



O LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL NO PERÍODO DE PANDEMIA

Joana Gabriela De Albuquerque¹
Antonia Raiane do Nascimento²
José Aurilo Bezerra da Silva³
Matheus Ramon de Oliveira⁴
Antonia Railene Carvalho do Nascimento⁵

RESUMO

Esta pesquisa tem o objetivo de compreender como vem se desenvolvendo os processos de ensino e aprendizagem na etapa de alfabetização durante o ensino remoto, buscando identificar suas realidades e os desafios vivenciados pelos professores e alunos. A pandemia da covid-19 no Brasil e no mundo que teve início 2019, trouxe muitas mudanças na vida e na rotina de todos. A educação também mudou; com o apoio da tecnologia e novas ferramentas, foram realizadas inúmeras adaptações para alcançar famílias que estão em distanciamento social. Neste sentido fica ainda mais visível o uso da ludicidade nas atividades realizadas pelos alunos. O audiovisual (que é também uma forma de leitura) está cada vez mais presente na vida dos nossos alunos, e nesse movimento, se torna essencial levar essa ferramenta para sala de aula virtual.

Palavras-chave: Lúdico no ensino remoto; Pandemia

INTRODUÇÃO

Para o desenvolvimento de qualquer indivíduo a aprendizagem é indispensável e não podemos pensar nos passos do desenvolvimento da criança, sem que nos atenhamos ao lúdico e as brincadeiras, para que isto aconteça de forma harmônica e significativa para a criança. Se faz necessário considerar a prática do brincar. Santos (1997), afirma que “brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra na sociedade e constrói seu próprio conhecimento”.

¹ Pós-Graduado pelo Curso de Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Ceará- IFCE, auriliojosebezera@gmail.com;

² Pós-Graduada pelo Curso de Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Ceará - IFCE, raiane.nascimento@aluno.uece.br;



É por meio da atividade lúdica, do jogo de faz de conta, que elas transitam entre o mundo interno e externo, revelando pensamentos, desejos, conhecimentos, sentimentos e fantasias, e também experimentam diversas situações, exercitam capacidades, testam seus limites.

Apesar dos desafios do trabalho com aulas remotas e todas as implicações decorrentes dos problemas decorrentes da pandemia do COVID 19. É preciso pensar em propostas pedagógicas que sejam possíveis de executar levando em conta o contexto social, econômico e emocional no qual o estudante está inserido, para colocar em prática as atividades mais acessíveis, tanto para os professores quanto para os alunos (Almeida, 2003; Valente, 2014).

Os processos educacionais, sempre foram baseados no contato presencial entre professor e aluno dentro de sala de aula, excetuando-se algumas particularidades. Com as reviravoltas ocorridas, foi necessário nos readaptarmos a este novo momento, construindo e elaborando atividades mediadas pela tecnologia, além dos materiais didáticos, que necessitam atrair com mais precisão a atenção do educando. A ludicidade, como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. A busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade.

O professor, conhecedor da importância dessas atividades para o desenvolvimento integral da criança, faz uso de uma metodologia lúdica em suas aulas remotas para despertar o interesse e a concentração das crianças, auxiliando assim, no processo ensino aprendizagem. Segundo Almeida (1994), “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Isso porque, quando a criança ingressa na escola, ela sofre um considerável impacto físico mental, pois, até então, sua vida era voltada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho usou-se uma pesquisa com abordagem qualitativa, através de pesquisas bibliográficas onde alguns autores como Couto (2020). Justino (2011). Silva e Muniz (2012). Afirmam a importância dos materiais didáticos para o ensino, que incentiva os alunos a criar e produzir, permite uma participação maior no processo de aprendizagem.



O objetivo principal é diagnosticar as dificuldades e as mudanças na rede de ensino público com as aulas remotas, e evidenciar, que o lúdico é um método muito importante para despertar na criança a vontade de querer aprender com a nova forma de estudar.

REFERENCIAL TEÓRICO

Por muitos anos a ludicidade foi vista sem importância, tanto para os pais quanto para os professores, até que os pesquisadores da área da educação analisarem e evidenciem, que o brincar tem tudo a ver com o processo evolutivo do aluno.

O lúdico no ensino fundamental é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula as habilidades motoras e a inteligência contribui para a adaptação ao grupo, preparando o discente para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

As transformações culturais e os paradigmas que a sociedade moderna vem passando levam as mudanças na forma do homem entender e agir no mundo. As transformações primeiramente acontecem em si mesmo, com isso quanto mais cedo o indivíduo adquire o conhecimento de si, do outro e de nós, desenvolvendo habilidades habituais, melhores cidadãos, a sociedade possuirá, tendo como garantia melhorias para o mundo melhor e mais feliz.

Os processo de brincar é uma atitude natural do ser humano desde dos primeiros dias de vida, é na infância que a criança assimila o mundo através de suas vivencias brincando, porém a qualidade desse desenvolvimento espontâneo dependerá do envolvimento do adulto, para educar, uma criança, que ainda é necessário integrar a educação, é nesse momento que os ambientes escolares, tem por objetivo de desenvolver uma qualidade maior de desenvolvimento educacional nas crianças, que desde os seus primeiros anos de vida já demonstram seus interesses pelo o brincar.

Propõe-se, que é sob essa cultura de fácil acesso, que pode existir o melhor desenvolvimento pessoal e cognitivo das crianças no ambiente da creche, ao invés de um conceito cultural, que seja apenas um ambiente de atendimento a criança. Por tanto, quando os professores usam de uma metodologia lúdica, e inovadora, atualizada, o conhecimento se torna mais atrativo e divertido, pois sabemos que o lúdico, a brincadeira, o jogo e a diversão são elementos que fazem parte da vida dos sujeitos.



Ao propor atividades com base na ludicidade o professor pensa em facilitar a compreensão do objeto de conhecimento destacando nas habilidades a possibilidade de criar um repertório de desenvolvimento, seja na esfera cognitiva, social, biológica, motora e afetiva.

A importância de usar a tecnologia para desenvolver o trabalho lúdico aperfeiçoando diálogos e debates nos programas e Chats, que os alunos se sentem estimulados com a presença e participação dos colegas e professores. Para desenvolver algumas atividades durante as chamadas, e também algumas dinâmicas, respondendo os questionamentos e melhorando o desempenho dos estudantes ao realizar as tarefas propostas nos aplicativos e sites para comunicação.

O ensino desenvolvido por meio de plataformas on-line e a distribuição de matérias de estudos impressos, como também transmissão de aulas via TV aberta, e rádio foram as principais estratégias adotadas e anunciadas pelas secretárias de educação no período de pandemia. O entendimento de que o ensino remoto ou a educação remota configura-se como as práticas pedagógicas mediadas por plataformas digitais tem impactado em grande escala a educação no Brasil (Alves, 2020).

A educação mediada por tecnologia digital pode ir além da instrução quanto a realização de tarefas e o contato com conteúdo prescritos, evoluindo para uma forma de interação que produz, coletividade, sentidos, significados e aprendizagem. “A utilização das tecnologias pela escola deve garantir melhor aprendizagem aos alunos no acesso ao conhecimento” (Kenski, 2012).

Sobre as desvantagens pode-se citar tanto pelo tempo em demasia no contato virtual, ocasionando dependências como a Monofobia e desvinculando o contato humano, que por mais que as telas tragam entretenimento com o colorido, deixam sempre a desejar, no sentido humano como por exemplo no toque, no abraço, as brincadeiras dentro do espaço escolar, todas as avaliações feitas por partes de docentes e familiares pode-se destacar forma negativa e positiva (Charczuk, 2021).

Analisando de forma teórica o crescimento do aluno em vários aspectos se sabe que há perda. Para a diminuição dos danos é imprescindível e fundamental que haja a parceria do responsável da criança, pois torna-se de grande importância o acompanhamento das aulas remotas, visto que em alguns casos percebe-se que é notável a preocupação do professor no desempenho com as aulas, estas sejam atrativas para obter atenção dos alunos, a



responsabilidade dos profissionais da educação é o cuidado para que o conhecimento chegue ao aluno de forma plena (Brasil, 2020).

A modalidade de educação a distância permitiu que o processo de aprendizagem não se restringisse apenas a escola em sua estrutura física, com salas de aulas repletas de cadeiras, alunos sentados prestando atenção no professor que escreve no quadro durante toda a manhã, permitindo assim, que o aluno pudesse construir seu conhecimento de onde quer que esteja, em casa, no trabalho, ou, onde desejar (Vasconcelos et al., 2020). Concomitante a essa maneira de se obter conhecimento, temos o crescimento e a expansão da internet e o acesso às suas tecnologias que transformaram e reestruturaram os modelos tradicionais de ensino, tornando a educação a distância populares e de fácil acesso a toda massa populacional (Almeida, 2003; Valente, 2014).

Ferramentas como o Google Classroom é bastante difundida no meio acadêmico devido a sua facilidade de manuseio pelo docente e habilidades dos alunos. O método consiste na aplicação de atividades online e atividades realizadas fora de sala de aula (Yanto et al., 2020). Além de ser um ensino híbrido pode entrar dentro da classificação de blended learning ou sala de aula invertida, onde o professor projeta o conteúdo e utiliza tempo de sala de aula para discutir e acertar ideias confusas. O método é bastante válido, entretanto se faz necessário o esforço e o desempenho de docentes e discentes (Acosta et al., 2017). O uso pode se aplicar a todas as disciplinas dentro do ensino fundamental e médio (Pan & Pan, 2010).

Baseado nesses conceitos iniciais (e expandido pela atual realidade da pandemia), essa “presença docente” pode ser expandida em três sub-presenças, a saber, a presença cognitiva (como professores levam em consideração o preparo prévio do estudante para participar de experiências digitais), a presença social (canais de comunicação a fim de manter as interações dos estudantes com seus pares e com o próprio docente) e a presença facilitatória (instruções e ferramentas utilizadas no processo de ensino-aprendizagem) (RAPANTA et al, 2020).

Com relação ao uso de TICs, a quantidade ou a qualidade das mesmas não parece surtir diferença no modelo de ensino remoto emergencial. A literatura aponta que, independente do instrumento, o estudante precisa ser engajado no processo e a tecnologia, apesar do fascínio causado inicialmente, não é suficiente para manter esse interesse e dedicação. Ao contrário, a atuação docente, principalmente norteando os estudos e estimulando atividades de validação do



aprendizado, bem como de interação social virtual, tem muito mais efeito positivo nesse quesito (BAO, 2020).

Pensar em ensinar brincando é algo ainda confuso em nossa cultura, pois desde os tempos mais antigos entende-se a brincadeira como passatempo, coisa inútil, sem valor, relevâncias. Até mesmo para muitos educadores, a brincadeira é considerada algo que ocupa um espaço discriminado dentro do ambiente escolar, ou é usada meramente com propósito educativos.

“O brincar está sendo cada vez mais utilizado na educação construindo-se numa peça importantíssima nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções superiores, transformando-se em um meio viável para a construção do conhecimento” Santos (1999).

Precisa-se pensar no lúdico como coisa séria, buscar a fantasia, o laser, o brincar como complemento de ações produtivas do cotidiano, pois tudo que as crianças aprendem brincando, se torna mais fácil de entender, é necessário para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo. Os jogos e brincadeiras desafiam e motivam a aprendizagem porque propiciam ludicidade e o lúdico pressupõe liberdade para agir e para experimentar uma aprendizagem diferente.

Para Piaget (1975) o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Portanto, o brincar é uma atividade necessária básica para o ser humano. Evidenciando o quanto a capacidade de se concentrar é importante, para estudar, realizar tarefas ou no trabalho, tudo vai precisar de foco e atenção.

Os jogos não só promovem o aprendizado como ensina a criança a não agir de maneira impulsiva, essas brincadeiras dão a oportunidade de aprender regras e pensarem em estratégias para ganhar. A curiosidade é algo natural das crianças, que se interessa por tudo que acontece a seu redor e têm muita vontade de aprender. No entanto muitas encontram dificuldades de aprender (Manca, 2020).



Já que nem sempre é possível tirar a criança da frente do computador e levá-la a brincar, por que não estimular da melhor maneira, programar atividades e criar seus próprios jogos, estimulando sua criatividade e raciocínio, inclusive pode ajudar a criança a melhorar o desempenho escolar além, de incentivar o pensamento independente.

A leitura deve ser ensinada desde cedo, habito que estimula a concentração, imaginação e criatividade lembrando que livros sempre devem ser adequados à faixa etária de idade. Ler faz o educando usar a imaginação, conhecer o mundo e viajar através das histórias e lugares usando o pensamento.

A criança necessita de estabilidade emocional para se desenvolver, a ludicidade é uma maneira de aprender ensinar, despertar o prazer e, de forma o aprendizado se realiza, como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é possível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois limita-se à humanidade.

Os jogos educativos são propostos como estratégias metodológicas já que se usado habitualmente ajuda a desenvolver atitudes e hábitos baseados na solidariedade, tolerância, no respeito e na aceitação das normas de convívio social. Viver ludicamente significa uma forma de descoberta do mundo, indica que não apenas estamos inseridos nele, sobretudo, que somos parte de todo seu conhecimento.

Com concepção dessa natureza, os jogos, as brincadeiras tornam-se instrumentos de uma nova evolução da aprendizagem. Nesse sentido, o lúdico está em todas as atividades como forma de desenvolver a criatividade e, o interagir com o próximo. Dessa maneira, educar deixa de ser apenas um mero acúmulo de conhecimento e passa a ser uma autêntica e significativa forma de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por atividades não pedagógicas não presenciais entende-se aquelas que podem ser realizadas pelas instituições de ensino com os estudantes quando não for possível a presença física destes no ambiente escolar, desenvolvidas por meios digitais, programas de televisão ou rádio e/ou pela adoção de material didático impresso com orientações pedagógicas, distribuídos aos alunos e seus pais e ou responsáveis, conforme caracterização realizada pelo Conselho Nacional de Educação CNE (Brasil,2020).



A situação de pandemia causada pela covid-19 no mundo no ano de 2019, justificou a necessidade de reorganização do calendário escolar nas redes de ensino, uma vez que se trata de uma situação excepcional em que não é possível desenvolver aulas presenciais. Também é necessário considerar que a situação poderá perdurar por meses, gerando impactos socioeconômicos elevados, déficit no rendimento acadêmico dos estudantes, efeitos negativos que podem ocasionar índices de abandono escolar.

Ainda no que se refere a regulamentação das atividades não presenciais e seu aproveitamento no ano letivo, o CNE(Brasil,2020), responsável pelos métodos regulatórios em nível nacional, apresentou uma normativa que reconhece que as atividades não presenciais podem ser organizadas oficialmente e validadas, podendo ser aproveitadas dentro das horas de afeto trabalho escolar. Para isso, é preciso observar atentamente a legislação específica dos estados e municípios.

Para a realização de atividades pedagógicas não presenciais, não basta simplesmente transferir o conteúdo que seria ministrado presencialmente para a versão módulo autoexplicativa, é necessário fazer uma análise minuciosa do currículo e selecionar conteúdos e habilidades possíveis de serem trabalhadas de forma não presencial, deixando os conteúdos complexos para o retorno das aulas presenciais.

Nesse aspecto, a produção desses materiais didáticos necessita que os professores possuam saberes pedagógicos e conhecimentos específicos da área de atuação. Formosinho (2009) orienta que a formação, além de perspectivar a articulação entre a teoria e prática, não deve se configurar apenas como um requisito meramente formal, precisa ser entendida como uma condição substantiva de reforço e diversificação dos saberes e fazeres do professor no interior de sua prática pedagógica.

Justino (2011) afirma que os materiais didáticos são de fundamental importância para a aprendizagem dos estudantes, pois através deles os professores criam uma ponte entre a teoria (palavra) e a prática (realidade) na execução de suas aulas.

Para estudantes do fundamental (1º ao 4º ano) foram disponibilizados módulos de atividades interdisciplinares contendo tarefas de estímulo a leitura de texto pelos pais, desenhos, brincadeiras, jogos, músicas infantis, filmes e programas infantis pela TV e até algumas atividades em meios digitais, quando for possível desenvolver.



Os recursos audiovisuais com fins educativos têm a potencialidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, uma vez que possibilita aos alunos uma experiência educacional das aulas síncrona, pois os vídeos, na maioria das vezes, têm uma duração menor, com o conteúdo mais sintetizado e explanado, utilizando metodologias e recursos que vão além da oralidade.

O auxílio dessas ferramentas muitas delas totalmente gratuitas, torna-se uma atividade simples, produzir um vídeo ou animação com qualidade semiprofissional. Couto (2020, p.68), afirma que "já faz tempo que os produtos ou conteúdos deixaram de ser produzidos apenas pelos profissionais e passaram a ser elaborados e difundidos por cada sujeito conectado".

Além disso, esses recursos também se diferem das atividades escritas solicitadas, quando utilizados como instrumentos de avaliação, possibilitando ao aluno o uso de sua criatividade e habilidades com os recursos de produção e edição de vídeos disponíveis na internet.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se compreender o lúdico como algo de suma importância no trabalho do professor, podendo ser usado como forma estimulante, motivando, atuando com elemento de transformação do indivíduo. Proporcionar aos alunos momentos diferenciados para construção do conhecimento deve fazer parte do dia a dia do professor.

Tentando romper com este paradigma, deve-se buscar cada vez este mais uma educação que desperte no aluno o interesse, e o professor passe a ser um mediador de atividades, ressaltasse a importância da metodologia lúdica que requer muito do professor, o mesmo precisa sair do comodismo e criar, diferentes atividades para que cativem a atenção e assim garanta um ensino de qualidade, ou seja, que a criança tenha memórias afetivas sobre os conteúdos, ensinados, e que o professor não seja um transmissor do conhecimento, mas alguém que fará a diferença no processo de aprendizagem das crianças.

A convivência com o lúdico pode exercer um papel de fundamental importância na vida do ser humano, isso não só nos primeiros anos de vida, mas em todas as etapas de sua existencial idade. O indivíduo usa o lúdico em todos os momentos de sua vida, que fará entender



significados, que por um outro motivo podem estar obscuros, e com certeza ele passará a usá-lo no meio em que vive como um processo de construção de saber e até mesmo da sua história.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. de. (2003). **Educação a distância na internet: Abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem.** Educação e Pesquisa, 29(2), 327–340. <https://doi.org/10.1590/S1517-97022003000200010>

BAO, W. **COVID-19 And online teaching in higher education: A case study of Peking University.** Hum Behav & Emerg Tech, v. 2, p. 113–115, 2020

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular Educação infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC / secretaria de educação básica, 2017. Brazilian journal of Health Review DOI: 10.34119/bjhrv3n3-180

BRASIL. Ministério da educação/conselho nacional de educação. **Parecer sobre reorganização dos calendários escolares realização de atividades pedagógicas não presenciais durante o período de pandemia da covid-19.** 2020.

CHARCZUK, Simone Bicca. **Sustentar a Transferência no Ensino Remoto: docência em tempos de pandemia.** Porto Alegre, 2020. Disponível em: <

COUTO, Edvaldo Souza. **Pedagogias das conexões: produções de conteúdos e redes de compartilhamento.** In: Sales, Mary Valda Souza (ORG). Tecnologias. https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S217562362020000400206>. Acesso em: 17 de abril de 2021.

JUSTINO, M. N. **Pesquisa e recursos didáticos na formação e prática docente.** Curitiba; jbpex, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Editora Cortez, 2007.

MONTEIRO, A. M. F. C. **Professores: entre saberes e práticas.** Educação e Sociedade, ano XXII, n.74, p.121-42. Abr. 2001.

PAN, Y., & Pan, Y. (2010). **The Use of L1 in the Foreign Language Classroom.** *Colombian Applied Linguistics Journal*, 12(2), 87–96



RAPANTA, C. et al. **Online University Teaching During and After the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity.** Postdigital Science and Education, 2020. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>

REV. Paidéi@. **Metodologias ativas na formação de professores da modalidade de ensino a distância.**

SANTOS, Santa Madri Pires dos. **Digitais Redes e Educação: perspectivas contemporâneas.** Salvador EDUFBA, 2020. P.57-78. O lúdico na formação do educador. Petrópolis. RJ: Vozes 1997.

SILVA, Risolene Maria. **O Lúdico Como Ferramenta Facilitadora No Processo Ensino Aprendizagem Nas Turmas De 1º Ao 3º Ano Na Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici – Itaíba – Pernambuco – Brasil.** Paraguay, 2017. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/viewFile/687/572> >. Acesso em: 15 de abril de 2021.

VALENTE, J. A. (2014). **Blended learning e as mudanças no ensino superior: A proposta da sala de aula invertida.** Educar em Revista, 4, 74–94.

VELLAR, Camila. **Ensino Remoto Na Pandemia: Dificuldades e Aprendizados, Rev. Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.1, 2021/01 ISSN 2178-6925.** Disponível em: https://revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes/2021/601ensinoremoto_napandemia_dificuldadeseaprendizados.pdf>. Acesso em: 15 de Abril de 2021.