemplem a cada estudante o *aprenderensinar* de forma lúdica.

Vale ressaltar que imagens de períodos formativos estão no texto para demarcar estes momentos insurgentes.

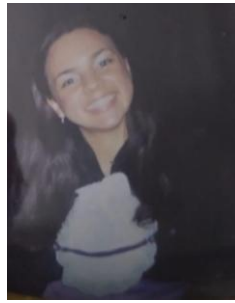
Imagem 1- Normalista do IECN



Fonte: Arquivo pessoal, 2000.



Imagem 2 - Colação de grau em Pedagogia em 2009



Fonte: Arquivo pessoal, 2009.

Além disso, as contribuições deste trabalho são exemplificadas por imagens e uma lista para reforçar as possibilidades do uso de práticas lúdicas em turmas de crianças. Cada elemento citado foi elaborado a partir dos contextos escolares de atuação docente, sendo ajustado ao ano de escolaridade e o componente curricular implementado nas aulas.

É essencial informar que as sugestões explícitas em uma lista de práticas lúdicas educativas destacam a importância das aulas interacionistas onde meninas e meninos se envolvem ativamente no processo *ensinoaprendizagem*, totalmente sendo ativas/os durante as aulas.

Imagem 3- Plantio de abóbora com turma 103



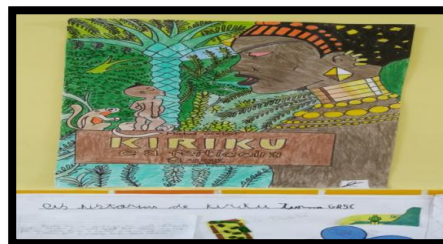
Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Imagem 4- culinária com a receita de rúcula colhida na escola



Fonte: Arquivo pessoal. 2022

Imagem 5- Cultura africana com a obra literária Kiriku e a feiticeira



Fonte: Arquivo pessoal. 2022

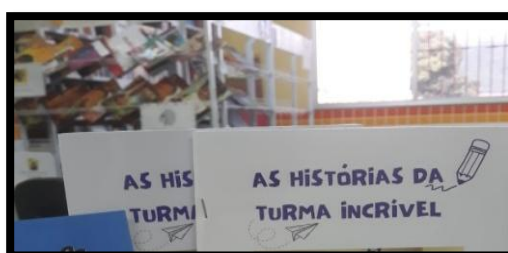


Imagem 6- notícia sobre a entrevista com as cozinheiras no jornal escolar

Fonte: Arquivo pessoal. 2022.

Imagem 7- Vídeo criado pela turma 4B e 4C

Fonte: Arquivo pessoal. 2022

Imagem 8- livro autoral da turma 5C

Fonte: Arquivo pessoal. 2023

Imagem 9- Trilha no viveiro de espécies de plantas

Fonte: Arquivo pessoal, 2025



Imagem 10- Caminhada no morro das Andorinhas



Fonte: Arquivo pessoal, 2025

Imagem 11- Plantio de semente de salsa



Fonte: Arquivo pessoal, 2025

Imagem 12- Trilha no Morro das Andorinhas



Fonte: Arquivo pessoal, 2025

LISTA DE PRÁTICAS LÚDICAS EDUCATIVAS

*Uso de caixa de dúvidas.

*Histórias em quadrinhos. Por exemplo: Turma da Mônica. Luluzinha e Bolinha.
Debate sobre as atitudes dos personagens.

*Dinâmica das bexigas coloridas seja em corrida, estratégia para estourar a do/a colega.

*Caça ao tesouro coletivamente com dicas.

*Brincadeiras de roda.

* Debate sobre cantigas. Exemplo: o cravo brigou com a rosa.

* Uso de músicas e escritas coletivas em cartolina.



* Brinquedos de sucata: bilboquê, vai e vem, robô, boneca, carrinho, binóculo, animais, boliche, peteca, ioiô, avião de papel, telefone sem fio, catavento, câmera, televisão, pé de lata com barbante e duas latas, instrumentos musicais (chocalho, tambor); entre outros materiais a partir do lixo reciclável.

* Uso de fantasia e dobradura (origami).

* Boneca Abayomi (cultura africana)

* Baú brincante com diversos materiais disponíveis.

* Jogo da velha gigante.

* Amarelinha, cabo de guerra e cabra cega.

* Banho de mangueira (em dia de calor para desenvolver ações de uso consciente da água, benefícios da higiene e a alegria ao se refrescar com a turma na escola).

* Uso de bola de gude, dominó, bola, bambolê, quebra cabeça,

* Jogo de tabuleiro/ criação do próprio jogo.

* Mercadinho em sala de aula com debate sobre o nome do estabelecimento, decisão coletiva de quem será a caixa, propagandista, vendedor/a e consumidores/as.

* Escrita da música de forma coletiva em cartaz após ouvirem a canção.

* Criação de músicas.

* Pintura corporal indígena.

* Maquetes com diversos temas: sistema solar, cidade, campo e cômodo da casa.

* Plantio-fazendo horta com sementes ou mudas de plantas em copos descartáveis e caixotes.

* Encenação com diversos temas e materiais. Exemplos: utilização de máscara para trabalhar com o tema animais e confecção de carros feitos de caixas de papelão para representar o trânsito.

* Jogo da memória utilizando desenhos, imagens de jornais e revistas.

* Assembleia das formigas- onde escrevem sobre os três temas: eu proponho, eu critico e eu parabenizo para que o secretário e o vice secretário da turma façam a leitura e coletivamente discutam os escritos; demonstrando protagonismo, autonomia, auto avaliação e tomadas de decisões.

* Jogo dos sete erros, caça palavras e cruzadinha.

* Futebol de botão.

* Confecção de fantoches.

* Circuito com diferentes propostas. Ex: correr e passar a bola para alguém da equipe.



- * Pula corda.
- * confecção do balangandã com barbante e papel crepom colorido.
- * Dança da cadeira.
- * Jogo de encaixe de peças.
- * Jornal da turma ou da escola com diferentes gêneros textuais (propaganda, entrevista, receita, notícia, tirinha, caça palavra, dica de filme e livro, esporte)
- * Organização de formas geométricas e observação das cores.
- * Trabalhando equilíbrio em cima de fita, círculos, quadrados, triângulos e desenhos de pés.
- * Uso de massinha. Ex: criando um desenho animado a partir dos objetos feitos de massinhas com fotografias e gravação da narração da história.
- * Livro da vida do/a estudante com fotografias e desenhos (linha do tempo).
- *Maleta viajante: cada estudante leva semanalmente um livro para ler em família e completar a ficha do livro.
- * Livro da turma sobre jogos, brinquedos e brincadeiras preferidas, inclusive dos familiares.
- * Relacionando formas geométricas com tamanhos variados e as cores primárias (blocos lógicos)
- * Pinturas
- * Descobrimo o que é com olhos vendados (gostos, texturas, cheiros e sons).
- * Eleição para representante e vice representante de turma com campanha eleitoral (número de candidato/a, propostas e música de campanha).

As falas de estudantes nas práticas lúdicas educativas possuem resultados positivos que são identificados em narrativas de estudantes declarando:

Vamos fazer de novo!

Essa aula é muito boa!

Gostei de aprender desta forma essa matéria!

Já acabou a aula!

Adorei estudar com música!

Tais reflexões indicam que as possibilidades brincantes são significativas diante de apresentação de conteúdos em qualquer ano de escolaridade e até em turmas da



Educação Infantil, salientando as demandas de estudantes consideradas/os pessoas com deficiência (PCD).

Só foi possível todas essas ações pedagógicas por causa de um investimento pessoal e profissional na docência. Segundo a autora SANTOS (2001, p.14) a formação lúdica: “deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo na vida da criança, do jovem e do adulto.”

Em diversas obras a escritora elabora estudos sobre educadoras/es elencando premissas que demonstra a função promissora do lúdico e reforça em sua obra “O lúdico na formação do educador”:

Ao entender a educação como processo historicamente produzido e o papel do educador com agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade. (SANTOS, 2011, p. 13)

Ao ressaltar as práticas lúdicas educativas, considera-se a intencionalidade que perpassa essas ações pedagógicas e possibilita a/ao educadora/or um olhar atento a educação integral entendendo os aspectos físico, cognitivo, afetivo, social e moral que perpassam o ato de ensinar brincando.

Para Santos (2014, p. 21-22):

Com a descoberta do brincar com intencionalidade educativa descobriu-se um processo que tornou a aprendizagem algo que os alunos desejam e se sentem atraídos e, o mais importante, é que, também, a escola pode cumprir a função não só de ensinar, mas de educar. Deve ficar claro que ao trabalhar com jogos, brinquedos, brincadeiras e dinâmicas, o educador não está apenas ensinando conteúdos conceituais, está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Deste modo, o estudo vem de encontro com uma perspectiva que transcende o ato de lecionar pois imprime o *ensinaraprender* permitindo o diálogo com o universo infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa oportunidade extraordinária permite divulgar a trajetória acadêmica e profissional dedicada à educação brasileira com meninas e meninos nos municípios de Maricá, São Gonçalo e Niterói, estado do Rio de Janeiro durante 25 anos de docência.



Neste trabalho, as experiências como docente compõem a identidade profissional, deste modo afirmo a respeito da docência ressaltando a identidade de cada professora/o.

Refiro-me à necessidade de elaborar um conhecimento pessoal (um auto-conhecimento) no interior do conhecimento profissional e de captar (de capturar) o sentido de uma profissão que não cabe apenas numa matriz técnica ou científica. Toca-se aqui em qualquer coisa de indefinível, mas que está no cerne da identidade profissional (NÓVOA, 2006, p. 7).

Ainda segundo Nóvoa (2000, p.16): “A identidade não é um dado adquirido, não é uma propriedade, não é um produto. A identidade é um lugar de lutas e de conflitos, é um espaço de construção de maneiras de ser e de estar na profissão.”

Ao pensar sobre o processo identitário temos definições entre vivência e experiência à luz de Benjamin (1993) com reflexões de Larrosa (2002):

Tomando referência em Benjamin (1993), encontramos uma contraposição entre vivência e experiência: enquanto a vivência é pontual e efêmera, a experiência é o que nos mobiliza, o que nos toca, o que nos afeta e, portanto, tem um potencial transformador, traz a força do coletivo, da participação do outro e tem a marca de uma abertura polifônica por seus múltiplos sentidos e leituras. (BRAGANÇA, 2012, p. 4).

As marcas das experiências na docência atingem elementos transdisciplinares porque ultrapassam os limites impostos pelas disciplinas a serem lecionadas para crianças. As práticas educativas sob uma perspectiva da ludicidade abordaram a produção de conhecimento no cotidiano escolar, enfatizando o cuidado com o meio ambiente, a alimentação saudável, as experiências envolvendo natureza-leitura-escrita e as atividades de Matemática, Geografia e História demarcam a trajetória formativa e pedagógica ao lecionar.

Conforme Tardif (2014, p.178) “(...) para ensinar, o professor deve ser capaz de assimilar uma tradição pedagógica (...) deve possuir uma competência cultural oriunda da cultura comum e dos saberes cotidianos que partilha com seus alunos(...)”

Por fim, este trabalho é um mergulho na minha carreira docente que configura em 25 anos e defende as ações lúdicas acreditando nos benefícios e marcas positivas tanto para cada menina/menino como também para cada professora/professor que usufruem do lúdico no processo *ensinoaprendizado*.

REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto. **Memória, narrativas e pesquisa autobiográfica**. História da Educação, ASPHE/FAE/UFPEL, Pelotas, RS: nº 14, p. 79-95, set. 2003. Disponível em <



revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/download/8708/6353>. Acesso em 15 set. 2018.

ALVES, Nilda. Decifrando o pergaminho — o cotidiano das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; _____. **Pesquisa no/do cotidiano das escolas: sobre redes de saberes**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 13-38.

_____. Sobre os movimentos das pesquisas nos/dos/com os cotidianos. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; **Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas: sobre redes de saberes**. Rio de Janeiro: DP&A, 2008. p.42-58.

BRAGANÇA, Inês. **Histórias de vida e formação de professores: diálogos entre Brasil e Portugal**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2012.

_____; ARAÚJO, Marice (orgs). **Experiências na formação de professores: memórias, trajetórias e práticas do Instituto de Educação Clélia Nanci**. RJ: Lamparina/FAPERJ, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. SP: Perspectiva, 2012.

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

_____. **O brincar e suas teorias**. SP: Cengage Learning, 2016.

NÓVOA, Antonio. **Os professores e as histórias da sua vida**. In: NÓVOA, Antonio. (org.). **Vidas de professores**. Porto: Porto Editora, 2000. 214p.

_____. **Para uma formação de professores construída dentro da profissão**. 2006. Disponível em : https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6605704/mod_folder/content/0/n%C3%B3voa%202009%20%281%29.pdf Acesso em 19 jan. 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). **O lúdico na formação do educador**. RJ: Vozes, 2001.

_____. **Brinquedoteca - O lúdico em diferentes contextos**. RJ: Vozes, 2011.

_____. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. RJ: Vozes, 2014.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.p. 177-195.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

_____. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Expressão popular, 2018.

