

## **A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: PROCESSO QUE PROMOVE A APRENDIZAGEM NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

*Rosa Belém Farias*

Universidade do Sudoeste da Bahia- UESB  
belemcnn@hotmail.com

*Aurea Belém Farias Santana*

Rede Municipal de Ensino de Carinhanha/Bahia  
aureacnn@hotmail.com

**Resumo:** O lúdico tem um papel muito importante no fazer pedagógico da sala de aula, sobretudo da alfabetização de crianças das turmas de 1º ano ao 3º ano do Ensino Fundamental I. Assim, o presente trabalho tem por objetivo perceber o que a falta de ludicidade pode provocar no processo de ensino aprendizagem no período da alfabetização na Escola Municipal Professor José Braz Cavalcante de Carinhanha-BA. O lúdico representa para este público de crianças uma ponte que liga “lúdico-tarefa-aprendizagem”, ou seja, une a vontade de brincar com a tarefa a realizar, tornando assim em aprendizagem. Desse modo, o trabalho com o lúdico consiste na preparação da criança para uma melhor participação, interação entre os colegas, professor e atividades. Essa premissa leva a reflexão que através do processo da alfabetização realizada com o lúdico, possibilitará socialização, comunicação, desafios, levantamento de hipóteses que aguça a criança a realizar determinada tarefa, este trabalho vem referenciar o que a ludicidade na alfabetização de crianças pode trazer de benefício. Esta abordagem demonstra o quanto a ludicidade é capaz de sensibilizá-los, instigando-os a ir mais além do que está na sentença didática, provocando-os a uma mudança de comportamento, aonde o relacionamento com as demais áreas do conhecimento conseguirá obter mais aceitação e mais aprendizagem.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Ludicidade. Aprendizagem.

### **1. Introdução**

A alfabetização é um processo bastante complexo, que além de ser a base da educação, é também uma área do ensino muito delicada, pois além de lidar com crianças, o alfabetizador lida também com o início do processo de formação, que requer do alfabetizador muita prática e pesquisa de modo que a partir das suas observações e pesquisas diretas e indiretas, o alfabetizador

possa fazer intervenções pedagógicas mais concretas. A sala de aula da alfabetização, por si só, já denota algo diferente, algo que geralmente está intrinsecamente ligado ao prazer da criança, é nesta perspectiva que o tema ludicidade faz-se presente nas discussões a seguir.

A ludicidade e a alfabetização são processos distintos, mas que ao mesmo tempo faz-se necessário caminhar juntos. O novo processo de alfabetização vem com outra concepção quanto ao ensino tradicional, modelo pelo qual a criança não tinha espaço de se soltar, desinibir, brincar, dentre outros. Por isso, o novo conceito de alfabetização instiga o novo educador a inserir dentro da sua prática pedagógica a ludicidade, uma vez que, esta descontraí, diverte e possibilita a criança aprender, sem precisar recorrer aos métodos tradicionais de repreensão e exclusão, que contribuía com a inibição e dificuldade de aprender Soares (2005).

É notável que tornar a práxis pedagógica em uma prática lúdica, não constitui tarefa fácil, principalmente para o educador que tem certa resistência à mudanças, as amarras deste método que na maioria das vezes tomam como únicos e eficazes, é tão impregnável, que mesmo com a atualidade escolar dispondo de vários recursos que podem ser implementados para auxiliar em um processo pedagógico lúdico e educativo, muitos resistem a modificar.

O trabalho da alfabetização envolvendo a ludicidade se configura em uma prática inovadora e chama bastante atenção porque desperta até nos adultos curiosidades que o fazem ir em busca de descobertas. Para FORTUNA (2003, p.19) “enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a atenção, a imaginação, o raciocínio, a memória, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade”. Se o jogo para os adultos causa reações diversas de prazer, imaginem as crianças que já tem o brincar como atividade de prazer e de socializar com a outra, numa relação espontânea típica da fase infantil.

## **2. A alfabetização e os Paradigmas**

Com a evolução dos tempos, novos paradigmas surgiram, novas concepções apareceram, nesse sentido vê-se que é necessário um olhar mais pedagógico para a alfabetização das crianças, procurar trabalhar com metodologias que contemple a ludicidade nas mais variadas formas, jogos, brincadeiras, música, literatura, dança, dentre outros, pois a ludicidade não está presente apenas no

recurso pedagógico, mas na forma de como trabalhar, de como conduzir uma aula, uma atividade, um trabalho em grupo, dentre outros, explorando o brincar. “Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos, e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele jogo, que brinca e que se diverte”. (RAU, 2007, p. 32). A brincadeira que por si só já é lúdica, pode ser trabalhada na atividade, como também pode ser trabalhada ao inverso, pode a brincadeira ser inserida na atividade para se tornar lúdica, pode inserir a atividade na brincadeira para que o brincar se torne uma brincadeira lúdica dirigida. Ainda para (RAU, 2007, p. 80).

A passagem da atividade espontânea à atividade dirigida ocorre graças a existência de um ambiente adequado, no qual a criança possa satisfazer plenamente sua necessidade de movimento, bem como investir na atividade de exploração. A satisfação da necessidade do prazer por meio das brincadeiras permite a criança uma forma de exploração mais centrada nas qualidades do objeto.

É preciso ter em mente que na brincadeira dirigida deve-se priorizar o prazer e o aprender, não somente a primeira deve prevalecer, nem somente a segunda perdurar, pois o lúdico é o suporte para determinado objetivo a ser alcançado. “As oportunidades de explorar conceitos como liberdade, existem implicitamente em muitas situações lúdicas [...] (MOYLES, 2002, p. 22). Quando se usa em uma atividade fonológica uma metodologia lúdica, como “bater palmas, para cada sílaba falada, abraçar para cada sílaba, beijar”, e assim sucessivamente, estamos estudando e brincando ao mesmo, mas uma brincadeira com propósito de aprendizagem, uma brincadeira que tem sentido, objetivos, e lógica de dar certo. Para (RAU 2007, p. 35).

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode aparecer como um caminho possível para ir ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento de suas necessidades.

Observando que os tempos mudaram, a sociedade mudou também nos hábitos, é notório que as brincadeiras que até então eram vivenciadas pelas crianças perderam espaço para as novas tecnologias, para o mundo midiático e o mundo digital, a criança de hoje brinca com os brinquedos e com as brincadeiras do mundo tecnologizado. Assim, a escola pode remeter as

brincadeiras de outrora, ressignificando-as, para serem utilizadas em sala de aula de maneira que seja proveitosa para os conteúdos, além de resgatar um pouco da cultura do brincar que ficou ocultada dentro deste novo contexto de mundo, e tornar mais lúdica a sua prática na sala de aula. “Hoje em dia. Os brinquedos antigos tornam-se significativos sob muitos aspectos”. (BENJAMIN, 2002, p. 84).

O brincar tem seu lugar em qualquer instância que as pessoas ocuparem, se o brincar dar prazer, por que não brincar com as crianças no momento em que a aprendizagem está em destaque? “Para a criança, brincar é viver. Esta é uma afirmação bastante usada e, certamente, aceita”. (SANTOS, 2008, p. 111). Claro que para isso, é preciso saber brincar e saber traçar os objetivos que a brincadeira tem e poder unir ao pedagógico traçando metas para que a aprendizagem aconteça.

A construção do conhecimento é algo infinito, quanto mais se vive, mais se aprende, quanto mais aprende mais conhecimento temos, por isso a construção do conhecimento está sempre tendo espaço na vida do ser humano, nunca estamos totalmente concluídos, como diz Freire, (1996, p. 55): “Inconclusos somos nós, mulheres e homens”. A escola pode então abusar em suas metodologias empregando o lúdico para atrair atenção das crianças nas atividades propostas, todavia, deve – se ter cuidado redobrado na aplicação destes recursos, para que não se torne apenas uma brincadeira a mais.

“Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica”. (OLIVEIRA, 1997, p. 67).

## 2.1 O lúdico na Alfabetização

Quando se trata do lúdico, é importante lembrar que a criança já tem nas suas atitudes marcas do faz de conta, por isso ela sempre está agregando um nome, uma função, uma situação nas suas proposições, por isso a brincadeira associada com uma tarefa deve-se antes de tudo ter

objetivo claro para que o momento que seria de prazer e aprender, não se torne apenas num momento a mais de brincadeira na vida da criança. Nas palavras de (MOYLES, 2002 p. 21).

A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica (e também por outras). Se acrescentarmos a isso a oportunidade de ser parte de uma experiência que, embora possivelmente exigente, não é ameaçadora, é isenta de constrangimento e permite ao participante uma interação significativa com o meio ambiente, as vantagens do brincar ficam mais aparentes.

A forma de trabalhar que se preocupa com o ensino e com a aprendizagem, deve sempre estar aberta as novas experiências da didática, o fato de somente ensinar e não propiciar momentos de curiosidades, de suspense, de descontração, pode levar algum tempo para aprender, não querendo dizer com isso que sem o lúdico não aprende, mas de dizer, que estamos trabalhando principalmente com crianças. “A brincadeira é a principal manifestação da criança e deve ser levada em conta não só nas classes de alfabetização, mas em todas as séries iniciais” (LEAL, 2001, p. 18). É preciso levar em conta que estas ainda não têm maturidade suficiente para permanecer em um ambiente totalmente conservador, tradicional, rígido e fechado, para o novo contexto de pessoas, precisa-se reconhecer que elas querem falar, indagar, brincar e aprender.

A necessidade de brincar é algo inerente da criança, se em todos os grupos sociais que a criança vive ela inventa situações para brincar, o espaço da sala de aula não é diferente, a criança tem necessidade de brincar, e o professor pode utilizar desta situação da brincadeira para trabalhar, por exemplo: histórias infantis, as parlendas, poesias, o próprio jogo, recurso que já vem com seu próprio desafio. “O leque das múltiplas inteligências já está plenamente aberto e a criança usa seu pensamento e suas reflexões para resolver problemas”, ANTUNES (1998, p. 32). No jogo a criança cria situações, imagina, e é aguçada a procurar a resposta para tal desafio que lhe foi proposto, desse modo à criança começa a realizar hipóteses de como chegar à solução do problema, e com a intervenção do professor ela conseguirá encontrar o caminho certo.



O processo de construção do saber através do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. (RAU, 2007, p. 56)

A ludicidade está para a criança, assim como os alimentos estão para a matéria viva, não se pode podar este tipo de prazer da criança em detrimento dos conteúdos didáticos que a criança precisa aprender. Por outro lado, é preciso manter um equilíbrio e conciliar os dois termos: ludicidade e aprendizagem, a criança tem o direito de aprender, e de aprender com prazer, as pesquisas empíricas nos mostram que não é mais admissível manter uma criança em qualquer situação que seja, com atitudes de coerção, as crianças têm o direito também de ser consultada para determinada ação, não podemos mais ignorar que a criança é um ser pensante, que fala, escuta e entende.

## 2.2 A alfabetização em novos tempos

A criança do nosso século precisa ser estimulada a participar das discussões, sempre levando em conta sua faixa etária e seu nível cognitivo, porque não se pode confundir a capacidade que a criança tem, com a quantidade de informações recebidas por ela, além dos tipos de conteúdos que devem estar de acordo com sua capacidade cognitiva.

“Comparada com uma situação escolar, a situação de brincadeira parece pouco estruturada e sem uma função explícita na promoção de processos de desenvolvimento. No entanto, o brincar também cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, tendo enorme influência em seu desenvolvimento”. (OLIVEIRA, 1997, p. 65).

É preciso antes de tudo conhecer o nível da criança, que fase ela está pertencendo, para depois criar estratégias de atividades onde o lúdico esteja inserido, sem perda, e também sem

extrapolação de conteúdo, nesse caso o lúdico entra para auxiliar na concentração e em uma melhor apropriação do que está sendo trabalhado. Uma forma de se trabalhar com mais segurança acerca da ludicidade é se embasar nas pesquisas feitas no campo da psicologia infantil, como bem coloca Bittencourt e Ferreira, (2002 ) pois, estas pesquisas ressaltam que através dos jogos, das brincadeiras há um favorecimento ao domínio das formas, facilitando a auto expressão. E ainda coloca que para muitos pesquisadores o lúdico funciona como uma metacognição, ou melhor, oportuniza a criança a pensar sobre seu próprio agir e pensar, bem como compreender o pensamento e a linguagem do outro. Nessa perspectiva (ANTUNES, 1998 p. 37) um ponto de reflexão:

O que leva uma criança a brincar? Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e exploração de nova habilidade.

A criança que brinca aprende com mais facilidade, pois a partir do momento que criança brinca ela reinventa, cria e recria outros brinquedos, outras brincadeiras, ilustra muito bem o que deseja. “A brincadeira é considerada a primeira conduta inteligente do ser humano; ela aparece logo que a criança nasce e é de natureza sensório-motora”. (SANTOS 2008, p. 13). Se o brincar implica em criações e invenções nada mais justo do que a criança no momento das atividades escolar, pensar sobre determinado questionamento e encontrar a resposta da sentença em estudo, porque a brincadeira não está concretizada apenas com facilidades, contêm na brincadeira dificuldades, desafios, que provocam as crianças, e assim elas precisam em determinados casos, ter paciência, ter lógica, ter agilidade, enfim, é uma série de comportamentos que está nas brincadeiras, sobretudo nos jogos, todavia sem intuito de ser uma obrigação para a criança. De acordo com ANTUNES (1998, p. 41), o jogo jamais pode surgir como “trabalho” ou estar associado a alguma forma de sanção, muito menos apenas ao caráter lúdico, é necessário também o educativo.

De modo geral, “na literatura infantil, por exemplo, é implícita a questão lúdica, porque a obra por si só pode não caracterizar a ludicidade, mas sim como o conteúdo é abordado na escola,

portanto, pode oportunizar situações similares àquelas vividas pelas crianças enquanto brincam”. (BRASIL, 2012 p. 08). O simples fato de apresentar a história, não quer dizer que ela por si só é suficiente para ganhar vida. É preciso ousar e buscar recursos para tornar bem mais lógico, bem mais próximo da ludicidade o que a obra traz de interessante e atrativo, ler meramente uma obra literária não se resume em estar praticando a ludicidade, é necessário acometer um envolvimento maior para que haja uma interpretação mais coerente e mais rica.

Nessa perspectiva o texto literário não segue o mesmo enfoque que um texto dos componentes curriculares, ele é um texto em que os alunos precisam estar à vontade para apreciar, como se estivesse degustando cada passagem daquele texto. Se o ambiente alfabetizador tiver uma característica típica de alfabetização, e se o convite para seção de literatura infantil estiver recheada de entusiasmo, se estiver com aspectos de lúdico, com certeza o momento literário não se reduzirá apenas como uma literatura pela literatura, e sim como um momento literário lúdico e satisfatório para seus receptores – crianças.

### **2.3 O Processo de Ensino e Aprendizagem**

Nesse sentido, trabalhar os componentes curriculares quaisquer que sejam utilizando a ludicidade como um membro aliado ao processo do ensino aprendizagem é um ótimo caminho para quem quer ter êxito, e ter êxito com qualidade, pois o ensino hoje busca aprendizagem, mas uma aprendizagem que sirva para a vida, uma aprendizagem que o sujeito possa utilizar na sua vida prática. “Ao brincarem, as crianças reinventam formas de interagir, reinventam regras de convivência, reinventam a realidade (física e social), recheando a imaginação”. (BRASIL, 2012, p. 09). Para ter sucesso no que aprendeu o ensino deve ultrapassar os conceitos da memorização mecânica, não é suficiente uma aprendizagem que as habilidades e competências do sujeito fiquem colocadas de lado, para o exercício de uma aprendizagem significativa e com qualidade, o professor deve priorizar o que traz o sujeito e uma forma mais espontânea de aprender que é com a ludicidade em ação.

O professor precisa também dentro da sua prática traçar estratégias para observar as crianças brincando e trabalhando, procurar observar os seus comportamentos, suas reações, o que



mais lhes chamam atenção, deve também brincar diretamente com a criança, de modo que ela se solte e o professor entenda o que aquele momento representa para a criança, se os desafios estão em consonância com a sua faixa etária, seu nível cognitivo, pois não adianta forçar muito, é preciso agir com cautela, pois podemos cometer o erro de queimar as etapas da criança, ao invés dela progredir com qualidade, irá regredir e frustrar-se com escola, nesse aspecto deve-se sempre estar fazendo de novo, caso precise. “A essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito”. (BENJAMIN, 2002, p. 102).

O processo de ensino aprendizagem é muito complexo e delicado, não devemos fazer nada que não temos conhecimento, é preciso primeiro planejar, replanejar, avaliar, para ir em frente com os próximos passos, o trabalho com crianças por si só já é de muita responsabilidade, quando o assunto é alfabetização aumenta ainda mais, porque estamos tratando da base, a base deve ser bem feita, deve ser um trabalho de acompanhamento, avaliação, reflexão e intervenção, para que de fato não se fragmente em detrimento da ludicidade que foi mesclada ao contexto pedagógico, pois o lúdico é um passo que deve ser tomado junto a algo, não pode e nem deve focar apenas o lúdico, pois o mundo não consegue desenvolver apenas com um segmento, para evolução são necessários vários setores, além de muito planejamento e segurança no fazer pedagógico, para realmente o resultado ser global. Assim como ressalta Leal (2001), o professor ao trabalhar com a ludicidade, deve despir-se das “velhas” práticas, a condução da atividade com segurança, possibilitará um olhar diferenciado para cada movimento da criança.

Alfabetização e ludicidade são termos que guardam um acervo de expectativas e ao mesmo tempo de descobertas e muitos desafios, não se configuram num trabalho de natureza fácil, pelo contrário, são termos que na prática precisam de muita responsabilidade, por isso as escolas precisam trabalhar e pesquisar até onde o trabalho pode ser realizado. As dificuldades sempre existem, mas é com objetivos claros fundamentados nas necessidades dos alunos é que o professor precisa traçar suas ações, e ao longo do percurso observar se o lúdico no processo de ensino aprendizagem avançou rumo ao conhecimento, ou se precisa melhorar o que foi planejado, porque deve haver ludicidade, mas deve haver também aprendizagem, o conhecimento não pode ser ofuscado por conta da ludicidade em demasia.

### 3. Metodologia

A pesquisa ocorreu em duas turmas: 1º ano e 3º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal Professor José Braz Cavalcante, nesse período foi realizada uma entrevista através de um questionário de perguntas, com a participação de duas professoras das respectivas turmas, focando o lúdico na alfabetização como processo possível de contribuir no ensino aprendizagem para construção do conhecimento. Para tanto, foi realizada uma observação direta na sala de aula com intuito de ver como as professoras juntamente com os seus alunos trabalham com a questão da ludicidade no cotidiano das turmas de alfabetização.

Para dar sustentação a atividade foi desenvolvida uma coleta de dados através da pesquisa bibliográfica e da pesquisa empírica, formas que possibilitaram o desenvolvimento das atividades propostas, cujas respostas deram subsídios importantes para análise desse projeto, como: qual é a vantagem de trabalhar inserindo a ludicidade nas atividades do dia a dia? O que a ludicidade pode trazer de benefício na questão da aprendizagem da criança? Se a maioria dos alunos gosta dessa forma de trabalho em que o lúdico está presente, se há possibilidades de uma maior participação, se realmente as atividades contemplam na sua grande maioria o processo da ludicidade?

Durante essa trajetória de estudo por intermédio da pesquisa de campo em sala de aula, e sem que os alunos fossem interrogados, foi observado de acordo com as suas participações nos momentos das atividades, a maneira como os alunos participam dos momentos de atividades, como esses alunos reagem ao fazer pedagógico enriquecido do lúdico, se com esta metodologia baseada no lúdico as crianças fazem mais inferências, todos estes questionamentos foram notados a partir do desenrolar das aulas, nos momentos em que os alunos voluntariamente participavam da aula.

Sendo assim, foram usados vários procedimentos metodológicos neste trabalho para que de fato fosse possível obter respostas espontâneas e verdadeiras, ora de forma dirigida (entrevista), ora de forma percebida (observação na classe de alunos), acerca do ensino aprendizagem na alfabetização focada no lúdico, de modo que as atividades e as brincadeiras tinham o intuito de

divertir e aprender, partindo do real contexto (sala de aula) que os alunos da alfabetização estão inseridos.

Assim, foram percebidos através das atividades em classe de aula, quais são os momentos e quais são as atividades tendo a ludicidade como uma grande aliada pedagógica para atrair a atenção dos alunos e obter os resultados traçados ao longo dessa trajetória.

Freire defende a ideia de que o trabalho com a alfabetização não seja cronometrado apenas na memorização mecânica do ba-be-bi-bo-bu, mas, “pelo contrário, enquanto ato criador, o processo da alfabetização tem, no alfabetizando, o seu sujeito”. (FREIRE, 1997.p.19).

### **3.1 resultados da pesquisa**

A ludicidade na alfabetização é algo imprescindível, pois além do brincar já faz parte do cotidiano da criança, esse ato de trabalhar inserindo o lúdico nas atividades pedagógicas permite a criança ser uma pessoa mais ativa dentro do contexto escolar e social. Através desse ato, professores e alunos conseguem realizar uma aula mais dinâmica e com mais sucesso na aprendizagem construindo o conhecimento. Durante todo este percurso de projeto foram entrevistadas duas professoras.

A pesquisa denotou que o exercício do lúdico associado ao pedagógico é bastante conveniente como mostra as argumentações das professoras alfabetizadoras a seguir:

A professora (x) considera muito importante o trabalho incluindo o lúdico, porque acredita que quando a criança brinca ela realiza atividade de forma mais prazerosa. A professora (y), diz que esta técnica didática traz resultados significativos, pois possibilita ao aluno construir possibilidades, novos conhecimentos, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, ainda diz que esta prática prazerosa, instiga, motiva e dinamiza a aula, além de melhorar a aprendizagem significativamente, assim segundo a professora, a qualidade do ensino na educação é outra, pois permite a criança questionar, não se tornando uma mera repetidora dos conteúdos e informações. Prepara o aluno para a vida social, econômica, cultural e sem dúvida para a vida humana.

Quando as perguntei se trabalhavam com o lúdico em suas aulas, e que atividades utilizavam. A professora (x), disse que sempre trabalha com o lúdico, e que por sinal é uma

ferramenta de grande importância no processo de ensino aprendizagem, porque contribui e oportunizam as crianças a interpretação, a troca de experiências, e ao prazer, e colocou que a atividade lúdica que gosta muito de utilizar é: “Qual é a palavra”. A professora (y), disse que além de já trabalhar com lúdico, afirmou que utiliza a proposta do Pacto Estadual e do PNAIC – Programa Nacional de alfabetização na Idade Certa, mas que muito antes dos programas já utilizava desta metodologia, trabalha com os jogos principalmente em matemática, e ressalta que o aluno que brinca, aprende com os registros, com as hipóteses, com os desafios, e depois com as conversas. Ela também trabalha com o boliche, onde pode explorar as letras, números, formação de palavras, adição, entre outros, além de trabalhar com quebra-cabeça, caça-palavras, jogo da memória, etc.

Procurei também qual a vantagem que traz as tarefas que inclui o lúdico. A professora (x), disse que são muitas, que facilita a aprendizagem, ajuda na memorização criativa, socialização e no desenvolvimento pessoal, social e cognitivo dos alunos. A professora (y), diz que a ludicidade está intrínseca na criança, e que todas brincam, divertem e que cada uma traz nas suas vivências, experiências, e que estes saberes devem ser desenvolvidos com criatividade, desempenho e espontaneidade. Segundo a professora, estas atividades promovidas pelo educador irá ajudar no aprofundamento, na convivência, relacionamento, socialização, comunicação entre outros fatores, além do desenvolvimento no processo de ensino aprendizagem.

Na quarta pergunta que salientava a brincadeira do gosto das crianças, a professora (x), comentou que a atividade lúdica que os alunos mais gostam é: o “bingo”, e explica que esta atividade pode ser bem diversificada de acordo com a criatividade do professor, e pode ser trabalhado em várias disciplinas e de várias formas, tornando-o sempre uma novidade para despertar o interesse e o prazer dos alunos. A professora (y), disse que em especial os jogos, pois eles se veem numa situação desafiadora, onde eles devem planejar, valorizando muitas vezes seus esforços, concentração e dedicação, diz ainda. “Acredito que a adrenalina que os jogos propõe aos alunos os deixam, mas seduzidos pelos jogos”, (fala da professora y).

Na última questão que trata da aprendizagem através do lúdico, a professora (x) disse que tem a convicção que o aluno aprende através do brincar, pois vivencia isso na prática e percebe um avanço significativo na aprendizagem dos alunos em todos os aspectos, a exemplo do bingo. A

professora (y), responde que a criança aprende através do brincar, porém não pode perder o foco do objetivo do jogo proposto para aquela aula. Por exemplo, quando trabalhar o jogo em Matemática (trilha), o aluno tem que saber que para chegar a determinado casa, deve obedecer a um comando (frente, lado direito...) (Norte, leste). Assim, o aluno entende que ele seguiu um comando, brincando e pulando de uma casa a outra, ele vai construindo suas hipóteses e conhecimentos. Entendendo que nesse comando não tem lado esquerdo que este não dará em nenhuma casa de seus amigos. A professora, relata que esta foi uma observação de 1 (um) dos seus alunos. “Brincadeira e jogos não devem ser utilizados como recurso para que os alunos façam uma atividade. A motivação precisa ser a aprendizagem. Esse é o desafio” FORTUNA (2003, p.18).

Os jogos e brincadeiras é um complemento, uma das ferramentas pedagógicas que o educador utiliza para facilitar a compreensão do aluno. Com isso, ele irá aos poucos entendendo, internalizando como se dá o processo de ensino e aprendizagem, e para ele se servir no dia a dia, sem perder o prazer de aprender.

As pesquisas constataram (observação sala de aula e entrevista) que a importância do lúdico é um ato que de fato instiga a curiosidade da criança, mas para que tudo dê certo na alfabetização é necessário planejar, traçar objetivos, avaliar, porque mesmo o lúdico sendo uma ferramenta relevante na época da alfabetização, ainda assim não pode vir solta, aleatoriamente, é preciso monitorar para que os resultados de aprendizagem sejam positivos.

#### **4. Considerações finais**

O lúdico é sem sombra de dúvida uma ferramenta importantíssima para ser trabalhada com crianças no período da alfabetização, pois as pesquisas comprovam isso na prática. Uma vez essa atividade introduzida, à aula se torna mais atrativa de modo que os alunos participam e interagem de modo espontâneo. É um recurso prazeroso, fácil de ser inserido e pode ser explorado de várias formas, com várias disciplinas e em vários conteúdos pedagógicos. Para tanto, é válido salientar que os educadores precisam antes de qualquer coisa, estarem abertos as mudanças no campo educacional e social, para que realmente haja ensino e haja aprendizagem na utilização do lúdico.



As professoras entrevistadas deixaram bem claro que a ludicidade é algo gratificante, que a partir de uma simples tarefa empregando uma brincadeira, o aluno tem como se socializar, interagir, participar e aprender, pois a maioria das brincadeiras instiga-o, levanta curiosidades, hipóteses, planejamento, enfim, é um rol de situações que passa pela cabeça do aluno naquele instante, que o faz aprender sem aquela imposição tradicionalista de responder conforme o modelo, conforme está no livro, pois a criança pode perceber outras maneiras de chegar a determinados resultados sem aquela velha pressão da memorização mecânica.

Uma das professoras citou também, os programas de alfabetização – Pacto Estadual e Pacto Nacional – que trazem grandes contribuições para a alfabetização e, sobretudo acerca do lúdico, que é bastante enfatizado nos seus referidos materiais, existe uma unidade que aborda especialmente a ludicidade no ciclo da alfabetização das crianças.

Logo, o lúdico é algo que precisa ser levado a sério, mesmo recebendo o nome de brincadeira, porque este brincar que tanto foi citado está dentro de cada um de nós, o que é necessário fazer, é utilizá-lo de maneira inteligente para alcançar os objetivos almejados, uma vez que o brincar é algo inerente de toda criança, se ela consegue aprender em uma brincadeira, porque não, em uma tarefa pedagógica que o lúdico esteja presente. Isso é uma questão de planejamento com objetivos precisos, depois dos relatos das professoras, nota-se que o lúdico deve estar sempre presente no fazer pedagógico dos educadores.

## 5. Referências

ALVES, Rubem. **A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir**. Campinas, SP: Papyrus, 2001.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre criança, o brinquedo e a educação**. – São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34. 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional de alfabetização na idade certa: brincando na escola: o lúdico nas escolas do campo: Educação do campo: unidade 04 / Ministério da Educação – Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional de alfabetização na idade certa: vamos brincar de reinventar histórias: ano 3, unidade 04 / Ministério da Educação – Brasília: MEC, SEB, 2012.

FORTUNA, T.R. Jogo em sala de aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p.15-19.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: Em três artigos que completam.** – 50 ed. – São Paulo, Cortez, 2009.

\_\_\_\_\_. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa. – São Paulo: Paz Terra, 1996.

LEAL, Antônio. Fala Maria Favela: **Uma experiência criativa em alfabetização.** - Ática: São Paulo, 2001.

MOYLES, Janete R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** - Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio-histórico.** – São Paulo: Scipione, 1997.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** - Curitiba: Ibepex, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedo e infância: Um guia para pais e educadores em creche. 9. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.