



LUDICIDADE: APORTE PEDAGÓGICO NAS AULAS REMOTAS NOS ANOS INICIAIS

EDNILDON RAMALHO FIDELES JÚNIOR

RESUMO

A ação de brincar pode ser conduzida independentemente de momento, espaço ou de objetos. Isto permite que a criança crie, recrie, invente e use sua imaginação, tornando o espaço escolar atrativo e interativo. 52 milhões de estudantes brasileiros vivenciaram a abrupta suspensão das aulas e como medida emergencial, o Ministério da Educação autorizou em 30 de maio de 2020, que atividades remotas passassem a valer como carga horária. Pensando nas lacunas das disciplinas do currículo de Português e Matemática apresentadas pelos estudantes, bem como os entraves no desenvolvimento das habilidades/competências na matemática, surgiu a necessidade de manter o ritmo da aprendizagem nas aulas remotas. Mas como conseguiríamos trazer as crianças para um ambiente virtual de aprendizagem? De tal modo como nas aulas presenciais? Espaço que sempre trabalhei a ludicidade, evidenciando sempre o meu papel como mediador, tornando as aulas mais ativas e participativas, tendo como aliados o uso de jogos e a construção dos mesmos: brinquedo e brincadeira. Este relato de caso, intenta analisar o impacto da ludicidade nas aulas remotas, desenvolvendo no estudante a importância da rotina de estudos e a assimilação dos conteúdos propostos. Metodologicamente a ludicidade no período de aulas à distância, possibilitou um norte para a aprendizagem significativa. Neste contexto, o jogo e o construir o jogo, resultaram em vivências bastante exitosas. Utilizando como pano de fundo um conteúdo, um conceito, uma ideia, os estudantes puderam vivenciar na prática (dentro de suas casas) de forma remota, as temáticas ressaltadas na metodologia, focando sempre nos eixos estruturantes: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. Partindo sempre de uma postura de análise, auxiliando e identificando as reais necessidades dos estudantes, obtivemos assim, um trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, impactando significativamente no processo de aprendizagem no período pandêmico.

Palavras-chave: Craft; Inclusão Digital; Aprendizagem; Jogo; Pandemia.

1. INTRODUÇÃO

Partindo da nossa sondagem e avaliação contínua do início do ano letivo de 2020, percebemos os mesmos problemas detectados no ano anterior quando chegamos à escola: entraves no desenvolvimento das habilidades e competências na matemática, raciocínio lógico, leitura e escrita, principalmente recorrentes nos novos estudantes ingressados. Pensando nesses pontos alarmantes, a efetivação do nosso PIP - Projeto de Intervenção Pedagógica, não poderia ter sido diferente no período pandêmico, continuar avançando com esses estudantes nas áreas com mais fragilidades.

Nesse contexto, surgiu a ideia de incluir essas práticas de “construir” objetos que de certa forma, materializassem os objetivos propostos nos conteúdos e eixos temáticos. Pensando a partir da condição social atual desses estudantes, no tocante principalmente as dificuldades na

compreensão e assimilação dos conteúdos, agora como grande desafio no modelo remoto. Minha principal inquietação não só como Psicopedagogo, mas como professor era de que as lacunas permanecessem ou se agravassem quase que irreversivelmente. Como inserir o contexto de EAD para crianças? Como criar um ambiente virtual de aprendizagem? Quais ferramentas fariam diferença nesse universo infantil? Ainda justificando, gostaria de enaltecer a proeminência social desse trabalho, pois também impactou de forma positiva e fecunda a vida dos estudantes: na rotina de estudos, através de mudanças em seu cotidiano, bem como o de sua família que também foi incluída nas atividades lúdicas. Este trabalho, objetivou desenvolver no estudante a importância da rotina de estudos, utilizando como aporte pedagógico a ludicidade nas aulas remotas.

2. RELATO DE CASO

A nossa Instituição está localizada no bairro João Agripino e atende em quase sua totalidade os discentes com alto nível de vulnerabilidade social, os quais são moradores do São José (comunidade). Este bairro se encontra anexo ao Manaíra e são separados fisicamente apenas por um rio. Embora ambos tenham histórias parecidas, seguiram rumos diferentes, um à margem do rio, outro a partir da margem. São José e Manaíra, vizinhos no espaço que ocupam na divisa da Zona Norte com a Zona Leste de João Pessoa, mas distantes no desenvolvimento social. Enquanto a população de Manaíra tem a 3ª maior renda média mensal por domicílio entre os 68 bairros de João Pessoa (Paraíba) – com pouco mais de R\$:3.940,00 (três mil, novecentos e quarenta reais), o São José amarga a última posição com cerca de R\$:469,00 (quatrocentos e sessenta e nove reais), segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas - IBGE.

Diante das problemáticas apresentadas pelos estudantes da nossa escola, bem como o baixo rendimento no desenvolvimento das habilidades/competências na matemática, raciocínio lógico, leitura e escrita exigidos pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular, surgiu a necessidade de manter o ritmo da aprendizagem nas aulas remotas e posteriormente no ensino híbrido. Como nas aulas presenciais sempre trabalhei a ludicidade e a Educação Emocional, objetivando evidenciar o meu papel como mediador, capaz de tornar as aulas mais ativas e mais alegres, tendo como aliados o uso de jogos e a construção dos mesmos /brinquedo /brincadeira. Sempre buscando uma postura de análise, reflexão, auxiliando e identificando as necessidades dos estudantes, resultando num trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, suas emoções e descobertas naquele momento novo para todos nós: professores e estudantes. Assim, no ensino infantil, de acordo com Antunes (2004, p. 42):

“O pensamento criativo, a sociabilidade a arte de fazer, manter e administrar amizades, a consciência essencial do ser e das coisas, as bases do pensamento lógico, a abertura infinita da inteligência, a plenitude das capacidades cognitivas, emocionais e motoras, o sentido da independência, o verdadeiro espírito de iniciativa, a sensibilidade para identificar, analisar e resolver problemas, a criação da hipótese, a segurança na expressão de sentimentos e opiniões, o controle do corpo e a imagem positiva de si mesmo que fundamenta a autoestima, se constroem nos primeiros anos de vida [...]”.

No tocante a Haddad (2004), a brincadeira na educação infantil favorece a autoestima da criança, pois a auxilia a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa e coopera para a interiorização de determinados modelos de adultos, facilitando a sua adaptação social. A autoestima vai garantir a sua confiança no mundo, sendo determinada pelas atitudes que se tem para com a criança, como afeto, respeito. Constrói-se a consciência de si mesmo, como indivíduo independente dos outros.

Com o uso da ludicidade, intuí o quão seria importante coligar a ela a ferramenta craft (construir) no período de aulas remotas. A palavra se origina do inglês “craft” que na tradução

literal significa ofício, arte, profissão, artesanato e no contexto escolar é construir objetos manualmente. Sendo uma escola no modelo CRIA¹ - que tem em um de seus pilares a inserção da Língua Inglesa desde o 1º ano das séries iniciais e partindo dessa premissa, o inglês não só foi estimulado como de costume na rotina das aulas, mas também a fermenta, o “método” craft adaptado para utilização com os estudantes.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994).

Freire (2002), afirma que Celestin Freinet, foi um pedagogo que teve êxito na sua tarefa de ensinar e uma das razões de seu êxito foi ter compreendido que não é necessário separar o jogo do trabalho da escola.

Os jogos devem ser apresentados gradativamente: por meio de o simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão. O lúdico na educação infantil é de fundamental importância, porque proporciona uma aprendizagem interativa e prazerosa, pois através do mesmo a criança aprende brincando. Segundo Ferreira (2017):

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.

As brincadeiras e os jogos são sem dúvida a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. É nesse universo mágico que ela aprende sem cobranças, de forma espontânea e concreta.

3. DISCUSSÃO

Utilizando como pano de fundo a ferramenta craft, proporcionando a criança desenvolver conceitos e competências, vivenciando o conteúdo teórico e construindo seu saber através das atividades de ludicidade. Nesta perspectiva, também foi estimulado a parceria dos pais, trazendo-os para as gravações dos vídeos, brincando e interagindo em família, em um momento onde a maioria da população estava em isolamento social e as relações interpessoais conflituosas em muitos casos.

O diagnóstico inicial realizado no início do ano letivo, constatou algumas dificuldades em relação à leitura, escrita, interpretação textual e ao raciocínio lógico como já pontuamos. A AID - Avaliação Inicial Diagnóstica se deu em um universo de 25 estudantes matriculados no primeiro momento, revelando os seguintes pontos conforme a Tabela 2 abaixo:

PORTUGUÊS	MATEMÁTICA
-----------	------------

¹ Escola Estadual de Ensino Fundamental Capitulina Sátyro, no bairro João Agripino e a Escola Estadual de Ensino Fundamental Capistrano de Abreu, no bairro Costa e Silva, ambas em João Pessoa, estão funcionando em 2019 como projeto piloto do Programa de Educação Integral para o Ensino Fundamental. As escolas passaram a ser chamadas de Centro de Referência em Inovação da Aprendizagem (CRIA).

Questões	Acertos	Questões	Acertos
01 – Noções de tempo.	06	06 – Compreensão do Sist. Monetário.	06
02 – Interpretação Textual.	06	07 – Resolução de Problemas.	08
03 – Localização de informação no texto.	09	08 – Reconhecer horas no modo analógico.	05
04 – Leitura e Comparações de Tabelas.	11	09 – Leitura e Interpretação de gráficos.	06
05 - Nível de Escrita	Pré-Silábico: 4 Silábico: 3 S. Alfabético: 8	10 – Raciocínio lógico.	06
06 – Comunicação Verbal	Mediana	11 – Operações com Adição e Subtração.	07

Tabela 1 - Avaliação Inicial Diagnóstica Fonte: construção do pesquisador.

Como podemos perceber, os dados da AID, nos concedeu um norte para iniciarmos o trabalho de intervenção. É importante enfatizar que, devido à surpreendente crise pandêmica, a escola CRIA Capitulina Sátyro vem trabalhando de maneira a utilizar as ferramentas digitais como forma efetiva na aprendizagem dos estudantes. A utilização da ludicidade surge, portanto, como forma de amenizar as dificuldades dessa nova realidade desafiadora vivenciada em todos os aspectos pelos estudantes e professores, sobretudo no campo educacional, quando nos deparamos com um cenário atípico e impensado jamais pela formação acadêmica.

Neste contexto, o Jogo e o Construir (craft) o Jogo, foram vivências diferentes e bastante exitosas no espaço pedagógico, utilizando como pano de fundo um conteúdo, um conceito, uma ideia. Objetivamos com essa intervenção, desenvolver no estudante a importância da rotina de estudos, utilizando como aporte pedagógico a ludicidade nas aulas remotas em meio a pandemia. A Ludicidade e a ferramenta Craft foi trabalhada em todos os bimestres, mas me deterei as ações realizadas no 3º bimestre, sempre em consonância com a Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia do Estado da Paraíba, bem como a Coordenação das Escolas Crias, conectadas aos componentes curriculares obrigatórios do Ensino Fundamental, utilizando impreterivelmente como base os PCN’s (Parâmetros Curriculares Nacionais), LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Concretizou-se no período de 17 de agosto a 26 de outubro de 2019 e o público alvo foram 39 estudantes do 4º ano, regulamente matriculados na nossa Instituição de Ensino. Foi solicitado a autorização dos pais e/ou responsáveis por escrito para a utilização das imagens, que foram tratadas e editadas virtualmente para garantir o anonimato dos estudantes, bem como utilizado apenas as iniciais dos nomes.

3.1– Metodologia/Plano de Trabalho:

MESES	AÇÃO
MARÇO	AID - Avaliação Inicial Diagnóstica – Aplicação de questionário com questões abertas e fechadas.

AGOSTO	<p>Eixo Temático: Sociedade Atividade lúdica: Confeção de um jogo de argolas; Roleta dos Desafios.</p> <p>Conteúdos: Seres vivos (Plantas)/ Reprodução e estrutura das plantas; Covid 19 e a importância de lavar as mãos na prevenção de doença; Adição e Subtração; Pedestres e Condutores; Segurança no Trânsito; Meios de Transportes, Produção textual; Número Natural Par e Impar; Operações com os números naturais; História contada, Unidades, dezenas e centenas.</p>
Eixo Temático: Meio Ambiente	
SETEMBRO	<p>Atividade lúdica: Construção de um experimento de germinação; Construção de quadro com o rosto das emoções para fixar na porta da geladeira.</p> <p>Conteúdos: Água, Solo e o Ser Humano; Propriedades Físicas; Formações do Solo; Eu, Vida e evolução.; Corpo humano; Respeito à diversidade.; Sustentabilidade e Reciclagem; Avaliação Ideia (Simulado de Português, Matemática e Ciências); Microrganismos; Sociedade e Família; Comemoração do Dias das crianças com brincadeira e vídeo interativo.</p>
OUTUBRO	<p>Eixo Temático: Arte e Tecnologia. Atividade lúdica: Construção de um palhaço geométrico porta treco; Composição de desenho e colagem com figuras Geométricas.</p> <p>Conteúdos: Projeto Mestre Sivuca; Vida e obra do Mestre Sivuca; Variedade linguística brasileira na oralidade, leitura e escrita. Gênero Textual música – Tico Tico no Fubá; Instrumentos musicais; Formas Geométricas, Dimensões; Figuras Geométricas em Inglês; Interpretação Textual; Sólidos Geométricos.</p> <p>Culminância: “Passa ou Repassa capitolina” (abordando todos os assuntos trabalhados durante as aulas remotas.) Sorteio de brindes, contação de histórias e brincadeiras em comemoração ao mês da criança.</p>

Tabela 2 – Cronograma das ações realizadas. Fonte: construção do pesquisador.

Bem sabemos que a escola é a responsável por preparar cada indivíduo como cidadão, com foco em projetá-lo para escolhas bem-sucedidas e abrir caminhos de sucesso. É notório que o desenvolvimento das habilidades e competências na leitura e escrita não são satisfatórios, apontando para algumas reflexões sobre o modo como estes estudantes estão adquirindo o conhecimento nas nossas escolas. A problemática de muitas crianças para aprender matemática é rotineiramente explicitada pelos docentes e também pelos pais. Muitos professores argumentam que a dificuldade está na interpretação de texto, seja no enunciado ou mesmo após a leitura de uma fábula ou ilustração de um texto por exemplo. Os pais relatam frequentemente as dificuldades destes estudantes para fazerem as atividades de casa, necessitando de alguém para ajudá-los a entender o que está sendo solicitado na tarefa. Vejamos alguns registros:



Figura 2- Aluno W. A -Jogo da Roleta.

Fonte: arquivo do pesquisador.



Figura 1- Vídeo trabalhando a Matemática e Língua Inglesa. Jogo Addition Game.

Fonte: canal do professor / Youtube Júnior Fydelles



Figura 3- Trabalhando as emoções.Craft dos sentimentos.

Fonte: canal do professor / Youtube Júnior Fydelles



Figura 4- Trabalhando com as Argolas.

Fonte: arquivo do pesquisador.



Figura 5- Momento sobre a higiene e o Covid.

Fonte: canal do professor / Youtube Júnior Fydelles



Figura 6- Construção de um experimento de germinação. Fonte: arquivo do pesquisador.



Figura 7- Aula online. Alguns estudantes sentiram a dificuldade de acessar o Meet.

Fonte: arquivo do professor



Figura 8- Construção do Jogo dos palitos – adição e subtração
Fonte: arquivo. do professor

4. CONCLUSÃO

A criança que brinca, aprende de maneira lúdica e atribui sentido ao mundo que é assimilado e interpretado de maneira significativa e prazerosa. A brincadeira é uma metodologia de aprendizagem que auxilia no ensino dos conteúdos escolares, ao brincar a criança aprende sem medo de errar, socializando-se através da convivência com o outro. Mas quando esse outro não está fisicamente presente? A tecnologia, possibilitou essa troca e interação, provando que a ludicidade vai além do físico, quebrando barreiras e conectando todos e todas. A Língua Portuguesa, enquanto língua materna, permeia todas as disciplinas na escola e em qualquer disciplina do currículo, a habilidade de leitura e escrita fará diferença no entrosamento do conteúdo e na resolução das atividades propostas na disciplina de Matemática. Cotidianamente, as crianças se deparam com diversos tipos de textos e na escola, esse contato se torna mais intenso, uma vez que os textos podem ser direcionados a elas, como os enunciados das atividades. Utilizar a ludicidade nas aulas remotas, possibilitou um novo olhar a prática pedagógica presencial e uma grande aliada nas aulas remotas e EAD, vencendo a barreira da tela de um celular, computador e alcançando esses estudantes dentro de suas casas, em seus mais diversos contextos emocionais, sociais, etc.

REFERÊNCIAS

ALVES, W. Aula Remota: uma Estratégia Educacional Necessária. Disponível em < <https://www.uema.br/2020/07/aula-remota-uma-estrategia-educacional-necessaria/>> Acesso em setembro de 2020.

ALMEIDA, C. S. de. Dificuldades de aprendizagem em Matemática e a percepção dos professores em relação a fatores associados ao insucesso nesta área. Disponível em: <http://www.ucb.br/sites/100/103/tcc/12006/cinthiasoaresdealmeida.pdf>. Acesso em 7 maio 2019.

ANTUNES, C. Educação Infantil: prioridade imprescindível. Petrópolis: Vozes, 2004

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CAMPOS, K., BARCELOS J. Do Português para o “matemátiquês”: uma proposta interdisciplinar. Disponível em: < <http://www.ufjf.br/emem/files/2015/10/do-português->

parao-matematicas-uma-proposta-interdisciplinar1.pdf > Acesso em 12 abril de 2019.

FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. A importância do lúdico no processo de aprendizagem. Disponível em: <<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/a%20importancia%20do%20ludico%20no%20processo.pdf>> Acesso em 24 novembro. 2019.

FREIRE, J. B. O Jogo: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

HADDAD, C. C. Legislação e Projeto Político Pedagógico para a Educação Infantil. Batatais: CEUCLAR, 2004.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

LUCKESI, Carlos Cipriano. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. São Paulo: Cortez, 2011.

MELL, A. Afinal, o que é Craft? Disponível em < <https://www.tokdemell.com.br/site/o-quee-craft/>> Acesso em dezembro de 2020.

PIAGET, Jean. O Raciocínio na Criança. Trad. Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro: Record, 1967. 241p. Urban Dictionary. Disponível em < <https://www.urbandictionary.com/>> Acesso em 3 dezembro 2020.