

CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIAL**PROJETO DE LITERACIA: INCENTIVO À LEITURA POR MEIO DE ATIVIDADES LÚDICAS**

Gabriella Cristhina Martins¹
Jordana de Aquino Gomes¹
Kamila Maria de Jesus Torres¹
Rayssa Borges de Oliveira¹
Meire Borges de O. Silva²

Resumo

O presente relato tem como objetivo descrever como se deu o projeto de extensão desenvolvido pela turma do 3º período do curso de Pedagogia. A atividade provocou reflexões sobre como proporcionar um ambiente estimulador para a leitura, onde se é possível através de práticas lúdicas e a literacia, a estimulação do desenvolvimento global e integral dos alunos, levando ao autoconhecimento e o conhecimento mútuo entre alunos/alunos, alunos/professor. Foi desenvolvido a partir da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) e da Política Nacional de Alfabetização (BRASIL, 2019), contemplando os conceitos de Literacia e Letramento por elas tratados. Elaboramos uma estratégia de engajamento e interação com as crianças para que as mesmas desenvolvessem a relação com a leitura e entendessem sua importância. Este trabalho foi dividido em 3 etapas: estudo e elaboração do projeto de intervenção, contato com a instituição, análise dos alunos para identificar suas potencialidades e fragilidades e a intervenção com desenvolvimento do projeto lúdico. Concluímos que quando as crianças estão engajadas em atividades lúdicas, elas estão ativamente envolvidas, explorando, experimentando e construindo conhecimento de forma mais significativa

Palavras-chave – Leitura; Lúdico; Literacia; Letramento

INTRODUÇÃO

O relato apresentado trata-se do desenvolvimento do projeto de incentivo à leitura com crianças do 1º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal Pastor Miguel Moreira Braga, projeto esse que contempla os conteúdos das disciplinas de Alfabetização: Conteúdo e Métodos, Educação Psicomotora e Ludicidade e Educação para a Inclusão. A história escolhida para ser trabalhada foi “O Pato Poliglota” de autoria de Ronaldo Simões Coelho e ilustrações de Elcerdo, que já estava sendo trabalhado com os alunos dentro da sala de aula.

O trabalho fundamenta-se na intervenção lúdica para estimulação a leitura através do referido projeto didático e sua possível prática em sala de aula, mostrando a importância do lúdico na alfabetização e letramento. Contando com o desenvolvimento

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA.

² Mestranda. Docente na UniEVANGÉLICA. Orientadora da atividade e do relato de experiência.

CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

de um ambiente alfabetizador, baseando-se nas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) e na Política Nacional de Alfabetização (BRASIL, 2019).

O projeto foi idealizado de forma a chamar a atenção das crianças dando importância ao lúdico na alfabetização, no letramento e na literacia, elementos estes que, de acordo com a proposta, contribuem para formação de atitudes sociais como respeito mútuo, cooperação, relação social e interação, auxiliando na construção do conhecimento. O ambiente lúdico é o mais propício para a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento, por isso o brincar pedagogicamente deve estar presente no dia a dia da criança.

O projeto teve como objetivo junto às crianças, proporcionar um ambiente estimulador para a leitura, onde se é possível através de práticas lúdicas e a literacia, a estimulação do desenvolvimento global e integral dos alunos, levando ao autoconhecimento e o conhecimento mútuo, além de ampliar momentos voltados para apreciação da criança em relação a leitura promovendo uma relação duradoura e imprescindível com esta prática.

PERCURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

Baseando-nos nas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) e na Política Nacional de Alfabetização (BRASIL, 2019) e a partir dos conceitos de Literacia e Letramento por elas tratados, elaboramos uma estratégia de engajamento e interação com as crianças para que as mesmas desenvolvessem a relação com a leitura e entendessem a importância desta para a vida, principalmente no dia a dia

O projeto foi dividido em 3 etapas: estudo e elaboração do projeto de intervenção, contato com a instituição para análise das fragilidades e potencialidades das crianças buscando compreender o perfil da turma para adequação do projeto, e finalmente a intervenção e desenvolvimento da proposta que foi desenvolvida no período vespertino..

No dia da intervenção propriamente dita, organizamos três momentos: o primeiro com um teatro encenando a história de um livro já trabalhado em sala pela professora, “O Pato Poliglota”. Em seguida realizamos atividades psicomotoras que despertaram vários desafios de movimento corporal e que deram ainda mais sentido à leitura trabalhada. Neste momento foram dois circuitos em forma de brincadeira onde puderam pular e imitar

CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

os animais contidos na história, e por último, a música sobre os animais onde podemos dançar juntos e imitar cada um deles.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Aproximar o lúdico da prática psicomotora, além de ser uma abordagem muito eficaz para promover uma aprendizagem prazerosa e significativa para as crianças, ficou claro que ao utilizarmos o teatro como recurso, despertamos o interesse das crianças mesmo contando uma história que elas já conheciam. Isso proporcionou uma conexão com o conhecimento prévio delas e estimulou a imaginação, a criatividade e a capacidade de concentração.

Os circuitos em forma de brincadeira promovem a atividade física, a coordenação motora e a imitação dos animais presentes na história. Essas atividades estimulam o desenvolvimento físico e sensorial das crianças, além de promover a interação social e o trabalho em equipe.

E, por fim, a música sobre os animais possibilitou uma experiência de dança e expressão corporal, permitindo que as crianças se movimentassem e imitassem cada animal de maneira divertida. A música tem o poder de despertar emoções e criar um ambiente propício para a aprendizagem e a interação. É evidente que esses três momentos foram essenciais para proporcionar uma aprendizagem completa e interessante para as crianças. Ao incorporar o lúdico, foi permitido que elas se engajassem de maneira mais eficaz, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade, está relacionada a jogos e brincadeiras, e é uma forma divertida e prazerosa de aprendizado. Quando as crianças estão engajadas em atividades lúdicas, elas estão ativamente envolvidas, explorando, experimentando e construindo conhecimento de forma mais significativa. O brincar proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais, permitindo que as crianças se expressem, resolvam problemas, trabalhem em equipe e estimulem a criatividade.

Nas atividades que envolveram o movimento corporal, as crianças exploraram o espaço, desenvolveram habilidades, aperfeiçoam a coordenação, equilíbrio, lateralidade,

CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

entre outros aspectos: consciência corporal, autoestima, controle emocional e interação social.

Ao integrar atividades lúdicas e psicomotoras na alfabetização envolvendo a literacia, foi possível criar um ambiente de aprendizagem rico e estimulante, no qual a criança pode se desenvolver de maneira integral. Através do brincar, a criança vivencia experiências concretas, consegue assimilar e aplicar conceitos e habilidades aprendidas de forma mais efetiva. Ao planejar atividades lúdicas psicomotoras, é fundamental considerar os aspectos didáticos, levando em conta os objetivos de aprendizagem, os conteúdos a serem explorados e as necessidades individuais das crianças. Dessa forma, é possível criar experiências significativas que promovam o desenvolvimento integral das crianças, confiantes para uma vida saudável tanto física quanto mentalmente.

Assim, podemos concluir que nossa contribuição junto à turma envolvida foi rica, pois levou em conta os conhecimentos prévios dos estudantes, como algo que precisa ser levado em consideração na hora de um planejamento, assim como avançamos na compreensão de que as atividades lúdicas psicomotoras podem ser facilmente incorporadas enriquecendo o desenvolvimento integral das crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Política Nacional de Alfabetização**. Brasília: MEC, Sealf: 2019.

COELHO, Ronaldo Simões. **O Pato Poliglota**.