

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

Mariana Garcia Pieruccini

A DIMENSÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE LETRAMENTO E
ALFABETIZAÇÃO LINGÜÍSTICA INDICADA NO GUIA DE LIVROS
DIDÁTICOS PNLD DE 2010

CURITIBA

2009

Mariana Garcia Pieruccini

A DIMENSÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE LETRAMENTO E
ALFABETIZAÇÃO LINGÜÍSTICA INDICADA NO GUIA DE LIVROS
DIDÁTICOS PNLD DE 2010

Faculdade de Ciências Humanas
Letras e Artes da Universidade Tuiuti
do Paraná. Curso de pós-graduação
em Gestão pedagógica dos anos
iniciais e educação infantil.
Apresentado a PROPPE.
Orientadora: Maria Iolanda Fontana

CURITIBA

2009

Dedicatória

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, a todas as pessoas que estiveram presentes nesta etapa muito importante de minha vida e as professoras que despertaram em mim o interesse em aprofundar meus conhecimentos sobre o lúdico.

Agradecimentos

Agradeço a toda minha família por me apoiar na escolha da minha profissão e incentivar ir à busca da especialização.

Ao Manoel, por estar sempre ao meu lado me apoiando, por fazer parte de minha vida e compreender que a distância foi necessária para esta grande conquista.

As minhas colegas de turma, as quais fizeram com que cada sábado fosse alegre, com suas brincadeiras.

A todos os professores (as), pois cada um teve grande participação em minha especialização e aquisição de conhecimentos.

A minha orientadora Maria Iolanda, a qual demonstrou muita dedicação, profissionalismo, competência e amor ao seu trabalho, me orientando com muita atenção e fazendo parte deste momento importante.

Agradeço de coração a todos que fizeram parte desta nova etapa da minha vida.

Obrigada!

RESUMO

O presente trabalho trata de uma investigação sobre a abordagem do lúdico no processo inicial de alfabetização e letramento, tendo como referência as atividades dos livros didáticos, aprovados pelo MEC e indicados pelo Guia do Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) 2010. Justifica-se a escolha do tema pela necessidade que senti, atuando como pedagoga, em aprofundar meus conhecimentos a respeito da abordagem lúdica presente em livros didáticos indicados no Guia de escolha do PNLD/2010 para o 1º ano. A metodologia que utilizei foi a análise documental, ou seja, uma pesquisa com base em livro didático, no Guia do livro didático do - PNLD/2010, nos Referenciais Curriculares Nacionais - RCNs, e na produção teórica de autores entre eles: HAYDT(1987) e KISHIMOTO(1998). Após a análise dos dados ficou evidente que a grande maioria dos livros didáticos que estarão nas escolas em 2010, segundo o guia do PNLD, apresenta atividades lúdicas pertinentes ao nível de desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes, configurando práticas pedagógicas significativas para o professor e alunos. Constatou-se com a análise de um dos livros aprovados pelo MEC a coerência entre a análise do guia do livro didático com os pressupostos teóricos sobre o papel do lúdico para a aprendizagem da criança, defendido pela literatura específica.

PALAVRAS CHAVES: lúdico, alfabetização, letramento, aprendizagem, livro didático.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
1 A IMPORTÂNCIA DO LUDICO NA APRENDIZAGEM.....	09
1.1 A DIMENSÃO LUDICA NAS ATIVIDADES DE ALFABETIZAÇÃO.....	12
2 GUIA DO PNLD: REFERÊNCIAS PARA A ESCOLHA DO LIVRO DIDÁTICO.....	16
2.1 GUIA DO LIVRO DIDÁTICO: REFERÊNCIAS SOBRE O LUDICO NA ALFABETIZAÇÃO.....	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	29
ANEXOS.....	31

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo, analisar a abordagem lúdica no processo de alfabetização e letramento, presente em atividades no livro didático, para o 1º ano do ensino fundamental de 9 anos.

A problemática deste trabalho refere-se à valorização da abordagem lúdica nos livros de 1º ano do ensino fundamental, que estarão nas escolas públicas de todo o Brasil, no ano de 2010 e como esta dimensão está indicada no Guia de Livros Didático do MEC.

Relacionado com esta problemática investigou-se a importância de se trabalhar de forma lúdica para a aprendizagem dos alunos nesse ano escolar, acessando a literatura educacional sobre esse tema, livros didáticos, Guia do livro didático do PNLD/2010, RCNs e Diretrizes Curriculares para o ensino fundamental .

Primeiramente para verificar se a dimensão lúdica está presente nos livros didáticos, tomou-se como base as resenhas dos livros de “Letramento e Alfabetização Lingüística” no 1º ano, que foram aprovados pelo PNLD/2010 e constam no guia para a escolha do livro publicado pelo MEC, divulgado aos professores das escolas públicas. Constatou-se que entre os 13 livros aprovados, 12 deles indicam a abordagem lúdica nas suas resenhas. Foi selecionado um desses livros do 1º ano, para analisar a qualidade, a frequência e a pertinência das propostas das atividades lúdicas.

Justifica-se a elaboração desta pesquisa pela necessidade que senti como pedagoga em aprofundar meus conhecimentos a respeito da dimensão lúdica abordada nos livros de 1º ano conforme sua importância citada nos

documentos (PCNs) Parâmetros Curriculares Nacionais, (RCNs) Referencial Curricular Nacional.

Para a realização desta pesquisa foram utilizados os seguintes procedimentos metodológicos: pesquisa bibliográfica, a qual teve o intuito de aprofundar conhecimentos a respeito do tema abordado e realizar a análise documental. Segundo Gil (1991) a pesquisa bibliográfica é construída e desenvolvida a partir de livros e artigos científicos.

Para este trabalho foram utilizados métodos de pesquisa qualitativa, que segundo Minayo (1997) é uma pesquisa que se preocupa com o nível de realidade, que não pode ser quantificada, ou seja, é uma pesquisa onde a qualidade se sobressai na quantidade de dados obtidos. Este tipo de pesquisa conta com valores, crenças e atitudes.

Foi feita uma análise documental, do Guia de Livros Didáticos PNLD 2010, o qual traz os resumos dos livros de 1º ano da área letramento e Alfabetização Lingüística, que foram aprovados pelo MEC para estarem nas escolas públicas em 2010.

Primeiramente foram realizadas pesquisas bibliográficas em documentos oficiais e na literatura sobre o tema, verificando o que dizem os autores e a legislação sobre o lúdico no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança e principalmente na fase da alfabetização.

No 2º momento foi feita a análise do documento: Guia de Livros Didáticos PNLD/2010 para verificar se é destacada a abordagem lúdica nas atividades dos livros que estão indicados no Guia.

No 3º momento, após analisar os documentos RCNs, PCNs, livros, Guia

de livros didáticos PNLD 2010, foram apontadas as “conclusões” acerca da pesquisa e os conhecimentos adquiridos.

1. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Para entender a origem da história e a importância do lúdico é preciso voltar no tempo, quando a criança era vista como um ser que apenas trazia alegria para a família e o lúdico visto como algo sem muita importância.

Segundo Áries (1994) entre os séculos XV e XVI a criança era vista como um “bichinho de estimação”, pois não a viam como um ser humano e nem davam valor a ela como sendo uma criança. As atividades tinham apenas um intuito, o de fortalecer o corpo para as guerras.

Conforme Áries apud Garcia (2007, p.07)

Na Grécia e Roma antes do século XVII a criança era vista sem afetividade e amor, quando ela nascia era submetida a um “teste” onde o pai iria qualificar se ela era forte ou não o bastante para sobreviver, caso ele achasse que a criança era fraca ou tinha alguma deformação dava-se à ordem de matá-la e se a criança sobrevivesse e viesse a falecer posteriormente, ele não se preocupava, pois poderia ter outro filho para obter o lugar do que havia falecido.

Barbosa (2002) diz que foi no século XIX que o lúdico passou a ser visto com outros “olhos”, ou seja, começou a ser reconhecido através das relações dele com desenvolvimento da criança, pois se percebeu que com o brinquedo a criança poderia se relacionar de forma mais significativa com a realidade, além de adquirir conhecimentos para sua aprendizagem.

Segundo Kishimoto (1998) a manipulação dos objetos facilita na aquisição de conceitos, bem como os jogos são facilitadores de aprendizagem e desenvolvimento.

Para a criança cada ação contém um significado que poderá ser significativo ou não a ela. As atividades com jogos ou chamadas de atividades lúdicas, por exemplo, são muito significativas, pois permitem a criança colocar suas fantasias e vivências na prática. Cada criança traz consigo uma experiência, a qual, será utilizada nas atividades possibilitando a aproximação dela com o mundo adulto.

Kishimoto (1998) explica que entre os romanos os jogos eram destinados ao preparo físico para formar soldados e cidadãos obedientes e devotos da influência grega. Percebemos que hoje o conceito de lúdico mudou, pois já se consegue ver a importância de se trabalhar de forma lúdica, favorecendo a criança em todos os momentos. Criando possibilidades de crescer cognitivamente, adquirindo conhecimentos para sua aprendizagem..

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (BRASIL, 1997) dizem que um dos objetivos gerais do ensino fundamental é fazer com que os alunos desenvolvam um conhecimento de si mesmo, o sentimento de confiança e suas capacidades afetivas, física, cognitiva, ética e estética. Expressam que o professor deve ser multidisciplinar, trabalhando jogos nas diferentes situações, tratando de temas e formas que propiciem aos alunos uma abordagem significativa e contextualizada..

Com isso pode-se pensar no trabalho lúdico em sala de aula, o qual propicia o desenvolvimento integral da criança, pois além de possibilitar o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor, contribui para compreensão das regras e combinados, através das atividades que são possibilitadas pelo professor.

Pode-se dizer que o jogo permite desenvolver a capacidade física,

conhecimento do corpo, expressão de emoções, auto-estima, cognitiva e afetiva.

Garcia (2007) diz que é através das experiências que a criança se relaciona com o mundo, construindo assim sua vida.

Na infância as brincadeiras “tomam” vários significados ou funções que segundo Kishimoto (1998) podem ser classificados em 02 funções:

- Função lúdica: onde a criança encontra prazer, diversão e até mesmo desprazer;

- Função educativa: onde a criança além de se divertir está aprendendo e compreendendo, ou seja, esta adquirindo conhecimentos.

Percebe-se com isso que as atividades lúdicas possibilitam a sensação de alegria, divertimento e prazer e ao mesmo tempo ensina, educa e repassa conhecimentos.

A experiência com os objetos permite a criança passar da fase do concreto para o abstrato, ou seja, a criança passa a interiorizar os objetos sem precisar vê-los.

A atividade lúdica desenvolve a criatividade, portanto, durante uma atividade escolar lúdica, a criança consegue ser mais participativa, criativa e crítica.

Observando os RCNs - Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998, p. 23) nos diz que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude

básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Esta forma de educar deve continuar no ensino fundamental, nunca deixando o “brilho” encantador das atividades lúdicas, feitas na educação infantil, se apagarem, pois há muitos benefícios propiciados pela abordagem lúdica, onde podemos constatar nos livros, ou em atividades elaboradas pelos professores, as quais aproximam os alunos das matérias, criando vínculos com o educador.

1.1 A DIMENSÃO LÚDICA NAS ATIVIDADES DE ALFABETIZAÇÃO

Segundo Tfouni (2006) a necessidade em se iniciar a falar sobre Letramento surgiu da consciência que havia alguma coisa além da alfabetização, a qual era mais ampla.

A alfabetização e letramento possibilitam a aquisição de possibilidades e habilidades de leitura e escrita, além de possibilitar a compreensão e interpretação das mesmas.

Segundo Soares (2004, p. 6) “É em meados dos anos 1980 que se dá simultaneamente a valorização da alfabetização e a invenção do letramento no Brasil [...]”.

Tfouni (2006, p. 38) diz “o letramento é um processo mais amplo do que a alfabetização, porém intimamente relacionado com a existência e influência de um código escrito”.

Pode-se dizer que a dimensão lúdica propicia uma forma mais agradável de aprender e compreender as coisas a sua volta. Ser alfabetizado e letrado de

forma lúdica traz significado para este conhecimento.

Brinquedos e brincadeiras colaboram significativamente para a formação do aluno e para a construção da sua cidadania. Atividades de leitura oral devem chamar a atenção dos alunos, sendo criativas. Na escrita e na leitura, na perspectiva do letramento, as atividades devem ter um lado de apreensão do texto no processo de compreensão e interpretação do mesmo.

Muitas atividades de alfabetização como: cantigas de roda, receitas, notícias, poemas, histórias, histórias em quadrinhos, rótulos e embalagens. São feitas de forma lúdicas e significativas, relacionadas aos textos contextualizados nos livros didáticos.

Através das atividades lúdicas a criança se relaciona com o mundo, construindo assim sua vida.

Estas brincadeiras “tomam” vários significados ou funções que Kishimoto (1998) classifica em 02 funções:

Função lúdica: onde a criança encontra prazer, diversão e até mesmo desprazer;

Função educativa: onde a criança além de se divertir está aprendendo e compreendendo, ou seja, esta adquirindo conhecimentos.

A função educativa esta presente nas atividades escolares, onde jogos de linguagem têm um papel importante para este desenvolvimento intelectual da criança.

Os jogos trazem diversas situações para as crianças. Existem os jogos com regras, os quais orientam as ações. Por exemplo: a professora pode fazer um bingo em sala de aula, mas um bingo com temas de estudo, assim existe a

aprendizagem junto com a brincadeira e a regra, a qual permite que a criança brinque e aprenda de forma significativa.

Segundo Kishimoto (1998, p. 13) “Quebra cabeça e jogos de encaixe destinam-se ao desenvolvimento da atenção, percepção e habilidades intelectuais e motoras”. Portanto os jogos devem ser utilizados nas escolas como uma “ferramenta” que auxilia na educação, permitindo a interação da criança de forma mais prazerosa.

Autores como Rizzi e Haydt (1987) falam que o jogo é uma atividade de valor educacional e que além deste valor que lhe é inerente também tem sido utilizado como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, pois pode se dizer que o jogo é uma forma de exercitar o corpo e a mente.

Os jogos utilizados na educação têm trazido grandes efeitos, percebe-se o efeito emocional, corporal e mental, bem como a interação social, melhoras no comportamento agressivo, desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento motor, melhorias na questão de afetividade e vínculo.

Com isso pode-se dizer que o lúdico também serve como auxílio na socialização e como uma forma de poder expressar os sentimentos, medos e vontades.

O educador não precisa proibir o brincar durante as aulas, mas sim se apropriar do mesmo para torná-la mais significativa e melhor desenvolver este processo de aprendizagem.

Segundo as Diretrizes Municipais (2006, p.06) “Cabe aos profissionais da educação desenvolver práticas educacionais dinâmicas e contextualizadas, que propiciem ao estudante uma nova compreensão da realidade em que está

inserido, levando-o ao desenvolvimento de estratégias cognitivas e metacognitivas, construindo assim sua autonomia”.

Ou seja, o professor deve utilizar o lúdico como uma “ferramenta” que propicia ao estudante uma forma mais significativa de compreender o que está a sua volta, os acontecimentos, assim tornando prazerosa sua aprendizagem.

Desta forma pode-se dizer que o trabalho feito de forma lúdica deve estar sempre presente, fazendo com que os alunos possam criar soluções para os “problemas” em suas atividades tornando-as significativas.

Segundo O PCN (1997, p.45) a escola tem a função de:

... Ser um espaço de formação e informação, em que a aprendizagem de conteúdos deve necessariamente favorecer a inserção do aluno no dia-a-dia das questões sociais marcantes e em um universo cultural maior. A formação escolar deve propiciar o desenvolvimento de capacidades, de modo a favorecer a compreensão e a intervenção nos fenômenos sociais culturais assim como possibilitar os alunos usufruir das manifestações culturais nacionais e universais.

Em uma atividade lúdica, neste momento de brincadeira os alunos são “iguais” não há entre eles preconceito ou discriminação, somente a vontade de brincar, de sentir prazer no que está fazendo. Com isso percebe-se a importância do lúdico dentro da sala de aula, pois favorece a inserção do aluno no dia-a-dia escolar, neste universo cultural e social, possibilitando assim que ele usufrua destas manifestações.

Rizzi e Haydt (1987, p 15) afirmam:

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Pode-se dizer que o lúdico fornece uma “mudança” no ser humano, tanto no físico, mental e intelectual. Favorece a aprendizagem, o vínculo e desenvolve esta “ligação” do imaginário com o real. Poder utilizar o lúdico nas atividades escolares é riquíssimo, pois se torna uma atividade comum em algo significativo, atraente e rico, aos olhos da criança. Desta forma cria-se vínculo, um fator essencial para tornar a aprendizagem mais produtiva.

2. GUIA DO PNLD: REFERÊNCIAS PARA A ESCOLHA DO LIVRO DIDÁTICO

Segundo o portal do MEC o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) é o programa mais antigo voltado à distribuição de obras didáticas aos estudantes de rede pública do Brasil e teve início, com outra denominação, em 1929. Com o passar do tempo o programa se aperfeiçoou e teve diferentes nomes e formas de execução. O PNLD é voltado para o ensino fundamental público, incluindo as classes de alfabetização infantil.

Todas as escolas do Brasil recebem este Guia em proporções diferentes, ou seja, o guia é enviado para escolas com até 250 alunos. Dois exemplares são enviados para escolas que têm entre 251 e 500 estudantes; e três guias são enviados para escolas que têm mais de 501 alunos, podendo também ser acessado pela internet no site do MEC.

Para pedir os livros, as escolas fazem a escolha diretamente em um sistema informatizado do (PNLD) Programa Nacional do Livro Didático. Nesse

sistema, as escolas que não desejam receber livros de uma ou todas as disciplinas fazem a opção.

Percebe-se a grande importância do Guia como forma de auxiliar as escolas na hora de escolher um livro, pois cada livro aprovado traz seu resumo dentro do Guia. Com isso facilita a escolha, além de melhorar o conteúdo que cada material traz consigo, pois o livro precisa ser aprovado pelo MEC para estar no Guia.

Segundo o (MEC) Ministério da Educação:

O livro didático é um importante material de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, pois contribui, ao mesmo tempo, para o trabalho do professor e para o estudo do aluno. Embora a prática pedagógica do professor envolva diversas dimensões, como sua pesquisa constante para o aprimoramento de seu trabalho em sala de aula, um livro didático com textos adequados, ilustrações pertinentes e informações atualizadas auxilia no planejamento de ensino. Para que suas possibilidades sejam aproveitadas ao máximo, o livro didático deve estar adequado às necessidades da escola, do aluno e do professor. Portanto, sua escolha deve ser pautada, entre outros fatores, no projeto político-pedagógico da escola, na realidade sociocultural em que a escola está inserida e nas experiências prévias dos professores com títulos anteriores.

Os professores devem escolher para cada disciplina duas obras que estão no Guia, pois caso não seja possível enviar a primeira opção, enviarão para a escola a segunda opção de obra. Portanto as escolhas devem ser bem criteriosas, sabendo que uma delas será enviada para aquele ano letivo.

A escolha das obras é feita apenas pela internet em um período estipulado, com isso as escolas devem estar preparadas para a escolha.

Antes de apresentar os resumos dos livros, o Guia traz informações sobre o ensino de nove anos, princípios, objetivos, critérios de avaliação e

aspectos sobre o eixo de ensino. Durante a explicação é citado o jogo e o lúdico como fatores importantes para tornar significativa a aprendizagem da criança, construindo assim uma cidadania.

“[...] brinquedos e brincadeiras, [...] podem colaborar significativamente para a formação do aluno e para a construção da cidadania” (BRASIL, 2009, p. 29).

Fala-se também no cuidado que se tem em propor atividades lúdicas relacionadas com os textos apresentados.

“[...] Destaca-se, também, [...] cuidado em propor atividades significativas, diversificadas e lúdicas, relacionadas aos textos apresentados na obra e abordados de maneira contextualizada.” (BRASIL, 2009, p. 33).

Pode-se dizer que a escola é um dos lugares onde as crianças passam o maior tempo do dia, portanto é muito importante que ela tenha atividades lúdicas envolvendo conteúdos da matéria e também atividades livres. Com isso o brincar torna-se uma “ferramenta” no processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento integral do ser.

Percebe-se que o Guia PNLD traz esta importância, quando destaca o jogo, o lúdico e a brincadeira em sua “proposta”. Além de trazer em sua resenha os resumos de livros que concordam com este fator importante, presente nas atividades das crianças e no dia-a-dia escolar.

2.1 GUIA DO LIVRO DIDÁTICO: REFERÊNCIAS SOBRE O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Investigou-se a indicação no Guia do PNLD/2010 da abordagem lúdica

nos livros didáticos para o 1º ano. A partir da análise do Guia verificou-se a indicação da abordagem lúdica em 12 livros aprovados, entre esses escolheu-se 1 livro para realizar a análise.

O livro selecionado faz parte da coleção “Aprendendo Sempre”, para o 1º ano, pode-se verificar que ele traz atividades lúdicas em seu item “Vamos brincar?”, o qual está localizado após a leitura de algum texto, poema ou historinha. Este item traz propostas de atividades lúdicas que podem ser feitas no livro, caderno, folha, dentro da sala ou até mesmo fora da sala. Algumas das atividades estão em apêndice.

Apenas 1 dos 13 livros aprovados pelo MEC não ressaltou em algum momento a dimensão lúdica, por outro lado falou em atividades de memorização, utilizando a palavra TREINO em atividades de letra cursiva e cópias de segmentação.

Pode-se dizer que quase a totalidade de livros aprovados para 1º ano, trouxe a dimensão lúdica em atividades propostas nos livros. Com isso percebe-se a importância que é dada ao trabalho feito com a ludicidade, sendo um fator importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança tanto de educação infantil quanto a de ensino fundamental. Pode-se, assim demonstrar a coerência do Guia PNLD/2010 com os documentos e com a literatura pertinente ao lúdico no trabalho pedagógico dentro da sala de aula, podendo tornar os momentos mais significativos e atraentes para a aprendizagem das crianças.

As atividades lúdicas existentes no livro didático de 1º ano, trazem jogos e brincadeiras, como um fator importante para a aprendizagem, destacam-se algumas abaixo:

- alfabeto móvel; quebra-cabeça; história em quadrinho; circulando palavras que iniciem com a letra do nome da criança; atividades em grupo; representação de história em forma de desenho e escrita; cruzada; dominó; trabalhando com os dedos; trabalhando com os 5 sentidos; etc.

O brincar, a brincadeira, o brinquedo, os jogos e o lúdico são funções que proporcionam o desenvolvimento da criança com qualificações diferentes. Por exemplo: a brincadeira e o brincar são ações, já o brinquedo é objeto e o lúdico é relativo a jogo, e todos servem para divertir e desenvolver a criança.

Rizzi e Haydt (1987) abordam em seu livro algumas atividades como: dança das cadeiras, lenço atrás, batata quente e gato e rato, que além de divertir servem para desenvolver a criança de forma ampla. Ou seja, no seu cognitivo e motor, possibilitando amadurecimento corporal e intelectual.

Percebe-se que o jogo é uma atividade educacional que vem sendo utilizada como recurso pedagógico, no processo de ensino-aprendizagem, pois ajuda na interação social, na linguagem, na atenção e nos movimentos.

Muitas das atividades lúdicas podem ser trabalhadas fora da sala, ou até mesmo “modificadas” para que assim fiquem mais interessantes e significativas aos olhos das crianças.

Por exemplo: trabalhar com histórias de Monteiro Lobato, trazendo para a sala o Sítio do Pica pau amarelo. A professora pode se vestir de Emília ou vovó Anastácia e ir até a sala para contar uma das histórias do Sítio, ou então, ensinar as crianças como eram as brincadeiras naquele tempo, trazendo jogos que nossas mães e pais brincavam como: peão, bolinha de gude, etc.

Muitas vezes as atividades encontradas no livro podem ser lúdicas, mas

se o professor souber aproveitar cada atividade e fizer ficar mais rica, seu trabalho renderá mais. Ele deve criar e ensinar seus alunos a criarem também, a serem criativos. O livro é uma “ferramenta” de ajuda e não o trabalho todo pronto. É o professor que fará a diferença acontecer.

Foram selecionadas sete atividades do livro que possibilitam a abordagem lúdica. Essas atividades estão incluídas como anexo e foram escolhidas por oferecerem diferentes oportunidades de ludicidade.

Atividade - Anexo 01

Na página 22 do livro didático do 1º ano, traz uma atividade para ser feita após a leitura de uma história. O livro fala da história de Sherazade, que foi contada pela escritora Ruth Rocha. Após o professor contar a história os alunos recebem a atividade, a qual deve ser feita em forma de desenho e depois escrita, onde a criança primeiro irá desenhar a parte que mais gostou da história e depois escrever uma palavra ou frase ao lado deste desenho. Como complemento o professor pode ampliar este momento fazendo com que cada criança possa apresentar sua atividade, em roda, contando aos colegas qual foi a parte que mais gostou, ou seja, a que foi mais significativa aos seus olhos. Pode também trazer outras histórias de Ruth Rocha ou de outros escritores.

Etimologicamente lúdico quer dizer vínculo, mas na origem latina ludus é referente a lúdico e quer dizer jogo.

Para Rosamilha (1979,p. 03) lúdico significa “refrente a, ou que tem caráter de jogo, brinquedo e divertimento”.

Portanto uma atividade lúdica serve para divertir e desenvolver,ao mesmo tempo, abrindo assim uma “porta” onde aproxima o adulto da criança.

Anexo 02

Na página 49 do livro didático do 1º ano, traz o “momento” Vamos Brincar, destacando o momento em que os alunos irão criar seus crachás com o próprio nome. Este crachá para a turma de 1º ano é muito importante, pois assim cada um vai conhecendo e reconhecendo o seu nome e o nome dos colegas, pode servir também como chamada de sala de aula, onde a professora pode entregar todos os dias no começo da aula o crachá de cada aluno, mas sem falar seu nome, assim todos se ajudam para descobrir de quem é o crachá e o nome escrito.

Desta forma pode-se dizer que o lúdico possibilita a interação, o vínculo, o qual se torna um fator primordial para a educação, pois essa aproximação permite avançar no desenvolvimento.

Anexo 03

Na página 61 do livro didático do 1º ano, traz uma atividade para ser feita em dupla. Após a professora falar sobre tipos de brinquedos e mostrar a turma alguns jogos e brinquedos tanto dos dias de hoje quanto do tempo dos pais deles, irão em dupla fazer a atividade do livro, a qual pede para que juntos escrevam uma lista das atividades que mais gostam de fazer. Depois os alunos deverão trocar as listas com outros colegas para saber quais as brincadeiras e jogos eles gostam, trabalhando também aspectos linguísticos, percebendo se eles encontram erros na escrita ou questionam. A professora pode também criar com eles um “mini” dicionário da sala, onde palavras desconhecidas por eles possam entrar no dicionário trazendo o significado dela, ou até mesmo aquela palavra que a turma tem dificuldade em escrever.

Oliver (2000) diz que todos os tipos de atividades lúdicas trazem consigo uma riqueza e esta riqueza ajuda a desenvolver o nível sócio-afetivo, cognitivo e motor.

Anexos 04 e 05

Nas páginas 70 e 71 do livro didático do 1º ano, traz uma atividade que deve ser entregue em folha ou feita no livro. Os alunos irão observar a construção de uma peteca, a qual a professora além de mostrar as imagens poderá trazer os materiais e criar com os alunos uma peteca para a sala do 1º ano, tornando o momento mais significativo para elas, além trazer um “mini” texto explicando a história desta atividade lúdica, ou seja, quando foi criada, quem criou e quem costumava jogar.

Depois na atividade nº. 01 há uma atividade com espaços vazios, os quais as crianças deverão preencher com letras certas e seguir para a atividade 02, a qual pede para que escreva na letra “a” qual é a maior palavra e na letra “b” qual é a menor de todas as palavras. Em seguida as crianças poderão ir ao final do livro e pegar peças do quebra cabeça para montar e colar na atividade 03, a qual finaliza este momento no livro, mas cabe ao professor dar ou não continuidade a esta atividade, caso ela desperte interesse nos alunos.

Anexos 06 e 07

Nas páginas 82 e 83 do livro didático do 1º ano, traz uma atividade ficha, ou seja, cada aluno terá uma ficha para preencher com os seus próprios dados, bem como: nome, altura, peso, cor dos olhos, cor da pele, etc.

A professora neste caso pode sentar-se em roda com os alunos para uma

conversa sobre os itens que estão sendo pedidos. Pode perguntar a eles qual é a cor dos olhos de cada um, fazendo com que eles olhem um para o outro e assim por diante. Depois pode apresentar a eles uma fita métrica e perguntar para depois explicar sua função. Desta forma vai medindo a altura de cada um, em seguida mostrar uma balança e pesar os alunos. Após obter todos os dados da ficha podem pensar qual aluno é mais alto, qual foi o mais baixo e tentar conversar em casa para saber, pois a maioria das vezes os alunos “herdam” a “média” da altura dos seus pais, ou seja, se os pais são altos provavelmente este aluno será alto, podendo até mesmo ser o mais alto da sala e assim por diante. As atividades propostas no livro podem ser expandidas de forma com que tragam significados a mais para os alunos.

Na página 83 a atividade deve ser feita em dupla, onde juntos irão encontrar as palavras que estão sendo pedidas, após encontrá-las eles deverão observar os desenhos e colocar no espaço vazio da atividade 03 o nome das partes do corpo, referente às flechas.

Para finalizar esta atividade o livro traz uma brincadeira “o que é o que é” para que os alunos descubram o que está sendo pedido.

O livro traz muitas atividades lúdicas e atividades com jogos de linguagem com poemas, rimas e atividades sonoras. Na página 62 do livro da coleção “Aprendendo Sempre” mostra uma atividade com a música do “Sapo que não lava o pé” onde a criança lê a música e se apropria dela cantando com os colegas e professor. Depois coloca a letra A em todas as palavras, desta forma: A sapa na lava pá... e continua fazendo isso com as demais vogais até completar a música com a – e - i – o - u.

Para finalizar a atividade, que desta forma, tornou-se significativa para a

criança, pede-se que ela desenhe o momento que mais gostou e escreva alguma coisa sobre isso ao lado do desenho. Tornando assim uma atividade lúdica, significativa de jogo e linguagem.

Com isso percebem-se atividades lúdicas no livro da coleção “Aprendendo Sempre” para o 1º ano e aprovado pelo MEC a estar em 2010 nas escolas públicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa pode-se compreender cada vez mais a importância de se trabalhar com atividades lúdicas.

Percebi que o jogo sempre foi utilizado, porém sua forma de ser visto mudou com o decorrer do tempo. Por volta do século XV as atividades lúdicas não eram bem vistas e nem mesmo trabalhadas com finalidade de desenvolver ou fazer com que a criança adquirisse algum saber. Após o século XVI e começo do século XVII tiveram uma outra visão sobre as atividades lúdicas e então sua importância passou a ser vista e trabalhada.

Após estudar e pesquisar muito sobre o lúdico e sua importância para o desenvolvimento do ser humano resolvi analisar livros didáticos de 1º ano do ensino fundamental de 9 anos, para saber qual a importância que os autores acreditam ter o lúdico, para crianças do ensino fundamental e como eles incluíram o lúdico nas atividades propostas no livro.

Pude perceber o quanto à dimensão lúdica é falada, argumentada e exposta dentro das propostas nos livros didáticos.

O Guia PNLD trouxe entre os resumos de 13 livros sobre de Letramento e Alfabetização Lingüística de 1º ano, sendo que verificou-se a presença do lúdico em 12 livros, os quais utilizaram várias vezes a palavra lúdico em seus resumos. Essa constatação mostra a importância nas atividades propostas em cada material.

Apenas um dos 13 livros não destacou o lúdico, mostrando ser um material tradicional, quando ressaltando falou em atividades de memorização e treino de letra cursiva.

Ao analisar o livro didático de 1º ano da coleção “Aprendendo Sempre”, percebe-se nas atividades, algumas propostas lúdicas, mostrando toda importância desta abordagem para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno. Contudo podendo sempre ser aperfeiçoada com o olhar de cada professor, de modo com que estas atividades possam ficar cada vez mais criativas e significativas para cada turma.

Com isso pode-se dizer que 12 livros didáticos aprovados pelo MEC a estarem nas escolas no ano de 2010 para turmas de 1º ano, trazem consigo a importância da dimensão lúdica nas suas atividades, mostrando que os documentos analisados abordam o lúdico como sendo um fator importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, sendo um facilitador de aquisição de conhecimentos, tornando cada momento escolar um momento rico para aprender e se desenvolver de forma mais significativa e divertida.

Portanto as atividades lúdicas possibilitam as sensações de liberdade, alegria, divertimento e prazer. Além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor. Desta forma torna-se uma “ferramenta” que aproxima o aluno do professor, possibilitando seu desenvolvimento e aprendizagem. Criando vínculo, um fator muito importante para que este desenvolvimento possa ocorrer de forma mais prazerosa.

Para alfabetização as atividades lúdicas abordaram principalmente o trabalho com jogos de linguagem, nos quais a criança vai se apropriando da linguagem escrita, percebendo a diferença entre desenho e escrita, aprendendo a reconhecer, a diferenciar e utilizar diferentes formas e sons de letras para compor falas, palavras e frases escritas.

Portanto pode-se dizer que planejar e realizar atividades lúdicas dentro

da sala de aula, atende ao impulso natural da criança e a satisfação de sua necessidade interior, ou seja, a necessidade do lúdico.

REFERÊNCIAS

ARIES, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

ARIÈS, Philippe. **Um historiador diletante**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **As crianças estão só brincando: o papel do jogo e da brincadeira na educação infantil**. 2002

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v.1, v.3

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: INTRODUÇÃO AOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS**. Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. **Guia de Livros Didáticos: PNLD2010: Letramento e Alfabetização / Língua Portuguesa**- Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica, 2009. 352p.

BRASIL. MINISTÉRIO da Educação. Disponível em : http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=158&Itemid=86 . Acesso em nov. 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MINAYO, Maria Célia de Souza (et all) . **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

MIRANDA, Claudia; RODRIGUES, Vela Lucia. **Aprendendo Sempre: Letramento e Alfabetização Linguística**1º ano do ensino fundamental. São Paulo: Ática, 2008.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. 2.ed. São Paulo: Atica, 1987.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia da ansiedade infantil**. São Paulo: Pioneira, 1971.

REVISTA BRASILEIRA DA EDUCAÇÃO. SOARES, Magda. **Letramento e Alfabetização: as muitas facetas**, 2004.

OLIVER, Jean-Claude. **Das Brigas aos Jogos com Regras: enfrentando a indisciplina na escola**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

ANEXOS

Anexo 01

ESSA É A PRIMEIRA DE VÁRIAS HISTÓRIAS DIVERTIDAS E EMOCIONANTES QUE VOCÊ VAI OUVIR...

1 DEPOIS DE OUVIR A HISTÓRIA, DESENHE A PARTE DE QUE MAIS GOSTOU.

2 ESCREVA AO LADO DO DESENHO ALGUMA PALAVRA OU FRASE SOBRE A CENA.

Anexo 02

O NOME ESCOLHIDO PARA A MENINA FOI _____
COM _____ VOTOS.

OS BONECOS SERÃO NOSSOS AMIGOS.

FIGAREMOS O ANO TODO JUNTOS AQUI NA _____



VAMOS BRINCAR?

VOCÊ E SEUS COLEGAS ESCOLHERAM UM NOME PARA OS BONECOS. AGORA É O MOMENTO DE PREPARAREM UM CRACHÃ COM O PRÓPRIO NOME. VAMOS LÃ?

FAÇA UM CRACHÃ PARA VOCÊ. PEGUE A CARTOLINA QUE SEU PROFESSOR PREPAROU E SIGA AS ORIENTAÇÕES A SEGUIR:

- 1
- 2
- 3
- 4



Anexo 03

2 PINTE DE VERMELHO A ÚLTIMA LETRA DO NOME DOS BRINQUEDOS.

3 EM DUPLA.

a) ESCRIVAM, NO ESPAÇO ABAIXO, UMA LISTA DAS BRINCADEIRAS DE QUE MAIS GOSTAM.



b) TROQUEM A LISTA COM OUTRA DUPLA E LEIAM A QUE FOI ESCRITA PELOS COLEGAS.

c) CONVERSEM SOBRE A ESCRITA DAS PALAVRAS NAS DUAS LISTAS. OBSERVEM SE OS COLEGAS ESCREVERAM AS PALAVRAS CORRETAMENTE E, SE NECESSÁRIO, FAÇAM AS ALTERAÇÕES.

A ESCRITA DAS PALAVRAS TEACHING BOMAY

OUÇA A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR. OBSERVE A SEQUÊNCIA DE IMAGENS.



A  FOI INVENTADA NO  PELOS  A PALHA DO  SECA ERA TRANÇADA, RECHEADA DE  E AMARRADA.

DEPOIS RECEBIA PARES DE  DE , OU DE , PARA GANHAR ESTABILIDADE.

1 DESCUBRA AS VOGAIS QUE ESTÃO FALTANDO NOS ESPAÇOS E COMPLETE AS PALAVRAS.

 P _ T _ C _  M _ LH _

 BR _ S _ L _  G _ L _ NH _

 _ ND _ _ S _  P _ T _

Anexo 05

2 ESCREVA NOS QUADRADINHOS DA ATIVIDADE 1 O NÚMERO DE LETRAS DE CADA PALAVRA. EM SEGUIDA, RESPONDA:

a) QUAL É A MAIOR PALAVRA?

b) QUAL É A MENOR PALAVRA?

3 RECORTE AS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA QUE ESTÁ NA PÁGINA 285 E COLE-AS NO ESPAÇO ABAIXO.



Anexo 06

PENSANDO SOBRE O TEXTO

1 PREENCHA A FICHA ABAIXO COM INFORMAÇÕES SOBRE VOCÊ.

a) USE O ESPAÇO EM BRANCO PARA DESENHAR O SEU RETRATO DA FORMA COMO VOCÊ SE VÊ.

b) DEPOIS, COMPARE COM AS FICHAS DOS COLEGAS.

NOME: _____

IDADE: _____ PESO: _____

ALTURA: _____

COR DOS OLHOS: _____

COR DOS CABELOS: _____

COR DA PELE: _____

ASSINATURA: _____

Anexo 07

EM DUPLA. CONVIDE UM COLEGA PARA FAZER A ATIVIDADE COM VOCÊ. DESCUBRAM AS PALAVRAS ABAIXO NO DIAGRAMA.

BOCA - OLHOS - ORELHAS - MÃOS - NARIZ - PÉ - ROSTO - QUEIXO

N	A	R	I	Z	G	R	Q	U	E	I	X	O	V	Ç	O	L	H	O	S
D	F	I	O	P	V	A	S	R	E	V	B	H	J	K	L	P	S	E	V
E	F	R	O	S	T	O	C	B	M	Ã	O	S	T	A	C	V	B	N	A
C	B	I	M	O	S	D	V	N	R	I	O	A	E	P	É	Q	D	R	T
O	R	E	L	H	A	S	B	B	O	C	A	I	P	A	S	E	R	Y	I

ESCREVA AS PALAVRAS QUE DESCOBRIU AO LADO DA SETA INDICATIVA DA PARTE DO CORPO.



A ESCRITA DAS PALAVRAS

A PALAVRA É...

O QUE É, O QUE É,
QUANDO PARTE UMA
PARTE OUTRA
QUANDO CHEGA UMA
CHEGA OUTRA?

--	--	--	--	--

O QUE É, O QUE É,
MESMO PERTINHO DO CÉU
EM CASA MORA TRANCADA
QUER CHOVA, QUER FAÇA SOL
VIVE SOZINHA E MOLHADA?

--	--	--	--	--	--

RICARDO AZEVEDO. MEU LIVRO DE POLCONE. SÃO PAULO: ÁTICA, 1997. P. 12 E 14.

