
**PIBID NO CONTEXTO ESCOLAR: ATIVIDADE LÚDICA COMO EIXO
ARTICULADOR NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Soraya Pereira Cordeiro¹; Jaqueline Fernanda de Oliveira²; Maria Claudia Correia Reis³; Sandra Maria Cunhasque⁴

RESUMO

O presente trabalho relata a experiência em andamento do PIBID⁵, desenvolvida com uma turma de crianças que frequentam o segundo ano do Ensino Fundamental do Grupo Escolar Municipal Professora Clotilde Ramos Chaves da rede municipal de Camboriú. Tal trabalho objetiva instituir práticas pedagógicas fundamentadas nas atividades lúdicas que visam sistematizar e enriquecer o cotidiano escolar, tendo em vista o processo ensino e aprendizagem da alfabetização. Compreendemos que as atividades lúdicas exercem um papel fundamental sobre a criança, pois facilitam o desenvolvimento das funções psicológicas, intelectuais, sociais e morais. De acordo com Vygotsky (2007) as crianças utilizam-se da imitação de situações conhecidas, de processos imaginativos e da estruturação de regras para produção e aquisição de conhecimentos e saberes. Nesta mesma direção, Kishimoto (1998) defende que a inserção dos jogos e brincadeiras no planejamento, desde que respeite a natureza do ato lúdico se constitui como elemento motivador das interações sociais, das trocas de saberes e da sistematização dos conhecimentos. Salientamos que além dos autores já citados dialogamos também com Freire (2011) e Barbosa (2009). No decorrer dessa experiência, podemos com a professora da turma de alfabetização, vivenciar a proposta de trabalho, se utilizando da atividade lúdica, objetivando criar meios para que as crianças desenvolvam a autonomia, a criatividade, o raciocínio e se apropriem de maneira significativa dos conceitos matemáticos e alfabetizadores. Utilizamos como recursos metodológicos a construção de jogos, criação de textos coletivos e individuais, contações de histórias, representação teatral, música e dança.

Palavras-chave: Alfabetização. Lúdico. Formação de professores.

INTRODUÇÃO

As referidas experiências contextualizam o lúdico nas práticas pedagógicas que acontecem durante o processo ensino e aprendizagem da alfabetização, proporcionando a criança o aprendizado de maneira lúdica, enfatizando que a interação entre o brincar e o aprender contribui para que o processo de aprendizagem se estabeleça de forma significativa e prazerosa.

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia, Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: sorayapereiracordeiro@gmail.com

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia, Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: jaquef.oliveira@gmail.com

³ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia, Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: mariaclaudiacorreia82@gmail.com

⁴ Mestre em educação; Professora do Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: sandracunhasque@ifc-camboriu.edu.br

⁵ Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

O brincar revela a estrutura do mundo da criança, como se organiza o seu pensamento, às questões que ela se coloca como vê o mundo à sua volta. Na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana, aprende a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva (BRASIL, 2007, p. 9).

As atividades lúdicas desempenham um papel fundamental sobre a criança, pois criam um ambiente estimulador para o desenvolvimento das funções psicológicas, intelectuais, sociais e morais. Com as situações imaginárias derivadas da imitação de situações cotidianas, as crianças aprendem a estruturar regras, descobrem novas possibilidades, experimentam o diferente e exploram capacidades.

Kramer (2001) ressalta que:

Ver a criança enquanto ser social (cidadão de pouca idade que tem, como a professora, direitos, deveres e limites) e perceber que, na sua prática, o professor atua como mediador entre a criança e o conhecimento são aspectos centrais. Essa visão em relação à criança auxilia, ainda, o trabalho cotidiano, à medida que o professor levar em consideração qual é o conceito de alfabetização e o valor atribuído à aquisição da linguagem escrita pelo grupo social a que pertence a criança e considerar também qual o grau de familiaridade da criança com livros, jornais, revistas. (KRAMER, 2001, p.65-66).

A partir dessa perspectiva, torna-se claro que através de jogos e brincadeiras, criação de textos coletivos e individuais, contações de histórias, representações teatrais, o uso da música e da dança, o professor oportuniza que as crianças despertem o seu interesse pelo assunto abordado facilitando assim o processo de aprendizagem, considerando ser fundamental a inserção do lúdico na prática pedagógica.

Contribuindo com esta ideia, Vygotsky (2007) destaca que as crianças utilizam-se da imitação de situações conhecidas, de processos imaginativos e da estruturação de regras para produção e aquisição de conhecimentos e saberes.

Para que a atividade proposta fosse desenvolvida disponibilizamos os seguintes jogos: “Bingo dos Sons Iniciais”, “Bingo da Letra Inicial”, “Quem Escreve Sou Eu” e “Batalha de Palavras”. Esses jogos como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização são disponibilizados pelo Ministério da Educação e Cultura – MEC.

Conforme Kishimoto (2011):

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 2011, p.22).

Neste sentido, podemos ressaltar que o “Bingo da Letra Inicial” e dos “Sons Iniciais” possibilitam as crianças observarem que a palavra é composta de letras e de sons equivalentes a sílabas e que estes sons podem se repetir em palavras diferentes. Já o jogo de “Batalha de Palavras”, considera que ao contar o número de

sílabas e comparar o tamanho de palavras, as crianças percebem que as palavras são constituídas por unidades silábicas.

Kishimoto (1998) defende que a inserção dos jogos e brincadeiras no planejamento, desde que respeite a natureza do ato lúdico se constitui como elemento motivador das interações sociais, das trocas de saberes e da sistematização dos conhecimentos.

O uso do lúdico no processo de alfabetização é enriquecedor, pois os jogos envolvem e despertam a curiosidade para a aprendizagem. Deste modo, os jogos usados com intencionalidade facilitam com que a criança exerça sua capacidade de aprendizagem, como aborda Freire (2011, p.26): “Quanto mais criticamente se exerça a capacidade de aprender, tanto mais se constrói e desenvolve o que venho chamando de “curiosidade epistemológica”, sem a qual não alcançamos o conhecimento cabal do objeto.”

A intenção de oferecer as crianças o jogo “Quem Escreve Sou Eu” é justamente desafiar as crianças que apresentam determinadas dificuldades de reconhecer as sílabas que devem ser registradas durante a escrita das palavras, tal brincadeira pretende possibilitar a identificação das unidades sonoras e suas respectivas representações gráficas através das cartelas de correção.

Kishimoto (1998) ressalta que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1998, p.23).

Para que os objetivos das atividades fossem alcançados, organizou-se o tempo e o espaço de maneira que fossem reconhecidas as especificidades de cada criança, em se tratando de níveis diferentes de aprendizagem, com o intuito de que se ajudassem, destacando a importância da sua participação ativa neste processo, diante da atividade coletiva.

De acordo com Barbosa (2009, p.30) “a criação de espaços pedagógicos, de materiais e a construção de situações didáticas que desafiem e contribuam para o desenvolvimento das crianças exige preparo, conhecimento e disponibilidade das professoras.”

Diante disso, compreendemos que ao proporcionar um espaço planejado, de modo desafiador, com novas possibilidades para as crianças, determina importante influência no seu desenvolvimento, na sua criatividade e interação delas com as demais.

Em outro momento, a partir da abordagem da sequência didática trabalhada, com o título FAMÍLIA, a professora destacou que além da família de humanos, existem as famílias de animais. Dando continuidade a sequência didática realizamos diversas atividades, dentre elas podemos citar: a exploração das letras da palavra FAMÍLIA, elaboração de textos individuais e coletivos, ditado de palavras, construção de frases, rimas e jogos.

As crianças exploraram a sua criatividade através de uma produção artística desenhando as suas famílias, bem como a abordagem dos diferentes tipos de famílias e moradias, ao término da atividade as crianças socializaram para a turma como a sua família era constituída com o auxílio de uma caixa de som. Concluindo essa abordagem com o teatro da história “O carteiro chegou”.

Evidentemente, a escolha da história se deu pelo fato da mesma apresentar diferentes tipos de famílias e suas respectivas moradias. Para realizar o teatro confeccionamos as moradias dos personagens com os seguintes materiais: caixas de papelão, tecidos, TNT, tintas, colas, barbantes e E.V.A.

Para a apresentação do teatro montamos o cenário próximo as salas de aula, ao iniciarmos a encenação podemos perceber que as crianças muito atentas observavam as cenas que se apresentavam demonstrando expectativa e surpresa a cada momento vivido, pois, puderam também, interagir com a história.

No processo ensino-aprendizagem, o lúdico é um recurso onde a criança aprende brincando, conhecendo e descobrindo os limites existentes entre a realidade e a fantasia, pensando nesta perspectiva vale ressaltar que a música e a dança se fizeram presentes no cotidiano escolar atreladas às sequências didáticas uma vez que esses momentos fazem partes do lúdico e que devem ser inseridos na prática pedagógica.

Os documentos norteadores do Ensino Fundamental enfatizam que:

As interpretações são importantes na aprendizagem, pois tanto o contato direto com elas quanto a sua utilização como modelo são maneiras de o aluno construir conhecimento em música. Além disso, as interpretações estabelecem os contextos onde os elementos da linguagem musical ganham significado. (BRASIL, 1998, p.53)

Partindo desse pressuposto, a música e a dança devem ser consideradas como elementos educativos, reconhecendo seu valor nesse processo de construção de conhecimentos. Em alguns momentos entre uma atividade e outra cantamos com as crianças algumas musicas relacionadas ao contexto da seqüência didática abordada, dentre elas a música “Boneca de Lata”, da cantora Bia Bedran.

Essa música explora o movimento das crianças, desenvolve a lateralidade, a percepção corporal, noções matemáticas, além de proporcionar a interação da turma por meio da dança e da música.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As experiências do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, que estão sendo vivenciadas no decorrer do ano de 2015, pelas bolsistas do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal Catarinense - Campus Camboriú. As mesmas acontecem no Grupo Escolar Clotilde Ramos Chaves, localizado no município de Camboriú, Santa Catarina, instituição parceira do programa, em uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, no período vespertino, com 25 crianças.

No decorrer dessa experiência, foi possível juntamente com a professora da turma de alfabetização, vivenciar a proposta de trabalho, utilizando-se do lúdico, com o intuito de criar meios para que as crianças desenvolvam a atenção, a criatividade, o raciocínio e aprendam de maneira significativa, tendo como cenário um ambiente alfabetizador com elementos motivadores para que sintam prazer em realizar as atividades propostas atreladas às seqüências didáticas. Para tal experiência fosse desenvolvida utilizamos encenação teatral, musicalização, assim como o uso de jogos, dos quais podemos citar: “Bingo dos Sons Iniciais”, “Bingo da Letra Inicial”, “Quem Escreve Sou Eu” e “Batalha de Palavras”. Esses jogos como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização são disponibilizados pelo Ministério da Educação e Cultura – MEC.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o planejamento das atividades foi necessário estabelecer relações com as fundamentações teóricas entrelaçando a nossa prática com a teoria, sabendo da importância do professor planejar as suas atividades, não de modo inflexível, mas de uma forma que se adapte a realidade das crianças, um roteiro que norteie as suas atividades, o modo como ele desenvolve as atividades do cotidiano pode mudar todo o contexto escolar, tanto positivamente ou negativamente.

A partir dos momentos vivenciados na instituição em nossa prática tivemos a percepção sobre o valor do lúdico no processo de ensino aprendizagem, com nossos olhares atentos às crianças, buscando compreender seus significados e suas particularidades, ao observá-las tivemos base para conseguirmos realizar atividades que pudessem ser significativas e ao mesmo tempo desafiadoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essas ações permitem aos bolsistas vivenciar e aproximar-se da prática docente no cotidiano escolar, por meio das fundamentações teóricas temos o suporte para que os objetivos esperados sejam alcançados na prática docente. Ampliando nossa visão em relação à realidade social, política e econômica da educação, prática essencial para a construção de conhecimento.

As experiências são enriquecedoras e muito acrescentam à nossa formação acadêmica, fazendo com que haja uma reflexão sobre a ação docente, para ter um ensino de qualidade é necessário que a equipe escolar desenvolva um trabalho com intencionalidade, estabelecendo uma parceria de trabalho entre professores, pais e as crianças.

Constatamos que é possível aliar a teoria à prática. O caminho é difícil, mas quando se está preparado, se tem coragem e com vontade, é possível desenvolver um trabalho onde oportunize as crianças aprendizagens por intermédio do lúdico. O professor é a chave para desvendar paradigmas, vivenciar e oportunizar momentos onde as crianças sintam-se estimuladas e participantes daquele processo.

Destacando que a docência é um desafio e exige que o profissional planeje a sua prática, construindo conhecimentos com as crianças e proporcionando atividades que despertem o interesse e o façam sujeitos do processo ensino e aprendizagem, sendo assim, de acordo com suas práticas contribuirá para a formação de cidadãos autônomos e críticos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Maria Carmem Silveira. **Prática Cotidianas na educação infantil:** bases para a reflexão sobre as orientações curriculares.2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos:** Orientações para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2007.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais /PCN:** Arte. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e terra, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

KRAMER, Sonia. **Alfabetização, leitura e escrita:** formação de professores em curso. São Paulo: Ática, 2001.