

O PIBID NA GESTÃO DA APRENDIZAGEM ESCOLAR

Daiane Torres de Lemos¹
Jardenia Lucila Lisboa de Freitas²
Joseane Maria Araújo de Medeiros³

RESUMO: O estudo que discutiremos neste trabalho corresponde a uma pesquisa ação desenvolvida pelo PIBID - UNIFACEX/CAPES com os bolsistas e a coordenadora de área, do Curso de Pedagogia. A pesquisa ação permitiu intervir na realidade e contribuir no processo da prática pedagógica. O objetivo dessa pesquisa compreende em conhecer a contribuição do lúdico no desenvolvimento da alfabetização e do letramento dos alunos no ensino fundamental dos anos iniciais. Selecionamos as duas turmas dos 3^{os} e 4^{os} anos para participar do estudo, compreendendo que ambas tinham muitos alunos ainda precisando se desenvolver quanto à alfabetização e o letramento. A escola pública na qual consistem essas turmas se localiza em um bairro de classe média da cidade de Natal, mas a maioria dos alunos matriculados não reside nele, sendo beneficiados pelo programa do transporte escolar do governo. Teoricamente temos observado que os alunos devem concluir a alfabetização no 3^o ano; porém, na rede pública tem se estendido o período e às vezes os alunos chegam no 6^o ano ainda sem esta habilidade adquirida. Nas reflexões teóricas vimos que a importância do lúdico no processo de aprendizagem é essencial, mas na prática se distancia quando o aluno conclui a Educação Infantil e segue para o ensino fundamental anos iniciais. Infelizmente as rotinas escolares ficam preenchidas com muitas atividades que não propiciam a ludicidade.

Palavras - chave: Lúdico. Aprendizagem. Alfabetização.

ABSTRACT: The study that we will discuss in this work corresponds to an action research developed by PIBID - UNIFACEX / CAPES with the scholarship holders and the coordinator area of the Pedagogy Course. The action research allowed to intervene in the reality and to contribute in the process of the pedagogical practice. The objective of this research comprises in knowing the contribution of the ludic in the development of literacy and the literacy of the students in the elementary school of the initial years. We selected the two classes of the 3rd and 4th years to participate in the study, understanding that both had many students still needing to develop in terms of literacy and literacy. The public school in which these classes were located is located in a middle-class neighborhood of the city of Natal, but the majority of students enrolled do not reside in it, benefiting from the government's school transportation program. Theoretically we have observed that students must complete literacy in the 3rd year; however, in the public network has extended the period and sometimes the students arrive in the 6th year still without this acquired ability. In the theoretical reflections we saw that the importance of the playful in the learning process is essential, but in practice it distances itself when the student finishes Early Childhood Education and goes to elementary school in the beginning. Unfortunately the school routines are filled with many activities that do not lead to playfulness.

Keywords: Ludic. Learning. Literacy.

¹ Bolsista do PIBID de Pedagogia – UNIFACEX. E-mail: dayanetorres1894@hotmail.com.

² Bolsista do PIBID de Pedagogia – UNIFACEX. E-mail: jardenia_lisboa@hotmail.com.

³ Coordenadora de área do PIBID – UNIFACEX/CAPES. E-mail: joseaneamedeiros@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

A reflexão que iremos abordar faz parte de uma pesquisa ação desenvolvida em uma escola municipal da cidade de Natal do estado do Rio Grande do Norte. Neste estudo participaram do projeto duas turmas do 3ºs e do 4ºs anos do ensino fundamental. O projeto foi desenvolvido pelos bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Iniciação de Bolsa à Docência) do curso de Pedagogia do Centro Universitário Facex - UNIFACEX.

O estudo é procedente de observações feitas pelos bolsistas do PIBID em relação ao envolvimento da turma com a escrita quando foram utilizadas atividades mais lúdicas. No diagnóstico, vimos que os alunos de ambas as turmas apresentavam dificuldades e resistência à escrita.

A aprendizagem da leitura e escrita é essencial para o desenvolvimento social e individual de uma pessoa. A expressão da escrita em crianças e jovens ainda não é totalmente estruturada, principalmente nas escolas públicas, enfrentando muitas resistências ao se deparar com situações que exigem a escrita de palavras e textos. Muito do desinteresse ocorre pela maneira como se apresentam as atividades intencionais, para o desenvolvimento da escrita. As atividades intencionais são abordadas basicamente nos livros, muitas vezes distantes da realidade, tornando-se enfadonhas e monótonas. Com base nesta observação, discutimos sobre as atividades de leitura e escrita mais adequadas, para o incentivo dos alunos no processo de aquisição e desenvolvimento da alfabetização e letramento.

Em meio às discussões do tema abordado surgiram os seguintes questionamentos: como contribuir para incentivar os alunos no processo de alfabetização e letramento? Os métodos tidos como lúdicos colaboram para o desenvolvimento da escrita e leitura?

O desenvolvimento da leitura e escrita se dá a partir de um processo progressivo, que necessita de esforços particulares da criança de assimilar os sons das letras e assim formar as palavras. Mesmo assim, ela precisa de estímulos do adulto; sendo o professor mediador que promove a aprendizagem.

Os procedimentos lúdicos, por sua vez, é uma forma de facilitar o desenvolvimento da escrita e leitura. Por meio do lúdico, defendemos se torna interessante e significativo o aprendizado. A própria natureza da criança aponta que é muito mais interessante aprender por meio de brincadeiras, dinâmicas e músicas.

O objetivo da pesquisa em questão consiste em conhecer a contribuição do lúdico no desenvolvimento da alfabetização e do letramento dos alunos no ensino fundamental anos iniciais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

As crianças possuem formas de aprender diferentes, cada uma de forma singular observa e compreende especialmente o mundo ao seu redor. Entretanto, sabemos que uma das atividades das quais as crianças mais gostam de realizar é brincar e isso, esse gostar característico da fase da infância, pode se tornar uma ferramenta facilitadora no processo de ensino e aprendizagem. Adquirir os conhecimentos de uma forma prazerosa, causando satisfação e alegria no desenvolvimento de atividades.

A utilização do lúdico em sala de aula para desenvolver a alfabetização e o letramento requer um planejamento com objetivos e estratégias correspondentes, pois a sua utilização não consiste apenas em brincar e divertir-se, mas em apropriar-se desse momento para atingir a finalidade da prática pedagógica. O jogo permite desenvolver nas crianças as suas habilidades, seus gostos pessoais, suas capacidades físicas e motoras, além de aspectos cognitivos essenciais para sua formação. Para Celso Antunes (1998, p.40):

O jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Várias são as possibilidades que o brincar proporciona a criança para desenvolver-se, pois suas características alcançam diversos segmentos da aprendizagem. Estudiosos da área do desenvolvimento educacional apontam para a importância do brincar como elemento fundamental no desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.

Para tal finalidade é importante que se promova diversas experiências com as crianças, possibilitando uma aprendizagem consistente e ampliada. Sendo assim, entendemos que a educação deve formar o aluno de forma ativa, permitindo a participação consciente e constante do educando; conforme os defensores das ideias sociointeracionistas construtivistas. Segundo Rego (2002, p.98).

Em síntese, nessa abordagem, o sujeito produtor de conhecimento não é um mero receptáculo que absorve e contempla o real nem o portador de verdades oriundas de um plano ideal; pelo contrário, é um sujeito ativo que em sua relação com o mundo, com seu objeto de estudo, reconstrói (no seu pensamento) este mundo.

Nessa perspectiva, o ensino torna-se estimulante, o aluno passa a ter satisfação em aprender e a aquisição do conhecimento possibilita o sujeito a participar mais ativamente na

sociedade. Essa abordagem propicia o uso do trabalho com os jogos, sendo uma das estratégias metodológicas bastante adequadas, principalmente quando pretendemos envolver de forma lúdica as crianças.

Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos (ANTUNES, 2003, p.14).

Os professores precisam estar atentos em buscar métodos que facilitem o desenvolvimento dos alunos. Observamos que no momento do recreio os alunos correm, brincam com brinquedos, interagem e se divertem, mas logo ao acabarem esses minutos, eles voltam para a sala e agem como se quisessem continuar a brincar. Os interesses se divergem e é muito comum ser difícil envolver a turma em uma atividade distante da realidade. Muitas vezes alguns alunos resistem e situações de indisciplina se tornam presentes. Os alunos dos 3º e 4º anos são crianças e a sua natureza requer o brincar; então, não deveria estar distante da sala de aula, mas articulada aos objetivos de ensino.

[...] o brincar está diretamente ligado à criança, a recreação é parte integrante da rotina diária e ficar fora deste momento é impossível para os pequenos, porque o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz (MALUF, 2003, p.19).

Por isso, é preciso trazer para a sala de aula métodos que sejam facilitadores da aprendizagem, promovendo alcançar os objetivos previstos, uma vez que a alfabetização e o letramento como outros assuntos a serem aprendidos pelos alunos precisam ser significativos, estimulando e aguçando a curiosidade, evitando as resistências no processo de aprendizagem. Com isto, não podemos afirmar a ausência de resistência, mas a diminuição dessa questão, uma vez que se observou em sala de aula o comportamento dos alunos no uso do livro didático.

Descartar esse material não é o mais adequado também, mas se deve pensar o que deve anteceder-lo e não deixá-lo como prioridade. O livro se articulado pode ser um objeto que cause curiosidade nos alunos, agregado as atividades com jogos, músicas, brincadeiras, corte e colagem. O ensino tradicional utiliza muito de atividades nos livros, o professor geralmente só encaminha o que ele propõe como atividade.

Sobre esse aspecto, Simpson (1973, p.13) assim se posiciona:

As áreas de interesse da criança devem ser estimuladas para desenvolver sua autoestima. Crianças com dificuldade para ler e escrever têm geralmente habilidades para a música, pintura, Matemática, Ciências e cabe ao professor reforçar, auxiliando a utilizar com meio de compensar suas limitações.

Assim sendo, a criança com dificuldades de ler e escrever pode se afeiçoar a outras áreas e o professor tem papel importantíssimo, no que se refere a utilização de meios que auxiliem a compreensão de seus alunos, tornando a aprendizagem prazerosa.

Niza (2003, p.118) reflete sobre a construção da compreensão de escrita e leitura assim:

É por isso mesmo que as estratégias de alfabetização assentes em processos de escrita-leitura são mais eficazes na aprendizagem e no desenvolvimento da escrita e da leitura do que as estratégias apoiadas nos métodos tradicionais de ensino fonético ou global da leitura.

O lúdico como metodologia do processo é importante aliado dos professores, na relação de ensino e aprendizagem. Por meio de jogos e brincadeiras o ensino se torna mais eficaz e estimulante para o aluno. Segundo Macedo, Petty e Passos (2009, p.16) “a valorização do lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outra coisa, contribuir no desenvolvimento das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido”.

Acreditamos que o lúdico para a criança necessita estar presente na sala de aula, auxiliando no processo de alfabetização e letramento, tornado a leitura prazerosa e a compreensão da escrita. Dessa forma, podemos afirmar que:

Por meio do lúdico, a criança canaliza suas energias, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (ASSMANN, 1996, p. 231).

Por isso, o lúdico é uma ponte entre o aluno e o conhecimento, que o ampara na melhoria da educação, auxiliando os professores a promover mudança da realidade fechada da sala de aula. Os jogos e as brincadeiras são as ferramentas dos métodos lúdicos mais utilizados.

Segundo Almeida (1998, p.51)

O sentido de trabalho-jogo se define como algo inerente, e os trabalhos escolares passam a ter seriedade quando as crianças aprendem a ler e a escrever, a calcular, porque é por meio da atividade-jogo que a criança preserva o esforço de se dar por inteiro na atividade que realiza. Piaget afirma que, pelo fato do jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todos os lugares onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes.

A tese de Almeida(1998) se refere à fase da operação concreta, segundo a teoria de Piaget, na qual a criança passa por uma etapa de aprendizagem mais complexa, e se depara com a leitura, escrita e os cálculos, confirmando o lúdico como meio marcante nessa fase. Ainda de acordo o autor

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas (ALMEIDA, 1998, p.53)

O jogo, além de facilitador da aprendizagem, auxilia no desenvolvimento social das crianças. As regras dos jogos cooperam para no entendimento de priorizar não apenas suas próprias vontades, mas respeitar as vontades e direito do outro. As instruções e regras dos jogos e brincadeiras imitam a sociedade, portanto, permite que o aluno entenda como ela funciona. Sobre esse aspecto, Grubel (2006, p.02) afirma:

Hoje em dia se encontram muitos jogos educativos e cabe ao educador selecionar e avaliar esses, buscando utilizá-los da melhor forma possível. Esses podem ser mais um dos agentes transformadores da educação, mas vai depender muito da forma como serão utilizados e explorados. Os educadores têm papel fundamental, pois é através do contexto, reflexão crítica e intervenções que os jogos educativos vão contribuir para o desenvolvimento dos educandos e a construção da aprendizagem.

O professor que busca motivar seus alunos dispõe de vários jogos e brincadeiras educacionais já prontos; mas também transforma o conteúdo didático em atividades diversificadas, construindo com seus alunos seus próprios jogos e brinquedos, para alcançar os objetivos pedagógicos necessários.

3 METODOLOGIA

Nosso estudo se encontra embasado nos fundamentos norteadores da pesquisa-ação. A investigação firmou-se neste método de pesquisa por se considerar mais adequado ao objetivo. A definição sobre método se constituiu desde os primórdios da construção deste conceito e podemos dizer que

Em seu sentido mais geral, o método é a ordem que se deve impor aos diferentes processos necessários para atingir um fim dado ou um resultado desejado. Nas ciências, entende-se por método o conjunto de processos que o espírito humano deve empregar na investigação e demonstração da verdade (CERVO; BERVIAN, 1997, p. 17).

A natureza qualitativa do estudo nos permitiu focar nos aspectos significativos e relevantes do processo, visto que tem como propósito explorar o assunto e não quantificar. De acordo com Neves (1996, p.01)

A expressão “pesquisa qualitativa” assume diferentes significados no campo das ciências sociais. Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar componentes de um sistema complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar os sentidos dos fenômenos do mundo social; trata-se de traduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação.

No estudo desenvolvemos ações de intervenção, para contribuir no processo de alfabetização e letramento dos alunos, pois as turmas estavam necessitando desse investimento. O diagnóstico foi obtido na entrevista com os professores e através da observação em sala de aula. O estudo contou com o apoio desses profissionais e com o acolhimento dos alunos (sujeitos da investigação) e a sala de aula (campo de pesquisa).

O trabalho, desenvolvido pelos bolsistas do curso de Pedagogia do PIBID – UNIFACEX/CAPES, aconteceu durante um ano com a intervenção sistemática em sala de aula sob a coordenação da professora responsável pelo subprojeto. O diário de campo e as discussões teóricas contribuíram para reflexão da ação e vice-versa.

Acreditamos que pesquisa é principal fonte da sociedade para esclarecer questionamentos e solucionar problemas, sem ela não temos como avançar no processo de desenvolvimento de uma sociedade. A sala de aula é um espaço rico em experiências que precisam ser articuladas a investigação; assim sendo, o professor tem como melhor entender os fenômenos e atuar de forma mais adequada às demandas que são enfrentadas. Segundo Freire (2013, p.37) “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino”.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No estudo, vimos que notória a grande contribuição do ensino de forma lúdica para os alunos. Apesar disso, as escolas brasileiras, especialmente as públicas, convivem com uma grande carência de materiais lúdicos para se trabalhar em sala de aula. Diante da escassez desses materiais e dos desafios encontrados diariamente pelo professor para poder exercer

Carpe Diem: Revista Cultural e Científica do UNIFACEX. v. 16, n. 1, 2018. ISSN: 2237 – 8685. Edição Especial PIBID.

suas atividades com os alunos, é necessário que o docente crie possibilidades para que a aula aconteça da forma mais adequada possível, visando desenvolver o ensino nos aspectos sociais, cognitivos e emocionais. Acreditamos na reflexão do ilustre Freire (2013, p.74) quando diz que:

O educador precisa refletir sobre sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do compromisso, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade. [...] o professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, promover a mudança, mas sem perder a humildade. Precisa, sobretudo, ser um bom pesquisador, já que não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino.

Dessa forma, o professor precisa ser consciente da sua responsabilidade e planejar com base na investigação e reflexão um ensino que estimule nos alunos a participação dos momentos de aprendizagem. A reflexão sobre a ação e a ação para reflexão são movimentos essenciais à prática do professor, confirmada durante o processo da nossa pesquisa ação.

Também, reafirmamos que os jogos lúdicos são facilitadores da aprendizagem e, conseqüentemente promovedores da aquisição do processo de alfabetização e letramento. A ludicidade direciona a criança segundo suas próprias habilidades e identificação, além disso, age de forma transformadora e ajuda no desenvolvimento geral do sujeito. Segundo Maluf (2003, p.21),

Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de torna-se um adulto muito mais equilibrado físico e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia a dia, a criança privada dessa atividade poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivência. Quando a criança brinca ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de está desenvolvendo habilidades.

Desta forma, se explica o bom desempenho dos alunos através das atividades desenvolvidas de forma lúdica. No processo os alunos demonstraram interesse em participar das atividades, interagindo em grupo. Esta era também uma resistência visível no início da nossa intervenção, porque havia muitos desentendimentos entre eles e pequenos grupos fechados que precisavam ser ampliados.

Os conteúdos do aspecto sócio afetivo são importantes para o desenvolvimento integral dos alunos. Segundo Vigotski (BECKER, 2003) a aprendizagem acontece nas relações sociais. Assim sendo, é na metodologia que se investe e nas possibilidades de compartilhar os conhecimentos que foi possível confirmar sua teoria, observando e

compreendendo a zona de desenvolvimento proximal e real em relação ao letramento e a alfabetização dos alunos, sujeitos do nosso estudo.

Agregamos o lúdico como estratégia e não como fundamento, mas analisamos e afirmamos que o ensino de forma prazerosa é mais propício para o ensino com os alunos do ensino fundamental anos iniciais, apesar de culturalmente somente ter assegurado nas práticas da educação infantil.

5 CONCLUSÃO

No trabalho compreendemos que o brincar não deve estar dissociado do estudar. É importante unir essas duas práticas, tornando mais prazerosa e significativa a aprendizagem. Os jogos e brincadeiras dão respaldo para que a aprendizagem seja significativa, o uso do lúdico como apoio da leitura e escrita, permite que a criança pratique e desenvolva competências e habilidades na área. O lúdico proporciona oportunidades de aprendizagem, porque sua natureza se estabelece no interesse das crianças.

O lúdico teve papel crucial no trabalho dos bolsistas do PIBID. Nas intervenções de forma dinâmica, as aulas foram realizadas nas duas turmas de 3º e 4º anos do ensino fundamental, utilizando jogos, brincadeiras e dinâmicas que despertaram o interesse dos alunos. Constatamos o desenvolvimento e a participação ativa dos alunos nas atividades, proporcionando diretamente uma melhor assimilação dos conteúdos que eram estudados.

Por fim, os métodos lúdicos têm um papel indispensável como suporte de exercícios nos quais tem como objetivo assimilação da leitura e escrita das crianças. Além de ser meio facilitador, o trabalho com o método lúdico, significa considerar os aspectos da infância.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes da. **Educação lúdica**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- _____. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ASSMANN, Hugo. **Metáforas novas para reencantar a educação: epistemologia e didática**. São Paulo: Unimep, 1996.

- BECKER, F. Vygotsky versus Piaget - ou sociointeracionismo e educação. In: R. L. L. BARBOSA (org.) **Formação de Educadores**. Desafios e Perspectivas. São Paulo: UNESP, 2003.
- CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A. **Metodologia Científica**: para estudantes universitários. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1997.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários a prática educativa. São Paulo. Ed. Paz e Terra, 2013.
- GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. **Jogos educativos**. RENOUE, v. 4, n. 2, 2006.
- HEGENBERG, L. **Etapas da investigação científica (leis, teorias, método)**. São Paulo: EPU, 1976. v.2.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. São Paulo: Artmed, 2009.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2003.
- _____. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003. Disponível em:
< <http://www.psicopedagogia.com.br/opniao/opniao.asp?ENTRID=132> >. Acesso em: 15 nov. 2017.
- NIZA, S. **A Escola e o Poder Discriminatório da Escrita**. (Texto policopiado) (2003).
- REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva Histórico-Cultural da Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- SIMPSON, D. M. **Aprendendo a aprender**. Curitiba: Cultrix, 1973.