

A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Ana Beatriz Macedo Ferreira

RESUMO

Neste presente relatório, apresenta-se um relato de experiência vivenciado no programa Residência Pedagógica (CAPES), referente ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB – Campus I). A experiência relatada está sendo realizada na Escola Municipal Dr. Severino Cruz, localizada em Campina Grande, com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais) com alunos em processo de alfabetização. No decorrer da vivência, percebe-se a importância da ludicidade na alfabetização, visto que é comprovado que jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Desse modo, apoiado em uma abordagem acerca da alfabetização e a ludicidade, trazendo como fundamento as ideias de alguns autores que falam sobre o determinado tema, buscou-se no presente trabalho as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento, os quais contribuem para uma formação de relações sociais, interação e atitudes sociais, auxiliando na construção de conhecimento. Tornando assim, o processo de aprendizagem na alfabetização mais prazeroso e divertido.

Palavras-chave: Alfabetização, Ludicidade, Residência Pedagógica.

INTRODUÇÃO

O objetivo desse trabalho é relatar a experiência vivenciada no Programa Residência Pedagógica (CAPES), no subprojeto de Alfabetização no curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB – Campus I). Esse programa tem como finalidade iniciativa de apoiar instituições de ensino superior na implementação de projetos que possibilitem os estudantes vivenciar a relação entre a teoria e a prática nos cursos de licenciatura, conduzidos em parceria com as escolas públicas de educação básica de cada região.

A experiência vivenciada e relatada neste trabalho foi realizada com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais) na Escola Municipal Dr. Severino Cruz, localizada em Campina Grande. No decorrer do desenvolvimento de atividades e planejamentos durante a experiência, podemos observar na realização das propostas e a importância da ludicidade no processo de alfabetização, sendo ela indispensável no processo educativo, podendo ser uma ferramenta essencial para a apropriação dos sistemas de leitura e escrita por parte da criança, sendo um instrumento facilitador nesse desempenho de novos conceitos e habilidades. Dessa

forma, Almeida (1978) afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

METODOLOGIA

As atividades do Programa Residência Pedagógica na Escola Municipal Dr. Severino Cruz, iniciou-se no dia 16 de maio de 2023 com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais), foram convocadas 04 residentes para atuar na escola pelo programa, as quais foram divididas em duplas que iriam 02 vezes por semana para escola para vivenciar o cotidiano escolar na sala de aula. No início as alunas residentes foram apresentadas a preceptora (professora da escola), em seguida ela apresentou a turma, na qual as residentes iriam realizar as ações previstas pelo programa. As intervenções pedagógicas e atividades realizadas pelas alunas residentes sempre tiveram a orientação e acompanhamento da preceptora (professora da escola), as atividades de regência das residentes consistiram no acompanhamento dos alunos que tinham mais dificuldades de aprendizagem na turma, onde foram realizadas as atividades planejadas com esses alunos seguindo a orientação da preceptora.

Uma das atividades desenvolvidas durante o programa foi um projeto pedagógico desenvolvido pela escola chamado de “literatour”. Tal projeto consistia em transformar os processos de leitura em algo cotidiano e corriqueiro, através da realização de círculos de leitura onde os alunos eram convidados a sentarem em círculo no pátio da escola e escolher os livros que eles quisessem ler. Esses momentos eram muito divertidos e repletos de compartilhamentos literários entre os alunos. No decorrer dessa atividade, podemos observar que durante essa fase de vida da criança, ela possui uma sucessão de experiências de aprendizagem adquirida por ela mesma, principalmente quando ela está no seu momento de interação. No caso da leitura e da escrita, quando a criança é envolvida em ambientes de letramento seu processo de aprendizagem é mais fácil e rápido.

Outra atividade realizada durante a atuação das residentes no programa, foi a utilização dos “chromebooks”, onde diversas vezes foram utilizados para fazer jogos de perguntas no aplicativo “kahoot” sobre o conteúdo que estava sendo aplicado durante a semana, tornando a aprendizagem lúdica e interativa, desafiando o conhecimento e estimulando o aprendizado de forma inovadora. Portanto, pode-se perceber a necessidade de relacionar o lúdico com a alfabetização, na forma de jogos e brincadeiras, pois eles despertam o interesse e a atenção das crianças, tornando esse processo repleto de significados.

Nesse mesmo contexto, podemos observar que a alfabetização e o lúdico são inseparáveis. Quando se trabalha com a ludicidade o ambiente é mais propício para a aprendizagem e tem uma verdadeira internalização da alfabetização e letramento por parte da criança. Por isso, existe a importância do brincar no dia-a-dia das crianças, pois o mesmo proporcionará o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motora, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e de inserção social e a aprendizagem específica da alfabetização.

Também se pode destacar que o brincar pode proporcionar uma fuga, às vezes das pressões da realidade, ocasionalmente para aliviar o aborrecimento, outras vezes simplesmente como relaxamento ou como uma oportunidade de solidão, muitas vezes negada aos adultos e às crianças no ambiente atarefado do cotidiano (MOYLES, 2002). Nesse sentido, é preciso que o professor pense sobre o modo como irá promover a ludicidade durante as aulas, de maneira que não torne o momento de descontração e divertimento, em mais uma atividade de exercício e repetição.

Outra atividade que foi desenvolvida de forma lúdica e envolvendo a leitura, foi um momento ao ar livre na escola, onde as residentes junto com a preceptora organizaram um momento durante a aula e levaram os alunos para um “campo” da escola, onde as crianças puderam sentar-se em tapetes, brincar com o alfabeto móvel formando diversas palavras e ler livros juntos entre si, podendo compartilhar um com os outros a história que tinham escolhido.

Nesse sentido, é necessário falar sobre relação com a literatura no processo lúdico de aprendizagem, pois é através de livros que a criança consegue criar e recriar histórias e personagens, explorando e vivenciando diversos espaços. Para isso, é fundamental que a professora esteja atenta, provocando o imaginário do aluno e dando-lhe oportunidades de compartilhar e interpretar com os demais colegas a fim de desenvolver sua capacidade de expressão (BORBA; GOULART, 2007).

Assim, vemos que o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, aumenta a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção de sua identidade. Afinal, brincar é uma experiência de cultura importante não apenas nos primeiros anos da infância, mas durante todo o percurso de vida de qualquer ser humano, portanto, também deve ser garantida em todos os anos do ensino fundamental e etapas subsequentes da nossa formação! (BORBA, 2007, p. 42).

Por fim, as últimas duas atividades realizadas pelas residentes junto com a professora preceptora foram baseadas no tema da Mostra Literária da Escola, o tema da turma do 1º ano foi “O Caso do Bolinho”, da autora Tatiana Belinky. O livro fala sobre a avó que faz um

bolinho e o pão na janela para esfriar. O bolinho vai rolando até chegar ao quintal, e do quintal vai para a estrada, onde encontra uma lebre que o quer devorar. Mas o bolinho lhe canta uma canção, a lebre se distrai e o bolinho rola até encontrar um lobo. O lobo também se distrai com a canção, e o bolinho aproveita para ir rolando, até que encontra a raposa. O bolinho canta, mas a raposa, esperta, o cobre de lisonjas, diz meio surda, lhe pede para cantar mais de pertinho... e nhoc! É o fim do bolinho.

Durante as semanas voltadas para o tema, foram desenvolvidas 03 atividades: a biografia dos alunos, onde eles fizeram sua autobiografia para ser exposta. Foi realizado também um enigma envolvendo o caso do bolinho, personagens e um robô (um kit “explorador kids” que faz parte de um programa da cidade chamado “Campina de A a Z”), que culminou em uma brincadeira coletiva de sucesso. A pergunta que era sempre feita no decorrer do jogo era “Quem será que comeu o bolinho?” Cada aluno era um personagem, na medida que iriam jogando o cubo com a figura dos personagens, o robozinho andava e venciam quem chegasse primeiro. O intuito dessa atividade era para que os alunos desfrutassem melhor da história e pudesse compreendê-la de uma maneira mais lúdica, além de ler o livro.

A terceira atividade foi uma receita que as residentes, juntamente com a preceptora e os alunos realizaram com intuito de trabalhar o gênero textual Receita. Dando vida a história o caso do bolinho indo da escrita a degustação. Foi um momento lúdico e rico de aprendizagem onde tivemos o foco e o interesse das crianças e todos puderam participar e preparar seu próprio bolinho.

Com isso, podemos observar como as atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento cognitivo e para aprendizagens diversas, como a interação, a sociabilidade, os processos de letramento, entre outros. Sabemos que a alfabetização e o letramento acontecem de forma contínua na vida criança e, quando envolve o lúdico nas práticas educativas, desperta a criança para o prazer de estar na escola e de aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa Residência Pedagógica, nos possibilitou vivenciar a experiência de participar desse processo tão importante na vida das crianças que é a alfabetização, adequando nossa teoria e prática para construir nossa identidade como futuros educadores. Com isso, conseguimos analisar a ludicidade como um papel importante, tanto para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças, quanto para a socialização e a aprendizagem. A ludicidade faz com que a alfabetização se torne divertida, dessa maneira, a criança vai construindo seu

aprendizado. Mas, não podemos deixar de destacar que é de suma importância que haja, da parte dos professores, um planejamento diversificado procurando sempre o amplo desenvolvimento da criança levando-a ao avanço na sua aprendizagem.

Sendo assim, é possível aliar o lúdico no processo de alfabetização e letramento. Como pudemos constatar a partir dos momentos vivenciados durante o a residência pedagógica, que através de brincadeiras, contato com diversos materiais como livros, tecnologia e com a natureza e entre outros recursos, o que resultou em um trabalho bastante positivo. Por fim, acredita-se que a ludicidade é extremamente necessária para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, pois é onde a criança vai desenvolver sua criatividade e conseguir ter mais prazer em aprender de uma forma divertida a ter uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 47-56.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução de Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

KISHIMOTO, Tizuka. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. SP: Cortez, 2006.