



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB METODOLOGIAS LÚDICAS PARA O CICLO DE ALFABETIZAÇÃO EM ESCOLA DO CAMPO

Calidia Macena de Oliveira;
Simone Santos de Macena;
Vilma Gomes Lucena;
Maria da Conceição Farias da Silva Gurgel Dutra;
Geovania da Silva Toscano;
Silvânia Lúcia de Araújo Silva;
Luciene Chaves de Aquino;
Gabriel de Medeiros Lima;
Lucicléa Teixeira Lins

Programa de Apoio às Licenciaturas - Prolicen

CCHSA - Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias Campus III - Bananeiras

INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho consiste em relatar as vivências com as metodologias lúdicas em práticas de alfabetização e de letramento em língua materna, com as crianças da Escola Municipal de Ensino Fundamental João Soares da Costa, escola do campo, localizada no sítio Cacimba da Várzea, em Solânea/PB.

Este trabalho vinculado ao curso de Pedagogia da UFPB, Campus III, por meio do Prolicen, visa aproximar os licenciandos das práticas de alfabetização e de letramento, considerando os contextos das escolas do campo. Destacamos que a área de aprofundamento do referido curso é a educação do campo, em razão das especificidades educacionais dos municípios da área de abrangência da Universidade. Na perspectiva desta proposta, a escola do campo é pensada como um espaço inclusivo e democrático, respeitando suas práticas culturais e privilegiando a relação com a natureza, a identidade e a relação com a terra (ALENCAR, 2010).

As metodologias de aprendizagem na escola do campo devem valorizar a criança como protagonista, um sujeito que cria, constrói hipóteses sobre o sistema de escrita, emite opiniões, revelando os conhecimentos prévios, os em construção e os consolidados. Assim, uma das possibilidades para o trabalho com a alfabetização e o letramento é a exploração de elementos lúdicos, inserindo os jogos, as brincadeiras, a contação, às interações, envolvendo a motivação e o divertimento. Para Santos (2007, p. 12): "O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural".

Portanto, ao explorar lúdico, o professor tem em mãos uma ferramenta relevante às mediações de qualidade, motivando a curiosidade pelo conhecimento da escrita.

METODOLOGIA

Para a realização das ações foram realizados encontros formativos para leitura, estudo e planejamento das práticas a serem desenvolvidas com as crianças do ciclo de alfabetização. Visitamos a escola para dialogar com a professora e registrar sugestões e demandas para o trabalho com as crianças, bem como combinar o calendário das ações.

Decidimos pelo uso de textos, como ponto de partida para as atividades de leitura e escrita, articulados ao cotidiano das crianças da zona rural, valorizando as vivências e o ambiente ao seu redor. Assim, foram incorporados, contações de história, parlendas e jogos educativos, os quais reforçam as habilidades de leitura e escrita, desenvolvendo o conhecimento alfabético, a escrita de textos, palavras e construções de significados, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente (BNCC, 2018). Para auxiliar na mediação das atividades, confeccionamos materiais didáticos diversos, como cenários e máscaras de personagens, bem como os recursos necessários aos jogos alfabetizadores.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na primeira ação, desenvolvemos a contação da fábula “A Raposa e a Cegonha”. Inicialmente, montamos o cenário com objetos presentes na fábula, a exemplo de pratos e utensílios usados pela raposa para servir o jantar à cegonha. Nos caracterizamos e começamos a explorar as estratégias de leitura. Para aproximar a atividade da realidade das crianças, utilizamos o nome da comunidade e pontos de referência para sugerir o local de moradia dos personagens. Após a contação, realizamos uma roda de conversa e exibimos o jogo da escrita. O jogo é formado por fichas com imagens dos personagens, objetos e utensílios por eles utilizados e ainda o alfabeto móvel e sílabas. Este recurso favorece o desenvolvimento da consciência silábica e fonológica, o reconhecimento das letras e a construção da escrita. As crianças interagiram produzindo a escrita dos nomes dos personagens, entre outras palavras.

Na segunda ação, convidamos uma das crianças para realizar o reconto da fábula em destaque. Uma das crianças o fez com riqueza de detalhes. Após as reflexões, propomos um jogo, o qual consistia em observar a imagem dos animais e dos objetos, montando palavras, com as peças das sílabas e letras embaralhadas. No segundo momento, convidamos uma criança para observar figuras de animais expostos na mesa, escolhendo um deles para criar uma história. A imagem escolhida foi a de um “cavalo” denominado de “Juvenal”, a história sobre o animal, envolveu e divertiu os colegas, evidenciando criatividade do autor. Ao final, propomos a escrita da palavra cavalo e outras de interesse das crianças.

Na terceira ação, trabalhamos com o gênero textual “parlenda”, explorando as características e funções. Utilizamos a parlenda “Hoje é domingo”, batendo palmas de forma rítmica. Logo após, propusemos a brincadeira “Palavra Puxa Palavra”, que consistia em escrever a primeira palavra: “cachimbo”, para dar continuidade a construção de novas palavras, considerando a última sílaba de “cachimbo”. As palavras que saíram foram: cachimbo, bola, lápis, piscina, navio, ovelha, Allan, antigo, etc.,. Na sequência, pedimos que lessem as palavras e produzissem escritas espontâneas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ante o exposto, os contextos de práticas colaborativas entre os profissionais do ciclo de alfabetização, professores universitários e licenciandos de Pedagogia, são promovedores de interações com saberes e a criação de estratégias metodológicas para a alfabetização e o letramento, fortalecendo a aprendizagem das crianças, bem como a construção de competências profissionais de estudantes de Pedagogia. As experiências realizadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental João Soares da Costa favorecem o nosso entendimento sobre as escolas do campo e o uso de texto e jogos, como recursos facilitadores da alfabetização e do letramento. Esta abordagem promove uma aprendizagem mais significativa, pois os textos aproximam as crianças do universo da leitura e da escrita, enquanto os jogos tornam o aprendizado mais dinâmico e prazeroso. O uso de textos ajuda as crianças a compreenderem a função social da leitura e da escrita, desenvolvendo as habilidades necessárias.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Maria Fernanda dos Santos. Educação do campo e a formação de professores: construção de uma política educacional para o campo brasileiro. *Ciência & Trópico*, Recife, v. 34, n. 2, p. 207 - 226, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. MEC/CEB, 2018. Disponível em:<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>> Acesso em: 20 out. 2020.

SANTOS, Marli Pires dos (Org.). O lúdico na formação do educador. 7 ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007.