



O LÚDICO COMO ESTÍMULO À LEITURA E À ESCRITA UM ESTUDO SOBRE O PROJETO DE EXTENSÃO ALMANAQUE

Marielle Rizzo Muniz¹ (UCDB)

Angela Cristina Catonio² (UCDB)

RESUMO

Este trabalho apresenta a importância da leitura e da escrita para a formação das crianças e dos jovens, e mostra a atividade lúdica como um ato positivo a ser adotado pelas escolas para transmitir conhecimento. O prazer pela leitura e pela escrita é criado por meio de estímulos, como a utilização de atividades lúdicas, que mostra a força que tem quando se incentiva as crianças e os jovens por meio de brincadeiras, fazendo-o adquirir conhecimento e criarem o hábito de ler e escrever sem que sejam obrigadas. Apresenta também uma breve explicação sobre as atividades de incentivo à leitura e à escrita que o Projeto de Extensão Almanaque da Universidade Católica Dom Bosco – UCDB – leva à comunidade e às crianças do Ensino Infantil e Fundamental, em escolas públicas e particulares de Campo Grande – Mato Grosso do Sul.

PALAVRAS-CHAVE: *Leitura; Escrita; Lúdico; Projeto Almanaque.*

ABSTRACT

This work shows the importance of reading and writing for the formation of children and teenagers, and shows the ludic activity as a positive act to be adopted by schools to transmit knowledge. The pleasure by reading and by writing is created by means of stimuli, such as the use of playful activities, which shows the strength that has when it encourages children and teenagers by means of games, making it acquire knowledge and develop the habit of reading and writing without being forced. Also presents a brief explanation about the activities to encourage reading and writing that the Extension Projeto Almanaque of Universidade Católica Dom Bosco - UDCB - leads the community and the children in Nursery and Elementary Schools, in public and private schools in Campo Grande - Mato Grosso do Sul.

¹ Graduada no curso de Letras pela Universidade Católica Dom Bosco. marielle.muniz@hotmail.com

² Professora Me. da Universidade Católica Dom Bosco e orientadora deste artigo. angelacatonio@uol.com



KEY- WORDS: *Reading; Writing; Playful; Projeto Almanaque.*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como principal objetivo mostrar as possibilidades mais prazerosas de cumprir o planejamento do professor e como atrair a atenção dos alunos para os conteúdos a serem ensinados, gerar ações que favoreçam a autonomia dos educandos e contribuam com sua aprendizagem e formação. Tem também o objetivo de analisar a importância do “brincar” na educação, tendo como tema o incentivo à leitura e à escrita para mostrar que transmitir conhecimento pode ser feito por meio de atividades lúdicas.

A motivação para a realização desta pesquisa, abordar os aspectos do incentivo à leitura e à escrita por meio do projeto de Extensão Almanaque, deve-se ao fato da leitura ser um papel importante na aprendizagem das crianças e jovens, e as formas que o mesmo aborda a leitura e a sua importância, dá relevância à prática docente e ao incentivo dos mais jovens e futuros leitores a conhecer a amplitude de diversos temas interligando-os ao interesse cultural e social por meio de atividades lúdicas.

O Projeto Almanaque faz parte dos programas de extensão interdisciplinar de suporte didático da Universidade Católica Dom Bosco – UCDB – e tem como objetivo geral incentivar à leitura e à escrita por meio de atividades lúdicas, aproximando ensino, pesquisa e extensão. Visa ao desenvolvimento das crianças de maneira prazerosa, além de oportunizar a experiência da prática pedagógica dos acadêmicos extensionistas que, na sua maioria, cursam Licenciatura.

2. LEITURA E ESCRITA

Ler significa ver, decifrar, decodificar e interpretar o sentido. Ler faz com que o indivíduo adquira conhecimento, cultura, lazer e estimula a imaginação. A família quando incentiva e envolve as crianças e os jovens para o mundo da leitura, dá o exemplo e possibilita uma boa dinâmica (leitura, escrita, interpretação), inclusive escolar, e a escola tem uma parcela significativa no processo de aprendizagem e na formação de leitores, pois é lá que os alunos passam boa parte do tempo, por isso seu dever de incentivo é tão valioso quanto o da família.

As pessoas ainda são ensinadas e habituadas a ler por obrigação, apenas porque precisam aprender determinado assunto. É preciso despertar o gosto pela leitura desde a infância e este

compromisso não é só da família, mas também da escola: estimular o gosto pela leitura e criar condições para que o indivíduo aprenda por meio de seus próprios interesses e dúvidas. Desenvolver o gosto e o prazer pela leitura nos jovens torna-os capazes de compreender diferentes gêneros textuais, os quais irão assimilar no decorrer da vida escolar e fora dela.

A importância da leitura na escola vai além do estudo de língua portuguesa e literatura. O jovem pode aprender a fazer análise de outros materiais ao ter facilidade para ler e interpretar, e isto pode ajudá-lo em diversas áreas do saber, como geografia, história, ciências e até matemática. É por meio da literatura que o professor mostra ao aluno que não é preciso apenas a sala de aula para aprender determinados assuntos.

A literatura tem a capacidade de atender a nossa necessidade de sair da realidade, entrar num mundo de fantasias e poder estar metaforicamente em dois lugares ao mesmo tempo. Os livros e a literatura proporcionam novas descobertas de maneira prazerosa, de modo a aperfeiçoar a comunicação com o mundo e a formar leitores capacitados e independentes na compreensão de algum texto, contribuindo para a sua inclusão e interação na sociedade.

Sabendo que “a leitura é a extensão da escola na vida das pessoas. A maioria do que se deve aprender na vida terá de ser conseguido através da leitura fora da escola. A leitura é uma herança maior do que qualquer diploma” (CAGLIARI, 2001, p. 148), deve-se incentivar as crianças e os jovens para que eles possam ter o interesse de pesquisar novas leituras. É importante fazer com que compreendam as ideias de um texto para ir além da sala de aula.

Quando a criança passa do Ensino Infantil para o Ensino Fundamental, começa a ter um contato maior com a literatura, e para que as leituras sejam agradáveis o professor tem que ter estratégias que as conquistem e façam dar continuidade a esta prática. O fato de saber ler não as transforma em leitoras competentes, pois, somente quando são desafiadas a fazer leituras mais amplas que se tornam leitoras por excelência. Levá-las à biblioteca da escola, ou mesmo trazer os livros para a sala de aula, é o começo para interessantes trocas de informações.

Trabalhar a leitura de maneira diferenciada tem a vantagem de dar-lhes o prazer da leitura, estimula e desenvolve com facilidade a escrita, aumenta o vocabulário, auxilia na memorização, etc. A partir dos objetivos a serem alcançados pela leitura se constrói um sentido para o texto, trazendo aos jovens novas visões e compreensões do contexto que vivem. Segundo Smith (1989 *apud* BRAGA 2002,

p. 27) “o significado da palavra ‘leitura’ depende de tudo que está ocorrendo, não somente do que está sendo lido, mas do porquê”.

Ler e escrever são atos linguísticos, ou seja, a compreensão da escrita e suas funções são fundamentais para a alfabetização e para as práticas de leitura. Leitura é a prática de quem escreve, e letramento é mais que alfabetizar e ensinar a ler e escrever: são dois elementos que precisam de contexto para ter sentido. A escrita é um processo de formação de conhecimento que com o ato de ler transforma o indivíduo. Tfouni (1995) afirma que a escrita é:

O resultado tão exemplar da atividade humana sobre o mundo, que o livro, subproduto mais acabado da escrita, é tomado de uma metáfora do corpo humano: fala-se nas “orelhas” do livro; na página de “rosto”; nas notas de roda-“pé”, e o capítulo nada mais é que a “cabeça” em latim. (TFOUNI, 1995, p.10).

O letramento tem por objetivo centralizar-se no social, existindo na sociedade “graus de letramento”. Com isso, vê-se que os indivíduos que têm maior contato com a literatura, dialoga e escreve, tem um nível de letramento maior, pois eles não apenas decifram o que está escrito, mas compreendem o contexto e aprendem a interpretar. “Aprender a ler e escrever [...] tem consequências sobre o indivíduo e alteram seu *estado* ou *condição* em aspectos sociais, psíquicos, culturais, políticos, cognitivos, linguísticos e até mesmo econômicos” (SOARES, 2009, p. 17-18, grifos da autora).

Em sala de aula é importante que os alunos sejam conscientizados a respeito da organização e do desenvolvimento da leitura e da escrita. É preciso mostrar a eles suas a importância desse ato e serem incentivados a refletir as atividades de escrita, pois, depois que se aprende a escrever é preciso elaborar, compreender, reescrever para que se chegue ao resultado final com uma boa produção. De acordo com Vygotsky (1994, p.133),

O ensino tem que ser organizado de forma que a leitura e escrita se tornem necessárias às crianças [...] deve ter significado [...] deve ser incorporada a uma tarefa necessária e relevante para a vida. Só então poderemos estar certos de que ela se desenvolverá não como hábito de mão e dedos, mas como uma forma nova e complexa de linguagem.

Quando o professor aplica atividades de fixação, com perguntas antes e após a leitura de um texto, ajuda o aluno a compreender o que o texto está dizendo. O aluno que, com a ajuda do professor

aprende a se organizar, consegue analisar, entende com certa facilidade o texto e responde o que se pede na atividade proposta. É preciso

O ato de decifrar ou interpretar bem o sentido do que se está lendo ajuda a formar seres pensantes, dotados de senso crítico, competentes e preparados para a vida, visto que, ao armazenar conhecimento em nossa memória, futuramente eles podem ter um significado importante, servindo como base para se ter mais desenvoltura nas habilidades de leitura. É necessário que sejam feitas leituras de mundo e não apenas de obras literárias, sempre questionando e buscando compreender o que se lê. Para Nicolau (2000) ler e escrever não são atos automáticos, eles são processos educativos que precisam ter significado.

Para as crianças e os jovens, as histórias proporcionam prazeres singulares: ler além das palavras e imagens, ter dúvidas, questionar, ter irritação, bem-estar, medo, tranquilidade, alegria, tristeza, riso, rejeição, aceitação dos acontecimentos que são estranhos ou que se identificam, entre outros. São esses sentimentos, essas histórias, que favorecem as descobertas conhecendo dessa maneira o que eles gostam e o mundo que os rodeia, e faz com que a leitura seja significativa, verdadeira e única.

Segundo Lajolo (1997, p.106) “É à literatura, como linguagem e como instituição, que se confiam os diferentes imaginários, as diferentes sensibilidades, valores e comportamentos através dos quais uma sociedade expressa e discutem, simbolicamente, seus impasses, seus desejos, suas utopias”. Para ela, o desenvolvimento do processo de leitura é fundamental para a formação do indivíduo, e mesmo que alguém nunca escreva um livro, tornar-se um leitor competente é de grande importância, pois, no decorrer da vida, irá ler muitos livros, seja na escola, na sua vida profissional e até mesmo na sua vida pessoal.

Uma maneira de colocar em prática todo o processo de incentivo a leitura e escrita é, além de auxiliá-los da melhor maneira, trazer para a sala de aula atividades diferente. Uma atividade lúdica, uma brincadeira, com um contexto situacional que os desafiem a pensar, um material que os permitam trabalhar diversas aprendizagens torna a aula atrativa e a aprendizagem divertida. E o projeto de Almanaque tem como objetivo geral incentivar a leitura e a escrita levando às crianças e aos jovens o texto escrito como forma de ampliação de seus conhecimentos.

O grande desafio é fazer com que a leitura, pouco vivenciada pela maioria das crianças e jovens, seja um momento de prazer. A organização do trabalho educativo desenvolvido pelo projeto permite que

os estudantes experimentem e organizem estratégias de leitura e competências que sirvam de objeto para aprendizagem efetiva e duradoura.

3. O LÚDICO NA AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO

Atividades lúdicas envolvem as mais variadas áreas de estimulação, podendo criar diversas situações em que as crianças e os jovens estarão com corpo e mente envolvidos, aprendendo e se socializando ao mesmo tempo; lendo, escrevendo e desenvolvendo o raciocínio, a criatividade e a compreensão do mundo. Lúdico é brincadeira e brincar significa divertir-se, entreter-se, distrair-se, comunicar-se, ter o prazer do brincar e ao mesmo tempo de ser levado a sério.

São exemplos de ações lúdicas: teatros, músicas, dinâmicas, contação de história, jogos e as demais atividades que possam unir o real e o imaginário, e o trabalho com o lúdico proposto pelo projeto Almanaque, além dessas ações, permite criar e gerir situações de aprendizagem mais condizentes com a diversidade e tornar realidade a necessária avaliação formativa, porque faz da observação e do controle uma nova e melhor forma de se atribuir valor e promover as produções de cada criança.

Quando se lida com o lúdico no ambiente escolar uma das primeiras condições a desenvolver é a aceitação das perdas e dos ganhos, e mostrar que o aprendizado no jogo com regras é também uma maneira de ganhar conhecimento, por isso os jogos fazem com que as crianças e os jovens internalizem melhor conceitos, regras e suas relações interpessoais.

É diante das atividades lúdicas que as crianças e os jovens se envolvem e dão o melhor de si, de modo que eles começam a se expressar, ouvir, respeitar e/ou discordar das opiniões; exercem a liderança e são liderados, se colocam limites, planejam, organizam estratégias, analisam os grupos, observam os erros e acertos, comemoram e resolvem os desafios que surgem. “Com o jogo, podemos trabalhar o desenvolvimento físico, intelectual, artístico, criativo, dos sentidos, afetivo, social e ético” (DOHME, 2008, p.22).

O lúdico deixa de ser apenas considerado como brincadeira e passa a ser essencial para o comportamento humano, que traz divertimento e a possibilidade de aprender. Para Luckesi o lúdico é uma atividade plena que possibilita a autonomia de cada ser humano para a vida, com isso ele argumenta:

[...] tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a “plenitude da experiência”. [...] O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela

possibilita a quem a vivencia em seus atos. [...] Brincar dá prazer a quem se dispõe a vivenciar essa experiência. (LUCKESI, 1998, p. 27).

Assim como a leitura e a escrita formam cidadãos reflexivos, estimula a mente e a capacidade de lidar com o mundo externo, Dohme enfatiza que o jogo é capaz de formar cidadãos participativos na sociedade trabalhando tanto com o desenvolvimento pessoal (autodescoberta, autonomia e autoestima), quanto com o desenvolvimento cooperativo (convívio, cooperação e habilidade de liderar e ser liderado), mostrando que o jogo “colabora tanto no aperfeiçoamento físico, como na destreza, no equilíbrio e acuidade dos sentidos, como aperfeiçoamento mental, desenvolvendo a atenção, a memória, o raciocínio e a lógica e, ainda, aperfeiçoamento social, como o convívio com regras e a vida em equipe” (DOHME, 2008, p.22)..

Para Kishimoto o lúdico é um auxílio ao desenvolvimento da linguagem, da imaginação, das expressões da criança; é o momento que pode ser observado o que a criança faz, adquirindo conceitos de convívio significativos. “É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando [...]” (KISHIMOTO, 2008, p.13).

O educador é quem media, organiza e propicia situações que mostram que o lúdico a ser trabalhado em sala não é apenas um momento de diversão e sim de aprendizado; é quem tem a experiência e sabe que ensinar é orientar, indicar o rumo, instruir; é quem convida os educandos a explorar, descobrir, encontrar um significado no que está sendo ensinado e aprendido. Cabe ao educador criar um ambiente onde tenha elementos de motivação e que proporcionem momentos de leitura, de raciocínio, trabalhos em equipe.

Atividades como jogo da memória e jogo da sequência ajudam e estimulam a memória; quebra-cabeça, palavras cruzadas e trilhas com perguntas desenvolvem o raciocínio; jogo de montar palavras aumenta o vocabulário; tabuleiro de opiniões desenvolve o sendo crítico, entre outras atividades que ajudam no aprendizado, cita-se a dinâmica “morto-vivo”, que pode ser vista como uma atividade sem objetivo, tem o de criar nos educandos atenção, agilidade, observação, integração com a sala, percepção auditiva e reflexos rápidos. A questão é: o educador precisa ter um olhar diferenciado para elaborar as atividades e encontrar nelas um meio de ensinar de modo mais divertido o que se pretende transmitir.

O lúdico é também uma maneira eficiente de unir uma atividade agradável e motivadora com o conteúdo educacional que o educador pretende transmitir. Para Dohme trabalhar com o lúdico é simples, “é analisar um jogo pelo exercício de sociabilidade que ele provocará, preocupar-se em adaptar ou criar um jogo para despertar a vontade de conhecer determinada disciplina, de treiná-la ou mesmo avaliá-la” (DOHME, 2008, p.15).

A maioria das crianças e dos jovens vai à escola somente porque os pais mandam ou para ficar com os “amigos”. Elaborar projetos educativos, mas diferente da rotina, faz com que a escola seja um espaço em que eles sintam prazer por estar e não por que têm que estar. Para Almeida (1998) o trabalho com jogos deve ser mais que um divertimento e menos que um trabalho. É ter o equilíbrio entre esforço, prazer, instrução, diversão, educação, vida, divertimento e desafio.

O jogo como condutor de um determinado conteúdo motiva os educandos e também os educadores, mas não dá para ser trabalhado todos os dias, é preciso haver equilíbrio entre jogar e ensinar, pois, ainda hoje, alguns pais e escolas veem o jogo como um momento de lazer e não de aprendizado. O fundamental é que as crianças e os jovens sejam estimulados a pensar independente de qual é a atividade e do modo como está sendo realizada; mostrar aos pais e à escola seus benefícios.

A finalidade do projeto Almanaque é incentivar por meio de atividades lúdicas o gosto pela leitura e pela escrita, e mostrar que o ato de ler e escrever transforma a literatura em algo natural para os educandos. Além de transmitir conhecimento de maneira diferente, o projeto mostra que por meio da brincadeira os educandos têm novas descobertas e proporciona o desenvolvimento de diversas habilidades como memorização e a capacidade de compreensão do que ouve, lê, fala e escreve.

Mais do que trazer vantagens para os extensionistas, ao levar suas atividades nas escolas, o Almanaque as incentiva a realizar projetos que dão continuidade ao que foi iniciado por ele, e de acordo com Dohme (2008) as atividades lúdicas desenvolvidas em sala ajudam o educador a conhecer seus educandos, e também permite que ele veja sua turma com outros olhos, pois os conceitos são modificados dependendo do comportamento de cada um durante as atividades.

Para Luckesi (1998, p. 29) “a atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros”. Logo, a atividade lúdica tem a tendência de fazer com que as pessoas mostrem como elas são, o que é difícil de demonstrar



e identificar no dia a dia. É no período de desenvolvimento das atividades que o educador pode observar cada um de seus educandos, ver as qualidades e defeitos, e como eles se relacionam.

4. PROJETO ALMANAQUE

O projeto “Almanaque: faces da leitura” é um projeto de Extensão interdisciplinar da Universidade Católica Dom Bosco (UCDB) que promove a articulação do conhecimento gerado pelo ensino com as atividades da extensão, em função dos problemas, demandas e das necessidades percebidas na comunidade escolar de Campo Grande/MS, atuando no incentivo à leitura e à escrita.

Para que esse incentivo seja positivo, é preciso saber fazê-lo. Pesquisar todo e qualquer tipo de material que fale sobre educação é importante dentro do projeto que tem como base livros, revistas, jornais, gibis, filmes, teatro e poesia, utilizados de modo lúdico e educativo, despertando o prazer pela leitura.

O projeto promove, também, momentos de leitura e interpretação de textos a partir de histórias em quadrinhos, histórias curtas, contos pertinente à temática explorada a cada encontro. O trabalho em equipe, o respeito pelo outro, o desenvolvimento lógico, que envolve o raciocínio, a conscientização, imaginação, entre outros fatores, são trabalhados de modo a destacar a capacidade intelectual do educando.

O projeto teve início no ano de 2000, elaborado pela professora Me. Bárbara Ann Newman³. No início, o projeto chamava-se Gibiteca e funcionava em uma casa também chamada Gibiteca, por possuir um grande acervo de gibis, e era administrada por Ronilço Cruz de Oliveira⁴.

Cada acadêmico extensionista desenvolvia um projeto de educação ou orientação dirigida às crianças participantes que, na sua maioria, não tinha acesso a qualquer tipo de literatura. Além disso, a proposta deste trabalho era um espaço alternativo de lazer destinado a eventos culturais, artísticos e educacionais.

Essas atividades eram realizadas no contraturno escolar dos participantes. O material didático utilizado para a montagem das atividades era providenciado pela UCDB e havia uma colaboração da prefeitura para o lanche.

³Professora Me. da Universidade Católica Dom Bosco e primeira coordenadora do projeto Gibiteca.

⁴Psicólogo e administrador da Gibiteca.

No segundo semestre do ano 2000 assumiu a coordenação do projeto Gibiteca a professora Me. Angela Cristina Catonio⁵ que ampliou os objetivos, sendo eles:

- estimular a produção de textos como potencializadora de opiniões e ideias;
- proporcionar acesso aos mais variados tipos de textos, principalmente ao texto em quadrinho como mais um meio de aprendizagem;
- favorecer a identificação dos conteúdos semânticos da linguagem dos quadrinhos;
- desenvolver habilidades de expressão oral e escrita;
- reconhecer conteúdos didáticos nos gibis;
- incrementar a leitura no âmbito escolar;
- estimular a prática da leitura como prioridade no processo de aprendizagem;
- enriquecer o conteúdo interdisciplinarmente, visando o aprendizado global;
- propiciar ao educando enfoques básicos de aspectos filosóficos, morais, éticos e sociais, visando atender à formação geral do aluno;
- oferecer oficinas diversas (pinturas, desenhos, redação, acompanhamento escolar, etc.) às crianças e jovens.

No ano de 2004 o projeto começou uma parceria com a instituição MSMT – Casa Dom Bosco que tem a finalidade de proporcionar bem-estar às crianças e os jovens do Bairro Taquaral Bosque em Campo Grande/MS e demais bairros da região.

Em 2007, o projeto deixou de ter a parceria com o espaço da Gibiteca e passou a ser chamado de Gibimania. Nesse mesmo ano o projeto passou a ter um convênio com a Fundação de Cultura de Mato Grosso do Sul (FCMS), que cede um espaço da Biblioteca Estadual Pública Dr. Isaias Paim para a produção das atividades.

Em 2009 a Fundação Municipal de Cultura (FUNDAC) passou a disponibilizar um espaço para a realização das atividades do projeto Gibimania na sala de leitura do Parque Florestal Antônio de Albuquerque, mais conhecido como Horto Florestal.

No ano de 2011 o projeto passou a utilizar, além do gibi, livros, revistas, jornais, entre outros meios e passou a ser chamado “Almanaque: faces da leitura”. Em 2013, mais um espaço foi aberto, e o

⁵Professora Me. da Universidade Católica Dom Bosco e atual coordenadora do projeto Almanaque.



projeto Almanaque juntamente com o “Programa de Convivência e Fortalecimento de Vínculos Criança Ativa”, que passou a atender a comunidade em torno da UCDB.

Atualmente, o projeto conta com a participação de doze (12) acadêmicos extensionistas de vários cursos de graduação, entre eles: Letras, História, Biologia, Arquitetura, Enfermagem e outros vinculados à UCDB. É importante salientar que a professora coordenadora realiza visitas de acompanhamento das atividades de cada núcleo uma vez por semana, fazendo a orientação dos planejamentos, confecção de materiais pedagógicos e dos jogos necessários para a realização das atividades. Estes momentos de visitas também servem como recurso de avaliação acerca da conduta e aprendizagem dos acadêmicos extensionistas envolvidos no projeto.

A cada ano um tema diferente é escolhido pelos extensionistas juntamente com os professores participantes para que seja desenvolvido, sob os aspectos de conhecimentos que os acadêmicos adquirem no seu curso de graduação, e levado à comunidade e aplicado em cada núcleo do projeto. Após escolher o tema, pesquisar, organizar um planejamento de atividades e produzi-las na sua área de graduação, os acadêmicos extensionistas da Fundação e do Horto, com o agendamento prévio, levam as atividades às crianças e aos jovens do Ensino Infantil e Fundamental das escolas e entidades de Campo Grande/MS.

O Projeto atua na busca de conhecimentos básicos para formulação e teste de hipóteses e/ou respostas de questões iniciais, tais como estimular a curiosidade e prazer pela aquisição do conhecimento, sendo, portanto, diretamente responsável pelo desenvolvimento científico. Este trabalho aproxima o ensino, pesquisa e extensão na medida em que, sem abandonar seus métodos, trabalha com a compreensão e a priorização do problema, procura soluções e a aprendizagem dos participantes, dessa forma, ocorrendo uma efetiva interação entre teoria e prática.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando a leitura é mencionada, salienta-se que a leitura defendida não é a simples decodificação de sinais gráficos, mas, sim, a leitura contextualizada e crítica, aquela que dá condições à criança e ao jovem o domínio da sua realidade e a construção qualitativa do conhecimento. Nessa “era da informação” e da informática, nada melhor que se deem estímulos que favoreçam o conhecimento mais interno do ser, principalmente à criança que começa a formar sua personalidade.

O ato de ler carrega consigo uma pedagogia interna, uma forma de interpretação do mundo. Ler é se identificar com os personagens e situações; é a possibilidade de novas descobertas, pois as crianças têm essa capacidade, a de estarem atentas as leituras e ao mesmo tempo descobrindo novos mundos; é trazer novas aprendizagens para a sua própria história; é viajar pelo tempo em seu interior sem sair do lugar; é ser tocado de um jeito diferente por cada uma das histórias lidas; é brincar e aprender. E o projeto de Extensão Almanaque proporciona por meio do lúdico todos esses prazeres. Ele é o mundo exterior, o mundo que leva os educandos a qualquer lugar.

Por vezes, o mais importante não é a história, mas o que ela suscita no indivíduo. Ouvir histórias propicia o contato com as palavras e com o espaço onde essa palavra se insere. Geralmente, nos contos, as personagens, lugares e tempo não pertencem a um tempo determinado historicamente, isso favorece para que as crianças passem através dos tempos sem perderem a essência da narrativa e riqueza dos detalhes.

Destaca-se que uma condição prévia para a disposição da leitura nas crianças é a motivação para realiza-la. Se o ato da leitura for algo prazeroso, cria-se o interesse por ela e passa-se a ter um leitor competente capaz de dar significados ao que lê e relacionar os conhecimentos que adquire. Quanto mais o aluno lê com a mediação dos pais e dos educadores, mais ele percebe a importância da leitura como formadora de opinião e a escrita como forma de registro do conhecimento.

De fato, ler é uma das mais eficientes formas para se transmitir conteúdos educacionais, sejam eles cognitivos ou morais. Com o intuito de garantir a consciência de mundo e cidadã, são levados durante as visitas do projeto livros e gibis a grande parte de crianças e jovens que não possuem acesso à leitura em outro lugar, pois não dispõem de recursos financeiros para adquiri-los.

Durante três anos e meio, trabalhar com o projeto Almanaque foi de grande aprendizado, pois o projeto em si é cativante e estimula os acadêmicos a fazerem pesquisas e trabalharem com os métodos aprendidos, não somente naquele momento, mas conduzindo para a vida profissional. Além de levar brincadeiras para a sala de aula, a proposta do projeto tem o mérito educativo, e uma das didáticas aprendidas durante o decorrer do curso é a de saber transformar um conteúdo maçante em algo prazeroso e natural para os educandos.

A leitura contribui para aquisição da linguagem oral e escrita, e é lendo e ouvindo histórias que as crianças fomentam a criatividade e o potencial crítico, podendo despertar a curiosidade e propiciar a



concentração, dando a oportunidade para a interiorização. Conhecer novas histórias é conhecer novos mundos e culturas diferentes.

Sendo assim, o ensino da leitura por meio do lúdico é uma forma de promover as informações a serem passadas e a liberdade dos alunos se expressarem. O aprendizado da leitura é um processo que cada indivíduo tem em si, o que possibilita que ele desenvolva as capacidades essenciais para a sua formação e seu convívio em sociedade.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª edição. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BRAGA, Regina Maria. **Construindo o leitor competente**. Atividades de leitura interativa para a sala de aula. 2ª edição. São Paulo: Peirópolis, 2002.

CAGLIARI, Luiz C.. **Alfabetização e Linguística**. 10ª edição. São Paulo: Sipiione, 2001.

DOHME, Vania. **O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação**. Petrópolis, TJ: Vozes, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko M.. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning: 2008.

LAJOLO, Marisa. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. 3ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1997.

LUCKESI, Carlos Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**.

Texto publicado nos Cadernos de Pesquisa do Núcleo de FAGED/UFBA, vol. 2, n.21, 1998, p. 9-25.

NICOLAU, Marieta L. M. **A educação pré-escolar: fundamentos e didática**. São Paulo: Editora Ática, 2000, 10ª edição.

1995.

SOARES, Magda. **Letramento, um tema em três gêneros**. 3. Ed – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

TFOUNI, Leda V.. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez.

VYGOTSKY, Lev S.. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 5. ed. São Paulo: 1994.



EDIÇÃO Nº 12 – Volume II ,

SETEMBRO DE 2013

ARTIGO RECEBIDO ATÉ 10/09/2013

ARTIGO APROVADO ATÉ 20/09/2013