



LEITURA EM MOVIMENTO: CONTRIBUIÇÕES DO PIBIB ATRAVÉS DO LÚDICO NA ESCOLA ESTADUAL CAIO MARTINS DE JANUÁRIA - MINAS GERAIS

AUTOR(ES): JUSSARA PEREIRA BATISTA, DENISE PEREIRA DOS SANTOS, MARLY BARBOZA DA SILVA, ADRIANA SOARES MEDEIROS, JOSILENE RODRIGUES BORGES, NEY SILVA SANTANA

Introdução: Este artigo tem o objetivo de abordar as contribuições do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), bem como relatar e discutir as experiências nas oficinas de monitoria na Escola Estadual Caio Martins, cidade de Januária. As experiências aqui relatadas foram vivenciadas conforme o “PROJETO LEITURA EM MOVIMENTO - OLIMPÍADAS, DANÇAS E EDUCAÇÃO”, um recorte do subprojeto interdisciplinar Letras Português e Educação Física, da Unimontes, Campus de Januária, adaptado e desenvolvido na E. E. Caio Martins. Segundo Ivani Fazenda (2011), interdisciplinaridade caracteriza-se pelas relações estabelecidas entre os especialistas e a integração das disciplinas tendo como foco um mesmo projeto de pesquisa. Nos tempos atuais, não basta apresentar a informação ao aluno, é necessário ir além dessa perspectiva. O professor, mediador do processo de ensino-aprendizagem, deve propor atividades para que a informação seja transformada em conhecimento significativo para o educando, ou seja, aquilo que ele aprender realmente atinja outras esferas vivenciando o conhecimento na prática. Muitos educadores optam por trabalhar somente com o livro didático e na maioria das vezes acabam se restringindo apenas a aulas expositivas, tornando a aula rotineira, fazendo o aluno não compreender, e sim, memorizar, o que impede a progressão do aluno. O lúdico é um método para a prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do aluno, pois a vontade de aprender e o interesse ao conteúdo aumentam e, dessa maneira, o aluno realmente aprende o que foi proposto, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações. Com base no dicionário Houaiss de Língua Portuguesa (2001), “o termo lúdico é relativo a jogo, a brincado que visa mais ao divertimento do que qualquer outro objetivo. Que faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo; tendência ou manifestação que surge na infância e na adolescência sob forma de jogo, divertimento” (HOUAISS, 2001, p.1789). As aulas lúdicas proporcionam ao aluno desenvolver habilidades cognitivas em que seja estimulado a encontrar soluções e interagir com os colegas e com a própria disciplina. Dessa forma procuramos desenvolver as atividades de monitoria de forma lúdica, associado-a aos conteúdos e aos objetivos da aprendizagem, auxiliando a parte teórica, tornando o ensino mais prazeroso e dinamizando a nossa prática em sala de aula. Objetivo: Entrelaçar os conteúdos de Língua Portuguesa e