

LUCIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NAS AULAS NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL (ERE)

Simone Ramires ¹
Deisy Ester Glustak ²

INTRODUÇÃO

O ensino pode se tornar mais agradável e dinâmico quando o professor torna as aulas mais interessantes e prazerosas para os alunos no ambiente escolar, possibilitando e explorando o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, incluindo a brincadeira de forma aprazível na construção do saber-fazer. Em virtude a essas aulas lúdicas os alunos revelam suas visões de mundo, conflitos internos, suas descobertas e captam melhor o conteúdo ensinado. Porém em meio a pandemia os professores exerceram um papel desafiador, exigindo-se muito mais conteúdos elaborados diante da situação presente. É de extrema importância as aulas remotas serem realizadas de forma esclarecedora, mantendo a ludicidade e o interesse do aluno. Desse modo, o grande desafio se tornou um exercício diário de muitos profissionais da educação.

Logo após a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarar pandemia de corona vírus, o Ministério da Educação passou a determinar critérios de prevenção ao contágio do COVID-19 nas escolas. O desafio fundamental da educação brasileira amoldado ao novo cenário imposto pela pandemia, foi a inclusão da EAD nas escolas, adaptando-se à interrupção das atividades presenciais. Esse dispositivo emerge para que os alunos possam cumprir a carga horária mínima exigida de horas-aula. É de eminência valia as aulas remotas serem realizadas de forma lúdicas e recreativas mantendo o interesse do aluno. Desse modo, o grande desafio se tornou um exercício diário de muitos profissionais da educação. Portanto até a carga horária das aulas remotas foram reduzidas para que se desperte mais interesse aos alunos, intensificando mais a atenção e foco no que se busca

¹ Orientadora, Docente da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, simone.ramires@ufrgs.br

² Pós-graduanda em Neuropsicopedagogia pela Uniasselvi, deisyeducaofisica@gmail.com

de fato para o aluno aprender, que é o professor conduzir da melhor forma a integração da ludicidade com processo ensino aprendizagem no conteúdo proposto.

Entretanto as crianças que participam dos momentos lúdicos desenvolvem-se de maneira mais espontânea e ativa perante a sociedade na qual estão inseridas. O professor pode usar inúmeras ferramentas para elaborar uma aula atraente e estimulante para o aluno, através de recursos lúdicos como brinquedos didáticos, jogos educativos e brincadeiras, favorecendo o desenvolvimento dos movimentos finos e amplos do corpo, bem como, levando a criança a vivenciar diversas funções intelectuais de velocidade, equilíbrio, raciocínio e cálculo, além do trabalho em grupo, cooperativo, principalmente por estar interagindo e socializando.

Os professores podem usar a imaginação para desenvolver aulas e exercícios extremamente atraentes, mesmo remotamente, exigindo muito mais dos profissionais da educação, necessita – se que os alunos busquem resolver problemas, obtendo soluções com objetivo torná-los mais críticos, pensantes e criativos possibilitando desta forma aulas criativas e produtivas e nas aulas remotas da mesma forma precisa.

O objetivo dessa pesquisa é analisar a importância do lúdico no processo de aprendizagem em sala de aula e diante da nossa atual situação e de extrema relevância se tornou aulas a distância por segurança de toda a população. Os jogos, que sempre fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, hoje, surgem como uma necessidade indispensável no processo educativo. Não será abordado o brincar por brincar, mas sim o brincar sob uma perspectiva pedagógica. Segundo Almeida (1978) os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos propostos e intencionais e ainda, devem ser aplicados para o benefício educativo. Os educadores readaptaram-se atribuindo jogos pedagógicos e brincadeiras lúdicas, mantendo os alunos atrás das telas, com a mesmo objetivo de obter o mesmo interesse dos alunos.

METODOLOGIA

As bases de dados para Pizzani et al (2012) além de incluir todas as informações dadas numa base referencial, dão acesso imediato ao texto completo do artigo, tais como as bases Scielo, Lilacs, Portal da Capes, OvidEssa, Google Acadêmico, Scopus, Data Science onde foi possível selecionar os artigos de relevância enfatizando a importância

do lúdico para a criança na área escolar, bem como a história do lúdico e o ponto de vista sob a ótica das crianças.

A revisão de literatura é apenas um pré-requisito para a realização de toda e qualquer pesquisa, ao passo que a pesquisa bibliográfica é uma etapa fundamental antes da elaboração ou desenvolvimento de um estudo, artigo, tese ou dissertação. Essa etapa não pode ser aleatória, por esse motivo ela implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções atentos ao objetivo de estudo (LIMA; MIOTO, 2007).

Ainda, a pesquisa assume caráter exploratório ou descritiva que para Salomon (1991) auxilia a objetivar o problema de forma adequada ainda, permite ao pesquisador familiarizar-se com as características e peculiaridades do tema, auxiliando na estruturação de ideias inovadoras sobre a pesquisa.

Para Gressler (1979) a pesquisa descritiva é utilizada para identificar problemas e justificar condições, comparar e avaliar fatos que estejam sendo desenvolvidos em situações e problemas similares, visando elucidar situações para futuros planos e decisões. Esta pesquisa possui características descritivas, pois, apresenta ainda uma nova visão do problema e se aproxima de estudos exploratórios (GIL, 1999).

A pesquisa assume um caráter qualitativo de investigação, que segundo Moreira (1990) é um termo que tem sido usado alternativamente para designar várias abordagens à pesquisa em ensino, tais como pesquisa etnográfica, participativa observacional, estudo de caso, interpretativa. A metodologia do resumo expandido deverá apresentar os caminhos metodológicos e uso de ferramentas, técnicas de pesquisa e de instrumentos para coleta de dados, informar, quando for pertinente, sobre a aprovação em comissões de ética ou equivalente, e, sobre o direito de uso de imagens.

REFERENCIAL TEÓRICO

A HISTÓRIA DO LÚDICO

Para entender a história do lúdico e suas relações com escola e infância, será realizado uma breve descrição da história dos jogos, portanto, segundo Almeida e Casarin (2002), com a finalidade de estreitar e consolidar os laços familiares, as crianças participavam das mesmas brincadeiras dos adultos.

Sobre dois enfoques a serem observados é que o primeiro se referia a uma parte que a sociedade aceitava como meio de crescimento social e o segundo enfoque, era contrário, pois se identificava como aos prazeres carnais, ao vício e ao azar. Os jesuítas perceberam a importância dos jogos, introduziram nos programas escolares para fins educativos, porém antes modificaram suas estruturas, passaram a jogos disciplinados, controlados e divertidos.

Para Ariès (1981), os jogos foram disciplinados pelos padres jesuítas, os divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e recomendados, e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto aos estudos.

Nesse sentido, o jogo sempre esteve presente na cultura de diferentes civilizações, era uma maneira pelo qual os indivíduos davam significados aos seus atos, manifestavam sua religiosidade, aproveitavam seu tempo, cultivavam suas tradições e as relações comunitárias.

Essa visão começa a passar por transformações a partir da Revolução Industrial, que gerou a ascensão do capitalismo, modificando significativamente as noções de tempo e espaço. O referencial teórico da pesquisa contém as principais discussões teóricas e a trajetória da mesma ao longo do recorte do tema estudado. Ele serve para situar o leitor quanto à linha de raciocínio que o autor seguiu na construção de seu artigo (ARIÈS, 2009).

A escola historicamente apresenta a presença do lúdico em atividades propostas aos seus professores, sendo que para Carvalho (1996), a revolução industrial veio com tudo para cima das escolas, afetou a dicotomia entre o brincar e a escola, porque no mundo do trabalho não há espaço e nem tempo para o lúdico. A escola nessa época foi a responsável pela mão de obra necessária para as indústrias, aí o brincar não foi mais útil nas produções, sendo então excluído das salas de aulas.

Entretanto com a pedagogia moderna no século XX, a educação passa por várias mudanças significativas para o educando, onde o processo pedagógico viu-se apoiado a novas propostas curriculares. A didática escolar baseou-se nas atividades lúdicas através de materiais concretos e jogos, os quais passaram a ser vistos como um instrumento importante à prática docente e um elemento facilitador da aprendizagem.

O Fröbel (1782-1852) foi o primeiro educador a enfatizar o brincar, a atividade lúdica e o papel da família nas relações humanas escolares, quem criou e abriu o primeiro jardim de infância, em que as crianças eram consideradas como plantinhas de

um jardim, do qual o professor seria o jardineiro e a criança se expressaria através das atividades de percepção sensorial, da linguagem e do brincar.

De acordo com os autores Almeida e Casarin (2002), movimento da Escola Nova, deu a continuidade a concepção de criança lúdica, implantada por Fröbel a partir das décadas de 60 e 70, a psicologia do desenvolvimento e da psicanálise colaboraram para que se visse a infância como o período principal do desenvolvimento humano. Proporcionar o lúdico como aprendizagem deveria ser papel intrínseco de todo educador de crianças.

Para finalizar, conforme Dorneles (1998) a criança compreende a realidade e vê o mundo através do brincar e é recriando seu mundo e o mundo que vê pela televisão, ruas, passeios, que ela se constitui como indivíduo, sem contar que é pelo faz de conta que ela tem a possibilidade de explorar seu mundo e criar possibilidades e novas experiências.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através deste estudo realizado foi possível constatar que os autores defendem a importância do lúdico para as crianças e quanto ao fato da pandemia, causada pelo COVID 19, importante salientar que devesse fazer uso de vídeos curtos com o intuito de despertar na criança a vontade de fazer as brincadeiras dentro de casa da mesma forma ou similar ao ambiente escolar.

Denotou-se que através do lúdico no processo aprendizagem nas aulas remotas dos alunos, assomou incentivar a reflexão dos professores em passar o conhecimento para o aluno com ludicidade, criatividade, amor e motivação, esperando contribuir de forma positiva, com as práticas docentes. Portanto os obstáculos devem ser ultrapassados e seguidos conforme as exigências do (MEC) para que todos os alunos possam ser favorecidos com seus trabalhos realizados cujo os resultados levam esses conhecimentos como contribuição para a vida adulta, conforme os autores nos citaram com seus estudos aplicados.

Importante salientar no que diz respeito às possibilidades do trabalho com o lúdico na construção do conhecimento durante o desenvolvimento infantil, que a questão da interação e socialização é essencial na fase da infância, considerando que as atividades infantis, principalmente o brincar, é visto por grande parte dos adultos, como coisa frívola

e inútil, muitas vezes limitada sem compreender o quanto o brincar para a criança oferece um caminho construído e amplo para o desenvolvimento das crianças, tornando-as mais críticas, autônomas, criativas e felizes obtendo um aprendizado com significado.

O professor é o principal influenciador de transmitir o conhecimento para o aluno, sempre incluindo o lúdico nas atividades estimulando e incentivando um conhecimento de qualidade mesmo nas aulas remotas, independentemente de quantos alunos estão assistindo as aulas remotamente, há de existir a inter-relação entre os envolvidos.

Desse modo precisou-se de adaptações rápidas, conforme seguido da legislação e regulamentação do (MEC), enquadrando-se no momento pandemia. E foi preciso abdicar - se de mais tempo preparando aulas criativas mesmo sendo elas à distância. Em razão disso adaptar-se as demandas que veio surgindo ao longo do tempo das aulas remotas foi relativamente essencial, sem perder o engajamento e distração da turma mantendo a ludicidade no processo ensino aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico faz parte da criança, e é necessário a sua utilização em sala de aula para que possa ser possível proporcionar prazer e aprendizagem, estimulando a criatividade dos alunos. A análise das falas de alguns profissionais da educação que atuam tanto nas series iniciais quanto na educação infantil, atendendo para seu entendimento sobre o assunto em questão, junto com as observações e comparações, fez com que seja analisado que há diferentes formas que buscam aplicar o lúdico em suas práticas pedagógicas.

E ainda, segundo Fortuna (2000) convencer os professores da importância para aprendizagem, no entanto, não é simples. Muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando a admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar esta dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo.

Palavras-chave: Aprendizagem, Lúdico, Ensino Remoto Emergencial

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm> . Acesso em: 28 de Maio de 2021.

ALMEIDA, Damiana Machado de; CESARIN, Melânia de Melo. A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil. **Revista Educação Especial**, n. 19, Santa Maria: UFSM, 2002.

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

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Saúde. Gabinete do Ministro. Portaria nº 188, de 03 de fevereiro de 2020. **Declara Emergência em Saúde Pública de importância Nacional (ESPIN) em decorrência da Infecção Humana pelo novo Coronavírus (2019-nCoV)**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 09 fev. 2021.

CARVALHO, Nazaré C. Lúdico: Sujeito Proibido de Entrar na Escola. In: **Motrivivência**, Ano VIII, nº.9 Dezembro, 1996.

DALLABONA, Sandra R; MENDES, Sueli M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG**, v. 1, nº 4. p. 107. Janeiro – Março, 2004.

DINELLO, D.R. **A expressão lúdica na educação da infância**. 2ª Ed. p. 78. Rio Grande do Sul: APESC, 1984.

DORNELES, L. V. Na escola infantil todo mundo brinca se tu brincas. In: **Educação Infantil para que te quero** / organizado por Maria Craid e Gladis Elise P. da Silva Kaercher. Porto Alegre: UFRGS, 1998.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: **O jogo como elemento a Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2002.

LIMA, J. **As atividades lúdicas na minha experiência de vida**. Bahia: UFBA, 1999.
LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev Katál.**, Florianópolis, v. 10 n. esp., p.37-45, 2007.



MELO, Fabiana Carbonera Malinverni. **Lúdico e musicalização na educação infantil**. Indaial: Uniasselvi, 2011.

PIAGET, Jean. Criatividade. In: VASCONCELOS, Mário Sérgio (Org.). **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. p. 11-20. São Paulo: Moderna, 2001.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpx, 2007.

ROSA, R. T. N. Das aulas presenciais às aulas remotas: as abruptas mudanças impulsionadas na docência pela ação do Coronavírus-o COVID-19!. **Rev. Cient. Schola Colégio Militar de Santa Maria Santa Maria**, Rio Grande do Sul, Brasil Volume VI, Número 1, Julho 2020. ISSN 2594-7672. Disponível em: Acesso em: 2 jun. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WITTIZORECKI, Elisandro S. **Aspectos históricos e etimológicos do jogo**. In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). Jogos, Recreação e Lazer. p.34-45. Curitiba: Ibpx, 2009