

**APRENDENDO COM O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA
DA COVID-19: PERCEÇÃO DE PROFESSORES**
**APPRENDERE CON IL GIOCO NELL'ALFABETIZZAZIONE AI TEMPI DELLA PANDEMIA
DA COVID-19: LA PERCEZIONE DEGLI INSEGNANTI**

ISSN: 2595-8704. DOI: 10.29327/2323543.26.1-11

Lorena Souza Arruda Alencar ¹

RESUMO

Esta pesquisa será realizada no intuito de ver o lúdico como ferramenta importante, agora mais do que nunca, nesse tempo de pandemia em que a realização do trabalho de alfabetização dos alunos da Unidade Escolar Mariano da Silva Neto, da cidade de Marcolândia Piauí, Instituição de Ensino Fundamental anos iniciais de 1º ao 3º ano, busca qualidade. A pesquisa tem como meta proposta de apresentar o trabalho que os professores têm realizado em sala de aula para tornar as aulas eficaz, motivadoras e de aprendizagem. Sabe-se que o conhecimento é um processo e que o mesmo precisa como se fosse uma injeção para melhorar cada vez mais, assim, são os alunos. Nesse período de pandemia da covid-19, a idéia do lúdico unida com as aulas remotas o professor pode se apropriar para sua aquisição de mais conhecimento e ao mesmo tempo levá-lo para a sala de aula. Para isso traz-se como questão norteadora: qual a percepção de alfabetizar que os professores têm nesse cenário de pandemia? O trabalho de pesquisa foi um estudo descritivo, de campo e de cunho qualitativo onde a investigação apontou pessoas, fenômeno e ambiente marcados pela temática. Com esse objetivo, a pesquisa constata que o trabalho do professor não é fácil, que é um desafio e que a tentativa de alfabetizar é prazerosa, porém, nesse período fica as muitas interrogações nesse aspecto, alfabetizar.

PALAVRAS-CHAVES: Alfabetizar. Lúdico. Pandemia.

ABSTRACT

This research will be carried out in order to see play as an important tool, now more than ever, in this pandemic time in which the literacy work of students from the Mariano da Silva Neto School Unit, in the city of Marcolândia Piauí, Elementary school initial years from 1st to 3rd year, seeks quality. The research aims to present the work that teachers have done in the classroom to make classes effective, motivating and learning. It is known that knowledge is a process and that it needs as if it were an injection to improve more and more, thus, it is the students. In this pandemic period of the covid-19, the idea of playfulness united with remote classes, the teacher can appropriate for his acquisition of more knowledge and at the same time take him to the classroom. For this, the guiding question is: what is the perception of literacy that teachers have in this pandemic scenario? The research work was a descriptive, field and qualitative study where the investigation pointed out people, phenomenon and environment marked by the theme. With this objective in mind, the research finds that the work of the teacher is not easy, that it is a challenge and that the attempt to literate is pleasant, however, in this period there are many questions in this aspect, literacy.

KEYWORDS: Literacy. Ludic. Pandemic

¹ Licenciatura Plena em Geografia -FAFOPA. Licenciatura em Pedagogia – FACITE. Especialização em Gestão na Educação com Ênfase em Psicopedagogia – LEÃO SAMPAIO. Especialização em Educação do Campo\Ciências Humanas -ISEAF. Especialização Psicopedagogia Clínica e Institucional – FAEPI. Atendimento Educacional Especializado\AEE – FAEPI. Mestra em Ciências da Educação e Doutoranda em Ciências da Educação -pela ACU – Absoulute Christian University. **E-MAIL:** lorema.granja@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/3704467350258893

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa será realizada no intuito de ver o lúdico como ferramenta importante, agora mais do que nunca, nesse tempo de pandemia em que a realização do trabalho de alfabetização dos alunos da Unidade Escolar Mariano da Silva Neto, da cidade de Marcolândia Piauí, Instituição de Ensino Fundamental anos iniciais de 1° ao 3° ano, busca qualidade.

O lúdico será abordado como sempre, ferramenta trabalhada no contexto escolar e agora depois dessa doença que vem assolando o mundo, em que muitos no município outrora sabia sequer o que era pandemia, todos os profissionais em educação estão a se reinventar em suas práticas pedagógicas usando a tecnologia e percebendo a importância das práticas lúdicas no momento atual.

Almeida (1978), Soares (2004), Vigotsky (1984), e outros grandes autores e escritores citados nesse trabalho irão dar suporte trazendo a todos o entendimento de que a aprendizagem dos educandos já era visto desde outrora com o uso da prática lúdica em sala de aula e atualmente que a mesma está foi invertida, está acontecendo em casa devido ao distanciamento social, precisa ser repensada para que chegue aos alunos com qualidade, competência e habilidade.

O trabalho tem por objetivo geral: discorrer sobre o processo de alfabetização com o lúdico usados por professores no Ensino Fundamental anos iniciais de 1° ao 3° ano da escola Mariano da Silva Neto no município de Marcolândia Piauí em tempos de pandemia da Covid-19. Ainda tem-se como objetivos específicos: descrever as práticas pedagógicas aplicadas pelos professores da escola que têm como referência o lúdico em tempos de pandemia; listar as atividades lúdicas que têm sido realizadas na instituição na perspectiva dos professores; indicar as metodologias trabalhadas com a ludicidade pelos professores na escola Mariano da Silva Neto do município de Marcolândia.

O trabalho proposto se justifica com a importância de um investimento mais palpável no estudo do lúdico que segue com uma investigação sobre o que fazem os professores para manter a aprendizagem no ensino remoto que é uma nova possibilidade de chegar até os alunos enquanto dura esse tempo de incertezas, de dificuldade para toda a sociedade e especificamente para a educação. Sabe-se que a presença do professor em sala de aula faz toda a diferença, mas, o novo que se fez necessário nesse momento alerta a todos para um futuro promissor, de novas expectativas e criatividade na educação em geral. Essa pesquisa caracteriza-se como projeto de inovações pedagógicas, tanto no que se refere a forma de organizar e articular os objetos de conhecimento curriculares como nas estratégias utilizadas para promover o encontro entre o conhecimento e as demandas do mundo atual.

A pesquisa tem como meta proposta de apresentar o trabalho que os professores têm realizado em sala de aula para tornar as aulas eficaz, motivadoras e de aprendizagem. Sabe-se que o conhecimento é um processo e que o mesmo precisa como se fosse uma injeção para melhorar cada vez mais, assim, são os alunos. Nesse período de pandemia da covid-19, a idéia do lúdico unida com as aulas remotas o professor pode se apropriar para sua aquisição de mais conhecimento e ao mesmo tempo levá-lo para a sala de aula. Para isso traz-se como questão norteadora: qual a percepção de alfabetizar que os professores têm nesse cenário de pandemia?

Assim, para enriquecer as aulas e dá significados de aprendizagem para as crianças as didáticas foram ampliadas com a internet e outras atividades lúdicas de comunicação on-line. Sabe-se que as crianças, muitas delas, já têm domínio das mais variadas brincadeiras, jogos e entretenimentos que faz suas habilidades e competências nas aulas mais prazerosas. Piaget afirma que todos esses jogos colaboram para a socialização e colaboração de aprendizagens no contexto escolar e social da criança. Os jogos dão a oportunidade de

melhorar os aspectos motor, as habilidades, enfim, motivam a ultrapassar os limites.

A proposta dos capítulos se apresenta da seguinte maneira: no capítulo introdutório as ideias centrais do texto, no segundo capítulo as ideias de autores de nome e renome sobre o trabalho lúdico e seu uso prático como alternativa em tempos de pandemia e em seu terceiro capítulo apresenta os aspectos metodológico acompanhado de seus subitens como tipo de pesquisa, participantes e local de pesquisa, critérios de inclusão e exclusão, instrumento de pesquisa, procedimentos de coleta de dados, análise dos dados, aspectos éticos, no capítulo resultados e discussão os dados do que foi pesquisado e as considerações finais do trabalho.

Contudo, segue um trabalho de investigação que propõe ao leitor um estudo sobre o uso do lúdico no processo de alfabetização em tempos de pandemia, que aos poucos vem se instalando no meio educacional do ensino fundamental.

O TRABALHO DOS PROFESSORES COM O LÚDICO E O USO DA TECNOLOGIA

A ludicidade, conforme define Kishimoto (2011) é uma necessidade do ser humano e o trabalho com esse recurso contribui para que o aluno tenha maior interesse e envolvimento no processo de ensino e aprendizagem. São, portanto, ferramentas com fins pedagógicos que promovem situações de aprendizagem e leva a criança a aprender de forma prazerosa e participativa.

O profissional de educação, ao longo de sua trajetória de trabalho, vai ganhar não só conhecimento, como também experiência e, mesmo com diferentes aspectos característico de cada fase, se faz necessário abordá-lo, visto que se torna um recurso que possibilita direcionar a prática docente, tendo em vista a produção teórica a partir de práticas educacionais, o qual leva em consideração o saberes profissionais, o que necessariamente não está relacionado com a negação no

papel da teoria de produção dos conhecimentos (SILVA, 2005).

É relevante salientar as contribuições dos jogos e brincadeiras na formação de conhecimentos, por meio da utilização do processo de ensino e aprendizagem para as crianças, pois são muitos, principalmente nas séries iniciais, mas ainda é discutido no meio escolar a sua utilização. Dessa forma, concluiu-se como tema de pesquisa o resgate de jogos e brincadeiras tradicionais.

É fato que desde muito as crianças as têm contato com jogos e brincadeiras, nos seus anos iniciais já começam a entender os diferentes tipos de brincadeiras, iniciando pelas mais simples até chegar as mais complexas, levando em consideração as normas e regras que os jogos e brincadeiras propõe. É sabido que no momento que o docente utiliza recursos para dinamizar a sua aula, a aprendizagem se torna diferente e os jogos e brincadeiras, por sua vez, se tornam um recurso pedagógico imprescindível no momento de adotar métodos para lecionar.

O estudo tem como objetivo geral descrever as contribuições da aplicabilidade de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica no ensino fundamental. E de forma específica analisar as características do processo de alfabetização utilizando jogos e brincadeiras, identificar as habilidades cognitivas, motoras e afetivas por meio dos jogos e brincadeiras, nomear os jogos e brincadeiras que podem ser utilizados para o trabalho com o desenvolvimento do raciocínio.

O professor necessita compreender que, ao se referir no processo educacional para crianças, os jogos e brincadeiras tem significado de grande valia, levando contribuições que o lúdico proporciona o desenvolvimento e aprendizagem. Como já citado, os jogos e brincadeiras fazem parte da vida das crianças desde muito cedo e, as crianças, conseguem identificar as diferentes formas e normas de brincar, o que torna uma forma de socialização e, sobretudo, de desenvolvimento cognitivo. É válido abordar a relevância das brincadeiras tradicionais considerando que estes

fazem parte de nosso patrimônio lúdico com o desenvolvimento e socialização da criança. É necessário que as escolas buscam e utilizem jogos tradicionais no seu cotidiano, visando ampliar e facilitar a captação dos conteúdos pelas crianças. Esta é a justificativa acadêmica para desenvolver essa análise.

Entretanto, ao realizar observações com crianças, cada vez mais as crianças estão adentrando precocemente nas escolas, bem como o processo de alfabetização que também está ocorrendo precocemente e, infelizmente, a ludicidade acaba perdendo espaço como um recurso pedagógico para as crianças que, a única atividade de lazer, é o recreio da escola.

Sabe-se que o lúdico tem uma história e que se comprova a veracidade de sua eficácia no trabalho escolar dando sentido a aprendizagem dos educandos. A aula tende a ter resultados, os conteúdos se tornam mais conhecidos enfim, a aprendizagem vai além.

Almeida (2009, p.01), já afirmava que as práticas lúdicas como os jogos não eram apenas o brincar por brincar, fins por fins, mas, para além de tornar prazerosa a aula, trazer uma aprendizagem tocável e envolvente no processo.

Percebe-se que nesse momento de pandemia torna-se uma necessidade o uso do lúdico. O professor tem em mãos várias ferramentas como a tecnologia para tratar dessa aprendizagem que hora se faz importante entender se de fato ela está acontecendo mesmo a distância, como ela está chegando ao aluno. Faz-se necessário uma união do cognitivo com as práticas lúdicas porque talvez caminhando juntos o caminho da aprendizagem se torne mais próximo, para isso acontecer requer empenho dos professores em melhorar suas práticas pedagógicas.

Diz Soares (2004), a escola tem sua importância da como espaço de letramento e alfabetização no que se refere ao sistema convencional de escrita e se desenvolve competências e habilidades de leitura e escrita nas práticas sociais.

O que se sabe da importância do contato físico tanto com a pessoa do aluno, como os materiais que lhe dão acesso a aprender, é que a ausência de tudo isso nos afeta, alunos e professores, pois, ficamos à mercê de saber como as habilidades trabalhadas estão alcançando resultados, mesmo com todas as dinâmicas avaliativas processuais aplicadas.

Sabe-se que as crianças vivem em contínua aprendizagens, ou seja, têm uma grande sucessão de experiências que as levam a aprender e, no momento atual, em que o novo normalmente se instala na sociedade, nas escolas, devido a pandemia do Covid-19, para muitas que já dominavam a tecnologia, tornou uma satisfação em poder estar fazendo parte do processo que antes era até proibido. Vê-se que o mundo delas, as crianças, está mais avançado do que o mundo de seus próprios professores porque o lúdico somado com a tecnologia se aproxima mais do que elas, as crianças, usam e gostam de aprender.

Além disso, é relevante compreender que é importante ir muito além do domínio do código escrito. Diz (Soares, 2004), nosso desafio se constitui em alfabetizar letrando, ou letrar alfabetizando, pela integração e articulação das várias facetas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita [...].

Todo o processo de aprendizagem discutido atualmente em uma nova roupagem, pois o modo de fazer está sendo invertido devido ao distanciamento escolar e social. Daí, partimos por acompanhar um processo moderno em que se aposta na habilidade e competência dos entes envolvidos. Entende-se que motivação eleva a pessoa. Então o aluno precisa ser motivado a desenvolver suas habilidades tornando-as em sentido para o seu crescimento.

As práticas lúdicas favorecem a auto estimas das crianças, suas interações com as atividades são mais prazerosas e o favorecimento com seus pares vão muito mais além. Isso é que se tem percebido nesse novo cenário e sabemos que ele já era anunciado por muitos

autores, a própria Soares (2004), já citava essa fala em seus escritos.

Sabe-se que existe uma reciprocidade de conhecimento entre o homem e o meio em que o mesmo vive e isso é o que leva a um entendimento de que um depende do outro para alcançar sucesso na aprendizagem e na vida.

Para Vygotsky, apud La Taille (1992, p.23):

o aprendizado decorre da compreensão do homem como um ser que se forma em contato com a sociedade. “Na ausência do outro, o homem não se constrói homem”, por considerar a interação e a linguagem fatores fundamentais para o desenvolvimento humano.

As instituições de ensino em suas sistemáticas têm como objetivo transformar aquilo que os alunos trazem de aprendizado das suas raízes, sua língua materna em competências alinhadas ao que se pretende para sua inserção no mercado de trabalho e na sociedade.

(Paraná, 2008, p..38) diz:

É nos processos educativos, e notadamente nas aulas de Língua Materna, que o estudante brasileiro tem a oportunidade de aprimoramento de sua competência linguística, de forma a garantir uma inserção ativa e crítica da sociedade. É na escola que o aluno deveria encontrar o espaço para as práticas de linguagem que lhe possibilitem interagir na sociedade, nas mais diferentes circunstâncias de uso da língua...”

É notório a linha de mão dupla na arte de ensinar e aprender, pois, nenhum aluno chega vazio de conhecimento na escola e nenhum professor sabe tudo, porém é gradativo o processo entre ambos, mas o letramento tem sua definição em várias visões.

A definição mais difundida sobre letramento é a apresentada por Soares (2009, p.18) que enfatiza: “Letramento como resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever, o estado ou condição que

adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita e de suas práticas sociais.”

Sabe-se que o professor precisa carregar consigo uma bagagem prática que possa lhe auxiliar no desenvolvimento de suas atividades para que assim o mesmo possa facilitar o conhecimento e estimular a aprendizagem de seus alunos.

Como relata Baquero, (2000. p.27) “no processo de educação, cabe ao professor um papel ativo, buscando mecanismos variados para obtenção dos objetivos propostos, assim o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles”.

O que se ver atualmente é que a tecnologia auxilia no processo de ensino como parceira de grande avanço nas práticas aplicadas aos discentes e se desenvolve muito bem em todos os aspectos. Para Sobral (1999. p.15) “o uso da internet atua como parceiro indispensável na educação, facilitando a motivação, promovendo o trabalho em grupo e a troca de informações com os colegas, propiciando desenvolvimento dinâmico das atividades”.

FUNDAMENTAÇÃO LEGAL DAS PRÁTICAS LÚDICAS

Todo trabalho prático desde que focado no pleno desenvolvimento do cidadão e na aprendizagem que leva o aluno a crescer está embasado na legislação. A Constituição da República Federativa do Brasil (1988), segundo a qual,

a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (Art. 205) e que institui, dentre os princípios do ensino: a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o

pensamento, a arte e o saber; pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; gratuidade do ensino público; valorização dos profissionais da educação escolar, gestão democrática do ensino público e garantia de padrão de qualidade (Art.206).

Nota-se que para ter uma educação de qualidade se faz necessário a disponibilidade de nortes e para isso precisa-se diretrizes que vislumbre tudo o que se vai fazer no processo de ensino. Considerando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei N.º 9394/96, que dispõe em seu artigo 23 que a educação básica poderá organizar-se de forma diversa, sempre que o interesse do processo de aprendizagem assim o recomendar e em seu artigo 32, § 4º que o ensino a distância pode ser utilizado como complementação da aprendizagem ou em situações emergenciais no ensino fundamental.

Diante do cenário mundial uma epidemia impactou toda a sociedade e trouxe paradigmas que necessitaram de adaptação no mundo todo. A interrupção das atividades pedagógicas presenciais impactou nas condições de equidade e de igualdade de condições sociais. Assim, ao ofertar atividades pedagógicas não presenciais e validá-las, a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal busca promover a igualdade e equidade, uma vez que possibilita o acesso, por meio de plataforma digital, de videoaulas e também de materiais impressos. (SEEDF, 2020).

AS ESTRATÉGIAS DO TRABALHO LÚDICO REALIZADO NAS INSTITUIÇÕES E OS EFEITOS POSITIVOS NA APRENDIZAGEM DOS EDUCANDOS

Sabe-se que as raízes do cognitivo permanecerão ao longo do processo de alfabetização, mas, o lúdico bem planejado faz também grande diferença na aprendizagem.

Teoricamente se entende que o cognitivo citada na alfabetização faz parte do processo de aprender, mas,

as práticas lúdicas favorecem a auto estimas das crianças, sua interação com as atividades é mais prazerosa e o favorecimento com seus pares vão muito mais além. Isso é o que se tem percebido nesse novo cenário e sabemos que ele já era anunciado por muitos autores, a própria Soares (2004), já citava: “Além disso, é relevante compreender que é importante ir muito além do domínio do código escrito. Nosso desafio se constitui em “alfabetizar letrando, ou letrar alfabetizando, pela integração e articulação das várias facetas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita [...]” (Soares, 2004, p.22).

Sabe-se que o lúdico desde outrora já era visto como uma dessas facetas ou ação positiva em estudos e testes práticos realizados para testar alunos que como se sabe já trazem de casa suas habilidades adquiridas no seio familiar. Uma vez testado e comprovado o saber por meio da ludicidade e não somente pelo processo cognitivo, já está mais do que na hora de fazer com que todos no mundo moderno apliquem de maneira responsável e sistematizada práticas que venham a atingir as expectativas desejados pelos alunos. Costuma-se dizer que os professores devem vestir com mais ênfase a camisa da modernidade, pois o momento é chegado.

Para Antunes, (2003) preocupada com as práticas tradicionais de ensino de português, diz que é preciso incentivar o professor a assumir autonomia didática refletindo e buscando novas alternativas para aulas de português. O trabalho de sala de aula é uma ação/missão árdua, o professor necessita de um grande equilíbrio emocional, intelectual e sobretudo social para enfrentar o desafio. Esses são alguns dos requisitos profissionais que deveriam ser desenvolvidos ao longo da formação de acadêmica do professor ou professora.

Ainda de acordo com Antunes (2001), um professor que adora o que faz, que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre

possui inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma.

Sabe-se que ninguém é dono do saber, pois aprendemos uns com os outros e processo é em muitos casos lento, mas, todos temos um pouco de lição à passar e isso é o que gera aprendizagem. Como afirma Freire (1996, p.12): “assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.”

No período de pandemia se concretizou mais ainda que o lúdico é uma ferramenta importante na vida escolar, na vida do professor, do aluno e na vida social. O uso da ludicidade veio como uma mão na roda para facilitar o trabalho escolar e não deixar que as crianças se acomodassem na arte de aprender e ensinar. Sendo assim, Nadaline e Final (2003), afirmam que o uso do lúdico como facilitador no processo ensino aprendizagem, visa buscar novas metodologias para superar as dificuldades e defasagens encontradas na educação, pois os alunos com essas características serão “excluídos da escola” fazendo parte da estatística dos reprovados ou evadidos.

O conceito do lúdico traz uma originalidade no que se ver hoje na prática do cotidiano em todas as instituições de ensino principalmente no desenvolvimento de trabalho com crianças na faixa etária de aquisição de conhecimento. Na visão de Almeida (2009), O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Percebe-se que a toda criança que é estimulada desde sua família a ter contato com material lúdico tipo brinquedo educativo, ela tende a ser mais aberta a falar,

interagir enfim, seu desenvolvimento é bem mais avançado em relação aos que não tem acesso.

Teixeira (1995), Através da ludicidade terá uma finalidade no aprendizado, uma vez que o ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. Desse modo, caberá ao professor desenvolver novas práticas didáticas que envolvam elementos lúdicos e permitam aos discentes um maior aprendizado.

As crianças com o passar dos tempos e com a convivência social vão se ajustando para um novo modelo de aprendizagem que para ela é o desejável, porém, a escola moderna ainda está enraizada no velho espelho tradicional. Sabemos que jamais nos desagarraremos desse passado, mas se faz necessário que o alinhamento moderno seja feito. Na concepção de Vygotsky e Nunez (2009), a aprendizagem desenvolve-se a partir das relações sociais, e o pensamento e linguagem são processos interdependentes, desde o início da vida. Para Vygotsky, o sujeito é interativo pois, a partir das relações intra e interpessoais e de troca com o seu meio, passa a adquirir o conhecimento.

Pode se dizer aqui que a modernidade está cada vez mais atuante na vida dos cidadãos e isso possibilita as crianças e adolescentes se encontrarem e criarem um mundo fantástico dificultando o querer pensar, pois, em todos os jogos que elas compram já vem pronta as instruções. Caracteriza-se o momento moderno como fator causador em todos os países na humanidade, com essa pandemia da covid-19, que antes para muitos não era nem conhecida, uma grande prova de aprendizado porque todos percebem a importâncias do criar, reinventar e conviver com a tecnologia, principalmente com o lúdico para garantir a aprendizagem dos educandos.

Almeida (1994) diz:

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente,

integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Assim sendo, o lúdico precisa ter maior incentivo e criatividade nas aulas para que o aluno passa querer pensar e se dispor a colocar em prática suas habilidades. É aí onde o trabalho do professor vai além do que ele estudou para se tornar um verdadeiro gerador de aprendizagem.

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na linguística e na educação em geral. (PCN Língua Portuguesa p.66)

Classifica-se o planejamento como peça necessária nos tempos atuais para a concretização das ações pedagógicas, pois, percebemos uma reviravolta na vida de todos os profissionais em educação, uma disseminação no fazer, no criar e a receita ainda não está acabada, tem-se muito a organizar a partir do pensamento de cada um, os alunos, professores enfim, a comunidade escolar, a sociedade, todos terão que pôr em sua sistemática de vida uma convivência com o mundo pós pandemia com o novo normal. Não se viverá mais sem o uso dos aparatos instalados atualmente, o trabalho lúdico e o tecnológico em nossas práticas pedagógicas, é um novo tempo.

Moreira e Silva (1994) afirmam que o currículo escolar constitui um marco, uma moldura que delimita a inserção das crianças em sistemas de significação, nos quais elas representam coisas, nos quais partilham significados e nos quais ampliam sua compreensão da “realidade”. Pelo uso dos signos e da linguagem é que representamos o mundo e lhe damos significado, atribuímos determinados sentidos aos seus objetivos e aos seus eventos.

OS MODELOS DE ATIVIDADES LÚDICAS REALIZADAS NA PERSPECTIVA DOS PROFESSORES

As atividades precisam de muita reflexão na hora de lançar mão para a sua realização. Segundo os estudos de biólogos, pessoas intelectuais que acompanham toda essa evolução, mostram que o trabalho precisa ter resultados e que é nesse novo normal que a inserção de métodos precisam ser pensados para não chegar aos educandos de qualquer jeito e que tudo deve perpassar o cognitivo, levando a todos um trabalho que tenha resultados significantes. O desempenho dos alunos com a ludicidade pode ser até melhor nos aspectos socioemocionais.

Na concepção de Piaget, o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. Conforme a criança vai se socializando o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos (NEGRINE, 1994).

Pretende-se com esse estudo abordar a aprendizagem dos alunos nesse momento em que toda sistemática educacional tem uma nova roupagem para mostrar a qualidade do ensino. Para tanto está se

concretizando o que muitos estudiosos escreveram desde sempre para as gerações do futuro.

De acordo com SOUZA (1996, p. 12),

As dificuldades de aprendizagem aparecem quando a prática pedagógica diverge das necessidades dos alunos. Neste aspecto, sendo a aprendizagem significativa para o aluno, este tornar-se-á menos rígido, mais flexível, menos bloqueado, isto é, perceberá mais seus sentimentos, interesses, limitações e necessidades.

Existem muitas ideias dentro do trabalho pedagógico que podem ser favoráveis ao interesse e desenvolvimento das habilidades do aluno e do professor que torna o uso da ludicidade ainda mais favorável no dia a dia escolar.

Dohme (2003.p.15),

define a ludicidade na educação como metodologia agradável e adequada às crianças, fazendo acontecer o aprendizado das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, respeitando as características próprias das crianças.

Todas as experiências apontam para uma grande utilidade do uso do lúdico no que torna a aula mais prazerosa e o envolvimento dos alunos tanto individual como em suas equipes de estudos.

Rizzi e Haydt (1998) assegura que jogando que a criança aprende a valorizar o grupo com força integradora, sendo uma competição salutar, contribuindo de forma espontânea e consciente. Assegura a importância de oferecer aos educadores uma visão do valor da ludicidade no desenvolvimento da educação.

Falar do lúdico é sempre encontrar saída, soluções para os diversos casos de dificuldades encontradas dentro e fora da sala de aula para contribuir com o mundo de aprendizagens. E Luckesi (2000), A

ludicidade pontua que “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”. Se o professor não se esquivar em planejar o novo, com certeza sempre terá resultados positivos de aprendizagem em curto espaço de tempo com publica que o mesmo enfrenta no seu dia a dia escolar.

A atividade lúdica na educação Santos (2000, p.37) relata que,

propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolvendo sua experiência pessoal e social, colabora a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico levando ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Tudo que se propicia na ludicidade é favorável ao desenvolvimento intelectual das crianças, elas que talvez já estejam bem a frente do seu próprio professor nesse contexto devido a tecnologia que para a mesma já é chegada em tempo real.

a aprendizagem agora mais do nunca é motivo de discussão no campo de educação. Uma vez que a mesma tem sido posta em dúvida devido o distanciamento social. De acordo com estudos feitos Carneiro (2020), em seu artigo sobre o brincar em tempos de pandemia descreve que o brincar desde outrora já tinha seu significado na vida real das crianças e agora mais de nunca se apropria desse recurso para se fazer educação. A dimensão sobre a temática aprendendo com o lúdico serão baseadas em importantes autores e escritores que apresentam bases sobre a aprendizagem da criança nos anos iniciais de escolaridade.

A problemática no entorno será a formação dos professores, pois, todos eles precisam entender o sentido real de suas práticas e a dependência delas para um real trabalho que dê resultados positivos. Nesse sentido a pesquisa trará algumas questões para serem

analisadas no que se refere a aprendizagem do que está sendo trabalhado com os alunos em tempos de pandemia.

Nóvoa (1992, p. 34) “a escola tem que ser encarada como uma comunidade educativa, permitindo mobilizar o conjunto dos atores sociais e dos grupos profissionais em torno de um projeto comum”. O professor se tornará nesse momento um pensador de sua própria formação onde o mesmo precisa se reinventar para o mundo moderno. Muitos tiveram a oportunidade e não aceitaram por achar que já dispunha de todos os requisitos para o preenchimento de suas habilidades em sala de aula.

Soares (2009), “Letramento como resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever, o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita e de suas práticas sociais.”

Fazer uso do lúdico sempre foi apenas um momento para melhor desenvolver e tocar na essência do aluno. Agora tornou-se parte integrante do seu ofício para desenvolver melhor a sua leitura, sua oralidade e sua maturidade em produção textual e seguirá por uma longa jornada escolar. O que não se pode negar é o fato de que todos são capazes, mas, o querer tem uma grande influência na sua melhoria das práticas a serem aplicadas com a ludicidade, com a tecnologia, com o novo que já faz parte desde um longo tempo na vida cotidiana de todos.

“Jogos: possibilitar uma leitura de aspectos relacionados à função simbólica; Desenhos: verificar maturidade emocional, aspectos motores e cognitivos por meio de produção gráfica; Pareamentos: investigar esquemas lógicos de raciocínios [...]”. (CUNHA, 2013). Nesse momento de pandemia os aspectos importantes que devem ser levados em consideração são: o manuseio instrumental, a criatividade, pesquisas e descentralização do processo de aprendizagem do professor e dos alunos. Assim, tudo facilitará o processo de ensino e construirá uma nova visão de educação.

Levando adiante os questionamentos e a busca das respostas: “Como é o seu repertório verbal? Como estabelece a comunicação? [...] Utiliza de gestos em lugar de palavras? As sugestões do autor fazem um elo de ligação da comunicação: afeto, clareza e objetivo (CUNHA, 2013). O ensino remoto, com a implantação de uma plataforma virtual que medirá a aprendizagem, bem como, aproxima o corpo docente, coordenadores pedagógicos, alunos e sobretudo a família, torna-se imprescindível o uso da ludicidade e tecnologia como peças fundamentais nessa integração.

Assim sendo haverá que fluir o pensamento criativo que possibilite a realização de planos docentes com objetos do conhecimento que não dificultem o processo de ensino aprendizagem, mas, que tornem o mesmo com o uso das várias ferramentas como o lúdico e a tecnologia mais próximo de todos os entes envolvidos. Não é mágica que faz o professor dominar as técnicas pedagógicas, mas uma dedicação diária, estudo, planejamento, vontade de mudar e cursos de formação continuada, que lhe darão suporte para refazer o caminho de sua prática docente. Ação, reflexão e ação no dizer de Freire (1996).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O seguinte artigo teve como objetivo apresentar o trabalho que os professores têm realizado em sala de aula para tornar as aulas eficaz, motivadoras e de aprendizagem e acerca desse objetivo, verifica-se que o uso das tecnologias, em especial, o celular e as vídeos-aula tem se mostrado de grande relevância para o trabalho de alfabetização. Com esse objetivo, a pesquisa constata que o trabalho do professor não é fácil, que é um desafio e que a tentativa de alfabetizar é prazerosa, porém, nesse período fica as muitas interrogações nesse aspecto, alfabetizar.

A instituição prestou-se claramente no interesse de propor um ensino de qualidade mesmo que a distância devido a época de pandemia da covid-19. O

trabalho foi realizado e com muito esforço para atender a população de docentes que participaram do processo.

Houve muitas dificuldades de entrosamento da sistemática de trabalho com plataformas, canais virtuais e outros para alfabetizar, sendo que o objetivo de percepção do trabalho em alfabetização foi respondido parcialmente tendo em visto o trabalho feito pelos professores para alcançar aprendizagem dos alunos a distância ser mais complexo.

Os professores se doaram na tarefa de ensinar e muito mais que isso estiveram de prontidão, abertos a práticas pedagógicas lúdicas e adicionadas com a tecnologia. Respondendo assim, ao objetivo específico que tratava das atividades pedagógicas lúdicas usadas em tempos de pandemia da Covid-19.

Notou-se que os profissionais alcançaram o domínio de várias técnicas lúdicas e com tecnologia, respondendo ao que se propôs como objetivo para as metodologias aplicadas e as práticas já trabalhadas pelos referidos professores.

Em se tratando de avaliação no contexto do trabalho realizado pelos professores o objetivo demonstrou-se alcançado no aspecto de concordância dos professores em dizer que o lúdico realmente colabora na aprendizagem dos alunos

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. p.14.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: 12ª ed. Hucitec, 2006, p.95.

BRASIL, **PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. Adaptações Curriculares – Estratégias para a Educação de Alunos com Necessidades Educacionais Especial**. Brasília: MEC/SEED, 1999.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato Prof. Dra. **O brincar em tempos de pandemia**. Artigo, 2020. <https://www.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/artigo-o-brincar-em-tempos-de-pandemia.pdf>.

CUNHA, E. **Autismo na escola: Um jeito diferente de aprender, um jeito diferente de ensinar**. Rio de Janeiro, Wak editora, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e terra, 1996.

GAROFALO, Débora. <https://novaescola.org.br/conteudo/4854/blog-tecnologia-como-as-tecnologias-contribuem-para-o-processo-de-alfabetizacao>. Acesso em 09/11/2020; as 21:00h

<https://www.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/artigo-o-brincar-em-tempos-de-pandemia.pdf>
MOREIRA, A.F; SILVA, T. T, **Currículo, cultura e sociedade**. São Paulo: Cortez, 1994.

NADALINE e FINAL. **O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa**. 2013. Secretaria de educação-paraná. 2013.

NEGRINE, Airton. Concepção do jogo em Piaget. In: **_____ Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.

NÓVOA, A. **Para uma análise das instituições escolares**. In NÓVOA A. (org). **As organizações escolares em análise**. Lisboa, Dom Quixote/inst.Inovação Educacional. 1992. p. 34.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 7 ed. Rio de Janeiro; Forense, 1985.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. Pátio: revista pedagógica, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2004.

_____ **O Brincar e suas teorias**. SP, Pioneira, 2002.

_____ **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte. Autentica. 2009. p. 18.

RICHARDSON, J. **A pesquisa qualitativa crítica e válida**. In: RICHARDSON, R. J. et al. (Org) **Pesquisa Social**. 3ª ed. Revista e Ampliada. São Paulo: Atlas, 2012, p. 90 – 103.

SOUZA. E.M. **Problemas de aprendizagem**. Crianças de 8 a 11 anos. Bauru; EDUSC, 1996. p.12.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamiento y Lengauje. Teoria deldesarrollo cultural de las funciones psíquicas**. La

Habana: Instituto Del Libro. Edición Revolucionaria, 1981.

_____ **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____ **Pensamento e Linguagem.** Trad. Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.