

A “CAIXA SURPRESA CONTADORA DE HISTÓRIAS” COMO PRÁTICA LÚDICA NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA

Maria Luiza Lampert Batista

Simone Grahl Martins

Greice Scremin

Resumo: Este artigo tem como objetivo principal apresentar aspectos relevantes sobre a importância de proporcionar momentos e situações nas práticas pedagógicas cotidianas através de vivências lúdicas. Propõe-se analisar as possibilidades de aprendizagem que a *caixa surpresa* pode proporcionar, utilizando como referencial a alfabetização e enfatizando desenvolvimento do gosto pela leitura e a escrita. Com relação aos procedimentos metodológicos, inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre leitura e escrita levando em conta o contexto escolar e através do trabalho proposto no apoio pedagógico vinculado ao PIBID, subprojeto Pedagogia do Centro Universitário Franciscano, realizado em uma escola municipal de Santa Maria, RS, no qual situações vivenciadas pelas bolsistas são mencionadas, foi realizado o estudo. O texto está baseado, em especial, nos autores: BROUGÈRE (1997); FARACO; MOURA (1989) GIL (2002) HORN (2012) e OLIVEIRA (2002). Posteriormente, foi confeccionada uma caixa, “*Caixa Surpresa Contadora de Histórias*”, que possibilita a reprodução de uma história, permitindo a visualização e interação das crianças para com a história a ser contada. Portanto, esta prática evidencia uma contribuição para conhecimentos significativos de maneira lúdica e criativa.

Palavras-chave: Ludicidade. Literatura infantil. Leitura. Escrita.

Introdução

Este trabalho tem o objetivo de apresentar aspectos relevantes sobre a importância de proporcionar momentos nas práticas pedagógicas cotidianas que viabilizem aprendizagens de maneira prazerosa. Para tanto, apresenta-se uma atividade; a partir da confecção de uma caixa de aparência agradável com uma abertura na parte superior, de maneira que não se visualize o que está no seu interior. Na parte interna da caixa foram colocados diversos objetos: máquina fotográfica, óculos, flores plásticas, miniaturas de brinquedos, frutas e refrigerantes, etc. Cada aluno deveria através do tato escolher um objeto e após seria formada uma frase que estivesse em concordância com as demais do texto oral que estava sendo criado. Teve-se o cuidado de

orientar os alunos que o texto deveria estar organizado, tendo início, meio e fim. As frases foram anotadas no quadro e posteriormente lidas e copiadas pelos alunos. Os alunos que participaram da atividade participam do apoio pedagógico, onde as bolsistas atuaram, e essas crianças encontram-se em sérias dificuldades de aprendizagem. Todos participaram e realizaram atividade de maneira divertida e criativa. Portanto, propõe-se analisar as probabilidades que a *caixa surpresa* pode ocasionar, utilizando como referencial o desenvolvimento da alfabetização e enfatizando o gosto pela leitura e a escrita. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre leitura e escrita levando em conta o contexto escolar e realizado o trabalho proposto no apoio pedagógico vinculado ao PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), subprojeto Pedagogia do Centro Universitário Franciscano, realizado em uma escola municipal de Santa Maria, RS.

Nesse sentido, fez-se relevante realizar um estudo sobre a abordagem da prática lúdica no campo educacional, pois entende-se que essa produz um diferencial concreto no que diz respeito à formação de crianças autônomas e reflexivas. A partir do estudo, foi possível constatar a importância da ludicidade e da literatura infantil, do faz-de-conta, da representação de papéis, os quais deixam evidente a situação imaginária e possibilita estimular a criatividade, desenvoltura de habilidades e construção de conhecimentos. Assim, pode-se afirmar que a “*Caixa Surpresa Contadora de Histórias*” possibilita a reprodução de uma história, permitindo a visualização e interação das crianças para com a história a ser contada.

O levantamento bibliográfico acerca da ludicidade está baseado, em BROUGÈRE (1997) e HORN (2012); FARACO e MOURA auxiliam nas reflexões acerca da literatura infantil (1989); a pesquisa bibliográfica foi sistematizada de acordo com GIL (2002); e OLIVEIRA (2002) contribui na discussão de uma aprendizagem contextualizada.

Portanto, a partir deste estudo é possível visualizar a importância para as crianças de propor situações educativas que estejam relacionadas com o seu dia a dia, sendo que leitura e escrita diferenciadas podem despertar curiosidade e fazer parte de uma construção de conhecimentos possibilitando uma aprendizagem reflexiva e criativa. Assim, o envolvimento mútuo de professores e alunos pode resultar em qualidade formativa para todos os envolvidos.

1 Metodologia

Com relação aos procedimentos metodológicos, inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre brincadeira, brinquedo e ludicidade.

Deste modo, esse trabalho tratou de um estudo bibliográfico que, de acordo com GIL (2002, p. 44) tem a vantagem de “[...] permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”. Assim, o levantamento bibliográfico auxiliou no entendimento acerca da ludicidade e da literatura infantil como temáticas importantes no desenvolvimento das atividades de apoio pedagógico no contexto estudado.

Após o estudo das temáticas relevantes, a atividade foi planejada, com base nas dificuldades apresentadas pelo grupo de crianças, assim, construiu-se a “caixa surpresa”.

O desenvolvimento dessa atividade demonstrou que uma troca de experiências, além de estimular a imaginação, possibilita interação de conhecimentos e aquisição de informações. A “Caixa Surpresa Contadora de Histórias” tem por objetivo contar, de maneira lúdica, situações a partir dos objetos que poderão estar no interior da caixa, gerando uma narrativa. Na construção da narrativa, desenvolvem-se leitura e escrita de palavras a partir do texto oral, previamente construído. Ressaltando que palavras originadas da língua estrangeira, poderão ser mencionadas no decorrer da atividade, por exemplo, “facebook” e agregar mais conhecimentos sobre pronúncia e escrita.

Ao interagir com a narrativa proposta houve a possibilidade de as crianças desenvolverem conhecimentos sobre os mais variados assuntos, dependendo dos elementos empregados na atividade. A probabilidade de haver uma interação com um contexto diferenciado ou não da realidade da criança pode permitir a elaboração de conhecimentos bem como a socialização deles.

Durante a realização da atividade, as bolsistas fizeram o registro das situações destacadas e dos conflitos gerados a fim de poder refletir teoricamente acerca das aprendizagens desenvolvidas a partir da caixa.

Portanto, este tema foi escolhido com propósito de perceber as inúmeras situações que uma atividade criativa pode abranger em ocasiões de aprendizagem, assim como elevar a importância do lúdico como importante ferramenta para a construção do conhecimento.

2 Fundamentação teórica

A realização deste estudo suscitou a necessidade do entendimento acerca de temáticas referentes ao contexto do subprojeto PIBID Pedagogia vivenciadas na escola. Assim, chegou-

se a relevância de compreender o modo como o desenvolvimento da linguagem pode ser estimulado pela literatura infantil e pela ludicidade.

Para Faraco; Moura (1989) no texto não literário a linguagem refere-se a coisas do mundo real, coisa que existem independentes do texto e ao criar um mundo de ficção que é resultado da imaginação, da fantasia, da invenção pode criar a partir da realidade. Para criação de um mundo ficcional a única exigência é que exista uma determinada coerência que é garantida pela organização.

Para podermos tratar de um aprendizado significativo é de extrema importância, nesse caso, levarmos em conta uma brincadeira educativa, pois traz o lúdico e o aprendizado de maneira criativa, segundo Horn (2012, p.17) “Aprendendo com o brincar para aprender brincando”. Entende-se por brincadeira a ação do brincar, sendo que ela pode contribuir muito para o desenvolvimento e incluir a diversão.

Brougère (1997) destaca que o brinquedo possui outras características, e entre elas, a de ser um objeto portador de significados rapidamente identificáveis, considerando elementos do real ou imaginário das crianças. Sendo assim com seu valor expressivo, o brinquedo induz a brincadeira no momento que abre possibilidades de ações que coincidem com a representação, por exemplo, uma boneca-bebê leva a atos de carinho, troca de roupa e o conjunto de atos ligados a maternagem, pois a representação convida a essa atividade, dado ao objeto num meio social a que se refere. O brinquedo é principalmente um meio para que a brincadeira aconteça, conduzindo para a função social que esta imagem representa, existindo convergência entre imagem e função social do brinquedo.

Nesse sentido, o fato de se trabalhar com crianças sugere a necessidade da elaboração de atividades pensadas para o desenvolvimento da produção de significados acerca dos objetos envolvidos.

Segundo Brougère (1997) ao manusear um brinquedo a criança terá nas mãos uma imagem de decodificar e com a “*Caixa Surpresa de Histórias*” a brincadeira se constituiu como uma fonte de interpretação de significados que inseridos no ato de ler e escrever.

O estudo realizado evidenciou os interesses das crianças, representando a identidade e apontando os possíveis caminhos a serem percorridos. Na narrativa da “*Caixa Surpresa de Histórias*”, situações cotidianas de um contexto puderam ser mencionadas, a partir dos objetos que estavam no interior da caixa. Essas situações geraram a história que indicava um passeio, onde haveria a possibilidade de fotografar, jogar bola, postar posteriormente os acontecimentos na rede social, entre outros.

O brinquedo proporcionou situações e serve de suporte para uma brincadeira e, de acordo com Brougère (1997) a criação de um brinquedo é sugerir uma figura que vale por si mesma e estando em consonância com as representações permite o manipular um potencial de atrações. Logo ao entrar em contato com a “*Caixa Surpresa de Histórias*”, visto aqui como um brinquedo de interação, teremos diante aos olhos um potencial de possibilidades para se adquirir informações de maneira criativa e envolvente.

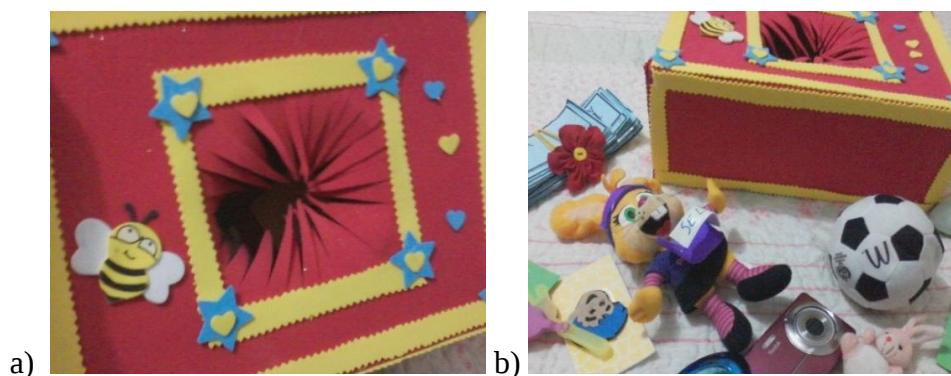
Como ressalta Oliveira (2002, p. 224) “é preciso mostrar aos nossos alunos que podemos entender melhor o mundo em que vivemos se pensarmos o espaço como um elemento que ajuda a entender a lógica, não raro absurda, do mundo.” Sendo de extrema relevância contemplarmos temas que podem contribuir para a apropriação dos aspectos que envolvem uma possível aprendizagem.

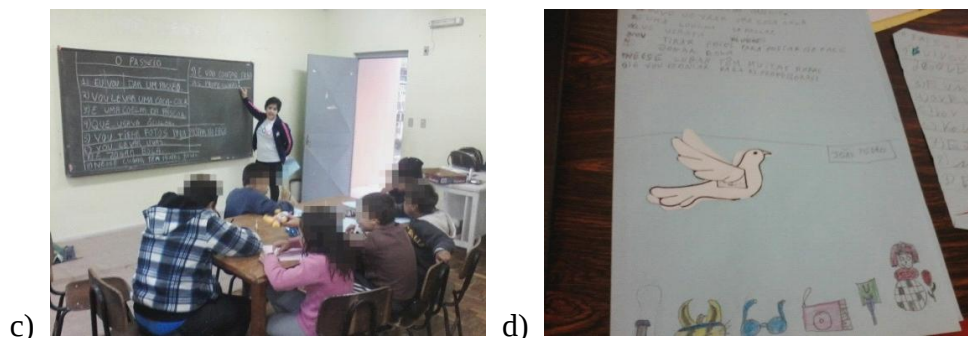
3 Resultados e discussões

Ao confeccionar a caixa surpresa, foi possível verificar a importância da ludicidade tornando uma brincadeira educativa com múltiplas possibilidades de aprendizado expressivo no que diz respeito à alfabetização. Os materiais didáticos que estão voltados para uma valorização da aprendizagem contribuem e instigam, pela imaginação, a construção de novos conhecimentos bem como a socialização dos objetivos que pretendemos alcançar.

O simples brincar, imaginar e o prazer do aprender através da brincadeira passam a colaborar de forma relevante frente à construção de conhecimentos, pois possibilitam a interação e visualização do que foi proposto, conforme se pode observar na Figura 1 (a, b, c e d).

Figura 1 (a,b,c e d) - Atividade “Caixa Contadora de História”





Fonte: arquivo pessoal.

Durante a atividade foi notória a curiosidade que as crianças manifestavam em relação à caixa. Ficavam ansiosos pela vez de tirar o objeto, e ao formarem as frases com a colaboração dos colegas, divertiam-se e escreviam as palavras com cuidado e interesse que normalmente não manifestam. As horas pareceram passar rápidas e ao finalizarmos atividade as crianças pediram para desenharem os objetos que fizeram parte do texto. Um dos alunos mesmo mostrando dificuldades acentuadas na leitura, desenhou os objetos na ordem que foram apresentados, o que demonstra que construiu mentalmente o texto.

A Partir do exposto, ações desenvolvidas com valorização do lúdico, utilizando materiais criativos possibilitam a aquisição de conhecimentos e proporcionam um ganho significativo na construção cognitiva. A ludicidade enquanto uma proposta didático-pedagógica possibilita o desenvolvimento da linguagem oral, do pensamento, da imaginação, da socialização, da iniciativa, da cooperação e da auto-estima. São atividades que proporcionam um elo com a realidade vivida pelos alunos através do faz-de-conta o que possibilita uma interpretação da realidade na qual estão inseridos.

A escrita e a leitura são atividades complexas que podem ser desenvolvidas de forma lúdica, pois as evidências tem mostrado que essa competência não está sendo bem desenvolvida apenas por práticas convencionais de ensino da língua, mas também por experiências significativas de aprendizagem. Portanto, proporcionar um desenvolvimento da aquisição da leitura e da escrita de forma competente tem sido um grande desafio para nossas escolas que poderá ser encarada como uma atividade não apenas de cópias e reproduções, mas sim como atividades de descobertas e criatividade que fazem parte das atividades lúdicas que não estão presentes apenas no ato de brincar, mas também no ato de ler.

Conclusão

A partir do trabalho realizado, por meio de uma demanda das atividades de apoio do PIBID (Pedagogia na escola, pode-se concluir que, além de fomentar o estudo e a reflexão acerca da ludicidade e da literatura infantil para as bolsistas, também foi significativa a realização da atividade prática com as crianças.

Nesse sentido, as ações desenvolvidas com valorização do lúdico tornam-se envolventes e ao, propor diferentes formas de aprender, realiza-se ações que pressupõem a busca de informações e a proatividade, tanto das crianças, como das bolsistas envolvidas. Portanto, o comprometimento conjunto pode resultar em benefícios para todos os envolvidos sendo que esta prática: “*Caixa contadora de Histórias*” evidencia uma contribuição para conhecimentos significativos de maneira lúdica e criativa.

Referências

- BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 2. ed. Cortez: São Paulo, 1997.
- FARACO, Carlos Emílio; MOURA, Francisco Marto de. **Literatura Brasileira**. 17. ed. São Paulo: Ática, 1989.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4. ed. São Paulo : Atlas, 2002.
- HORN, Cláudia Inês. **Pedagogia de brincar**. Porto Alegre: Contexto, 2012.
- OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino. (Org.). **Geografia em perspectiva**. São Paulo: Contexto, 2002.