



MANUAL ISSO É UMA LENDA: Uma proposta de ensino de língua portuguesa em sala de aula

Gustavo Nascimento Barbosa¹

Universidade Federal do Maranhão

Erika de Sousa Monteiro²

Universidade Federal do Maranhão

RESUMO: No âmbito do componente de prática pedagógica PPLP- Intervenção na Educação Básica I, do curso de Letras da UFMA, foi desenvolvido um projeto de leitura e escrita apresentado aos professores de língua portuguesa por meio de um manual. Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar a proposta de projeto para ensino de leitura e escrita em sala de aula direcionada aos professores de língua portuguesa. Para elaboração do manual, como referencial teórico, baseamo-nos nos pressupostos de Martins *et al.* (2020), que discutem a importância das metodologias ativas como forma de dinamizar, envolver e interagir em sala de aula. Outrossim, Maciel *et al.* (2011) esmiúçam a necessidade, advinda dos avanços tecnológicos, de o aluno estar na posição de protagonista, no que se refere ao ensino. O projeto se alinha à Linguística Aplicada (LA), uma vez que está pautado no desenvolvimento linguístico como prática social contextualizada, neste caso, com o uso das lendas maranhenses: *A serpente encantada; A carruagem de Ana Jansen e a Lenda do Olho d'água*. Em se tratando da LA, fundamentamo-nos em Azevedo e Rowell (2009), que discutem a importância da LA na solução de problemas relacionados ao uso da linguagem. Como procedimentos metodológicos, a elaboração da proposta, que aconteceu em contexto remoto devido à pandemia de Covid-19, envolveu seleção e discussões de lendas maranhenses, organização da metodologia do projeto com elaboração das etapas e das estratégias de acompanhamento e avaliação a serem realizadas pelo professor durante as atividades propostas, bem como a organização do design do manual. Por fim, como resultado, obteve-se o manual pedagógico intitulado “*Isso é uma lenda: desenvolvendo a leitura e escrita em língua portuguesa*”, uma proposta aos docentes com atividades para o ensino da língua materna, que também proporciona o conhecimento cultural regional.

Palavras-chave: Lendas Maranhenses; Leitura e Escrita; Manual pedagógico.

¹ Graduando em Letras- Português/Espanhol pela Universidade Federal do Maranhão. E-mail: gustavo.nb@discente.ufma.br

² Graduanda em Letras- Português/Espanhol pela Universidade Federal do Maranhão. E-mail: erika.monteiro@discente.ufma.br



Introdução

A educação básica, atualmente, perpassa por inúmeras dificuldades condizentes à aprendizagem dos conteúdos ministrados pelos professores de quaisquer áreas, bem como a estruturas físicas de escolas que dificultam as atividades externas, tornando, assim, um caminho difícil para melhorias nos resultados escolares do país, especificamente do estado do Maranhão. O presente trabalho foi elaborado com o objetivo de contribuir para futuras atividades de professores de Língua Portuguesa. Sua concretização se deu a partir de diagnósticos com alunos da educação básica na cidade de São Luís/MA, onde grande parte dos estudantes, entre 12 a 15 anos, entrevistados pelos graduandos de Letras da Universidade Federal do Maranhão, apresentaram um déficit de leitura e escrita considerável em documentos utilizadas nas pesquisas realizadas na escola-campo.

A partir desses resultados, elaboramos um manual pedagógico visando contribuir para o desenvolvimento da leitura e da escrita em língua portuguesa a partir do 6º ao 9º ano do ensino fundamental. Para tal, propomos trabalhar as lendas maranhenses com o objetivo de valorizar a literatura popular local, contribuir na aprendizagem significativa da Língua Portuguesa e na formação de estudantes críticos. Esperamos que as propostas aqui apresentadas sejam de extrema importância para os professores que queiram intervir nos diferentes cenários existentes na educação brasileira.

Contextualização e relevância do projeto

O ensino de língua centrado no texto, desde finais do século XX, vem sendo defendido por teóricos de diversas linhas da área de Letras e Pedagogia com o intuito de fomentar discussões acerca do benefício do texto em sala de aula. Em paralelo a esta finalidade, cada vez mais surgem livros didáticos, aprovados pelo Programa Nacional do Livro Didático - PNLD, tanto para o nível fundamental quanto para o médio, que se estruturam nas várias áreas dos estudos da linguagem, articulando leitura, produção e análise linguística. Porém, ainda há a falta



de materiais e propostas didáticas que utilizem o texto para além de compreensão textual. Sabe-se que a literatura não se manifesta somente através de textos, mas também por meio da oralidade. Quando se trata de literatura oral de uma cidade, essas poderiam favorecer em propostas de intervenção na aprendizagem dos alunos do ensino fundamental? É o que se espera ao longo da leitura e da aplicação deste trabalho.

Estas são as inquietações que nos norteiam para as considerações presentes neste trabalho, pois as razões encontradas no acompanhamento com os alunos são extremamente sérias quando se trata de falhas na educação. Quando tivemos contato com os pré-adolescentes, estes transmitiram a realidade de suas aprendizagens e, como relataram ter melhores condições educacionais e culturais na escola, nossa proposta foi levar até à sala de aula conteúdos que eles já tinham uma ideia do que se tratariam, já que as lendas, contos e histórias estão presentes no cotidiano das famílias brasileiras. Partindo desse pressuposto, pensamos que as interações poderiam ser maiores e a motivação para a produção de suas releituras das lendas maranhenses, como mencionadas anteriormente. Esse pensamento se justifica quando pensamos nas inquietações de Maciel *et al.* (2011) quando detalham, em sua pesquisa, a necessidade que haja uma dinamização no ensino-aprendizagem, transformando a educação para além do conteúdo programático. Arelado a isso, justificamos que o uso de metodologias ativas nas aulas é importante, principalmente quando pensamos em desenvolver uma proposta como essa, pois como explicita Martins *et al.* (2020), colocar o aluno no centro do seu próprio conhecimento é uma tarefa facilitadora para sua autonomia na sala e na vida escolar. Ao tratar do uso de lendas em sala de aula, é necessário enfatizar que esta se alinha à Linguística Aplicada, pois está pautada em questões de prática social contextualizada. Ainda mais quando o produto final que buscamos é necessariamente o de leitura e de escrita relacionado ao contexto cultural do aluno. Azevedo e Rowell (2009) destacam que:

Ler e escrever de forma competente implica necessariamente usar adequada e eficazmente os recursos de que uma língua dispõe para ser enunciada nas mais diferentes situações de interlocução. Desde essa perspectiva, ensinar a ler e escrever impõe transformar situações enunciativas em situações-problema para cuja resolução sejam fundamentais a aquisição e o domínio de diversos mecanismos linguísticos, bem como o desenvolvimento de competências e habilidades para usá-los de modo adequado e eficaz. (p.1)



A relevância deste projeto está justamente em melhorar não só a situação dos alunos entrevistados pelos graduandos responsáveis, como também a estudantes do estado do Maranhão e de todo o Brasil na área da escrita e da leitura na disciplina de língua portuguesa e/ou aquelas das ciências humanas, como História, Geografia e Sociologia, por exemplo.

Atividades passo a passo

No primeiro passo, para introdução das atividades e com o objetivo de investigar os conhecimentos prévios dos alunos sobre conhecimentos culturais, históricos, primeiramente é a elaboração de um jogo interativo com perguntas sobre algumas lendas do Maranhão com o intuito de diagnosticar suas percepções da cultura maranhense. A melhor forma para concretizar essas interações é a plataforma **Kahoot**, pois contém recursos e também permite o controle do professor no momento da aplicação. Dentre os objetivos das perguntas a serem elaboradas pelo professor, um dos principais é que o aluno responda as questões com autonomia e que seja sincero com o que está sendo questionado. A sugestão é de que se pode elaborar no mínimo 5 perguntas. Segue, abaixo, algumas sugestões de perguntas na plataforma:

- 1- Qual personagem da lenda maranhense que vaga numa carruagem pela noite assustando a população?
- 2- Segundo a lenda maranhense, que animal a população diz que se houver o encontro da cauda com sua cabeça a cidade afundará em profundas águas?
- 3- Quais foram os primeiros europeus a chegarem no Maranhão?
- 4- Quem fundou a Ilha de São Luís?
- 5- Qual a origem do Bumba-Meu-Boi?

No segundo passo, levando em consideração que as metodologias ativas se relacionam com o bom uso do tempo em sala de aula, os alunos serão incentivados a fazer uma pesquisa individual sobre as lendas conhecidas no âmbito familiar, uma vez que esse conhecimento



também pode ser passado de maneira hereditária. Além do âmbito familiar, a internet também é um meio de efetuar tais pesquisas, já que há muito a ser visto sobre a cultura popular maranhense nos diversos sites. O objetivo, então, é que partindo das pesquisas individuais de cada aluno, possa haver uma rica discussão acerca das lendas maranhenses, já que cada um apresentará o resultado de suas pesquisas, contribuindo para a discussão das lendas.

Em se tratando do terceiro passo, tendo em mente os resultados obtidos nas pesquisas individuais, serão apresentadas para a leitura, as lendas mais recorrentes nas pesquisas. Para a seleção das lendas para leitura, serão levados em consideração os resultados obtidos nas respostas do jogo interativo. A seleção das lendas deve conter, também, as menos conhecidas pelos alunos. Após a apresentação das lendas, haverá a leitura coletiva, na qual o professor apresentará os aspectos culturais que ela aborda utilizando como base as perguntas desenvolvidas no questionário do *Kahoot*. A partir dessa etapa, a próxima será ministrar algumas aulas sobre técnicas de escrita para o desenvolvimento da produção textual, tendo como objetivo maior o acompanhamento do professor na socialização e produção do e-book.

Após a leitura das lendas selecionadas e, também, da discussão sobre as lendas e a aula de orientação/instrução, será proposto um concurso literário - quarto passo da proposta - que consistirá em uma releitura da lenda da que o aluno mais gostou. Os alunos terão um prazo justo para a realização das releituras. Estas, por sua vez, devem seguir a criatividade do aluno. Os alunos deverão postar o resultado final de suas releituras na plataforma *Padlet*. Essa atividade tem como objetivo, além de desenvolver a capacidade escrita e interpretativa dos alunos, também estimular a criatividade deles.

No passo seguinte, o quinto, além da publicação das releituras feitas pelos alunos, será solicitado a eles que comentem nas publicações de seus colegas, visto que a plataforma permite esse tipo de interação. Ao comentarem nas postagens dos colegas, será observada a forma como os alunos constroem suas ideias, se estão seguindo as orientações apresentadas pelos monitores acerca da coesão e coerência textual. Esta plataforma é gratuita e pode ser acessada por uma conta Google de seus participantes. Caso o aluno não possua uma conta, será enviado uma solicitação aos pais ou responsáveis para que permitam a criação de uma conta aos alunos ou os instrua seguindo o tutorial que será apresentado. A utilização do *Padlet* pode ser útil porque

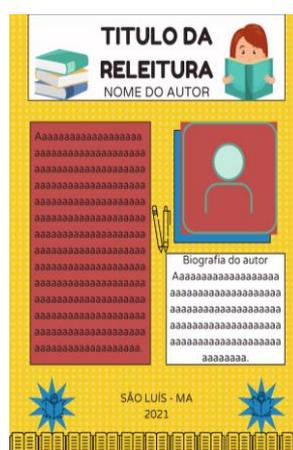


6

permite uma maior exposição das atividades produzidas e comentários dos demais alunos da turma.

Após as publicações das releituras das lendas na plataforma *Padlet*, sugerimos, no sexto passo, a seleção das mais destacadas nas postagens, para que haja um produto final do projeto: elaborar um ebook com as melhores lendas. Este *e-book* será composto por 10 releituras. O *e-book* contará com um layout onde haverá o título, a releitura, a biografia e foto do aluno-autor. Para tanto, cada foto e biografia só estará presente no *e-book* com a prévia autorização dos pais ou responsáveis, por meio de uma solicitação. Após a construção do *e-book* será disponibilizado o link e/ou arquivo em formato PDF que pode ser visto *online* ou impresso pela escola e/ou pais. Como já mencionado, para a composição do *e-book* serão escolhidas 10 lendas que seguem as regras já solicitadas: obedecer a norma padrão da língua portuguesa, conter coesão e coerência e, também, apresentar uma grande criatividade nas suas releituras. Segue o modelo do *e-book* proposto:

Figura 1 Modelo de capa para o E-book



Fonte: Elaborado pelos autores.

Exemplos de atividades

Os estudantes que não conseguiram acessar as plataformas e aplicativos para a participação do projeto, tiveram outra opção para interagir. Sendo assim, as perguntas foram



7

disponibilizadas em um documento em formato PDF. Além disso, os alunos foram avaliados mediante as suas respostas, buscando sempre, por meio disso, o aprimoramento das habilidades de leitura e escrita durante a execução das atividades e, corroborando para uma rica discussão acerca das lendas partindo de suas pesquisas individuais. Em relação ao contato dos alunos com as lendas, o site **Portal Amazônia** - que foi utilizado como referência para as lendas trabalhadas sincronicamente - foi indicado aos estudantes para acesso assíncrono, com o intuito de auxiliá-los na pesquisa sobre lendas, tendo em vista que o site disponibiliza aos alunos o acesso às principais lendas maranhenses.

Outra atividade desenvolvida para suprir os entraves foi o envio, por intermédio da professora regente, tanto por *e-mail* quanto pelo *WhatsApp* dos pais ou responsáveis, materiais de aulas, tais como as apresentações de slides elaboradas no aplicativo **Canva**. Em se tratando da etapa de elaboração das releituras, a entrega da atividade foi aceita de forma escrita para aqueles que não tiveram condições comprovadas de acesso a uma rede de internet, por exemplo. Dessa forma, os alunos puderam estar inclusos na atividade e puderam concorrer a vaga de sua releitura no *E-book*. Esse suporte corroborou significativamente para que os objetivos da proposta fossem cumpridos.

Fonte de mais recursos

Considerando os aplicativos e sites a serem utilizados durante o desenvolvimento do projeto, apresentamos o:

Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos educativos. Muito utilizada em escolas com o intuito de promover melhor entendimento e fixação de conteúdo. Seus jogos são apresentados em forma de questões em múltipla escolha com um tempo determinado para resposta. Pode ser acessado por um navegador na web ou pelo aplicativo.

Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais, assim como dinâmicas online. Pode ser acessado através do aplicativo.



Mentimeter: é uma plataforma usada para criar apresentações com feedback em tempo real. Esse aplicativo possibilita a criação de quiz e outras dinâmicas online, bem como nuvens de palavras, gráficos, etc. Pode ser acessado por um navegador de web.

Padlet: é uma plataforma educacional que permite criações de diferentes tipos de quadros dinâmicos com o intuito de compartilhar conteúdo. Tal ferramenta também possibilita o compartilhamento com outras pessoas, facilitando os processos interativos.

O site **Portal Amazônia** será indicado aos estudantes para auxiliá-los na pesquisa sobre lendas. O site disponibiliza aos alunos o acesso às principais lendas maranhenses. Tal suporte corrobora para o desenvolvimento da pesquisa dos alunos e, posteriormente, para a releitura proposta no projeto.

Acompanhamento e avaliação dos resultados

Para o desenvolvimento das atividades, houve o acompanhamento do professor (a) / monitor (a). A atenção sempre esteve voltada para o aprimoramento das habilidades de leitura e da escrita durante o desenvolvimento do projeto, levando em consideração que foi um objetivo importante a ser alcançado. Por isso o fornecimento de materiais extras sobre gramática foi importante, pois os alunos necessitam do conhecimento formal de estruturas formais para suas produções textuais. Além disso, os monitores estiveram orientando na produção textual, sempre monitorados no *Padlet*, no qual estiveram participando através de comentários nas publicações dos trabalhos dos colegas, uma vez que a interação entre eles também foi um dos critérios estabelecidos para fins avaliativos.

Considerações finais

Esta proposta de atividade visou auxiliar os professores da rede básica de ensino com uma sugestão de como trabalhar o conteúdo programático de um jeito diferente. Ao abordar as



9

lendas como recurso principal para esse ensino, aproxima-se os alunos maranhenses da cultura popular do seu Estado. Tendo, para isso, o objetivo de colocar o aluno como centro do ensino e facilitando, nesse sentido, o desenvolvimento de habilidades de sua língua materna. Tais informações são de fato essenciais para nosso trabalho, justamente por serem importantes mecanismos propagadores de conhecimento e fortalecedores do ensino-aprendizagem de modo dinâmico e muito boa.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Tânia Maris de; ROWELL, Vânia Morales. Problematização e ensino de língua materna. **Revista Pesquisas em Discurso Pedagógico** (PUC-Rio), 2009. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13938/13938.PDFXXvmi> Acesso em: 27 de nov. de 2023
- KAHOOT! **Kahoot**, 2013. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 30 out. 2023.
- KILN ENTERPRISES LTD. **Canva**, 2012. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/ Acesso em: 30 de out de 2023.
- MACIEL, Cássia Emidio, *et al.* **Utilização de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem**. XVseGet, 2011. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos18/21926264.pdf> Acesso em: 27 de nov. de 2023.
- MARTINS, Cleide. Análise da inserção de metodologias ativas de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista educação pública**, 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/46/analise-da-insercao-de-metodologias-ativas-de-ensino-aprendizagem-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental> Acesso em 27 de nov. de 2023.
- MENTIMETER. **Mentimeter**, 2014. Disponível em: <http://mentimeter.com/>. Acesso em: 30 out. 2023.
- PADLET. **Padlet**, 2012. Disponível em: <https://padlet.com/> >. Acesso em: 30 out. 2023.
- PORTAL AMAZÔNIA. **Lendas do Maranhão**, 2022. Disponível em: <https://portalamazonia.com/amazonia-az/letra-l/lendas-do-maranha>. Acesso em: 30 out. 2023.