

## PIBID ONLINE: LITERATURA INFANTIL E LÚDICO EM CENA

### PIBID ONLINE: CHILDREN AND LITERATURE ON SCENE

Gláucia Pereira Lemos<sup>1</sup>, Daniela Delfim Cruz<sup>2</sup>, Susana Colman Lorefice<sup>3</sup>

68

<sup>1</sup>\* Especialista em Alfabetização e Letramento, Faculdade São Luís, [glaucia.lemos2014@gmail.com](mailto:glaucia.lemos2014@gmail.com)  
<sup>2</sup>\* Mestranda no Programa de Pós- Graduação em Educação, Universidade Federal do Pampa- UNIPAMPA  
<sup>3</sup>\* Especialista em Neuropsicopedagogia, Centro Universitário Leonardo Da Vinci

**Resumo:** Este artigo apresenta sob o olhar de bolsistas supervisoras as interfaces do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID- do curso de Pedagogia URCAMP Bagé/RS em tempos de Pandemia COVID19, com ações em turmas de segundos anos de três escolas municipais da rede de ensino de Bagé/RS: Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria de Lourdes Machado Molina, Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Germano e Escola Municipal Cívico - Militar de Ensino Fundamental São Pedro. Driblando as limitações impostas pelas dificuldades de acesso e de infraestrutura aos meios digitais, de forma integrada a coordenação do projeto e os bolsistas, buscaram estratégias no enfrentamento destes obstáculos. Através de atividades remotas as fábulas e histórias infantis obtiveram a centralidade da temática do planejamento entre abril e junho, quando as atividades foram desenvolvidas através de práticas online operacionalizadas através da plataforma Google meet, aula remota, grupo da turma no whatsapp e aula gravada, priorizando sempre o encantamento que o lúdico e o mundo das histórias infantis proporciona. Esta reinvenção exigiu a união de múltiplos esforços, adequação de estratégias desde o período que antecedeu o contato das bolsistas com as turmas, passando pelo cuidado de seleção/produção das atividades, ajustes e aprimoramento destas, culminando na avaliação onde foi e ainda é, pois o trabalho prossegue, momento de reflexão dos efeitos da intervenção junto às turmas, resultando para as bolsistas na elaboração de estratégias, manipulação de modelos e escolha de planejamentos, seleção/produção de jogos lúdicos adaptados ao meio eletrônico, pesquisa de atividades interativas para envio ou exploração com as turmas, observância e avaliação das produções enviadas pelos alunos.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Literatura; Ensino remoto; Alfabetização.

**Abstract:** This article reports, from the perspective of supervising scholarship holders, the response of the Institutional Program for Teaching Initiation Scholarship - PIBID from the URCAMP Bagé/RS Pedagogy course to the COVID19 Pandemic, within the scope of actions applied to second-year classes in three municipal schools in the school network in Bagé/RS: EMEF Maria de Lourdes Machado Molina, EMEF Padre Germano and EMC-MEF São Pedro. Bypassing the limitations imposed by the difficulties of access and structure to digital media on the part of children and fellows, we worked together with the program coordination to face these obstacles, constituting virtualities for fabulations where referrals to the fellows about the possibilities of practices to be developed in the from april to august 2021, entirely online, operated through the Google meet platform, remote classes, group interactions on whatsapp and recorded classes, prioritizing the enchantment that playfulness and the world of children's stories provide. This reinvention required the union of multiple efforts, adaptation of strategies from the period that preceded the contact of the scholarship holders with the classes, through the care of selection/production of activities,

*culminating in the evaluation of where it was and still is, as the work continues, the moment of reflection on the effects of the intervention with the classes. Such measure resulted for the scholarship holders in the elaboration of strategies, manipulation of models and choice of plans, selection/production of playful games adapted to the electronic medium, research of interactive activities to send or explore with the classes.*

**Keyword:** *Playfulness; Literature; Remote teaching; Literacy.*

## INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) criado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e está em desenvolvimento no curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade da Região da Campanha (URCAMP) desde 2012, com o objetivo de incentivar e colaborar na formação inicial do futuro educador, incentivando-o ao exercício da docência e assegurando a articulação entre a Universidade e as escolas públicas da Educação Básica (Aranda, 2016). Desta forma, as Escolas Municipais Maria de Lourdes Machado Molina, Padre Germano e a Escola Municipal Cívico Militar de Ensino Fundamental São Pedro estão nesta edição, aliançadas ao PIBID e acolhem 23 acadêmicas, a Escola Molina é composta por 7 bolsistas, do PIBID Padre Germano conta com 8 bolsistas e a escola São Pedro com 8 bolsistas.

A pandemia da covid-19 transformou o cenário de convivência social, pois uma das medidas de combate ao vírus é o isolamento. No âmbito da educação o desafio foi conectar alunos aos professores em ambiente virtual num formato emergencial. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Região da Campanha - URCAMP, financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES tem por objetivo realizar atividades interativas, com ênfase na leitura e escrita, entre acadêmicas e os alunos atendidos sob orientação das bolsistas supervisoras; o PIBID atende no ciclo de alfabetização compreendido do 1º ao 3º ano do ensino fundamental.

O objetivo da literatura infantil é estimular o hábito da leitura, criando

uma relação dinâmica, envolvente e prazerosa entre as crianças e o professor que, nesse caso, entra como mediador de leitura, pois seleciona o livro, promove a leitura e a conversa sobre o tema, assim, despertando a imaginação, a criatividade, a curiosidade e o pensar das crianças. O objetivo do lúdico visa uma distração através do divertimento, na pedagogia o lúdico é usado como apoio à alfabetização e o letramento desviando do ato de brincar somente por brincar, com uso de estratégias que norteiam o rumo do ensino-aprendizagem. Nesse artigo o objetivo é apresentar um recorte desse trabalho, especialmente o Projeto que envolveu ação de planejamento com o eixo central a “literatura infantil” e do lúdico estão em cena na versão on-line motivada pelo ambiente pandêmico, covid-19, envolvendo três escolas da rede municipal de Bagé-RS. As acadêmicas do PIBID Pedagogia Urcamp realizaram trabalhos em três escolas da rede municipal de Bagé/RS, EMEF Prof<sup>a</sup> Maria de Lourdes Machado Molina, EMEF Padre Germano e EMCM São Pedro, com turmas de 2º anos, os métodos utilizados serão apresentados por cada bolsista supervisora.

### **METODOLOGIAS USADAS PELO PIBID NA EMEF MOLINA**

A EMEF Prof<sup>a</sup> Maria de Lourdes Machado Molina, localizada no bairro Morgado Rosa na cidade de Bagé/RS, conta com o apoio e participação de 7 acadêmicas do curso de Pedagogia, Ana Rita, Sandrielle, Sara, Fernanda, Camila, Nathália, Stéfany e a professora titular Susana Colman, que também atua como a bolsista supervisora. A turma possui 18 alunos, sendo 9 meninas e 9 meninos, as atividades são realizadas de forma remota, através de encontros na plataforma meet e pelo grupo de whatsapp da turma, todos os alunos recebem atividades impressas pela escola, uma vez por semana. O trabalho das bolsistas com a supervisora é planejar atividades por módulos a serem desenvolvidas com os alunos. O primeiro módulo foi um diagnóstico inicial, realizado através de uma reunião no meet, com objetivo de conhecer a professora, a turma, participar de uma aula online para que as bolsistas pudessem observar os alunos e seus comportamentos. A partir desse

momento, iniciamos o trabalho com as bolsistas elaborando um planejamento a ser desenvolvido com a turma do 2º ano, todas as atividades tinham como foco a literatura infantil e a ludicidade, pois ao brincar a criança desperta o seu autoconhecimento, suas emoções, desenvolve o raciocínio lógico, facilitando

71

Seu processo de ensino aprendizagem de maneira criativa e prazerosa. A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências queiram ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (MALUF, 2003, p. 21).

Foi realizado com os alunos do 2º ano, através da plataforma meet um encontro para contar a história “A bota do bode” com palitoches confeccionados pelas bolsistas, as crianças gostaram muito e interagiram com as mesmas, que questionaram sobre a história contada e desafiaram os alunos a expressar graficamente a história. No grupo de whatsapp da turma, os alunos recebem muitas atividades de interação, raciocínio, desafios e vídeos explicativos para a confecção de brinquedos recicláveis e dobraduras. Após a aplicação das atividades aos alunos, foi realizado entre as bolsistas e a supervisora uma avaliação de como foi desenvolvida e aceitas as atividades, o que teria que ser revisto e o que deu certo. O segundo módulo foi planejado com as bolsistas sob orientação da supervisora, através de reuniões no meet, onde discutimos a melhor forma de atuação. Escolhemos o tema “animais”, devido a apreciação das crianças. As bolsistas confeccionaram máscaras de animais para utilizarem na contação de história “A fazendinha”, na plataforma meet, as crianças aproveitaram e curtiram esse momento de distração e encantamento. Após a contação de história, as bolsistas cantaram com os alunos a música “Seu lobato” imitando o som dos animais, em seguida, foi apresentado alguns slides com imagens de animais, onde foi questionado as sílabas que formavam o nome dos animais, as características, letras iniciais e finais dos nomes entre outros questionamentos. No grupo de whatsapp da turma foi proposto a confecção de um jogo da memória dos animais e o link para baixar o jogo graphogame que é um excelente aplicativo de baixa



memória e que necessita da internet no primeiro momento para baixar, depois não é mais necessário, as crianças criam um avatar que os direciona para conhecer as letras do alfabeto, as sílabas e as palavras, apresenta vários níveis de dificuldades, o que desafia as crianças em seu processo de aprendizagem. A ludicidade aumenta o raciocínio das crianças, desperta o gosto em aprender, aumenta o vocabulário e contribui na alfabetização de forma dinâmica e prazerosa. Ao final desse módulo avaliamos o avanço das crianças e os pontos positivos e negativos das atividades propostas.

72

A Educação infantil e o lúdico se completam, pois 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 “além de muitas importâncias o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz” (MALUF, 2003, p.19).

O terceiro módulo foi planejado com o tema “folclore”, as bolsistas gravaram um vídeo convidando as crianças a participar das atividades que seriam propostas na plataforma meet e no whatsapp da turma. Na plataforma as bolsistas compartilharam algumas lendas folclóricas, mostrando os personagens e suas características, propuseram uma atividade, o que é o que, onde as crianças interagiram com muita diversão e alegria, trabalharam com o alfabeto e com as sílabas dos personagens, desafiaram as crianças a pesquisar com suas famílias uma dança folclórica e gravar um vídeo para postar no grupo de whatsapp da turma, apresentaram um jogo da memória com os personagens do folclore via meet, diversão e risadas garantidas. No grupo de whatsapp da turma, as bolsistas postaram um tutorial explicando como fazer a personagem lara com material reciclado, a professora da turma apresentou esse tutorial aos alunos que estão em processo híbrido e realizou com eles a confecção da personagem lara, as crianças adoraram a atividade.

Foi proposto também a confecção da dobradura do saci, produção de um texto oral com esse personagem é uma expressão artística de algum dos outros personagens do folclore. Neste momento estamos fazendo a avaliação desse módulo para obtermos os resultados das atividades propostas, os pontos

mais relevantes e o que precisamos rever para um novo planejamento.

## **EXPERIMENTAÇÕES PIBIDIANAS NA ESCOLA CÍVICO- MILITAR**

73

A EMC-MEF São Pedro, fica no bairro Getúlio Vargas, apresenta no seu grupo de pibidianas 8 graduandas em Pedagogia: Ana Maria, Brenda, Cláudia, Gislaine, Julia, Liliana, Patrícia e Victória. A bolsista supervisora Daniela Delfim Cruz, também é a professora regente da turma de segundo ano, formada por 21 alunos sendo, 11 meninas e 10 meninos.

O conhecer a turma aconteceu através das observações das aulas síncronas pelo Google meet as bolsistas fizeram apontamentos acerca da sequência das atividades apresentadas pela professora bem como o nível de participação e interação da turma, fizeram acompanhamento nas chamadas de vídeo pela rede social whatsapp quando a turma estava em período de avaliação, durante os testes da psicogênese. As práticas foram desencadeadas pelo encontro síncrono pelo meet proposto por duas bolsistas onde foi apresentado vídeo produzido e editado por elas com história infantil.

O Casamento da Dona Baratinha da autora Ana Maria Machado, após as crianças assistirem com bastante atenção, a dupla de bolsistas, dedicou um momento para interpretação oral da história, passando a seguir para o Jogo da Memória onde foram exploradas palavras extraídas da obra infantil. Os encontros seguintes também com tema gerador da história da D Baratinha foram baseados em intervenções lúdicas: Jogo das Sombras, Jogo da Alfabetização e Bingo motivados pela personagem idealizada pelas bolsistas chamada Dona Oncinha que se apresentou como amiga da Dona Baratinha. O entusiasmo das crianças indicava o quanto estavam envolvidas no clima imagético proposto pelo PIBID.

Vê-se, no futuro, no que poderia ser em comparação com os adultos que a rodeiam. A criança toma consciência do que é possível, mede a diferença entre o imaginário e o real. As imagens aparentes (impressões) que os outros passam servem de pontos de referência para procurar sentido de uma mutação de si próprios e para se transformar (POSTIC, 1992, p.22).

Explorando o potencial da imaginação e criatividade disparadas pela contação de histórias, outras personagens surgiram para apresentar também em vídeo (aula gravada) a história de Mary e Eliardo França cujo título é A Chuva, o Sol e Vento. O material para apresentação desta proposta foi aprimorado até as bolsistas o deixarem com aspecto atraente de maneira que desperte na criança a alegria e o prazer de ouvir histórias o que faz lembrar a obra de Paulo Freire (2004) Pedagogia da Autonomia que diz: “Ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza, fora da alegria.” Com base nesta história foi proposta atividade de leitura e escrita de palavras cujas devolutivas foram enviadas por foto através do grupo da turma no whatsapp. Outra dinâmica adotada pelo grupo de pibidianas no São Pedro foi a aula remota onde procurou-se dentre as propostas já apresentadas pelas outras escolas selecionar uma para trazer para a realidade da turma 22. A história escolhida também de Mary e Eliardo França chamada A Bota do Bode foi apresentada em vídeo para depois ser trabalhada no grupo da turma.

74

Entre encontros pelo meet, aula gravada e aula remota as crianças vêm tendo acesso a atividades enriquecidas por estímulos diversificados, abordagens e motivações outras para aprender ao receber o convite para viajar no mundo encantador da ludicidade e da literatura infantil, diminuindo a distância entre a escola e os alunos imposta pelo isolamento social provocado pela COVID-19.

O terceiro módulo recentemente encerrado contou com encontros pelo meet, aula gravada e aula remota com o tema folclore. As ações foram planejadas com as bolsistas em reunião antes da data de início de execução, realizando duas práticas por semana.

As intervenções deste bloco foram: O Caldeirão da Cuca, Cruzadinha, Roleta (atividades interativas enviadas por meio de link de acesso), os 10 Saczinhos, Parlendas, Boitatá, Não tenha medo da Cuca. Os objetivos destas propostas foram: Explorar as lendas folclóricas, recontar lendas, parlendas e histórias folclóricas e refletir sobre suas emoções e sentimentos e escrever

autonomamente através da temática folclore.

## VIVÊNCIAS DO PIBID NA EMEF PADRE GERMANO

A EMEF Padre Germano, situada no bairro Cristo Redentor, conta com um grupo de 8 bolsistas acadêmicas do curso de Pedagogia: Brenda, Daniela, Fábila, Isabelle, Gabrielle, Loren, Natiele e Nicóli, tendo como bolsista supervisora a professora Gláucia Lemos que também atua como regente da turma de 2º ano que é composta por 13 alunos, sendo 8 meninas e 5 meninos. São oferecidas aos educandos atividades online através de diferentes ferramentas digitais como a plataforma Google meet e interações no grupo da turma por meio do aplicativo Whatsapp e uma vez na semana é entregue na escola material impresso para todos.

O trabalho desenvolvido pelas bolsistas na turma teve início com uma observação das aulas pelo Google meet, a fim de conhecer os alunos e a maneira como os mesmos desenvolviam as atividades propostas pela professora regente. Partindo desta observação iniciou-se a elaboração de um planejamento para ser desenvolvido no primeiro módulo com a turma tendo como foco a ludicidade e a literatura infantil, tendo em vista que por meio do lúdico e da literatura a criança percebe o belo, a imaginação, o mágico, envolvendo-se em um mundo cheio de encantos e emoções, sendo uma forma agradável e prazerosa de aprender.

No primeiro momento foi desenvolvido pelas bolsistas, através da plataforma Google meet a contação da história “O pote de melado”, utilizando o recurso didático “história na lata”. Partindo da contação foi proposta uma atividade envolvendo palavras com sílabas simples encontradas na história.

Outra proposta na plataforma envolveu a história “Os três porquinhos”, na qual as bolsistas desafiaram os alunos com atividades de completar palavras e frases e logo após representar graficamente as casinhas dos personagens. No grupo de whatsapp foi enviado um vídeo com a contação da história “Comigo não, camaleão!” utilizando como recurso o avental. A proposta



seguinte seria descrever características dos camaleões e um desafio onde os alunos deveriam encontrar palavras dentro de outras palavras. No grupo da turma também foi proposta uma atividade de auto retrato utilizando materiais recicláveis a partir da história “Lápis cor de pele”.

No segundo módulo foram planejadas atividades envolvendo o tema “Festas juninas”. Um dos grupos desenvolveu diferentes propostas através da plataforma Google meet, como vídeos, ditado visual desafiando a escrita de diversas palavras referentes ao tema, confecção de fantoches e após, a produção de uma história utilizando o fantoche como personagem. Foram desenvolvidos também diversos jogos utilizando a ferramenta digital Wordwall, pois através dos jogos a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades.

Em um segundo momento foi apresentada através do grupo da turma uma história gravada em vídeo e contada pelo personagem “Jeremias” convidando e desafiando os alunos a criarem uma história sobre o tema proposto e enviasse o vídeo contando suas produções, com o objetivo de desenvolver a escrita e a oralidade. Além destas atividades, foi desenvolvido o jogo “Pipoca silábica” com o objetivo de reconhecer as sílabas e sons das letras do alfabeto, desafios envolvendo as adivinhas e jogo da forca, contribuindo assim no processo de alfabetização.

O terceiro módulo foi planejado juntamente com a atual bolsista supervisora envolvendo o tema “Folclore”. Foram organizados dez encontros, sendo a cada semana trabalhado um tema específico. Na primeira semana, a proposta era ampliar os conhecimentos sobre o Folclore e conhecer os diversos personagens através de encontros pela plataforma Google meet e grupo de Whatsapp. Foram apresentados slides sobre o tema, vídeos, além de dobraduras dos personagens e quiz.

Na segunda semana a proposta foi trabalhar com as lendas gaúchas e de nosso município. Partindo da contação das lendas, os alunos foram desafiados a confeccionar maquetes e recontar as histórias através de vídeos.

Na terceira semana as atividades envolveram as parlendas, adivinhas e trava-línguas, proporcionando aos educandos momentos de diversão.

A quarta semana foi dedicada às músicas e danças folclóricas, após assistirem a um vídeo, os alunos foram desafiados a executar uma dança que faz parte do folclore gaúcho. E para finalizar o módulo, na quinta semana as bolsistas realizaram diferentes atividades sobre os ditados populares, as brincadeiras e os brinquedos folclóricos, através de vídeos explicativos e confecção de brinquedos com material reciclável.

77

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para elencar os resultados obtidos no bloco de trabalho com a literatura infantil e o lúdico serão abordadas as diferentes ações em conjunto com as discussões que delas partem. Tendo em vista o contexto pandêmico, as ações do PIBID no primeiro trimestre de 2021 exigiram uma dedicação especial à etapa do diagnóstico inicial para avaliar as condições de trabalho, necessidades da turma e interesses dos alunos, realidades familiares e o que poderia ser proposto.

Ainda nesta fase que antecedeu o contato com a turma, em reunião por escola a coordenação do programa levando em consideração as realidades diversas das escolas e também os perfis das bolsistas elegeu como fio condutor comum da ação das três escolas a literatura infantil sendo esta apresentada de forma lúdica, atrativa e envolvente.

E a partir daí iniciou-se o trabalho com a literatura infantil e o lúdico como veículo promovendo uma comunicação singular entre criança e mundo. Como afirma Abramovich (1997), quando as crianças ouvem histórias, passam a visualizar de forma mais clara, os sentimentos que têm em relação ao mundo.

Desta forma, o encantamento contido na história pode favorecer tanto o emocional quanto o cognitivo infantil por meio das atividades pensadas pelas

bolsistas, sobretudo em épocas de isolamento social onde a ludicidade também desponta como forte aliada para amenizar os efeitos e tensionamentos

surgidos por estarem em prejuízo da convivência que a escola favorece.

78

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2001 p.108)

Em consequência disto observou-se o surgimento do vínculo dos alunos que interagiram no grupo de WhatsApp da turma com as propostas enviadas pelas bolsistas. O programa firmou-se dentro da turma, ganhou espaço e reconhecimento entre os alunos e familiares.

## CONCLUSÃO

Por meio do trabalho desenvolvido no contexto do ensino remoto as bolsistas tiveram a oportunidade do aprendizado no que tange à seleção/produção das atividades, ajustes e aprimoramento destas, culminando na avaliação onde foi e ainda é, pois o trabalho prossegue, momento de reflexão dos efeitos da intervenção junto às turmas, resultando para as bolsistas na elaboração de estratégias, manipulação de modelos e escolha de eletrônico, pesquisa de atividades interativas para envio ou exploração com as turmas, observância e avaliação das produções enviadas pelos alunos. Alianças a isso, a utilização da ludicidade e literatura infantil agrega valores às propostas do PIBID, despertando a vontade e envolvimento das crianças.

Os alunos(as) que conseguiram participar das atividades tiveram a oportunidade de explorar as potencialidades da literatura infantil e da ludicidade. Porém, aqueles alunos que não têm acesso aos meios eletrônicos encontraram dificuldades de experimentar a interação com o grupo de bolsistas e as atividades aplicadas por elas.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fani. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

POSTIC, Marcel. **O Imaginário na relação pedagógica**. Tradução: Mario José Ferreira Pinto. Rio Tinto: Asa, 1992.