

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: ENSINO DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA COM ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL COM ATIVIDADES LÚDICAS

¹Beatriz Ribeiro Peixoto; ²Alexandre Oliveira; ³Eliane Aparecida Toledo Pinto;

⁴Juliana Xavier de Oliveira

¹ Discente do Curso de Pedagogia, Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

² Professor Mestre do Centro de Ciências Humanas, Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

³ Professora Doutora do Centro de Ciências Humanas, Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

⁴ Professora preceptora da Escola Estadual João Simões Netto

RESUMO

A residência pedagógica é um projeto de extensão oferecido pela CAPES, que visa o aprimoramento do estudante em contato direto com a realidade escolar, trabalhando diretamente com alunos e professores nas escolas estaduais. Realizado pela UNISAGRADO, com alunos do curso de pedagogia do 3º e 4º ano, nos anos de 2018/2019. Tem como objetivo aprimorar e colaborar com o que é visto na universidade, vinculado com a prática na sala de aula. Utilizado metodologia prática, aplicado com grupos de alunos dos níveis pré-silábicos e alfabéticos, no qual foram realizadas atividades ao longo do ano de 2019. Visando as temáticas de língua portuguesa e matemática com alunos do 1º ano do ensino fundamental na E.E João Simões Netto é visto a evolução semanal do aluno. Conclui-se que o aluno sendo acompanhado em sala de aula semanalmente tem uma evolução positiva, os discentes do 1º ano do fundamental conseguiram aprimorar significativamente leitura, escrita e matemática, com as atividades lúdicas.

Palavras- chave: Alfabetização, leitura, escrita, atividades lúdicas.

INTRODUÇÃO

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". No dicionário, tem como significado de Lúdico: o que se referem a jogos, brinquedos e divertimentos: o aspecto lúdico da aprendizagem. ”

Na escola, as atividades lúdicas são um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades. Os docentes acabam por focar somente na alfabetização tradicional

esquecem-se de que cada criança possui um desenvolvimento e precisam de estímulos, para alcançar a alfabetização, acabam por deixar essas atividades de lado esquecendo-se que estes são instrumentos importantes de alfabetização. As atividades lúdicas ainda geram regras, tempo e atenção. Muitas vezes as atividades são encaradas como brincadeira pelas crianças, o que torna o desenvolvimento das mesmas, muito mais leve. As brincadeiras permitem que o professor trabalhe com o concreto ou abstrato, inúmeras maneiras das crianças realizarem determinadas atividades, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido.

[...] a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso”. No “brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. (VYGOTSKY,1991, p 84)

Segundo Vygotsky, o/a educando/a deve se sentir motivado, para isso a utilização do lúdico é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, mas também para que ocorra um crescimento intrínseco do ser humano. Sendo assim, os jogos e brincadeiras são excelentes métodos de mediação entre o prazer e o conhecimento.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

O lúdico tem o poder de transformar a visão da criança sobre o mundo, colaborando para maior associação do aprendizado com o prático, transformando isso em conhecimento e sendo agregado valor a todas as informações. Colaborando para o objetivo do projeto em perceber a evolução dos alunos do 1º ano, utilizando metodologias distintas das tradicionais.

METODOLOGIA

O projeto foi aplicado com alunos dos 1º ano do ensino fundamental no decorrer do ano de 2019 na Escola Estadual João Simões Netto na cidade de Bauru, pela aluna do 3º ano do curso de pedagogia do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO); através de metodologia prática realizando atividades lúdicas de português e matemática com os alunos que estão em fase de alfabetização. Assim, utilizando essas ferramentas para um aprendizado mais divertido e tendo uma maior assimilação dos conteúdos ministrados. As atividades foram aplicadas dividindo em grupos, com aqueles com maior dificuldade e com os que possuem maior facilidade, para ir adaptando o tempo de realização de atividade. Os jogos foram confeccionados pela própria aluna residente, sempre focando o entreter e o ensinar, compreendendo também a pouca idade dos alunos e adaptando as atividades ao universo dos mesmos.

Atividades com o Alfabeto móvel, Bingo das letras, Jogo da memória alfabética, O jogo do dado e Tapete dos números, foram aplicados em pequenos grupos com toda a sala. Cada grupo ficava em média 30 minutos praticando as atividades. Às dúvidas eram sanadas

no decorrer das aulas/atividades. Foi utilizado este método, pois na sala há alunos pré-silábicos, silábicos e alfabéticos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao aplicar as atividades percebe-se o grande interesse dos discentes na participação destas, independente se o aluno fosse pré-silábico, silábico ou alfabético. Aplicando o alfabeto móvel e o Bingo das letras, as crianças ao terminarem as atividades já conseguiam diferenciar com maior clareza o que é consoante e vogal o que no início era uma dificuldade. Assim, como no bingo o significado e o significante, pois era preciso atrelar a figura com o nome dela.

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras. (KISHIMOTO, 1994, p.115).

No jogo da memória e no Jogo do dado, o mesmo acontece, pois os discentes se concentraram para a realização das atividades e são instigados a participar. O tapete dos números, uma atividade de matemática, propiciou uma aprendizagem significativa, pois as crianças se interessaram muito pela disciplina e conseguiram realizar as adições e subtrações sem grandes dificuldades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aplicando as atividades: “Alfabeto móvel”; “Bingo das letras”; “Jogo da memória alfabética”; “O jogo do dado”; “Tapete dos números” percebe-se o desenvolvimento, psicológico, social e cognitivo das crianças. Essas metodologias que fogem do tradicional são estratégias de desenvolvimento, pois as crianças se sentem envolvidas e aprendem sem que seja algo maçante e cansativo para os mesmos, além que todos se ajudarem na realização das atividades. Segundo Vygotsky (1984) a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem.

Além deste um ano de residência que para o aluno de licenciatura é de inúmeras descobertas. É possível perceber que o trabalho em conjunto, gera desdobramentos extremamente positivos para ambas as partes, pois há troca de conhecimento, experiências e mudanças pessoais e profissionais que serão utilizadas em diversos momentos da carreira. Todo conhecimento quando compartilhado, transforma toda uma sociedade e realidades, trás mudanças que somente o ensino tem o poder de concretizar.

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1994.
VELASCO, C. G.. **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.
VYGOTSKY, L.S. 1991. **Pensamento e Linguagem**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 135 p.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão da bolsa de aprimoramento e a realização deste programa, a UNISAGRADO pela oportunidade de participação no mesmo, à Escola Estadual João Simões Netto por ter me dado abertura e autonomia para lecionar e aos professores residentes e orientadores pelo apoio e atenção durante o período da residência.