

A abordagem lúdica presente nos livros didáticos do ciclo de alfabetização

The playful approach present in the literacy cycle textbooks

Danielle Marafon¹, Jessica de Lima Calegari Kuligowski²

Como citar esse artigo. MARAFON, D. KULIGOWSKI, J. L. C. A abordagem lúdica presente nos livros didáticos do ciclo de alfabetização. *Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades*, Vassouras, v. 15, n. 3, p. 20-34, set./dez. 2024.

Resumo

Esta pesquisa tem por finalidade demonstrar a articulação do lúdico com a alfabetização e o letramento a partir dos livros didáticos dos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental- Anos Iniciais. Nesse sentido, reconhecer a especificidade da alfabetização, entendida como processo de aquisição e apropriação do sistema da escrita, alfabético e ortográfico em um contexto de letramento – utilizando-se de jogos e brincadeiras como subsídios metodológicos para a efetivação dessa prática. Deste modo, esta investigação procura analisar as linguagens e os recursos que são considerados lúdicos, em cada obra didática. Assim esse estudo se constitui numa abordagem qualitativa, por meio de uma revisão bibliográfica e análise documental, tendo como autores Luckesi (2014), Soares (2003), Rau (2013), Kishimoto (1993) entre outros. Percebemos, portanto que as atividades lúdicas quando são inseridas nos contextos escolares podem propiciar uma metodologia mais efetiva para a apropriação dos conteúdos, que acabam produzindo conhecimento por meio das brincadeiras.

Palavras-chave: Alfabetização; Lúdico; Livro didático.



Abstract

Nota da Editora. Os artigos publicados na Revista Mosaico são de responsabilidade de seus autores. As informações neles contidas, bem como as opiniões emitidas, não representam pontos de vista da Universidade de Vassouras ou de suas Revistas.

This research aims to demonstrate the connection between playfulness and literacy through the analysis of textbooks used in the 1st and 2nd years of Elementary Education - Initial Years. In this context, it seeks to recognize the specificity of literacy, understood as the process of acquiring and appropriating the alphabetic and orthographic writing system within a literacy context, using games and play as methodological tools to support this practice. Thus, this investigation aims to analyze the playful languages and resources in each textbook. This study adopts a qualitative approach, through a literature review and document analysis, drawing on authors such as Luckesi (2014), Soares (2003), Rau (2013), Kishimoto (1993), among others. Therefore, we perceive that when playful activities are incorporated into school contexts, they can provide a more effective methodology for the appropriation of content, ultimately producing knowledge through play.

Keywords: Literacy; Playful; Textbook.

Introdução

Esta pesquisa tem por finalidade demonstrar a articulação do lúdico com a alfabetização e o letramento a partir dos livros didáticos dos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental- Anos Iniciais. Deste modo, esta investigação procura analisar as linguagens e os recursos que são considerados lúdicos, em cada obra didática, buscando descrever como se apresentam as atividades lúdicas, bem como, as implicações de tais atividades para a apropriação da leitura e da escrita pelas crianças. Nesse sentido, reconhecer a especificidade da alfabetização, entendida como processo de aquisição e apropriação do sistema da escrita, alfabético e ortográfico em um contexto de letramento – utilizando-se de jogos e brincadeiras

Afiliação dos autores:

¹Doutora em Educação. Professor do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Paraná, Paranaguá, Paraná, Brasil.

²Acadêmica do curso de Pedagogia. Aluna do programa de iniciação científica da Universidade Estadual do Paraná, Paranaguá, Paraná, Brasil.

E-mail de correspondência: danielle.marafon@unespar.edu.br

Recebido em: 04/04/2024. Aceito em: 16/10/2024.

como subsídios metodológicos para a efetivação dessa prática. Para a elaboração dessa pesquisa tivemos como aporte teórico autores como Luckesi (2014), Soares (2003), Rau (2013), Kishimoto (1993) entre outros. Buscamos na abordagem qualitativa, por meio de uma revisão bibliográfica e análise documental, construir nossa metodologia.

Pelo jogo a criança pode compreender o mundo adulto que a cerca, desenvolvendo funções psíquicas superiores constitutivas da consciência humana, tais como a abstração, memória, generalização, percepção, atenção e outras atividades criadoras. O jogo foi tomado como uma produção histórica e cultural, subordinado ao significado que imprime especialmente no momento que lhe atribuem valores educativos para justificá-lo no currículo escolar, nesse sentido o jogo configura-se como um caminho de transição para um novo e mais elaborado nível de desenvolvimento, uma vez que o seu conteúdo é retirado da realidade social.

A importância dos jogos e brincadeiras nos faz repensar uma proposta que priorize esse subsídio metodológico para o processo de alfabetização e letramento, nos anos iniciais (1º e 2º ano). A escola deve propiciar o contato da criança com os diversos textos que circulam na sociedade, evitando as práticas mecânicas e automatizadas que a torna alfabetizada, com conhecimento do código, mas incapaz de compreender o sentido dos textos. Nessa perspectiva, entendemos que o ensino da língua portuguesa deve ser de alfabetizar letrando. É preciso criar no espaço da sala de aula um ambiente letrado, onde a criança não veja apenas as letras do alfabeto, mas se veja envolvida diariamente e, constantemente, com a linguagem escrita, mesmo que ainda não saiba ler e escrever convencionalmente. A metodologia utilizada deve conceber a criança como um sujeito ativo, participativo, crítico, que constrói seus conhecimentos por meio de relações entre criança/criança, criança/adulto, criança/meio social e criança/objeto.

Sabe-se que para garantir o processo de alfabetização em uma perspectiva de letramento, as práticas pedagógicas precisam estar organizadas em torno do trabalho com diferentes linguagens, gesto, fala, desenho, escrita, música, dança, por se constituírem como processos comunicativos que permitem a apreensão e construção de significados. É importante ressaltar, o papel decisivo do jogo e da linguagem, na compreensão da função simbólica e, portanto, no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. É por meio do jogo e do brincar que a criança aprende a conhecer a si própria e o mundo que a cerca. Brincando a criança cria situações imaginárias que reproduzem o real. No ato de brincar, de fazer-de-conta, a criança está desenvolvendo formas mais complexas de pensamento e de abstração, ou seja, passa a operar com significados desligados de objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados. A criança passa, então, a ser capaz de agir simbolicamente.

Nesse viés, o livro didático, tradicionalmente utilizado como uma ferramenta estruturada para a transmissão de conhecimentos, pode ganhar uma nova dimensão quando associado a atividades lúdicas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente para as crianças.

Os livros didáticos destinados aos primeiros anos do Ensino Fundamental são concebidos para fornecer uma base nas habilidades de leitura e escrita. No entanto, a simples apresentação de conteúdos não é suficiente para garantir a assimilação e a retenção efetiva desses conhecimentos, nesse contexto que as atividades lúdicas entram em cena. Jogos, brincadeiras e outras formas de atividades interativas podem transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais prazerosa e significativa.

A ludicidade, quando integrada ao contexto educativo, possibilita que as crianças explorem, descubram e compreendam conceitos de maneira mais natural e prazerosa. Os livros didáticos, como recursos essenciais nesse processo, desempenham um papel central na mediação entre o conteúdo escolar e as práticas pedagógicas. Portanto, a presença de atividades lúdicas nos materiais didáticos pode facilitar a alfabetização, tornando o aprendizado mais acessível e significativo para os alunos.

O trabalho na área de língua portuguesa, no processo de alfabetização, visa à ampliação da competência linguística dos alunos (através de habilidades de ouvir, falar, escrever e ler) para torná-los cada vez mais conscientes e independentes em seu modo de pensar o mundo e atuar sobre ele. A prática do jogo e das brincadeiras favorece a intencionalidade do trabalho pedagógico e o enriquecimento dos

conteúdos a serem desenvolvidos. Segundo Santos,

A atividade lúdica pode ser considerada como toda animação ou divertimento que tenha como objetivo proporcionar prazer e entretenimento a quem a pratica. São tidas como atividades lúdicas todas aquelas ações que propiciem uma experiência completa do momento em que se pratica a mesma, associando-a ao ato, ao pensamento e ao sentimento do indivíduo (2011, p.04).

Percebemos, portanto que as atividades lúdicas quando são inseridas nos contextos escolares podem propiciar uma metodologia mais efetiva para a apropriação dos conteúdos, que acabam produzindo conhecimento por meio das brincadeiras.

Alfabetização e Letramento

A alfabetização é entendida como o processo pelo qual os indivíduos adquirem a capacidade de codificar e decodificar a língua oral em língua escrita, sendo uma etapa fundamental no desenvolvimento educacional. Segundo Soares (2003), essa habilidade implica não apenas a capacidade de ler e escrever, mas também de compreender e utilizar adequadamente o sistema ortográfico da língua. Nesse sentido, a alfabetização representa a base para a aquisição de conhecimentos mais complexos e para a participação ativa na sociedade.

Enquanto a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de uma sociedade (TFOUNI, 1995, p. 20).

No entanto, é importante ressaltar que a alfabetização e o letramento não são processos independentes, mas sim complementares. Enquanto a alfabetização se refere à aquisição das habilidades básicas de leitura e escrita, o letramento envolve o uso efetivo dessas habilidades em contextos sociais e culturais diversos. Assim, para que as crianças se tornem alfabetizadas e letradas, é essencial que o ensino seja contextualizado e significativo, integrando atividades lúdicas, práticas sociais e reflexão crítica.

A alfabetização – aquisição da tecnologia da escrita – não precede nem é pré-requisito para o letramento, ao contrário, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento, isto é, de leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e escrita. (SOARES, 2003, p. 27)

O letramento é um pouco mais complexo que a alfabetização, pois uma pessoa letrada deve ter o domínio de escrita, leitura e compreensão de um texto e ou de saber interpretar uma frase com clareza. Segundo Soares (2003, p. 5) os conceitos de alfabetização e letramento se mesclam, se superpõem e frequentemente se confundem. No entanto, isso não deve ocorrer, pois embora sejam interligados, eles se diferem e possuem características diferentes.

Carvalho (2010) salienta que uma pessoa alfabetizada conhece o código alfabético, domina as relações grafofônicas, em outras palavras, sabe que sons as representam, é capaz de ler palavras e textos simples, mas não necessariamente é um usuário da leitura e da escrita na vida social. E letrado, é alguém que se apropriou suficientemente da escrita e da leitura a ponto de usá-los com desenvoltura, com propriedade para dar conta de suas atribuições sociais e profissionais.

Atualmente pela BNCC (2018) alfabetização é definida como prioridade e expectativa para os dois primeiros anos do Ensino Fundamental, diferenciando-se de prescrições anteriores, como as DCNs (BRASIL,

2010) e o PNE (BRASIL, 2014), que determinavam os três primeiros anos do Ensino Fundamental como período destinado à essa aprendizagem.

Ao mesmo tempo, o documento também faz uma definição do que é ser alfabetizado:

[...] consiga “codificar e decodificar” os sons da língua (fonemas) em material gráfico (grafemas ou letras), o que envolve o desenvolvimento de uma consciência fonológica (dos fonemas do português do Brasil e de sua organização em segmentos sonoros maiores como sílabas e palavras) e o conhecimento do alfabeto do português do Brasil em seus vários formatos (letras imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas), além do estabelecimento de relações grafofônicas entre esses dois sistemas de materialização da língua. (BRASIL, 2018, p. 89/ 90)

A BNCC menciona, que para a aprendizagem da língua escrita, é preciso percorrer um processo que consiste em:

- diferenciar desenhos/grafismos (símbolos) de grafemas/letras (signos);
- desenvolver a capacidade de reconhecimento global de palavras (que chamamos de leitura “incidental”, como é o caso da leitura de logomarcas em rótulos), que será depois responsável pela fluência na leitura;
- construir o conhecimento do alfabeto da língua em questão;
- perceber quais sons se deve representar na escrita e como;
- construir a relação fonema-grafema: a percepção de que as letras estão representando certos sons da fala em contextos precisos;
- perceber a sílaba em sua variedade como contexto fonológico desta representação;
- até, finalmente, compreender o modo de relação entre fonemas e grafemas, em uma língua específica. (BRASIL, 2018, p. 91)

Diante do exposto, é possível compreender que a alfabetização e o letramento representam processos interligados e complementares no desenvolvimento da competência linguística das crianças. Enquanto a alfabetização se concentra na aquisição das habilidades básicas de leitura e escrita, o letramento vai além, envolvendo o uso efetivo dessas habilidades em contextos sociais e culturais diversos.

A compreensão desses conceitos é fundamental para orientar práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental. Nesse sentido, é importante que os educadores reconheçam a importância de integrar atividades lúdicas, práticas sociais e reflexão crítica no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdo com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Está aberto aos novos possíveis, daí que sua visão de planejamento pedagógico também sofre uma revolução lúdica, sua aula deve ser uma ação pedagógica conscientemente criada, [...], mas repleta de espaços para o inesperado, para o surgimento do que ainda não existe, do que não se sabe. (SANTOS, 2001, p. 117).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece diretrizes para o ensino da alfabetização, destacando a importância de um processo gradual e contextualizado, que leve em consideração as habilidades e necessidades individuais dos alunos. Além disso, a BNCC ressalta a importância de desenvolver uma consciência fonológica e grafofônica.

Portanto, para que as crianças se tornem alfabetizadas e letradas, é essencial que o ensino seja permeado por práticas pedagógicas significativas.

Livro Didático

O livro didático é um livro de natureza pedagógica que auxilia os docentes na condução de suas aulas com finalidade de promover e/ou mediar a aprendizagem aos alunos. Nos livros didáticos encontram-se diversos tipos de atividades conforme determina a aplicação da Base Comum Curricular (BNCC).

Como um material auxiliar ao trabalho do professor, foi criado o Programa Nacional do Livro Didático e do Material Didático (PNLD), que é um programa do Ministério da Educação do Brasil que tem como finalidade avaliar e fornecer livros e materiais didáticos de qualidade e de forma gratuita às escolas públicas das redes de ensino, da educação infantil, ao ensino médio.

[...] o PNLD tem contribuído com a disponibilização de materiais que ajudam na organização das práticas de alfabetização dos professores, mas que vão além do livro didático e envolvem acervos de obras complementares (livros literários e paradidáticos) e dicionários. Com isso, o livro didático deixou de ser o único, ou principal, material usado na prática dos professores e tem sido utilizado por meio de diferentes estratégias junto a outros materiais pedagógicos. (ALBUQUERQUE; FERREIRA, 2019, p.270)

Segundo o portal do Ministério da Educação (2018), para que as escolas recebam os livros e os materiais didáticos fornecido pelo PNLD, é necessário que a escola pública participe do Censo Escolar do INEP e que a rede à qual está vinculada ou a escola federal tenham feito adesão formal ao programa.

O PNLD, portanto, como se vem apresentando até as últimas edições, pode ser considerado como um programa que ajuda na democratização do acesso ao conhecimento a milhares de alunos, assim como contribui para a melhoria do trabalho pedagógico dos professores (experientes e novatos) que atuam nas diversas redes públicas de ensino. Preocupado não só com a distribuição, mas com a avaliação dos livros didáticos, disponibilizados para escolha dos professores tem funcionado como indutor de mudanças e exercido um papel importante na melhoria desse material. (ALBUQUERQUE; FERREIRA, 2019, p.270)

Nesse sentido, torna-se evidente que o livro didático desempenha um papel significativo no contexto educacional, fornecendo suporte e orientação aos professores no desenvolvimento de suas práticas pedagógicas.

O PNLD desempenha um papel importante na democratização do acesso ao conhecimento, ao mesmo tempo em que contribui para a melhoria do trabalho pedagógico dos professores.

Ludicidade

A palavra lúdico tem origem no latim “*ludus*” que significa brincar ou jogar. A ludicidade é uma atividade que envolve divertimento, entretenimento e prazer a pessoa envolvida neste ato. Para Santos a palavra lúdico tem a seguinte definição:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e divertimento como um entretenimento ou distração. (2011, p. 24)

O lúdico tem sido muito utilizado nas escolas como um método pedagógico em diversos componentes curriculares, esse recurso auxilia os professores no processo de mediar o processo de ensino aprendizagem dos alunos. No entanto, para que haja essa aprendizagem por meio do lúdico, os professores devem organizar as atividades com determinada intencionalidade.

O lúdico estruturado, planejado, organizado e com a mediação consciente de um professor pode trazer resultados significativos em todas as idades, quando se desperta o interesse e o prazer em adquirir conhecimento, as crianças se tornam adultos críticos. (MORAIS; MARTINS; COSTA, 2022, p.04).

Para que o processo de alfabetização não se torne um momento rígido e dogmático, é importante envolver o lúdico nas atividades. Os momentos lúdicos no processo de alfabetização e letramento são desenvolvidos por meio de jogos e brincadeiras que propiciarão aos alunos um aprendizado prazeroso dando-lhes mais estímulos e enriquecendo ainda mais a aprendizagem dos alunos.

[...] ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem. (LUCKESI, 2014, p.18)

Desse modo, deve haver um planejamento de como o conhecimento será apresentado ao aluno, de forma com que estimule o interesse do mesmo pela aprendizagem. No entanto, para alcançar essa aprendizagem, o professor precisa compreender a função do lúdico na educação.

Ao exercer a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental deve-se apresentar ao aluno diversão e aprendizagem ao mesmo tempo, e é necessário que o docente sirva de mediador entre o aluno e os conhecimentos.

[...] a ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades do educando. (RAU, 2013, p. 32).

É importante ressaltar que o lúdico deve ser estruturado e planejado pelo professor, com uma intencionalidade clara de promover a aprendizagem dos alunos.

Análises das atividades lúdicas em livros didáticos do ciclo de alfabetização

Esta pesquisa constitui-se em um levantamento bibliográfico sob a perspectiva da abordagem qualitativa, segundo Minayo:

[...] responder a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ele trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (2009, p. 21).

Temos ainda sobre a pesquisa de cunho bibliográfico, que para Gil,

[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisa bibliográfica (2002, p.44)

Como fonte documental da pesquisa, faremos a análise de livros didáticos de língua portuguesa, de 1º e 2º anos do ensino fundamental – anos iniciais, disponibilizados pelo PNLD (Programa Nacional do Livro Didático), distribuídos nas escolas da rede municipal de Paranaguá, com o intuito de nortear a prática pedagógica dos professores. Sobre a pesquisa documental, “Embora este tipo de pesquisa seja semelhante à bibliográfica, difere dela por fazer uso de materiais ainda não estudados” (CARVALHO et al., 2019, p.38).

Para esta análise, foram selecionados dois livros didáticos, sendo eles do 1º e 2º ano do ensino fundamental da coleção Ápis Língua Portuguesa (2019-2022), aprovados pelo PNLD. O livro Ápis da Língua Portuguesa foi escrito pelas autoras Ana Trinconi, Terezinha Bertin e Vera Marchezi, organizado pela editora Ática e distribuído pelo PNLD através do FNDE do Ministério da Educação.

Foram selecionadas duas atividades de cada livro didático. Para compor este conjunto de análises foram considerados os seguintes aspectos: proposta da atividade, clareza da linguagem, adequação à faixa etária, interação entre alunos, desafios e instigações da atividade, objetivo lúdico na alfabetização, desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos, afetivos, sociais e culturais.

Análise das atividades lúdicas do livro Ápis da língua portuguesa do 1º ano do ensino fundamental

Tabela 1. Descrição da atividade texto instrucional

PARA COMEÇAR	Vamos descobrir outra forma de brincar com as mãos. Essa brincadeira fica mais fácil quando seguimos as instruções. Você sabe o que é um fantoche de dedo? Vamos aprender a fazer um seguindo as instruções que trouxemos.
LEITURA	TEXTO INSTRUCIONAL Fantoche de Dedo

MATERIAL	Tesoura com ponta arredondada Tiras de papel Lápis de cor Cola
COMO FAZER	Corte as tiras de papel Desenhe carinhas de animais nas tiras de papel.
INSTRUÇÕES	Recorte as tiras de papel. Desenhe rostos de animais nas tiras. Monte os fantoches

Fonte. as autoras com base no livro Ápis da língua portuguesa do 1º ano do ensino fundamental

Nas páginas 81, 82, 83 e 301 do livro, unidade 6, a proposta da atividade é de trabalhar o gênero textual instrucional e prática manual. Nesta atividade, os alunos são orientados a seguir as instruções de como fazer um dedochê.

Dedoches são imagens em tiras de papéis em forma anelar, com figuras ou ilustrações, que após confeccionados ficam dispostos nas pontas dos dedos das mãos. Os dedoches são considerados fantoches e bonecos de dedos utilizados em brincadeiras e teatros de dedos. Segundo Oliveira,

É necessário incentivar a imaginação da criança através do contato com os dedoches e fantoches. Os dedoches ou fantochinhos, são recursos para tornar as histórias interessantes para as crianças. As cores e movimento das mãos que os manipulam estimulam a aprendizagem e a memória, considero que são formas ilustrativas de dar vida a histórias. (2018, p.72)

No livro, a descrição da atividade possui linguagem clara e direta, não possui palavras complexas ou palavras incomuns, exceto pela palavra “dedochê”, cujo a explicação faz parte do contexto da atividade. Esta atividade possui indicação a partir de 4 anos de idade, sendo considerada adequada a aplicação aos alunos do 1º ano do ensino fundamental.

O uso da dramatização no processo didático contribui [...] para aumentar o nível de participação dos alunos estimulando o interesse, pois se supõe que atividades diferenciadas despertam um envolvimento maior e intensificam a participação dos discentes no ato de aprender (DILL; RICHTER; SIQUEIRA, 2013, p.2841)

Nesta atividade, a interação entre os alunos se dá por meio do diálogo entre os discentes, estimulando conversas e pequenos debates.

O objetivo lúdico alfabetizador da atividade constitui-se em promover a associação entre a leitura das palavras e as imagens. Em formato de brincadeira, os alunos são incentivados a compreender as instruções das etapas manuais através da leitura e interpretação. Após a confecção dos dedoches, os alunos devem resolver atividades intuitivas.

As crianças de 6 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos;

ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores. (BARBATO, 2008, p.21)

Como um todo, a atividade desenvolve o raciocínio, a criatividade, a imaginação, a percepção e a coordenação motora. Promove o estreitamento das relações de amizade e interação através do estímulo de diálogos e debates entre os colegas, embora a atividade não abranja a mútua cooperação. A proposta do livro para esta atividade não descreve vínculo cultural e não traz elementos neste sentido.

Tabela 2. Descrição da atividade “Assim também aprendo”

INTRODUÇÃO	Marta adora rimas engraçadas. Vamos conhecer uma rima que acompanha uma brincadeira divertida? COM A TURMA TODA. VAMOS BRINCAR DE DANÇA DAS CADEIRAS!
INSTRUÇÕES	Peçam ajuda à professora para organizar as cadeiras. Formem um círculo com as cadeiras, uma a menos do que o número de alunos. Com as mãos nas costas, todos caminham ao redor das cadeiras enquanto cantam uma rima juntos. RIMA DIVERTIDA Marta foi ao mercado Não sabia o que comprar, comprou uma cadeira Para Marta descansar Marta se sentou, a cadeira quebrou Pobre da Marta no chão ela ficou
COMO BRINCAR	Cada vez que parar a rima, todos devem encontrar uma cadeira para sentar. Quem ficar sem cadeira sai da roda e leva uma cadeira consigo. O vencedor é o último que restar na roda.

Fonte. As autoras com base no livro Ápis da língua portuguesa do 1º ano do ensino fundamental

Na página 158, unidade 14, o livro apresenta uma proposta de atividade chamada parlenda. As parlendas são combinações de palavras com temática infantil, são textos que são faladas com ritmo, o que torna a compreensão e a memorização mais fácil para o leitor. Nesta atividade lúdica, os alunos devem fazer um círculo com as cadeiras, a fins de fazer a dança da cadeira enquanto recitam a parlenda.

A dança da cadeira é um jogo/brincadeira em que se deve formar um círculo com cadeiras, sendo que o número de cadeiras deve ser sempre menor em relação aos participantes. Há uma disputa entre os alunos em relação a conseguir sentar-se na cadeira. Aquele que não conseguir sentar-se sai da brincadeira e assim sucessivamente, até que reste apenas uma criança.

[...] por meio de diferentes brincadeiras tradicionais, podem-se prevenir algumas dificuldades de aprendizagem relacionadas às habilidades de leitura, escrita e matemática que são diretamente influenciadas pelo desenvolvimento psicomotor das crianças. [...] (FREITAS; CORSO, 2016, p. 2).

No livro, a explicação da atividade possui uma linguagem clara e compreensível, com exceção da palavra parlenda. Antes de iniciar a atividade não há uma explicação sobre o que é ou significa parlenda. Seria interessante aos alunos que houvesse uma explicação sobre o significado e a origem da parlenda. Nesse sentido, Beserra e Rodrigues afirmam que:

A parlenda é um rico enunciado lúdico pedagógico que diverte, ensina, pela sua forma rítmica, sonora e motora, uma vez que desenvolve as condições linguísticas e sócio-culturais do homem. Este texto da tradição oral é utilizado, especialmente na fase infantil, como ferramenta de interação e divertimento (2010, p.67).

Esta brincadeira é indicada a partir de 6 anos de idade, sendo considerada adequada para a aplicação aos alunos do 1º ano do ensino fundamental.

Durante a dança das cadeiras e a recitação da parlenda, a interação dos alunos se dá por meio de movimentos corporais e comunicação oral. Todos precisam dançar em volta das cadeiras e ter conhecimento dos versos da parlenda e ritmo. A atividade desafia os alunos a se manterem o máximo de tempo possível na brincadeira, a decorar e recitar a parlenda, e ter atenção ativa ao cantar e andar em círculo ao mesmo tempo. O objetivo lúdico alfabetizador da atividade propõe desenvolver a linguagem oral e a memorização. A parlenda, associada a dança das cadeiras, trabalha o aprimoramento da fala e da linguagem corporal. Através da atividade, desenvolve-se habilidades de coordenação motora, noção espacial, percepção visual e auditiva.

Por meio de poemas, canções, brincadeiras cantadas, parlendas, jogos, enfim, do lúdico, é possível brincar com os sons das palavras, bem como manipular as estruturas e características que as compõem, como sílabas, rimas, aliterações, fonemas. Brincar com os sons das palavras é, então, pensar sobre a linguagem para poder se divertir com ela. (OLIVEIRA; MENEZES, 2014, p.41)

Análise das atividades lúdicas do livro *Ápis da língua portuguesa do 2º ano do ensino fundamental*

Tabela 3. Descrição da atividade “Assim também aprendo”

INTRODUÇÃO	O segredo do sussurro se espalha de um amigo para o outro. Vamos brincar e ver o que acontece quando uma mensagem passa de um para o outro. Telefone sem Fio
INSTRUÇÕES	Sente-se em um círculo com seus colegas. Aguardem as instruções da professora. Divirtam-se brincando de telefone sem fio!

Fonte. As autoras com base no livro *Ápis da língua portuguesa do 2º ano do ensino fundamental*

Na página 112 do livro didático, a atividade tem como proposta a prática oral e a linguagem, através da brincadeira telefone sem fio. Telefone sem fio é uma brincadeira em que um grupo de pessoas deve transmitir uma palavra ou frase (segredo) adiante, individualmente, uma a uma. Uma pessoa conta o segredo no ouvido da próxima pessoa, e assim sucessivamente, até chegar a última pessoa, que deve falar o segredo em voz alta. Geralmente o segredo chega bem diferente do início no final do jogo.

[...] os gêneros orais sejam produzidos e escutados em atividades autênticas, a fim de que se privilegiem as atividades de análise linguística dos gêneros orais, o que proporcionaria a ampliação dos conhecimentos de linguagem oral. (MAGALHÃES, 2007, p. 61)

O texto descritivo da atividade é bastante claro e entendível. Não há muitas informações sobre a atividade, ficando sob encargo da professora explicar a brincadeira para as crianças. Telefone sem fio é uma brincadeira recomendada a partir dos 4 anos de idade, sendo adequada a aplicação aos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

A brincadeira propõe o desafio de manter o segredo o mais perto possível da mensagem original, o que quase nunca acontece, pois o segredo geralmente chega bem distorcido no final. A brincadeira instiga a compreensão e a retransmissão de informações. O objetivo lúdico alfabetizador da atividade é a linguagem oral e o aprendizado de pronúncias.

Não se trata, porém, de ensinar a falar, uma vez que, ao chegar à escola, as crianças já falam – e como falam!, mas, sim, de criar oportunidades para que os alunos observem o funcionamento dos textos conversacionais e sejam capazes de explicitar os seus princípios e as suas funções, a fim de que saibam utilizá-los de forma competente nas mais diversas situações sociocomunicativas. (MELO; BARBOSA, 2005, p. 172)

A atividade em questão, desenvolve e estimula a memória, a concentração, a criatividade, a linguagem, além de promover a socialização entre as crianças.

[...] faz-se necessário a inserção da oralidade na sala de aula como método de estímulo à leitura de modo a desenvolver competências comunicativas e discursivas e, ainda de escrita contribuindo para a formação do sujeito de modo que possam interagir e torna-se ativo na sociedade (GOMES; FERREIRA; LOPES, 2015, p.4).

Tabela 4. Descrição da atividade jogo de trilha dos animais

OBJETIVO DO JOGO	Ser o primeiro jogador a alcançar o final da trilha, coletando o maior número de fichas de animais possíveis ao longo do caminho.
MATERIAL	Tabuleiro com uma trilha ilustrada que passa por diversos habitats (floresta, savana, deserto, etc.) Peças de jogo representando diferentes animais (por exemplo, leão, elefante, tartaruga, coelho) Um dado Cartas de desafios e perguntas sobre animais Fichas de animais Um marcador para cada jogador
COMO FAZER	Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador escolhe uma peça de animal e a coloca na posição inicial da trilha. Coloque as fichas de animais ao longo da trilha, em locais específicos indicados no tabuleiro. Baralhe as cartas de desafios e perguntas e coloque-as em um monte ao lado do tabuleiro.

OBJETIVO DO JOGO	Ser o primeiro jogador a alcançar o final da trilha, coletando o maior número de fichas de animais possíveis ao longo do caminho.
INSTRUÇÕES	<p>Início: Cada jogador lança o dado. Quem tirar o maior número começa o jogo.</p> <p>Movimento: Os jogadores se revezam jogando o dado e movendo suas peças ao longo da trilha de acordo com o número tirado.</p> <p>Desafios e Perguntas: Se um jogador parar em uma casa marcada com um símbolo de desafio, ele deve pegar uma carta de desafios e responder à pergunta ou realizar a atividade indicada. Se a resposta estiver correta ou o desafio for completado, o jogador ganha uma ficha de animal.</p> <p>Fichas de Animais: As fichas de animais podem ser usadas para ganhar vantagens ao longo do jogo, como mover-se novamente ou pular casas de desafios.</p> <p>Habitat Especial: Algumas casas na trilha são habitats especiais. Parar em um habitat especial permite ao jogador pegar uma ficha de animal extra.</p> <p>Fim do Jogo: O jogo termina quando um jogador alcança a última casa da trilha. O vencedor é o jogador que tem o maior número de fichas de animais, não necessariamente o que chega primeiro.</p>

Fonte. As autoras com base no livro *Ápis da língua portuguesa do 2º ano do ensino fundamental*

Na página 243 do livro didático, unidade 12, propõe aos alunos uma atividade oral, textual e visual. O jogo de trilha é uma brincadeira em que os participantes jogam um dado e, conforme o resultado do dado, devem percorrer por uma trilha na qual durante o trajeto irão ter conhecimento de quantos anos vivem alguns animais, sendo eles: camundongo, elefante, coelho, tartaruga, cavalo, ser humano e golfinho. Segundo Kishimoto:

Brincando as crianças aprendem a cooperar uns com os outros; a obedecer às regras de jogos; respeitar os direitos dos outros; acatar a autoridade; assumir responsabilidades; aceitar penalidades que lhes são impostas; dar oportunidades aos demais, enfim viver em sociedade (1993, p. 110).

A linguagem desta atividade é de fácil entendimento, exceto pela palavra camundongo, haja visto que é um termo pouco usual entre a faixa etária dos alunos. A utilização desta atividade é indicada a partir dos 4 anos de idade, sendo assim, aplicável aos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

Neste jogo, a interação entre os alunos se dá através do diálogo ao compartilhar o dado, ao mencionar quantas casas devem andar e ao dizer quantos anos vivem os animais que estão na trilha. A atividade se propõe instigante, pois o primeiro que conseguir chegar no final da trilha vence, no entanto, no percurso há alguns desafios que dificultam a chegada no final da trilha.

Pode-se dizer que o desenvolvimento da criança está intimamente ligado como caráter lúdico de todas as atividades nas quais ela participa no contexto escolar e extraescolar. A possibilidade de trabalhar com jogos e desafios na escola como forma de investigação pela criança sobre o modo como se dá o seu próprio processo de construção de conhecimentos. (ARAÚJO, 2016, p.44)

O objetivo lúdico alfabetizador visa estimular o aprendizado da forma oral, da forma escrita, ampliação de vocabulário e aprendizado de novas pronúncias. Esta atividade desenvolve percepção, coordenação motora, socialização entre os alunos, sequência numérica, vida, evolução e biodiversidade.

Considerações finais

Diante a conclusão deste trabalho, observou-se que o conteúdo lúdico, contido nos livros didáticos, atua como ferramenta pedagógica e como coadjuvante junto ao processo de alfabetização e letramento. As atividades lúdicas descritas nos livros didáticos, e suas práticas desenvolvidas em sala de aula, tornam-se instrumentos auxiliares a procedimentos padrões formais. A imagem do professor também se altera ao aplicar atividades lúdicas, afastando-se da imagem conservadora e autoritária a qual havia o espectro amedrontador que nos remete ao século passado. Ao aplicar a atividade lúdica em sala de aula, o professor orienta, coordena e participa junto aos alunos, o que fortalece o vínculo com a turma e traz melhorias nos relacionamentos entre professores e alunos.

Visto que, atividades lúdicas com intencionalidade em sala de aula agregam na aprendizagem dos alunos, deve haver uma maior atenção sob esta ferramenta que traz tantos benefícios aos alunos. Contudo, para ter os resultados propostos alcançados, o ensino através de brincadeiras e jogos, requer planejamento com clareza e objetividade. O docente deve escolher brincadeiras e jogos que são adequados aos alunos, a fim de estimulá-los e obter uma participação efetiva, onde os mesmos obtenham prazer, interação e sobretudo a aprendizagem do conteúdo programado.

Com base nas análises dos livros didáticos, ao efetuar pesquisa bibliográfica em livros e artigos que tratam sobre o tema, observou-se que há pouco material de pesquisa específico produzido referente a utilização de atividades lúdicas nos quesitos alfabetização e língua portuguesa. Ocorre que as atividades lúdicas, comumente, possuem maior vínculo com matérias de áreas como matemática, biologia e educação física, por exemplo. Neste contexto, ao analisar as atividades lúdicas em sua aplicabilidade ao processo de alfabetização, entende-se que todo contexto da atividade fornece meios que auxiliam a prática pedagógica e agregam saberes e aprendizados, como o estímulo da dicção, da oralidade, o aprendizado de novas palavras e enriquecimento do vocabulário, entre outros.

No âmbito pluralista da aplicação das atividades lúdicas, podemos elencar inúmeros níveis de desenvolvimento proporcionado aos alunos. Durante o processo de análise das atividades lúdicas contidas nos livros didáticos, efetuou-se seleção de aspectos considerados de suma relevância, sendo eles: proposta da atividade, clareza da linguagem, adequação à faixa etária, interação entre alunos, desafios e instigações da atividade, objetivo lúdico na alfabetização, desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos, afetivos, sociais e culturais. De forma geral, todas as atividades lúdicas analisadas podem ser consideradas adequadas como ferramentas pedagógicas auxiliares no processo de alfabetização e letramento. Também contribuem em âmbitos extrínsecos ao processo de alfabetização e letramento, haja visto que as atividades lúdicas promovem e desenvolvem nos alunos interações sociais, interações culturais, desenvoltura corporal, entre diversos outros aspectos.

Desta forma, conclui-se que as atividades lúdicas contidas nos livros didáticos e a sua aplicação, são de grande relevância na composição do processo de alfabetização e letramento e contribuem amplamente para a prática pedagógica e também o desenvolvimento e formação de pequenos cidadãos.

Conflito de interesse

Os autores declaram não haver conflitos de interesse de nenhuma natureza.

Referências

ALBUQUERQUE, E. B. C. de; FERREIRA, A. T. B. Programa nacional de livro didático (PNLD): mudanças nos livros de alfabetização e os usos que os professores fazem desse recurso em sala de aula. **Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação**, v. 27, n.103, p. 250-270, 2019. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/SdxBGsvHHtjMzJJ3cHHcY9c/>. Acesso em: 05 out. 2023.

ARAUJO, M. B. F. de A. **Jogos Educativos Para Dispositivos Móveis Ao Alcance Da Aprendizagem Significativa No Processo De Ensino-aprendizagem**. Recife, PE. (Dissertação), Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/21054> . Acesso em: 02 de mar. 2024.

BARBATO, S. B. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BESERRA, C.R.G. RODRIGUES, J.P. Gêneros orais na sala de alfabetização: parlendas. **Educação & Docência**, n.1, p. 63 – 73, 2010. Disponível em <https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Educacao156/Revista/06.pdf> . Acesso em 16 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Programa Nacional do Livro e Material Didático**. Brasília, 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=12391:pnld> . Acesso em 20 fev. 2024.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica. Brasília, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192 . Acesso em 20 fev. 2024.

CARVALHO, M. **Alfabetizar e Letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

CARVALHO, L. O. R. D.; et al. **Metodologia científica: teoria e aplicação na educação a distância**. Petrolina: Univasf, 2019. Disponível em: <https://portais.univasf.edu.br/dacc/noticias/livro-univasf/metodologia-cientifica-teoria-e-aplicacao-na-educacao-a-distancia.pdf> . Acesso em 01 fev. 2024.

DILL, R. E.; RICHTER, L.; SIQUEIRA, A. B. Ensino de ciências naturais e alfabetização científica: Esquete ‘a dança do átomo’. **Revista Eletrônica em Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental**, v. 14 n. 14, p. 2839-2845, 2013.

FREITAS, C. do N. de; CORSO, H. V. A psicopedagogia na educação infantil: o papel das brincadeiras na prevenção das dificuldades de aprendizagem. **Revista psicopedagogia**, v. 33, n. 101, p. 206-216, 2016.

GIL, A C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, C. A.; FERREIRA, G. C.; LOPES, A. P. S. Práticas de Oralidade na Sala de Aula. *In: V ENID - Encontro de Iniciação à Docência da UEPB*, 2015, Campina Grande. Anais V ENID & III ENFOPROF / UEPB. Universidade Estadual da Paraíba. 2015. Sn. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD4_SA9_ID1654_31072015202658.pdf . Acesso em 12 mar. 2024.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Tradicionais Infantis**. 1. ed. São Paulo: Vozes. 1993.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014

MAGALHÃES, T.G. **Concepção de oralidade: a teoria nos PCN e nos PNLD x a prática nos livros didáticos**. Niterói, RJ. (Tese). Universidade Federal Fluminense – UFF, Niterói, 2007. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/17959> . Acesso em 12 mar. 2024.

MELO, C.T.V.; BARBOSA, M.L.F. As relações interpessoais na produção do texto oral e escrito. *In: MARCUSCHI, L.A.; DIONÍSIO, A.P. Fala e escrita*. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, p. 145-176, 2005.

MINAYO, M.C.S. (org) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MORAIS, D. K. A.; MARTINS, P. P.; COSTA, J. M. F. A Importância do Lúdico como Ferramenta Pedagógica nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Revista pedagogia em ação**, v. 19 n. 2, p. 06-2, 2022. Disponível em: <https://smtpgw.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/29801/20457>. Acesso em: 30 jan. 2024.

OLIVEIRA, A. L. **O uso de fantoches e dedoches por professores da educação infantil e ensino fundamental I: desafios e perspectivas**. (Dissertação)- Universidade de Brasília – UnB, Brasília, 2018. Disponível em: <http://www.realp.unb.br/jspui/handle/10482/34627>. Acesso em: 10 de fev. 2024.

OLIVEIRA, D. B; MENEZES, N. S. C. **Jogos e brincadeiras na alfabetização**. (trabalho de conclusão de curso). Faculdade Calafiori, São Sebastião do Paraíso, Minas Gerais, 2013. Disponível em: <https://calafiori.edu.br/wp-content/uploads/2019/09/JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NA-ALFABETIZA%C3%87%C3%83O.pdf>. Acesso em: 11 de fev. 2024.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2013.

SANTOS, A.N.A. **Ludicidade e infância: a importância do lúdico no aprendizado da criança**. Londrina, PR. (Trabalho de conclusão de curso). Universidade Estadual de Londrina – UEL, Londrina, 2011. Disponível em <https://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2011%20ALINNE%20NUNES%20ALVES%20DOS%20SANTOS.pdf>. Acesso em 18 de fev.2024.

SANTOS, S. M. P. (org). **A ludicidade como ciência**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2003.

TRINCONI, A.; BERTIN, T.; MARCHEZI, V. **Ápis**. Língua Portuguesa. 1º ano. Ensino Fundamental. 3. ed. São Paulo: Ática, 2017.

TRINCONI, A.; BERTIN, T.; MARCHEZI, V. **Ápis**. Língua Portuguesa. 2º ano. Ensino Fundamental. 3. ed. São Paulo: Ática, 2017

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**.1. ed. São Paulo: Cortez,1995.