

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Elza Aparecida da Silva¹
Luana Alencar de Campos²
Adriane Weckerlin Bello³

RESUMO:

A presente pesquisa tem por finalidade refletir sobre a importância de atividades lúdicas para crianças do ensino fundamental em fase de alfabetização, uma vez que nas aulas de educação infantil está muito presente o lúdico, com brincadeiras e jogos, mas quando a criança passa a ser alfabetizada, isso é deixado de lado, o que pode interferir no seu processo de aprendizagem da leitura e da escrita, pois pressupomos que as crianças aprendem brincando. Assim, o início da alfabetização não deve ser caracterizado com aulas rotineiras e cansativas. O interesse por essa investigação surgiu ao realizarmos estágio em uma sala de alfabetização e notarmos a falta de interesse dos alunos e as dificuldades encontradas no aprendizado, com isso nos foi instigado pesquisar sobre o papel do brincar no processo de alfabetização. São muitos os autores que fazem referência ao brincar, escolhemos alguns que falam nitidamente sobre a falta da aprendizagem através do lúdico e na utilização de jogos e brincadeiras e como esse processo se configura durante a alfabetização. Os autores escolhidos foram: Carvalho (2002), Macedo (2005), Sícoli Petty (2005), Passos (2005) e Brougère (1998). Como metodologia, utilizamos questionários qualitativos, nos quais alunos e professores da alfabetização participaram e colocaram suas opiniões. No decorrer de nossa pesquisa, observamos a frequência com que o brincar é utilizado nas salas de alfabetização.

Palavras-chave: Brincar, Alfabetização, Aprendizagem, Jogos.

INTRODUÇÃO

A primeira coisa que devemos considerar em relação à alfabetização é que o brincar é uma parceria que não pode faltar. Nesse caminho, este artigo pretende mostrar a importância do brincar no processo de alfabetização, a importância de um professor que valoriza o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Logo, escolhemos esse tema de pesquisa por notar a falta de jogos e brincadeiras nas séries iniciais de alfabetização.

Nas aulas de educação infantil, estão muito presente o lúdico e as brincadeiras. Quando as crianças passam para o 1º ano de alfabetização, isso, muitas vezes, é deixado de lado. Se configurando na problemática a ser investigada, pois, parte-se do pressuposto de que as crianças aprendem brincando. Desse modo, compreendemos que o processo de alfabetização deve ocorrer por meio de atividades lúdicas que possibilitem às crianças a ampliação e construção de conhecimentos relacionados a essa fase escolar, onde se inicia o processo de construção do conhecimento da língua padronizada.

¹ Graduanda do último semestre de Pedagogia da turma PDN13/2 UNIVAG

² Graduanda do último semestre de Pedagogia da turma PDN13/2 UNIVAG

³ Professora Orientadora do Univag – Pedagogia, Especialista e Mestre em Ciências da Educação

Nessa perspectiva, o interesse em investigar o papel do brincar no processo de alfabetização de uma turma do 1º ano do ensino fundamental surgiu a partir de experiências docentes vivenciadas, por nós, durante o estágio nos anos iniciais e na experiência profissional em sala do 1º ano de alfabetização. Para a completa interação dos objetivos a serem alcançados, optou-se por fazer uma pesquisa bibliográfica, buscando como resultado a forma que está sendo utilizado o brincar nas salas de alfabetização. Também realizado em uma escola do ensino fundamental, por meio de questionário semi estruturado com perguntas abertas e fechadas como instrumento para coleta de dados; possibilitando uma resposta ao problema investigado.

A escola escolhida está situada em Várzea Grande, é uma escola particular que atende desde a educação infantil até o ensino médio. Dessa forma, optamos por uma pesquisa bibliográfica qualitativa, buscando saber como está a presença do brincar nas aulas de alfabetização.

Nesta pesquisa, apontamos uma reflexão crítica a partir dos resultados obtidos, uma vez que esta pesquisa se constitui como participante, desde o educando de alfabetização, com entrevistas simples e de fácil entendimento pelos mesmos, com questionário para docentes responderem sobre o que eles pensavam sobre o brincar e se eles faziam o uso dessa forma de ensino, e para completar, também utilizamos de algumas observações feitas durante o estágio em anos iniciais, em uma sala de alfabetização, onde nos foi instigada essa investigação.

Nosso foco foi analisar como as brincadeiras são desenvolvidas no processo de alfabetização, por meio de questionário respondido por alunos e professores, observar com que frequência o brincar está presente nas aulas de uma turma de alfabetização e identificar as concepções do brincar, de alfabetização e de como a criança aprende. Esse questionário se configurou como instrumento para a produção dos dados, possibilitando a resposta ao problema investigado, um questionário onde alunos e professores foram convidados a responder a perguntas abertas e fechadas, no mês de abril de 2017.

É possível alfabetizar brincando?

Por meio do estágio em anos iniciais, observamos que o processo de alfabetização, ainda, se apresenta como algo mecânico, por meio de utilização de cartilhas, leitura de textos, separação silábica e exercícios repetitivos de memorização, metodologias que não mostram o objetivo de leitura e letramento significativo que desvalorizam a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem.

Quando a criança está na educação infantil, as aulas são baseadas no lúdico, e, quando elas passam para o primeiro ano de alfabetização, as aulas começam a ser centradas no professor, os quais, na maioria das vezes, não possuem um momento para interação e brincadeiras. Isso acaba com interesse escolar das crianças, pois as aulas para elas são sem graça e sem sentido e, em consequência, esse desinteresse gera a dificuldade em aprender a ler e a escrever. Por outro lado, esse processo pode ser construtivo com aulas mais dinâmicas onde o aluno participa de seu aprendizado, com jogos e brincadeiras dentro e fora da sala de aula sem tirar o foco da leitura e da escrita.

Aprender a ler como se a leitura fosse um ato mecânico, separado da compreensão, é um desastre que acontece todos os dias. Estudar palavras soltas, sílabas isoladas, ler textos idiotas e repetir sem fim exercícios de cópias, resulta em desinteresse e rejeição em relação à escrita. (CARVALHO, 2002, p.11).

Por isso, o professor precisa lançar mão de metodologias mais inovadoras que irão produzir significados para os alunos, onde eles consigam entender como a leitura e a escrita são importantes no seu dia a dia, com aulas interativas onde o aluno se torne autor de seu aprendizado e o professor mediador do processo.

Dê um passeio com os alunos pela escola, pedindo que olhem e tentem “adivinhar” (é um desafio) o que está escrito em diferentes lugares. O que será que os escritos querem dizer? Você vai verificar que muitos alunos analfabetos serão capazes de predizer corretamente o que pode estar escrito em diferentes contextos, o que indica que já refletiram sobre a natureza da escrita e fizeram deduções corretas. Deixe-os pensar um pouco, ouça e compare suas respostas, faça um certo suspense e leia para eles. (CARVALHO, 2002, p. 14).

O professor alfabetizador precisa ser dinâmico e criativo, as salas de aula devem sempre ter novidades, um espaço em que eles mesmos possam participar da decoração, trazendo escritas de casa e tornando a sala de aula um ambiente alfabetizador.

Peça aos alunos que tragam coisas escritas diferentes: rótulos, embalagens, latas vazias, jornais velhos. Coloque os materiais a vista de todos, deixe-os olhar e comparar o que trouxeram. Observe os comentários dos alunos e faça também algumas perguntas, por exemplo: alguém conhece este rótulo ou este produto? O que será que está escrito aqui? Leia para a turma e deixe-os trocar os materiais entre si. (CARVALHO, 2002, p. 16).

Mais do que ensinar a ler e escrever o professor alfabetizador precisa ser um bom leitor, precisa fazer leituras diárias para seus alunos, saber escolher textos e livros que despertem a atenção, curiosidade e o interesse pela leitura nos seus alunos.

O mais importante na hora da história é fazer da atividade um momento de prazer, de divertimento. As histórias não devem ser usadas para dar lições de moral nem para transmitir noções do programa escolar que podem aprendidas de outro modo. De fato, quando a professora diz, com voz pausada, “era uma vez...”, é como se ligasse uma chave para penetrar no mundo do faz-de-conta. As crianças gostam de passear por este mundo e os adultos também: basta ver o grande sucesso das novelas de televisão. Dentro e fora da escola, o principal motivo para ouvir histórias é ter prazer em ouvi-las. Se a turma se mostra inquieta, distraída ou impaciente, provavelmente o texto, ou o momento para lê-lo, não foram bem escolhidos. Quando a história agrada, os alunos ficam atentos e pedem para ouvi-la de novo muitas vezes. (CARVALHO, 2002, p.20).

Nesse contexto, é necessário que o professor esteja, constantemente, se autoavaliando e analisando os resultados de seus trabalhos, fazendo mudanças e oferecendo aos alunos metodologias inovadoras e técnicas deferentes para que os alunos se desenvolvam por completo. Ele deve se constituir como um agente de transformação, despertando a vontade de aprender dos alunos.

O educador em sala de alfabetização precisa compreender que a criança, o brinquedo e as brincadeiras estão intimamente ligados, pois o brincar é uma tarefa essencial para a criança, como o trabalhar é essencial para o adulto, assim as atividades lúdicas, dentro ou fora de sala de aula, são fundamentais para o processo de alfabetização do educando, levando-o em busca do novo e do interessante.

O jogo contribui indiretamente a educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. Em segundo lugar, o interesse que a criança manifesta pelo jogo deve poder ser utilizado para uma boa causa. É possível dar o aspecto de jogo a exercícios escolares, é o jogo como artifício pedagógico. Enfim o jogo permite ao pedagogo explorar a personalidade infantil e eventualmente adaptar a esta o ensino e a orientação do aluno. (BROUGÈRE, 1998, p.54).

Dessa forma, os jogos são de extrema importância para chamar a atenção dos alunos para aqueles conteúdos nos quais eles não viam nenhuma importância. Através de jogos com regras, brincadeiras, o cantar, ouvir histórias, desenhar e dramatizar a criança cria situações e resoluções de problemas por meio da sua imaginação. Através do jogo, a criança brinca, imagina, aprende e interage com o outro.

Trata-se de dar um lugar ao jogo para a educação das crianças pequenas que aprendem a ler e a escrever, mas de acordo com modalidades bem precisas. O jogo é um meio, um suporte para seduzir a criança; deve-se evitar desencorajá-la com estudos inadaptados a sua idade: “Essa maneira doce de transmitir as informações às crianças fará com que se assemelhem a um jogo e não a um trabalho, pois, nessa idade, é necessário enganá-las com chamarizes sedutores, já que ainda não podem compreender todo o fruto, todo o prestígio, todo o prazer que os estudos devem lhes proporcionar no futuro”. (BROUGÈRE, 1998, p. 55).

Alguns professores não conseguem entender ou não querem entender o desinteresse de alguns alunos, ao comentar sobre alguns alunos, dizem que até alguns alunos que são bem falantes possuem dificuldades de aprendizado. No entanto, o professor na maioria das vezes acha que é preguiça dos alunos ou que a criança é mesmo assim e não vai mudar, muitas vezes faz diagnósticos de que a criança tem alguns desvios de atenção e simplesmente desiste do aluno, sem ao menos procurar a causa de toda essa desmotivação e desinteresse que muitas vezes se resulta em indisciplina; esquecendo de oferecer outras metodologias, atividades inovadoras que facilitam o aprendizado, como os jogos, por exemplo.

Não vemos criancinhas bem pequenas correr todo o dia, para cima e para baixo, com uma leveza surpreendente e sem demonstrar nenhum cansaço? A razão disso? É porque o jogo e esta idade são parecidos, e as crianças vêm nesse exercício um jogo e não um trabalho. Surge uma ideia que vai se afirmar cada vez mais, ou seja, a estreita ligação entre infância e jogo, fato que leva todo pedagogo a se interessar por ele. (BROUGÈRE, 1998, p.55).

Brincar é um ato fundamental na vida das crianças, tanto os pais como professores devem planejar momentos para que a criança brinque, dando limites de horário e momentos de obrigações, sendo que, nesses momentos, a criança se divirta mesmo na hora das obrigações diárias. Esses limites fazem com que a criança tenha disciplina em casa e na escola.

O brincar inserido no dia a dia em sala de aula é uma atividade que desperta o interesse do educando para a realização de atividades, também é necessário o aprender através de jogos e brincadeiras, pois quando uma atividade, que é considerada difícil, vem disfarçada de jogo, a mesma se torna fácil de ser aprendida. Como diz Brougère (1998, p.57), “ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis.”.

O lúdico tem extrema importância na vida da criança, pois desde quando nasce sua aprendizagem é adquirida através do brincar e dos brinquedos oferecidos por seus pais e seus familiares, e, assim, com a participação de todos que o cercam a mesma vai aprendendo e se desenvolvendo. Pensando nisso, o professor alfabetizador não pode desconsiderar o lúdico de sua metodologia diária, pois ele é seu instrumento para um aprendizado significativo.

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas a suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p.13).

Os educandos não aprendem a ler e a escrever somente naquele método tradicional, utilizando cartilhas e palavras soltas, eles aprendem também através da interação com outros educandos, através de conversas, brincadeiras e jogos. O educador pode inovar construindo jogos de alfabetização com a ajuda de seus alunos, eles gostam de participar de confecções de materiais. Sendo assim, eles se sentirão essenciais e participantes do processo de aprendizagem. Poderão ser construídos alfabetos móveis, para fazer um ditado de palavras em grupos, onde aquela criança que possui dificuldades na escrita possa interagir com aquelas que já a desenvolveram.

Não devemos, também, deixar de lado a alfabetização matemática que é marcada pelos alunos como um processo com muitas dificuldades, e, na maioria das vezes, os alunos julgam as aulas de matemática como uma aula chata e sem significado, porém o professor necessita usar diversas metodologias para se trabalhar a matemática. Como qualquer outra disciplina, a matemática também pode ser desenvolvida através do lúdico, como através de jogos e brincadeiras. Os jogos matemáticos, da mesma maneira, podem ser confeccionados em sala de aula com a ajuda dos alunos, como: boliche, dominó, pega varetas e muitos outros que um professor dedicado pode criar para trabalhar as dificuldades de seus alunos.

Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido. Em atividades necessárias (dormir, comer, beber, tomar banho, fazer xixi), por exemplo, é comum as crianças introduzirem um elemento lúdico. (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p. 16).

Durante a realização de jogos, o professor percebe o quanto eles e as brincadeiras são importantes, para a socialização, para o respeito às regras, bem como no processo de

aprendizagem, pois as crianças aprendem brincando com conteúdos da área de Língua Portuguesa, Arte e Matemática, de forma interligada e contextualizada.

Muitas vezes os educadores reclamam da falta de bom comportamento dos alunos que não respeitam as regras da sala de aula e não veem como o uso de jogos pode ajudar com isso, pois quando as crianças jogam, elas precisam respeitar regras para vencer o jogo, por isso o professor pode usar jogos como seus aliados nesse processo.

Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem tem recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será com em um futuro remoto, aplicada a profissão que eles nem sabem o que significam. As crianças vivem seu momento. Daí o interesse despertado por certas atividades, como jogos e brincadeiras. Nessas atividades, o que vale é o prazer, é o desafio do momento. Depois, serão outros jogos e outras brincadeiras, mas isso não interessa no momento. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p.17).

Como dizem os autores, uma escola que não trabalha com a ludicidade não desperta o prazer e o entusiasmo de aprender em seus alunos, a criança não sabe o que os estudos podem reservar para o futuro. Elas vivem os seus momentos e não se preocupam com o amanhã, por isso o aprendizado para elas de forma em que elas fiquem sentadas é algo chato e sem significado, agora um aprendizado com jogos e brincadeiras é algo prazeroso em que ela se encanta e aprende.

É uma grande vitória quando o professor descobre a metodologia que tem sucesso em sua sala. Ao conviver com alguns professores em salas de aulas, percebemos como o professor se sente preocupado por não se fazer entender por seus alunos e muitas vezes não procuram inovar e perceber a maneira que seus alunos aprendem ou uma maneira de chamar a atenção deles. Na verdade, o professor alfabetizador deve ser um pesquisador, pois ele precisa estar sempre em busca do que seus alunos necessitam no processo de alfabetização e letramento.

Outro ponto é que o professor precisa entender que a alfabetização não está centrada apenas em português e matemática. Enfatizamos isso, pois percebemos no nosso estágio que o professor alfabetizador centra seu foco no aprender a ler e a escrever e em aprender fazer contas matemáticas e tira o foco das outras matérias como: ciências, história e geografia. Na verdade, deveriam andar juntas e serem trabalhadas com um objeto comum de aprendizado, pois os conteúdos devem ser trabalhados para desenvolver a formação integral da criança. E o educador precisa trabalhar de maneira lúdica onde irá conseguir o interesse e a curiosidade das crianças para o devido assunto.

Na perspectiva das crianças, não se joga ou brinca para ficar mais inteligente, para ser bem-sucedido quando adulto ou para aprender uma matéria escolar. Joga-se e brinca-se porque isso é divertido, desafiador, promove disputas com os colegas, possibilita estar juntos em um contexto que faz sentido, mesmo que às vezes frustrante e sofrido, por exemplo, quando se perde uma partida ou não se consegue uma certa realização. Em jogos e brincadeiras, as crianças são sérias, concentradas e atentas. Elas não se perdem em conversas paralelas permanecendo interessadas e envolvidas nas atividades. Se não agirem assim, certamente seus colegas iram cobrar-lhes isso, sobre pena de serem excluídas. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 16.).

Com nosso estágio nos anos iniciais, pudemos perceber como as crianças se concentram e interagem através do jogo lúdico, propusemos a elas para construírem um alfabeto móvel onde trabalhariam palavras sobre o tema de alimentação saudável. Elas participaram da confecção de maneira prazerosa, depois de pronto o alfabeto, as dividimos em grupos para um ajudar o outro na formação das palavras. Assim, quando um tinha dificuldade para formar a palavra com alfabeto o outro ajudava, quando um se desconcentrava o outro o chamava para colaborar. As crianças adoraram a atividade lúdica que os tiraram da rotina de sempre fazer ditados, nos quais a professora ditava as palavras e cada um no seu devido lugar deveria escrever sozinho, conforme sua hipótese de escrita e, depois, as palavras eram corrigidas pela professora no quadro negro.

O espírito lúdico refere-se a uma relação da criança ou do adulto com uma tarefa, atividade ou pessoa pelo prazer funcional que despertam. A motivação é intrínseca; é desafiador fazer ou estar. Vale a pena repetir. O prazer funcional explica por que as atividades são realizadas não apenas como meios para outros fins (ler para obter informações, por exemplo), mas por si mesmas (ler pelo prazer ou desafio de ler). O interesse que sustenta a relação é repetir algo pelo prazer da repetição. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p.18)

A criança quando aprende a ler de forma lúdica, se torna um bom leitor, pois ela lê por prazer, não por uma obrigação. Se isso for explorado com ela durante seu aprendizado de leitura e escrita, essas crianças terão facilidade em interpretar qualquer texto ou livros. Agora uma criança que aprende a ler através da repetição em cartilhas e texto sem um propósito, não sente prazer em ler, porque para ela isso é algo chato e desinteressante.

Análise de dados

Para uma melhor compreensão e resposta sobre a falta do lúdico no processo de alfabetização, propomos para alunos e professores um questionário para produção dos dados qualitativa. O questionário abrange alunos e professores e foi feito em uma escola particular no município de Várzea Grande em abril de 2017, a referida escola atende desde a educação infantil ao ensino médio. Para não expor as crianças, optamos por não identificar os alunos e professores, nomeando os alunos como alunos e os professores como P1 e P2.

Primeiro, aplicamos o questionário a seis alunos, a idade dos que responderam é de 6 a 9 anos, estudantes do 1º ao 3º ano de alfabetização.

Ao ser perguntado para os alunos sobre as aulas que eles mais gostam? Os mesmos responderam que preferem as aulas com jogos e brincadeiras, pois as aulas com conteúdo no quadro os deixam cansados e a aula é chata, já na aula com brincadeiras e jogos eles se divertem e ficam alegres.

Ao ser perguntado se eles se lembram de como aprenderam a ler e escrever? Alguns alunos responderam que ainda estão aprendendo, outros responderam que aprenderam com a ajuda da professora com atividades para ler e formar palavras, e ajuda dos pais nas tarefas de casa.

Ao perguntar sobre as aulas do dia a dia, se eles gostam do jeito que está ou gostariam que mudasse algo na sala ou que tivesse aulas diferentes, responderam que gostariam que as aulas fossem iguais à de educação física onde eles possam brincar e conversar com seus colegas e não apenas ficarem sentados fazendo atividades.

Fica nítido nas respostas desses alunos o interesse por uma aula lúdica onde eles possam aprender brincando e jogando, trocando ideias com seus colegas, não uma aula cansativa onde eles apenas copiam e fazem atividades sem nenhuma finalidade.

Em seguida, propomos o questionário para quatro professoras. Por falta de tempo para as mesmas responderem ao questionário, optamos por deixá-lo e buscarmos, no final da tarde. Recebemos o retorno de apenas duas professoras, a P1 tem 35 anos, é alfabetizadora há 7 anos e é pós graduada, a P2 tem 42 anos, é alfabetizadora há 5 anos e não possui pós graduação.

As questões norteadoras do questionário foram:

- O lúdico proporciona uma aprendizagem prazerosa?

- No seu entendimento, a atividade lúdica contribui para o desenvolvimento do aluno na alfabetização?
- Que dificuldades você enfrenta no dia a dia para trabalhar com ludicidade?

Para a professora P1 o uso do método lúdico é muito importante no processo de alfabetização porque através dele as crianças conseguem entender melhor os conteúdos a serem trabalhados. Para ela, as crianças se interessam e prestam mais atenção e, assim, participam das aulas. As dificuldades encontradas por ela para ministrar uma aula lúdica é a falta de material concreto, mas acredita que através da aula lúdica pode se alcançar o resultado desejado com mais facilidade do que o método tradicional. Assim, ela usa o método lúdico sempre que é possível.

Para a professora P2, com o uso do lúdico através de brincadeiras, a criança aprende desde cedo a memorizar, a socializar, apreende a leitura oral, motora e visual. As crianças, também, desenvolvem o raciocínio, a coordenação motora, a oralidade e a socialização entre si. As maiores dificuldades encontradas por ela para ministrar uma aula lúdica é a falta de interesse das crianças, espaços inadequados e falta de materiais. Ela usa a metodologia lúdica diariamente e acredita que através das aulas lúdicas é possível alcançar o resultado desejado mais depressa, disse que, inclusive, o projeto do bimestre da alfabetização é sobre brincadeiras lúdicas.

De acordo com as respostas das professoras, percebemos que por mais que os professores tentem, muitas vezes, não sabem trabalhar com práticas lúdicas. Eles acham importante para a aprendizagem dos alunos, mas sempre colocam um obstáculo para desenvolver essa metodologia que, para as crianças, é prazerosa e significativa. Na verdade, costumamos ensinar da maneira que aprendemos e que é mais fácil para o professor ter como base o método tradicional, mas para maior facilidade e aprendizagem do aluno, acreditamos que ser fundamental sair da nossa zona de conforto e promovermos uma educação de qualidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa, foi possível verificar que, quando os professores se utilizam de jogos como recursos didáticos, conseguem perceber claramente que o processo de ensino-aprendizagem é mais eficaz, já que as crianças se dedicam mais e se sentem estimuladas. Os jogos e as brincadeiras devem ser motivo de reflexão entre a escola, os pais e a comunidade como um todo, já que o jogar ajuda a criança no seu desenvolvimento como um todo, reduz sua agressividade e auxilia na sua inserção à sociedade; bem como na construção de seu conhecimento. Essa metodologia facilitadora de construção de conhecimento deve ser admirada por todos como possibilidades de desenvolvimento da inteligência, sensibilidade, habilidades e criatividade, não só como meio de se passar o tempo.

Nesse sentido, o início da alfabetização não deve ser caracterizado com aulas rotineiras e cansativas, as salas de aula devem ter novidades e os professores metodologias diferenciadas que envolvam jogos e brincadeiras em grupos.

Observamos que os jogos são pouco utilizados, no Ensino Fundamental, como recurso didático para o desenvolvimento de um ambiente alfabetizador, em função da cobrança dos conteúdos a serem trabalhados e exigidos pela secretaria de educação, pelas famílias e pela sociedade, uma vez que acreditam que o currículo deva ser cumprido integralmente. Os profissionais da educação precisam se conscientizar de que o símbolo lúdico corporal e concreto orienta a criança para as palavras, com certeza com essa consciência, eles estarão aptos a afirmarem para os profissionais de educação e para as famílias que essa maneira de trabalhar é eficaz e revela resultados imediatos.

Com isso, analisamos que as professoras sabem o valor do lúdico em uma sala de alfabetização, mas muitas vezes não o usam para não sair de seu comodismo e não lhes acarretar mais trabalho, ao saberem que uma aula lúdica deve ser bem preparada, pois ela contribui para os alunos pensarem e serem críticos, por isso as aulas lúdicas são feitas com pouca frequência. Também foi observado que o professor deixa seus alunos livres para brincarem e correrem pela escola e dizem que esse é o momento lúdico deles. Esse professor está muito enganado, porque o lúdico em sala de aula parte de se saber ensinar o aluno brincando e o próprio aprender brincando, através de jogos e interações com seus colegas, durante a aprendizagem de conteúdos escolares.

Nesse quadro, analisar a fala dos alunos em resposta ao questionário aplicado, quando apontaram que as aulas eram cansativas e chatas e que eles preferiam as aulas de educação física onde podiam conversar e interagir com seus colegas, compreendemos que,

para essas crianças, o brincar só existe nas aulas de educação física, nunca lhes foi oferecido o lúdico como uma forma prazerosa de aprendizado.

Já, quanto à fala dos professores, notamos a dificuldade de se trabalhar com o lúdico, pois elas ensinam da mesma maneira que aprenderam na escola tradicional em que os alunos precisavam ficar quietos e ouvi-la a todo o momento. Elas reconhecem o valor das aulas lúdicas, porém colocam alguns empecilhos para se trabalhar com essas metodologias, reclamam da falta de materiais e da cobrança de conteúdos exigidos. Além disso, não reconhecem, que se elas estivessem utilizando da metodologia lúdica, estariam mais avançadas com os conteúdos, pois os alunos não teriam tanta dificuldade.

Concluimos que os benefícios didáticos dos jogos são importantes, mais que um passatempo, é o meio indispensável para promover a aprendizagem significativa. É por meio deles que se consegue desenvolver e estimular as crianças, em diversas situações educacionais. Os jogos propiciam analisar e avaliar a aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas, construindo seu processo de ensino-aprendizagem com diferentes meios e estratégias; revelando, assim, um trabalho onde a criança tenha mais estímulos e motivação para seu desenvolvimento escolar, cognitivo e social.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Marlene. *Guia Prático do Alfabeticador*. 4 ed. São Paulo: Ática, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.