

O PROCESSO DE RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS EM UMA ESCOLA DA REDE MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE (PB): UM OLHAR PARA AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.

Edna Câmara Monteiro ¹
Mariana Ramos Pimentel ²
Emanuela Farias Soares³

RESUMO

Diante de um contexto pós-pandêmico, um dos desafios da educação atual é encontrar meios que tornem o processo de aprendizagem ainda mais eficiente e que consiga trabalhar numa perspectiva de recomposição das aprendizagens. Nesse sentido, refletir sobre a abordagem do lúdico no processo ensino-aprendizagem é uma questão bastante pertinente, uma vez que, este se perfaz em uma estratégia de estímulo no processo de elaboração do conhecimento e pode contribuir para ampliar diferentes habilidades operatórias, além disso, pode se pautar como ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos escolares. Neste estudo buscaremos respostas para o seguinte questionamento: O Lúdico tem sido utilizado como estratégia no processo ensino aprendizagem visando a recomposição das aprendizagens? Para responder este questionamento elencamos como objetivo geral: analisar a utilização de estratégias lúdicas no processo de recomposição das aprendizagens em uma escola da rede municipal de Campina Grande, PB. A metodologia seguiu os princípios do método dialético. É uma pesquisa qualitativa e descritiva, do tipo estudo de caso. Os instrumentos de pesquisa basearam-se em uma observação direta, com a utilização de anotações num diário de campo. Também foi realizada leitura e reflexão acerca dos planos de aula e das atividades desenvolvidas junto aos alunos. Os sujeitos da pesquisa foram os professores de Educação Infantil e os professores que atuam nas Séries Iniciais de uma escola da Rede municipal de ensino de Campina Grande, num total de dez professores. Os resultados mostram que de algum modo os sujeitos da pesquisa reconhecem a necessidade da ludicidade compreender as estratégias pedagógicas deste momento da formação das crianças, mas ainda necessitam de formação continuada acerca desta temática.

Palavras-chaves: Ludicidade. Recomposição da aprendizagem. Prática pedagógica. Aprendizagem.

¹Mestre em Educação (UEPB); Pedagoga e Psicóloga pela UEPB; Especialista em Gestão Educacional e Educação de Jovens e Adultos pela UFPB e em Recursos Humanos pela UFPE. Professora do curso de Pedagogia da Faculdade Reboças de Campina Grande, PB; Coordenadora Pedagógica da Rede Municipal e Particular de Ensino de Campina Grande (PB). Ex Membro da Comissão Científica do Conedu 2023; Email: edna_9909@hotmail.com

²Tutora do curso de Pedagogia da Faculdade Reboças de Campina Grande, Graduada em Letras-Inglês pela Universidade Federal de Campina Grande e Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba, Especialista em Comunicação Digital (CESREI). Email: ramospimentel@gmail.com.

³ Aluna do Curso de Pedagogia da Faculdade Reboças de Campina Grande, PB; Membro do GEP: A importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento; Email: emanuelasoes123@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O acesso a uma educação de qualidade é um direito constitucional e também dever do Estado. A aprendizagem do aluno e sua progressão nos estudos é o objetivo da educação escolar, mas para que ela ocorra deve se levar em conta o tempo de aprendizagem. Para assegurar este tempo, a escola, a partir de orientações das redes e sistemas de ensino públicos e de leis educacionais, locais e nacionais, pode se organizar por ciclos, grupos não seriados, séries anuais, grupos multisseriados, progressão continuada, entre outros, “com base na idade, na competência e em outros critérios, ou por forma diversa de organização, sempre que o interesse do processo de aprendizagem assim o recomendar” (LDBEN 9394/1996, art.23.).

Sendo assim, a LDBEN prevê a progressão continuada como uma das formas de garantir o acesso e a permanência do aluno à escola, possibilitando o combate à evasão escolar, à distorção idade-série e a prevenção da repetência. Portanto, baseada nos critérios estabelecidos pela LDBEN 9394/96, a rede municipal de ensino de Campina Grande, após o período pandêmico, iniciou um processo de formações continuadas com os professores e equipes pedagógicas para trabalhar as ações voltadas para recomposição da aprendizagem. Lembrando, que entende-se por recomposição da aprendizagem como conjunto de estratégias que visam garantir as aprendizagens comprometidas pelo período de distanciamento social, tendo como foco a redução das desigualdades educacionais e o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e competências adequadas a cada etapa.

A não-alfabetização das crianças em idade adequada traz prejuízos a curto e longo prazo no processo educacional, que também eleva os riscos de uma trajetória escolar marcada por reprovações, abandono e/ou evasão escolar (TODOS PELA EDUCAÇÃO, 2022). Nos últimos dez anos, a menor taxa de crianças que não sabem ler e escrever na faixa etária de 6 e 7 anos se concentra no ano de 2021, com um percentual de 2,4 milhões, anterior ao período pandêmico, em 2019, a taxa era de 1,4 milhões de crianças no Brasil.

Nesse contexto, as redes de ensino iniciou de forma presencial, com o grande desafio de recompor as aprendizagens não consolidadas durante o biênio pandêmico. Portanto, buscar novas estratégias, novas metodologias capazes de romper com as dificuldades dos alunos. Nesse sentido, refletir sobre a abordagem do lúdico no processo ensino-aprendizagem é uma questão bastante pertinente, uma vez que, este se perfaz em uma estratégia de estímulo no processo de elaboração do conhecimento e pode contribuir para ampliar

diferentes habilidades operatórias, além disso, pode se pautar como ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos escolares.

Neste estudo buscamos respostas para o seguinte questionamento: O Lúdico tem sido utilizado como estratégia no processo ensino aprendizagem visando a recomposição das aprendizagens? Para responder este questionamento elencamos como objetivo geral: analisar a utilização de estratégias lúdicas no processo de recomposição das aprendizagens em uma escola da rede municipal de Campina Grande, PB.

A temática abordada durante o desenvolvimento deste trabalho gira entorno da contribuição do lúdico no processo de recomposição da aprendizagem, uma vez que a cultura lúdica é parte integrante do processo de desenvolvimento da criança, assim, torna-se inseparável as contribuições que dada cultura proporciona à vida escolar da mesma. De acordo com Piaget e Greco (1974), quando a criança atua com situações concretas ela assimila novos conceitos, adquirindo novas habilidades e refazendo conceitos adquiridos anteriormente. Nesse sentido, os estímulos corretos se fazem necessários e os educadores devem planejar atividades pedagógicas que permitam que o educando seja o sujeito de sua aprendizagem.

Portanto, é importante ressaltar que ao trabalhar, é preciso associar o conteúdo abordado em sala de aula com uma situação que possa surgir na vida do aluno de forma lúdica, concreta, buscando investigar a curiosidade do aluno, para que o conteúdo fique mais próximo da realidade do aprendiz, tornando-o compreensível e de fácil contextualização.

Pesquisas sobre letramento e o processo de aquisição da escrita das crianças, têm fornecido informações e novos conhecimentos, tanto sobre o papel e a atuação dos professores, como sobre o processo de aprendizagem dos alunos (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). Essas teorias discutem a prática educativa, suas condições, a atuação do professor, suas metodologias, sendo uma ferramenta que serve para diagnosticar situações de aprendizagem, fornecendo dados para o planejamento de melhorias para o cotidiano escolar. Para Ferreiro (1999), há um esforço coletivo de busca de novos caminhos, deslocando a investigação de "como se ensina" para "como se aprende". Nesse sentido, descobriu e descreveu a psicogênese da língua escrita. A leitura tem o poder de aprimorar não só a participação do indivíduo na sociedade como também a habilidade de escrever, de ler e mesmo o domínio da Gramática.

De acordo com Ferreiro e Teberosky, (1991), entende-se como alfabetizada a criança que dominou a base alfabética do sistema de escrita, que compreende e escreve

textos com sentido possíveis de serem lidos, mesmo que apresentem “erros” de ortografia. Ensinar a todas as crianças constitui um grande desafio, pois cada criança traz de seu meio sociocultural várias influências, podendo ter ou não acesso a fontes literárias. O professor precisa estar sempre avaliando a performance de seus alunos, interagindo de acordo com a necessidade de cada um. Um dos elementos primordiais na sala de aula na Educação Infantil é a utilização de livros para que as crianças convivam desde cedo com a Literatura. A leitura tem o poder de aprimorar não só a participação do indivíduo na sociedade como também a habilidade de escrever, de ler e mesmo o domínio da Gramática.

A criança passa a ser vista como um sujeito ativo na construção de seu conhecimento. Não se pensa mais em “corrigir” os seus “erros”, mas, a partir das experiências dos alunos em sala de aula, procurar ajudá-los, conhecendo sua bagagem cultural bem como, suas necessidades enquanto educando. As atividades são voltadas na interação com a língua escrita em seus usos e práticas sociais. Nesse sentido, fica claro que as atividades lúdicas são importantes recurso didático no processo educacional, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental sendo imprescindível para um bom desenvolvimento do trabalho pedagógico. De acordo com Piaget “Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, criar, jogar e inventar” (PIAGET, 1999, p.5).

De acordo com Vygotsky (1989), o material concreto, quando trabalhado de forma objetiva se torna mais eficaz no desenvolvimento do aprendiz. Segundo Borba (2007), o lúdico amplia o processo de ensino e de aprendizagem, o que contribui para o enriquecimento do vocabulário, da capacidade de ações corporais, da concentração e também do raciocínio lógico. Nas mais diversas formas, o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, além de impulsionar a fantasia, aumenta a coordenação motora e a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção da sua identidade.

1.1.A ludicidade no processo de recomposição da aprendizagem

De acordo com Ribeiro (2013), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.

O autor explica que por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

A estimulação, a diversidade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica. Segundo Borba (2007), o lúdico amplia o processo de ensino e de aprendizagem, o que contribui para o enriquecimento do vocabulário, da capacidade de ações corporais, da concentração e também do raciocínio lógico. Nas mais diversas formas, o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, além de impulsionar a fantasia, aumenta a coordenação motora e a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção da sua identidade.

Nesse sentido, é preciso que o professor reflita sobre o modo como promove a ludicidade em suas aulas, de maneira que não torne o momento, que deveria ser de descontração e divertimento, em mais uma atividade de exercício e repetição. Sendo assim, é preciso compreender que os alunos possuem ritmos de aprendizagens diferentes uns dos outros. Segundo Cecília Goulart (2007), é importante abordar as mesmas questões muitas vezes, e de maneiras diferentes, em momentos diferentes, com recursos diferentes.

Entra, então, a prática lúdica para mediar o trabalho do professor, organizando o estudo pedagógico, considerando o que os alunos já sabem em relação aos conteúdos que o professor considera importantes, para a aprendizagem do educando na alfabetização. É importante destacar que:

No caso das Séries/Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a aprendizagem da língua escrita; o desenvolvimento do raciocínio matemático e a sua expressão em linguagem matemática; a ampliação de experiências com temáticas ligadas a muitas áreas do conhecimento; a compreensão de aspectos da realidade com a utilização de diversas formas de expressão e registro – tudo deve ser trabalhado de forma que as crianças possam, ludicamente, ir construindo outros modos de entender a realidade, estabelecendo novas condições de vida e de ação (GOULART, 2007, p. 89)

Nesse sentido, acreditamos que a ludicidade é extremamente necessária para o desenvolvimento da aprendizagem no cotidiano de alunos dos primeiros anos do ensino fundamental. Pensamos, também que a criança deve fazer as atividades com prazer, usando a criatividade, pois suas habilidades e competências vão muito além no momento em que as professoras conseguem unir o brincar com a alfabetização e o letramento.

Partimos do pressupostos que no processo de alfabetização e letramento é possível aliar o lúdico a prática pedagógica alfabetizadora, de forma a torna-la mais atrativa, significativa e motivadora da aprendizagem, pois dentro do processo de recomposição da aprendizagem um dos maiores desafios são os alunos não alfabetizados, ou com dificuldades de leitura e escrita.

O ensino baseado na utilização da ludicidade deve se conceber como um momento de descoberta, de criação e de experimentação no processo de recomposição da aprendizagem, tornando este atrativo, instigador para a criança. Por envolverem regras e tomadas de decisões, o jogo, por exemplo, se tornam ferramentas essenciais para o desenvolvimento da autonomia da criança, em momentos de construção da leitura e da escrita. Para tanto, aplicação dos jogos em sala de aula deve surgir como uma oportunidade de socializar os alunos, buscando a cooperação mútua, participação da equipe na busca incessante de elucidar o problema proposto pelo professor. Porém, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que incite o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador.

Durante o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem, o espaço para o brincar e todas as atividades lúdicas ganham importância nas estratégias nos anos iniciais, em que a criança tem contato com as primeiras letras, começa a desenvolver seu processo de alfabetização, Já que este pode proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. Para Vygotsky (1989), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemas, adentrar no mundo da leitura e da escrita. Corroborando com essa ideia Oliveira (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Nesse sentido, a organização dos espaços de ludicidade no processo de alfabetização é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, desenvolvendo

suas potencialidades e propondo novas habilidades sejam elas: motoras, cognitivas ou afetivas. A criança que vive em um ambiente construído para ela e por ela vivência emoções que a farão expressar sua maneira de pensar, bem como a maneira como vivem e sua relação com o mundo. Um espaço organizado e pensado para criança vai contribuir em seu desenvolvimento e propiciar uma aprendizagem agradável e significativa.

Dornelles (2001) nos diz que o brincar proporciona a troca de pontos de vista diversos, ajuda a criança perceber como os outros a interpretam, auxilia a criação de interesses comuns, razão essa para que se possa interagir com o outro. Ele tem, em cada momento da vida da criança, uma função, um significado diferente e especial. Aos poucos os jogos e brincadeiras vão possibilitando às crianças a experiência de buscar coerência e lógica nas suas ações.

Portanto, a ludicidade é indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde o mais remoto tempo. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. Sou somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

2. METODOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DA REDE MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE (PB).

Do ponto de vista metodológico, tratou-se de uma pesquisa qualitativa, com enfoque numa abordagem descritiva e analítica, para qual recorreremos a fontes bibliográficas e a pesquisa empírica. Este estudo foi realizado em uma escola pública da rede municipal de ensino na cidade de Campina Grande- PB. Para a coleta de dados foi aplicado um questionário a seis professoras e uma supervisora escolar que atua tanto nos

segmentos da Educação Infantil e Ensino Fundamental I - Anos iniciais, sujeitos de nossa pesquisa. O questionário, foi aplicado por meio do Google Forms repassado para cada professora. A escolha do questionário como ferramenta de pesquisa, dentre tantas outras, se deu pela eficácia e eficiência que os questionários possuem, visto que estes são mecanismos que possibilitam um uso eficiente do tempo, mantém o anonimato dos pesquisados e possuem perguntas padronizadas (MOREIRA e CALEFFE, 2008).

Na volta ao ensino presencial, no segundo semestre de 2021, os professores precisaram novamente se reinventar, agora para acolher os alunos e lidar com suas dificuldades emocionais e de aprendizagem causadas pelo isolamento social e distância da escola, o que foi e ainda está sendo um grande desafio. Na rede municipal de Campina Grande foram iniciadas formações para os professores e lançado mão de muitas estratégias de recomposição da aprendizagem. Cada escola, também buscou criar, dentro de sua realidade, estratégias de recomposição. A escola, lócus da pesquisa, também buscou envolver toda a equipe entorno de ações com o objetivo de trabalhar a recomposição através da priorização no currículo, projetos de leitura, diagnósticos das dificuldades de cada aluno, visando um planejamento com foco nas dificuldades e aulas de reforço escolar.

Buscando respostas ao nosso questionamento de pesquisa, indagamos as professoras sobre as principais dificuldades enfrentadas na volta ao ensino presencial e como estes estão lidando com esta nova realidade. As professoras responderam que a pandemia afetou a todos, alguns de maneira irreparável. Os alunos, na maioria demonstram atraso de em média dois anos, de acordo com as professoras. Alunos que não apresentam as habilidades condizentes com o ano/série em que estão matriculados. Sendo um agravante, também, a falta de hábitos comuns de estudo. Voltar a rotina escolar não foi uma experiência fácil, quase um ano após o retorno ao presencial, alguns alunos ainda encontram-se em processo de readaptação a rotina escolar.

A escola, lócus da pesquisa possui doze turmas, da educação Infantil ao 5º ano do ensino fundamental, com um total de 320 alunos, divididos em dois turnos. Todas as professoras possuem habilitação mínima exigida para o cargo e participam de planejamento quinzenal e encontros de formação continuada regularmente.

Quando indagamos as professoras e a supervisora sobre a recomposição da aprendizagem, como esta acontece na escola, as professoras responderam que receberam os alunos com muitas dificuldades de aprendizagem, alguns destes que não frequentaram o ensino remoto por uma série de dificuldades e que não desenvolveram as habilidades

específicas para a etapa de ensino que se encontram. São turmas muito heterogêneas, que as avaliações diagnósticas realizadas no retorno ao presencial evidenciou o acúmulo de defasagens de 2020 e, muito provavelmente, de 2021. Portanto, responderam que estão priorizando o currículo, fazendo avaliações diagnósticas bimestrais e a partir destas avaliações estão elaborando o planejamento, levando em consideração a realidade de sua turma e trabalhando suas dificuldades. Também, estão trabalhando dentro de uma perspectiva lúdica, por esta ser atrativa para os alunos, utilizando jogos, materiais concretos, novas metodologias e muitas atividades voltadas para o estímulo a leitura.

Sobre essa questão a supervisora da escola mencionou que é preciso destacar a necessidade de focar naquilo que é fundamental para que o aluno aprenda. Segundo ela, Não dá para acreditar que vamos conseguir dar todos os conteúdos que estavam previstos no currículo escolar, por isso tentamos, em reuniões pedagógicas, com muito diálogo e planejamento qualificar aquilo que oferecemos para os alunos e selecionar os mais relevantes, tendo como ponto de partida a BNCC.

Nesse sentido, Silva (2020) defende que o docente precisa pensar também a priorização curricular, recomendando que estes tenham em mente as “ideias fundamentais” a serem trabalhadas com os alunos, onde a seleção de conteúdos deve levar em conta três aspectos: conexão com a vida real, articulação com outros objetos de estudo da mesma área (conteúdo indispensável para avançar na aprendizagem) e diálogo com outros componentes curriculares (interdisciplinaridade).

A aprendizagem é um processo e como tal de nada adiantará querer retomar todo o conteúdo não trabalhado em muitas horas, para compensar os dias perdidos presencialmente na Unidade Escolar. Ao retornarmos da pandemia do Covid-19, foi essencial focarmos nas competências, habilidades e conceitos científicos essenciais. Não poderemos estar presos demais aos conteúdos programáticos. Na reorganização do calendário escolar e do currículo escolar a criatividade e a flexibilidade são vitais para todos se inserirem bem e se contextualizarem na retomada dos trabalhos, sem sobrecarregarmos demais os alunos com conteúdo, como tijolos, que não preparam para o trabalho e cidadania (CARDOSO,2020).

Indagamos os sujeitos da pesquisa, professoras e supervisora escolar sobre as dificuldades e desafios que foram impostos a prática pedagógica para recomposição da aprendizagem e as professoras relataram que os alunos pertencentes a famílias de mais baixos rendimentos são, comprovadamente, aqueles que evidenciam mais dificuldades para aprender, apresentam uma maior defasagem no ensino, muitos não estão

alfabetizados e apresentam dificuldades em todas as áreas, visto que são estes que não tiveram acesso ao ensino remoto, por falta de conectividade e tecnologias para acompanhar as aulas a distância. Para estes alunos o currículo precisa ser pensado para atender as suas especificidades, tentando preencher as lacunas de aprendizagem deixadas pelo período da pandemia, do isolamento social.

De acordo com a supervisora é necessário compreender a natureza das perdas, assim como os efeitos resultantes da pandemia, para que se possa agir fundamentadamente sobre os referidos efeitos. Não se podem ignorar nem desvalorizar as perdas resultantes das interrupções no ritmo das aprendizagens e do necessário (re)ajustamento a diferentes ambientes de ensino, para isso a escola está procurando se organizar com planejamentos realizados a partir das avaliações diagnósticas e com foco nas dificuldades de cada turma, com estratégias e metodologias diferenciadas, atividades adaptadas e um acompanhamento mais intensificados aos alunos com maiores dificuldades. Pois, Ignorar ou relativizar os prejuízos no desenvolvimento e nas aprendizagens escolares trará consequências graves como a diminuição da taxa de sucesso escolar dos alunos.

Diante dessa realidade promover intervenções coletivas como planejamento, formação docente e atividades lúdicas, atrativas, podem ser saídas importantes para mudanças significativas. Nas palavras de Thurler (2002, p. 94), “[...] a mudança é construída, coletiva e progressivamente, se os atores que dele fazem parte dispuserem de margens de manobras suficientes para, [...] resolver os problemas encontrados”. Assim, é necessário ter presente as fragilidades apontadas pelos atores envolvidos no processo objetivando não deixar ninguém à mercê de sua própria sorte.

O estudo nos mostrou que os professores da escola, lócus da pesquisa, que os sujeitos da pesquisa reconhecem a necessidade da ludicidade e compreendem que as estratégias pedagógicas lúdicas contribuem fortemente para o processo de recomposição da aprendizagem. Ademais, é preciso promover ações voltadas para a superação das defasagens de aprendizagem que motivem e conduzam a educação adiante.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que nos encontramos diante de um cenário de mudanças e que impactam a educação. Nesse cenário, sem a pretensão de esgotar o debate, mas sim contribuir para

qualificar a compreensão de um processo que requer maior aprofundamento teórico, epistemológico, dadas as incipientes abordagens e a “nova” realidade que ainda estamos aprendendo a conviver, vislumbramos que muitos são os desafios, mas para além de repensar a prática docente precisamos nos conscientizar da necessidade de aprendermos com a vida e fazer da crise instaurada pela Pandemia Covid-19, uma experiência de aprender juntos a superar as lacunas e a mazelas da educação oferecida aos estudantes do país, compreendendo neste ínterim as fragilidades, angústias, silenciamentos que agora tem se mostrado mais evidentes no cenário educacional e por conseguinte, evidenciado a relevância da escola, do professor e do processo de interação promovido no contexto escolar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-45.

BRASIL. Ministério da Educação. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/leis/L4024.htm. Acesso em junho de 2023.

CARDOSO, Beatriz. **Desafios para a educação pública agora e depois da Covid-19**. Disponível em: <https://fundacaofhc.org.br/iniciativas/debates/desafios-para-a-educacao-publica-agora-e-depois-da-covid-19>. Fundação FHC, 08 de maio de 2020/transmissão online - via Zoom.

DORNELLES, L.V. Na Escola Infantil todo Mundo Brinca se Você Brinca In: CRAIDY, C. ; KAERCHER, E. P. da S. (Org). Educação infantil: pra quê te quero? Porto alegre: Artemed, 2001. Cap. 9, p. 101-108.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Lichtenstein, Diana Myriam (trad.); Marco, Liana Di (trad.); Corso, Mário (trad.). 4.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999. 102p v.2.

GOULART, Cecília. **A organização do trabalho pedagógico: alfabetização e letramento como eixos orientadores** In: BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>. Acesso em abril de 2023.

MOREIRA, H.; CALEFFE, L. G. Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador. 2.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, J. & GRÉCO, P. (1974). *Aprendizagem e conhecimento*. Rio de Janeiro: Freitas Bastos. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=1735733&pid=S1413-8557200500020001000020&lng=pt. Acesso em abril de 2023.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. **A Psicologia da Criança**. São Paulo: Bertrand Brasil, 1999. p.12.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em abril de 2023.

SILVA, B. D. da, & Ribeirinha, T. (2020). **CINCO LIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO ESCOLAR NO PÓS COVID-19**. *EDUCAÇÃO*, 10(1), 194–210. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p194-210>. Acesso em julho de 2023.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. Nota técnica: Impactos da pandemia na alfabetização de crianças, 2021. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2022/02/digital-nota-tecnica-alfabetizacao-1.pdf>. Acesso em: junho de 2023.

THURLER, Monica Gather. Da avaliação dos professores a avaliação dos estabelecimentos escolares. In: PERRENOUD, Philippe. **As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente* São Paulo: Martins Fontes, 1989.