



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA - LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA - FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ALEXANDRO CUNHA DA SILVA

**A LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM:
Desafios dos professores dos anos iniciais no contexto da
Pandemia da Covid-19**

ITAITUBA - PA
2022

ALEXANDRO CUNHA DA SILVA

**A LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM:
Desafios dos professores dos anos iniciais no contexto da
Pandemia da Covid-19**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia da Faculdade de Itaituba para
obtenção do título de Licenciado Pleno em
Pedagogia.

Orientadora:

Profª Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro.

ITAITUBA - PA

2022

ALEXANDRO CUNHA DA SILVA

**A LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM:
Desafios dos professores dos anos iniciais no contexto da
Pandemia da Covid-19**

Monografia de graduação apresentada ao Curso de
Pedagogia da Faculdade de Itaituba, para obtenção
do título de Licenciado Pleno em Pedagogia.

Orientadora:
Profª Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: _____ Nota: _____
Profª Me. Elina Renilde de Oliveira Ribeiro

Avaliador: _____ Nota: _____
Prof. Dr. Francisco Cláudio de Sousa Silva

Avaliadora: _____ Nota: _____
Profª Esp. Edilane da Silva Melo

Resultado: _____ Média: _____

Itaituba - PA, 26 de março de 2022.

Assim, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima (BRASIL, 1998, v. 1, p. 31).

A minha persistência e perseverança; a minha família
e amigos, por todo apoio durante essa jornada.

AGRADECIMENTOS

Sou perseverante e não me deixo abater por qualquer coisa. Assim, estou feliz por ter vencido cada etapa e superado cada obstáculo.

Sou grato pelo apoio da minha família paterna e materna, que desde o meu ensino fundamental me incentivaram nos estudos e fizeram de tudo para que não me faltasse nada.

Agradeço também aos meus amigos de dentro e fora da academia que me deram apoio moral.

À direção e professores da escola pesquisada pela colaboração.

Por último e não menos importante, agradeço a toda a comunidade Preta, pelos direitos que foram conquistados ao longo dos anos para que hoje eu tivesse aqui.

RESUMO

Este estudo teve por objetivo compreender os desafios dos professores no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental no contexto da Pandemia da Covid-19; assim como identificar as estratégias desenvolvidas tendo em vista a adesão ao ensino remoto pela EMEF Carlos Sarmiento, distrito de Miritituba, Itaituba-PA. Os jogos educativos são instrumentos facilitadores da aprendizagem e contribuem na aprendizagem da criança e construção do conhecimento por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. Isto porque a ludicidade não pode de forma alguma ficar de fora do aprendizado da criança, devendo assim ser apreciada como uma ferramenta facilitadora do desenvolvimento infantil. Este trabalho utilizou-se metodologicamente da pesquisa bibliográfica a partir das obras de autores, como: Piaget (1998), Moraes (2016), Maluf (2016), Friedmann (2016), Cavazotti (2019), Perrenoud (2018), Oliveira e Moura (2017), Freitas (2017) e Marcelinno (2015), e como pesquisa de campo ouviu sete professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Sarmiento, localizada no distrito de Miritituba, no município de Itaituba-PA, com a finalidade de conhecer os desafios docentes. Concluiu-se que, dentre os desafios dos professores observou-se com relação à utilização de jogos digitais como método de ensino, pois boa parte dos entrevistados discorreu acerca de sua importância desses jogos no ensino, porém, tais jogos não fazem parte de seus planos de aula. Portanto faz-se necessário que, o professor proporcione ao aluno atividades favorecedoras da ludicidade, uma vez que com a brincadeira a criança aprende de forma diferente, imaginativa e diversificada.

Palavras-Chaves: Ludicidade. Ensino e Aprendizagem. Pandemia da Covid-19.

ABSTRACT

This study aimed to understand the challenges of teachers in the teaching and learning process in the early years of elementary school in the context of the Covid-19 Pandemic; as well as to identify the strategies developed with a view to the adhesion to remote teaching by EMEF Carlos Sarmiento, district of Miritituba, Itaituba-PA. Educational games are instruments that facilitate learning, and contribute to the child's learning and knowledge construction through games, toys and games. This is because playfulness cannot in any way be left out of the child's learning, and should therefore be appreciated as a facilitating tool for child development. This work methodologically used bibliographic research from the works of authors such as: Piaget (1998), Morais (2016), Maluf (2016), Friedmann (2016), Cavazotti (2019), Perrenoud (2018), Oliveira and Moura (2017), Freitas (2017) and Marcelinno (2015), and as a field research, seven teachers from the Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Sarmiento, located in the district of Miritituba, in the municipality of Itaituba-PA, were heard in order to know the teaching challenges. It was concluded that, among the teachers' challenges, it was observed in relation to the use of digital games as a teaching method, since most of the interviewees talked about their importance of these games in teaching, however, such games are not part of their plans. of class. Therefore, it is necessary for the teacher to provide the student with activities that favor playfulness, since with play the child learns in a different, imaginative and diversified way.

Keywords: Playfulness. Teaching and learning. Covid-19 pandemic.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Sujeitos entrevistados.....	40
Quadro 2. Opiniões sobre a utilização das atividades lúdicas.....	42
Quadro 3. Os jogos digitais podem ser utilizados como instrumento metodológicos de ensino?.....	42
Quadro 4. Opiniões sobre a autonomia de aprendizado no cenário da pandemia.....	43
Quadro 5. Você tem participado de formação continuada sobre a utilização do lúdico na educação?.....	44
Quadro 6. Quais desafios enfrentou para trabalhar a ludicidade?.....	45
Quadro 7. Opiniões sobre o ensino remoto durante o período pandêmico.....	46
Quadro 8. Quais as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula?	47

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL	12
1.1 ENSINO E APRENDIZAGEM: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	12
1.2 LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE DE FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM.....	16
1.3 O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	21
2 PANDEMIA DA COVID-19 E AS IMPLICAÇÕES NA APRENDIZAGEM ESCOLAR.....	26
2.1 A EDUCAÇÃO BRASILEIRA EM TEMPOS DE PANDEMIA DA COVID-19.....	26
2.2 FORMAÇÃO CONTINUADA E O ENSINO REMOTO.....	31
2.3 O PROTAGONISMO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM.....	35
3 LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM: DESAFIOS DOS PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS NO CONTEXTO DA PANDEMIA DO COVID-19.....	39
3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	39
3.2 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.....	40
3.3 RELATOS DOS PROFESSORES.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	51
APÊNDICE.....	55

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve por objetivo compreender os desafios dos professores no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental no contexto da Pandemia da Covid-19; assim como identificar as estratégias desenvolvidas tendo em vista a adesão ao ensino remoto nas escolas municipais de Itaituba-PA. Os jogos educativos são instrumentos facilitadores da aprendizagem, pois contribuem na aprendizagem da criança e construção do conhecimento por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. Isto porque a ludicidade não pode de forma alguma ficar de fora do aprendizado da criança, devendo assim ser apreciada como uma ferramenta facilitadora do desenvolvimento infantil.

Nesse contexto, entende-se ainda que o jogo pode desenvolver a capacidade motora e cognitiva da criança, já que desafia a criança a buscar soluções para problemas que surgem a partir do mesmo, principalmente coloca a criança em um momento de interação em suas atividades. O brincar para a criança torna-se mais agradável, a partir dos meios metodológicos que se utiliza para captar sua atenção.

A atividade lúdica tem sido frequentemente apresentada como tendo relação direta com a aprendizagem e com a possibilidade de desenvolvimento de habilidades psicomotoras, na medida em que seriam atos que levam a criança a manipular objetos, perceber e diferenciar formas, cores, texturas e outras diferenças físicas, e também porque tais atividades acabam tendo um sentido para a criança que as arranja de maneira própria, agindo com certa autonomia e liberdade.

Esta pesquisa pautou-se em alguns questionamentos que direcionaram o estudo, buscando saber: Considerando a adesão ao ensino remoto, quais as estratégias de ensino e aprendizagem desenvolvidas pelos professores com os alunos do ensino fundamental? Qual o lugar da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem na adesão ao ensino remoto? Quais desafios se apresentam aos professores dos anos iniciais no contexto da Pandemia da Covid-19?

Para tanto, utilizou-se metodologicamente da pesquisa bibliográfica a partir das obras de autores, como: Piaget (1998), Morais (2016), Maluf (2016), Friedmann (2016), Cavazotti (2019), Perrenoud (2018), Oliveira e Moura (2017), Freitas (2017) e Marcelinno (2015), que discorrem sobre a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa de campo foi realizada na Escola Municipal de

Ensino Fundamental Carlos Sarmiento, localizada no distrito de Miritituba, no município de Itaituba-PA, em que ouviu 07 (sete) professores.

Este Trabalho de Conclusão de Curso está organizado em três capítulos, sendo que o primeiro discorre sobre a ludicidade como possibilidade de facilitação da aprendizagem assim como trata do jogo como estratégia de ensino e aprendizagem. Considerando o momento pandêmico que estamos vivenciando, o segundo capítulo abordou sobre a Pandemia da Covid-19 e as implicações na aprendizagem escolar e o processo de ensino-aprendizagem no contexto de ensino remoto, enfatizando a necessidade do professor contemplar atividades que promovam o protagonismo infantil de forma a facilitar o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Por fim, o terceiro capítulo traz as análises dos questionários analisados em que foi possível conhecer as concepções dos professores quanto à necessidade de se utilizar da ludicidade para promover a aprendizagem do aluno.

1 ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

1.1 ENSINO, APRENDIZAGENS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O processo de aprendizagem é complexo, pois envolve diversos aspectos cognitivos, emocionais e socioculturais, esse processo é desencadeado por motivos que ocorrem no interior do indivíduo. Diante disso, não há como entender o processo de aprendizagem na sua totalidade, isso acontece devido as situações psicológicas, genéticas e culturais. Assim, deve ser usada práxis de aprendizagem a fim de melhor denotá-la.

Perrenoud (2018) examinando o processo de aprendizagem para melhorar a qualidade do ensino, propõe que na avaliação dos conteúdos deve-se prestar mais atenção na diferença entre as intenções e as regulações efetivas, porque há uma distância para ser considerada, que é a distância entre o que se quer fazer e o que realmente se faz.

Nessa perspectiva, o educador deve promover a aprendizagem significativa, incentivando as habilidades de seus aprendizes e mostrando para cada um deles a sua verdadeira potencialidade. As dificuldades encontradas no percurso servirão para torná-los fortes e capazes de transformar o mundo em que vivem (CRESWELL; PERROTTI, 2018).

Quando a área da educação se depara com problemas que deixam os alunos fora do chamado "contexto escolar", devido ao problema de aprendizagem, é importante que todos os envolvidos no processo escolar estejam atentos às essas situações. A relação social do aprendiz também tem sido analisada sob diversos aspectos, em termos de: papéis sociais, vínculos específicos (como relação entre irmãos, entre colegas de classe, com autoridades, de amizade, de gênero), conformidades com padrões culturais ou subculturas, experiência familiar, autoconceito, autocontrole, competitividade, suscetibilidade à influência social ou capacidade de influenciar o outro, agressividade, traços de personalidade etc. A mistura entre aspectos do desempenho acadêmico e comportamento social está presente no próprio conceito de dificuldade na aprendizagem (SANTOS, 2016).

O ambiente escolar deve ser um lugar que estimule e propicie condições que facilite o crescimento, sem haver prejuízo ao meio social externo. E no momento em que surgir algum problema de aprendizagem com algum aluno é importante que haja

uma mobilização por parte da escola a fim de que solucionem a possível dificuldade. A escola deve esforçar-se para aprendizagem ser significativa para o aluno. Rubinstein (2016, p. 89), afirma que:

O sujeito da aprendizagem na qualidade do ensino se mostra pelo duplo movimento assimilação /acomodação e, ao mostrar como é o seu movimento de relação com o mundo, de equilíbrio ou desequilíbrio entre estes mecanismos, revela uma modalidade de aprendizagem e uma determinada forma de lidar com o objeto de conhecimento.

Cabe ao professor o papel de inserir na sociedade, cidadãos que sejam autônomos e competentes, sendo que o processo de construção do conhecimento passa pelas mais diversas etapas. Nesse sentido, Moraes (2016, p. 52) ensina que as estratégias do professor é que conduzem a compreensão do aluno:

O que importa, aqui, é o princípio: ao propor um assunto a ser aprendido, cabe ao professor organizar estratégias que permitam a manifestação das concepções prévias dos alunos a respeito do tema. A partir delas, o professor organiza suas estratégias para o ensino. É dessa forma que pode ser entendida a interação entre o sujeito (aluno), o objeto (objetos de conhecimento representados por conceitos e fatos) e o mediador (professor facilitador do processo de aprendizagem).

Essa subjetividade que entra em relacionamento no caso dos anos iniciais é bem mais plástica do que nas séries mais adiantadas. Conta-se, ainda, com a possibilidade da criatividade e da implicação dos conteúdos ensinados na atividade mental de imaginação. Essa relação pode ser especialmente atraente para a troca de conhecimentos entre os participantes, e para o professor, um momento privilegiado de intervenções estratégicas.

A união das linguagens da possibilidade e da crítica se dá através da educação, por meio dos educadores responsáveis por tornar o político mais pedagógico, tornando a reflexão e a crítica fundamentais em projetos sociais que combatam as formas de opressão e levem a busca de mais humanização. Dessa forma, se torna imprescindível a reflexão do professor sobre sua experiência, tornando sua prática importante fonte de construção de saberes.

A partir dessa análise é possível compreender as diferentes formas para enfrentar problemas complexos relacionados à vida docente, como utilizar seu conhecimento e também executar suas práticas. Para isso, o educador precisa inteirar-se de sua cultura e sua história e torna-se consciente de ser e vir a ser no

mundo. Além do que, o professor mergulha no mundo de sua experiência, em um mundo carregado de conotações, valores, correspondências efetivas, intercâmbios simbólicos, interesses sociais, ao mesmo tempo em que percebe, a partir de uma compreensão teórica, o que está se dando no mundo da objetividade (FREIRE, 2016).

Nesse contexto, Freire (2016) também ressalta que, esse movimento tem a ver com a necessidade que o professor tem de assimilar os princípios que orientam sua profissão em direção à autonomia. Essa ideia evidencia a contribuição da reflexão e da crítica no exercício da docência para a valorização da profissão do professor, de seus saberes, do trabalho coletivo e de seus diferentes espaços de formação contínua, assim como o seu reconhecimento como investigador e produtor de conhecimento.

Tais atitudes de reflexão relacionadas a sua própria prática de forma sistemática e objetiva, orientado por um suporte teórico-metodológico possibilita que o professor repense e problematize a ação educativa que desenvolve durante as aulas, no que diz respeito a saberes, técnicas, metodologias e estratégias interativas para que de fato ocorra a aprendizagem.

Uma das características importantes da formação do docente é a história, pois a formação dos professores implica um conjunto de saberes incorporados ao longo da vida social, das relações com as pessoas e com os diversos ambientes de trabalho. Quando ingressam na carreira de docentes, continuam aprendendo e somando novos saberes ao processo de construção da identidade profissional.

O saber dos professores é sempre ligado a uma experiência de trabalho com outros, é um saber ancorado em uma tarefa complexa (ensinar), é situado em um espaço de trabalho, e enraizando em uma instituição e em uma sociedade; o saber dos professores traz em si as marcas do seu trabalho (TARDIF, 2015).

Os professores precisam se abastecer de experiências, bem como construir e mobilizar alguns saberes para gerenciar efetivamente o ensino. As diferenças entre os saberes têm como consequência a formação de uma reserva, onde o professor pode recorrer em busca de respostas para questionamentos específicos de sua situação concreta de ensino. Assim, o saber docente vai se desenhando, adicionando outros saberes e sendo completados e ampliados juntamente a experiência profissional, levando enfim a construção da prática pedagógica (TARDIF, 2015).

Os que professores buscam na prática são outras fontes de referência para a sua ação docente, ao estabelecerem contato com os saberes da formação

profissional, chama este saber de um saber que informa a prática, pois a partir dos saberes da formação é que ela ocorre e passa a ser ressignificada.

Assim, os educadores devem se assumir desde o início de sua formação, como sujeitos inerentes à produção do saber, e assim, definir sobre suas práticas que o ensinar, segundo Freire (2016) não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Isto indica que não cabe ao educador transmitir conteúdos acabados, mas sim, oportunizar ao discente que este possa construir e, também, se apropriar de instrumentos necessários para se situar no mundo como sujeito plural dotado de valores e crenças. Neste sentido, compete ao educador apontar caminhos aos discentes, e a este cabe, como sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, expandir os conhecimentos necessários à sua formação tanto pessoal como profissional.

Quando professores desenvolvem diálogos relacionados a problemas da prática pedagógica e da ação docente, amplia-se a discussão do saber docente, através da relação com seus saberes curriculares, disciplinares e da formação. Como citado por Tardif (2015) os saberes da experiência fornecem certezas relativas ao contexto de trabalho dos professores na escola de modo a facilitar sua integração.

Muitos autores demonstram que os saberes da experiência são primordiais para a prática docente e, por meio deles os profissionais se formam. O docente com experiência atua de forma mais segura. Entretanto, consideram que os saberes da experiência são saberes que precisam ser efetivamente ressignificados para que possam adquirir validade acadêmica. Não descartam, também, os saberes da experiência que possibilitam suprir em alguns casos, a deficiência de um determinado saber necessário para a solução de uma determinada situação.

Dessa forma, cabe aos professores assumir sua prática pedagógica, a construção de sua identidade e sua formação como docente. Estes devem reconhecer e assumir seu papel de ser pensante, reconstruindo seus saberes baseados em sua prática pedagógica, refletir e analisar criticamente seus saberes, sem discriminar os demais. Buscando tornar a teoria na prática diferente, repensando-a, analisando-a e reorganizando-a, dessa forma ela tem a possibilidade de assumir sua relevância no processo pedagógico (GARCIA, 2017).

Faz-se necessário que o professor fique atento, a qual necessidade específica seu aluno está enfrentando naquele exato momento, sendo por intermédio e utilização deste material pedagógico irá auxiliar, complementando ainda mais seu aprendizado.

É papel do professor saber utilizar diversas metodologias para que a criança passe a assimilar melhor o conteúdo abordado.

Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade que estimule a auto estruturação do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que, atento, aos “erros” e “acertos” dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico (MOURA, 1991 *apud* KISHIMOTO, 2014, p. 85).

À medida que o professor faz uso de atividades lúdicas em suas aulas passa também a criar conhecimentos significativos para a sua formação, pois ao brincar, executa a tarefa proposta, ou seja, eles aprendem uns com os outros, passando assim também a corrigir erros que antes eram anotáveis.

1.2 LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE DE FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Os índios, os portugueses e os negros foram os primeiros precursores dos atuais modelos e métodos de desenvolvimento da ludicidade que se configuram atualmente no Brasil. Nos últimos séculos ocorreram diversas mudanças, sendo a mistura de povos e culturas a mais visível. Diferenças no modo de viver, educar nas crenças, torna o país mais rico na perspectiva cultural, social e educacional. Todas essas heranças sociais e educacionais devem ser utilizadas com a finalidade de fornecer aprendizado a todos, haja vista que se lida com diversas etnias, povos, sendo importante resgatar essas origens para o ensino dos alunos (MARCELLINO, 2015).

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele as crianças e adolescentes constroem classificações, elaboram sequências lógicas, desenvolvem o psicomotor e a afetividade e ampliam conceitos das várias áreas da ciência. As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais (MALUF, 2016).

Observa-se, portanto, que as atividades lúdicas propiciam a criança e adolescente à possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, despertando assim a formação do seu caráter quando adulto, pois expressa na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

Nesse entendimento, Piaget (1998, p. 75) afirma que por meio do lúdico “a criança constrói e adquire conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal”. Desse modo, o método lúdico é

significativo para uma aprendizagem na qual a criança melhora suas ações, interagindo com o meio e com suas diferenças.

O lúdico como estímulo para o desenvolvimento intelectual e cognitivo é o que move a ação humana, assim a criança só pode criar uma síntese, porque, em sua perspectiva anterior, já conheciam todos os elementos envolvidos, sem os quais não poderiam criar nada. A combinação de todos os elementos constitui algo novo, criador, que pertence à criança sem que seja apenas uma repetição de coisas vistas ou ouvidas. Esta faculdade de compor um edifício com esses elementos, de combinar o antigo com o novo é à base da criação (LEONTIEV, 2015).

Por esse motivo a preferência em aplicar as atividades lúdicas nas aulas é de grande importância visto que estimula a criatividade proporcionando uma aprendizagem qualitativa, partindo de princípios que incentivem seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor. Conforme Aguiar (2018, p. 36),

A atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras. Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos.

Deste modo percebe-se que as atividades lúdicas oferecem grandes vantagens para os alunos colaborando para o seu desenvolvimento no ensino e aprendizagem. A realidade educacional mostra que apesar de muita teoria, debate, seminários, e cursos sobre ludicidade, na realidade na educação infantil as atividades lúdicas são pouco exploradas, e, mesmo quando são realizadas como parte do Projeto Pedagógico, não é dado o valor que elas merecem, assim como, na formação dos educadores não há disciplina que tratem da ludicidade, o que dificulta aos professores desenvolver esse tipo de atividade pedagógica (BORBA, 2016).

Nessa perspectiva, faz-se necessário que os professores adaptem suas metodologias para que elas satisfaçam às expectativas dos alunos e os motive a participar efetivamente promovendo assim uma aprendizagem mais significativa, onde os conteúdos serão bem mais absorvidos e assimilados.

A atividade lúdica ajuda a criança a expressar-se de diversas formas, como movimentos corporais, convivência social, apresentação, dramatizações entre outras.

No espaço lúdico, a criança tende a desenvolver suas potencialidades e compartilhar experiências em um processo de convivência dinâmica.

A ludicidade faz com que o sujeito crie formas de competir, cooperar e respeitar as regras do conviver socialmente, no momento que a criança brinca ou joga com seus colegas, aquele momento representa muito mais que um momento de brincadeira, ou, diversão, a criança está desenvolvendo várias atividades cognitivas e sociais, sendo função do professor organizar estas atividades.

O professor deve preocupar-se com essas dificuldades e procurar solucionar o problema de forma agradável. Por isso, nada melhor do que uma atividade lúdica educativa. A escola precisa evoluir, precisa trazer atrativos e ter condições de competir com os interesses lúdicos que rodeiam os alunos fora do mundo escolar. Uma das opções da escola para seduzir os alunos é desenvolver a aprendizagem trabalhando com atividades lúdicas educativas. Através delas, os alunos, principalmente as crianças desenvolvem o senso de organização, o espírito crítico e competitivo, o respeito mútuo, além de aprenderem e fixarem conteúdos com facilidades (CEREJA; COCHAR, 2018, p. 102).

Compreende-se que a atividade lúdica promove na criança um desenvolvimento espontâneo e criativo, sendo um aliado no processo da educação, ajudando na formação da personalidade, do cognitivo e do afetivo. O caráter lúdico se associa a danças, jogos e brincadeiras, assim como a cantigas de roda e atividades de lazer.

Entretanto, é uma convenção associar o imaginário subjetivo ao lúdico, porque na verdade, a aprendizagem e a criação podem ocorrer na presença de atividades lúdicas ou mesmo nas atividades que originalmente não tem essa função. Por exemplo, o trabalho pode ser fonte de real prazer para um indivíduo, a tal ponto que a atividade ligada a ele tem caráter lúdico, porque elevam o sujeito ao estado de criatividade que ocorre também nas tarefas livres e lúdicas.

Ressalta-se o emprego de material chamado “lúdico” ou “pedagógico” não caracteriza a atividade criativa, apenas informa a criança sobre alguns dados que o ambiente inclui na sua percepção, como cores, formas, texturas, odores, ou mesmo informações abstratas como integração/desintegração, soma/subtração, entre outras.

O lúdico é utilizado desde a alfabetização, na iniciação às ciências até a aprendizagem de problemas matemáticos mais complexos com material adequado. Para os adultos, certos materiais são específicos para a matemática, para a criança são apenas brinquedos. Quando termina utiliza o

material na tarefa de matemática, ela poderá transformá-lo num trem, numa casa ou numa estrela (BORGES, 2016, p. 121).

Enquanto instrumento pedagógico, o jogo ou a atividade que tem como intenção ensinar ou introduzir novas informações com finalidade de instruir ou desenvolver algum tipo de potencial da criança, não garante por seu simples uso ou manuseio, que a criança está criando, ou sendo criativa.

No ensino fundamental, o trabalho com crianças a necessidade de mudanças faz-se presente também. Os professores, diante da possibilidade de esquecimento das cantigas folclóricas e de roda e do brincar em grupos, por parte das crianças que com os avanços tecnológicos e as agitações da vida moderna estão mais conectadas a máquinas que as pessoas, organizam projetos pedagógicos para socialização e educação integrada com o resgate das cantigas e brincadeiras de roda.

Nesse contexto, o brinquedo dá oportunidade para a criança se desenvolver rapidamente brincando através do contato e experiências propícios à faixa etária que a criança aprende a adquirir habilidades.

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, v. 1: 23).

Assim à medida que a criança entra em contato com a linguagem de faz de conta, sua identidade, ou seja, a sua cultura e conhecimento que já tem consigo só enriquece mais ainda, porque ela passa a descobrir outras formas de pensar. É ainda na brincadeira que ela entra em contato com as regras e sentimentos diversos, como o de vencer e perder, passando assim a entender que no mundo existem regras que precisam ser cumpridas e respeitadas, e que nem sempre ela irá ganhar na vida.

Outras atividades lúdicas são as cirandas, que entram na sala de aula permitindo que professores e crianças brinquem juntos e complementa as atividades pedagógicas, pois, em rodas cantadas e brincadeiras de rodas as crianças são preparadas para a vida. Exercitam a relação com os demais e constroem seus objetivos. Como visto anteriormente, a criação implica em uma reconstrução subjetiva da realidade, e nesse sentido, o manuseio não implica em que o resultado

apresentado pela criança na atividade seja exatamente aquele que ela criou imaginariamente. De acordo com Maluf (2016, p. 130):

As atividades lúdicas enquanto função educativa propiciam a aprendizagem da criança, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento. Assim são elementos essenciais para o processo de ensino –aprendizagem, pois trazem descontração e entretenimento à aula, fazendo com que as crianças na educação infantil se sintam mais à vontade e mais motivadas a aprender.

Com base nesses pressupostos, entende-se que, não se trata de argumentar que o educador saiba ou não trabalhar com certos materiais ou certas atividades. A atividade lúdica é fonte de prazer e bem-estar, e que sua função ou efeito mais importante é promover a sociabilidade entre a subjetividade infantil e o ambiente externo. Brincar de forma livre implica em garantir um espaço de imaginação e de pensamento para a criança, que pode criar e recriar as situações internas e externas podendo vivenciar subjetivamente o mundo como é capaz de percebê-lo, e de encontrar na sua atividade criadora o ambiente seguro que lhe garante a mãe.

[...] é essencial considerarmos a atividade lúdica e o acesso à literatura infantil nas escolas, estratégias educacionais cruciais e empreendedoras. Também é importante considerar o acesso à literatura infantil tendo a mesma propriedade em relação a qualificação dos docentes. Contudo a mera presença de atividade lúdica na sala de aula não implica que o método de ensino seja lúdico (MALUF, 2016, p. 124).

Conforme o autor, criar é poder gozar o tempo de espera que a mãe garante ao bebê, desfrutar dessa acolhedora segurança de estar sendo acompanhado no seu desenvolvimento. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente, nesse sentido, o professor é o coautor do processo de aprendizagem dos alunos e por isso que o conhecimento é construído e reconstruído continuamente. Assim, é importante a participação do professor de forma inteira, através do corpo, do organismo, da inteligência.

Aprender nada mais é do que a interação entre estruturas mentais e o meio ambiente, o professor é coautor nesse processo de aprendizagem dos alunos e por isso o conhecimento precisa ser feito através da cooperação, da criatividade. O educador deve promover a aprendizagem, isto significa que todo indivíduo tem a sua modalidade de aprendizagem, ou seja, são criados meios e condições do educador promover a aprendizagem incentivando as habilidades dos seus aprendizes.

1.3 O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Etimologicamente, o termo jogo advém do termo em latim, *ludus*, que significa movimentos rápidos, representação cênica, ritos de iniciação e jogos de azar. Com tantos sentidos e significados aplicados a esse modelo de ludicidade, o termo adquire novas definições, tendo em vista que é aplicado em diferentes contextos. Especificamente sobre a sala de aula, a palavra jogo será utilizada equivalente à brincadeira, independentemente das divergências conceituais entre os termos. Em contrapartida, brinquedos são objetos que dão suporte para o desenvolvimento da brincadeira (ALMEIDA, 2017).

Os jogos e brincadeira utilizados atualmente nos diversos contextos de ensino e convivência social são advindos do processo de miscigenação que o país sofreu em épocas anteriores. No entanto, torna-se impossível afirmar de qual sociedade tais modelos tiveram suas origens. É importante ressaltar, no entanto, que todo o material adquirido desse processo é de alta relevância para a educação, pois, como será abordado, trata-se de ferramentas úteis para a aprendizagem.

Os índios buscavam ao máximo utilizar seus costumes para a educação dos seus filhos como, por exemplo, a caça, a pescaria, a dança, sendo tais práticas uma maneira lúdica de ensino, representação da cultura, da educação e da tradição de seus povos. O processo de construção dos brinquedos nessa população dava-se por meio da extração de materiais da natureza, estando implicado nesse contexto o ato de brincar, constituindo-se como um modo de aprendizagem (MARCELLINO, 2015).

A população negra também possibilitou o desenvolvimento do lúdico no Brasil, na qual as crianças construíam seus próprios objetos de brincadeira, além de aprender a caçar, nadar, pescar. O desenvolvimento do ensino da cultura, tradição e educação era criativo e lúdico, ao passo que suas necessidades e problemas eram solucionados (MARCELLINO, 2015).

Já os portugueses, quando chegaram ao Brasil, não tinham contato com a ludicidade em contextos de sobrevivência, mas a desenvolviam a partir de experiências de lazer e para a construção intelectual. Os costumes trazidos de Portugal eram totalmente divergentes dos costumes já instaurados no Brasil, com as populações dos índios e negros. No entanto, no final da idade média e início da idade moderna, no século XV, a igreja católica extinguiu a utilização de jogos da educação com base em suas ideologias, por considerar o jogo um objeto profano.

O retorno do uso dos jogos no processo educativo ocorre por meio dos jesuítas, mas que logo cessa em meados de 1758, quando os jesuítas foram expulsos do país, não restando nenhum sistema estruturado para o ensino, embora professores fossem enviados de Portugal para ministrar aulas, como cursos de álgebra, por decreto de uma carta régia em 1799, referente à educação sobre matemática no país (CARVALHO, 2016).

Nesse sentido, considera-se o jogo como um processo dialético que implica em sua execução ações de ordem física e mental, que ocorre dentro dos limites de um local e tempo, configurando-se por influenciar mudanças de comportamento nos agentes envolvidos. O jogo permite uma mistura de sentimentos, proporciona o desenvolvimento da imaginação, do respeito aos limites e regras pertencentes a essa modalidade de ensino, da imitação e criatividade. Além disso, podem-se incrementar brinquedos aos jogos, embora não seja condição primordial para o brincar.

Dias (2018) afirma que através do ato de brincar a criança pode satisfazer seus desejos, seja de ordem afetiva, relacionados à estima ou a realização de objetivos e finalidades. Brincando, a criança educa sua sensibilidade para apreciar seus esforços e tentativas, o prazer que atinge quando consegue finalizar uma tarefa (montar um quebra-cabeça ou pegar o colega) faz com que se sinta realizada por atingir uma meta, elevando a autoestima.

As brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de dentro da sala de aula. Com uma conduta mais alegre e prazerosa, poderemos ver traços marcantes do lúdico como ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança sem descaracterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar (FREUD, 2018, p. 17).

Para a autora, quando se utiliza jogos e brincadeiras em sala de aula, devemos planejar situações que visam a construção de significados, de indagação que busquem promover o cognitivo, mas envolvendo também emoções, afetividade, compreensão e ligação entre as pessoas. Deste modo, o jogo ou brincadeira irá proporcionar trocas, partilhas, confrontos, negociações e acima de tudo afetividade e momentos harmônicos.

Acredita-se que o brincar funciona tanto como estratégia para a construção da individualidade e como auxílio em situação para a compreensão de conteúdo.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011, p. 20).

Nessa perspectiva, os jogos nos tempos passados eram vistos como um ato de relaxamento necessário para que o ser humano pudesse descansar dos afazeres do dia a dia, sendo por muito tempo limitado apenas à recreação. Sendo visto, portanto, como um ato de liberdade de expressão da criança, onde ela o usava para expressar seus sentimentos, passando assim também a ser considerado como uma ferramenta facilitadora da aprendizagem infantil (KISHIMOTO, 2014).

Percebe-se assim, também a presença e influência do uso da ludicidade na Antiguidade, onde os gregos faziam uso da mesma por meio de atividades físicas, de brinquedos, bonecas e animais de barros, sendo então confeccionados por eles mesmos. Dessa forma, os jogos destinados ao preparo físico aparecem entre os romanos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes a seus comandantes. A influência grega vem transformar os métodos pedagógicos inserindo assim uma cultura lúdica para os povos romanos, ocorrendo a partir do momento em que os gregos conquistaram a Grécia (CARNEIRO, 2016).

A ludicidade como ciência se fundamenta sobre quatro pilares de natureza diferentes: o sociológico, porque a atividade lúdica engloba demanda social e cultural; o psicológico, pois se relaciona com o desenvolvimento e a aprendizagem; o pedagógico, porque se serve da fundamentação teórica existente e das experiências da prática docente; e o epistemológico porque busca o conhecimento científico que trata o jogo como fator de desenvolvimento (SOUSA, 2016).

No ensino fundamental é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, as diversas experiências com as situações, sem se esquecer que os prêmios contribuem para o aprendizado da criança. Elas também aprendem por meio de imitações, lembramos que a criança repete muitas coisas que os adultos fazem e por fim, a aprendizagem ocorre por meio da criação de andaimes e a aprendizagem compartilhada.

Friedmann (2016), afirma que é necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade. E quando isto acontece vivência o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual. O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica.

Para melhor compreendermos os períodos do desenvolvimento cognitivo da criança, considera-se o desenvolvimento mais complexo, pois tem vários sentidos, seja ele na linguagem que é uma representação verbal. Na afetividade como a criança interage com os seus colegas, no físico-motor que por sua vez está relacionado com a psicomotricidade, e por fim, a moral, onde ela expressa os seus bons costumes diante de todos.

Friedmann (2016, p. 56) contempla as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, tais formas são baseadas nas estruturas mentais, a primeira forma é o Jogo de Exercício Sensor motor que “caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância”. A segunda forma é o Jogo Simbólico que, se destaca “entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico”.

Ainda segundo Friedmann (2016, p. 56) a terceira forma é o Jogos de Regras que “começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos”. Há dois casos de regras, as regras transmitidas e as regras espontâneas. Neste jogo, as crianças têm regras a serem cumpridas, onde precisam se interagir umas com as outras. É preciso que suceda o entendimento e o comprometimento de ambas às partes para então executar o jogo, como exemplo para estes jogos temos o futebol, xadrez etc. Assim, o jogo contribui para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento.

É fundamental acreditarmos no jogo como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança autoexpressa. Observar o desenvolvimento nesta fase vai muito além de um simples relatório, é analisar cada gesto de forma crítica para tentar entender cada criança.

Desse modo, compreende-se que o jogo é um elemento fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é através dele ela consegue absorver os conhecimentos de uma forma mais agradável. No passado os grandes educadores valorizavam o jogo como um instrumento na ação pedagógica. Destacamos também a sua importância para com o meio social, pois quando a criança participa dessas atividades ela forma suas próprias atitudes diante de cada situação que pode despertar os sentimentos de solidariedade, de respeito, de obediência às regras e o senso de cooperação.

Neste contexto é válido o educador considerar o que a criança já possui de conhecimentos. A partir disto tomar como base o que ela já traz na sua "bagagem" e dar prosseguimento ao ensino. Ressalta-se ainda que é através do ato de brincar que os gestos feitos pela criança valem muito mais do que apresenta ser.

2 PANDEMIA DA COVID-19 E AS IMPLICAÇÕES NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

2.1 A EDUCAÇÃO BRASILEIRA EM TEMPOS DE PANDEMIA DA COVID-19

Devido à situação emergencial provocado pela pandemia do Corona vírus que afetou o mundo inteiro, fez com que as autoridades tomassem atitudes seguindo recomendações da Organização Mundial da Saúde, as escolas tiveram que fechar as portas e esse fechamento atingiu tanto os alunos quanto calendário escolar e houve um impacto no ensino-aprendizagem (DUARTE *et. al*, 2020).

Nesse contexto, adota-se ensino remoto como uma medida emergencial, que ocorre em plataformas online, oferecendo a continuidade da escolarização por meio de recursos tecnológicos. Nesta perspectiva ocorreram vários desafios na Educação dentre eles, está a não disponibilidade dos pais, mudanças no processo avaliativo, manter a produtividade e dificuldade de acesso à internet. Assim, os professores tiveram que se reinventar, buscar métodos e utilizar aplicativos e programas disponíveis de uma forma correta em um curto espaço de tempo na maioria dos casos sem um treinamento adequado, outro desafio foi organizar a sala para os pais fossem buscar os kits.

Ainda Andrade (2017, p. 34), afirma que o problema da alfabetização no Brasil está bem longe de acabar, e acrescenta:

Considerando nosso desequilíbrio social, formar leitores evidentemente é um imenso desafio. A maioria de nossas crianças é filha de pais analfabetos ou semianalfabetos, ou seja, voltando para casa elas não têm com quem discutir suas lições. E nem mesmo espaço, uma vez que suas casas, muitas vezes um único cômodo, não costumam possibilitar o isolamento mínimo que a aprendizagem requer. Por outro lado, boa parte de nossas crianças, refiro-me àquelas que têm chance de ir à escola, não têm dinheiro para comprar livros e só têm acesso a livros e textos didáticos e informativos fornecidos gratuitamente pelas escolas públicas. Na minha visão, textos didáticos são essenciais para a formação das pessoas, mas não formam leitores. É preciso que concomitantemente haja acesso à aprendizagem de ficção, ao discurso poético, à aprendizagem prazerosa e emotiva, para que isso aconteça.

Segundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), a alfabetização tem impacto nas mais amplas esferas da sociedade. É essencial para erradicar a pobreza, reduzir a mortalidade infantil, alcançar igualdade de gênero e garantir desenvolvimento sustentável, paz e democracia. O que ensinar e como ensiná-lo são referentes característicos das tarefas

diárias do professor que prefigura suas ações na sala de aula, independente do período pandêmico da Covid-19. Ser capaz de encontrar respostas para essas questões constitui uma das capacidades a serem desenvolvidas pelo futuro professor em seu processo de treinamento, inicial e permanente (SANTOS, 2016).

Nos currículos de formação de professores de ensino fundamental, de acordo com os relatórios nacionais da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, além dos conteúdos disciplinares, são incluídos outros conteúdos didáticos e pedagógicos, tanto gerais como específicos, e treinamento para a prática, a fim de desenvolver as competências gerais e específicas da aprendizagem. No entanto, a concepção e a administração curricular em muitos casos interferem na realização desses propósitos, como no caso da Venezuela, onde há evidências de uma separação do currículo em três componentes disjuntos: prática especializada, pedagógica e profissional, que afeta uma formação fragmentada e desconectado com a prática real (CAVAZOTTI, 2019).

Isso leva a pensar sobre a conveniência de dar uma volta a esta situação de aprendizagem e colocar no centro do formação de professores a reflexão sobre o conteúdo que é objeto de ensino e aprendizagem nos níveis educacionais correspondentes e no conhecimento conceitual, processual e atitudinal para o seu ensino adequado, que compreende, neste mundo na pandemia da Covid-19, três momentos da ação didática: planejamento, gerenciamento e avaliação, e dentro do planejamento, os estágios de: seleção e sequenciamento de conteúdo, a análise dos aspectos cognitivos inerentes à aprendizagem de alunos, design de tarefas, experiências em sala de aula e a escolha de estratégias e recursos didáticos baseados na conquista da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades que dão forma às competências esperadas (ZABALA, 1998).

Nesse entendimento, o conhecimento deve ser visto como instrumento de cooperação, criatividade e criticidade estimula a liberdade e a coragem para transformar, sendo que o aprendiz se torna no sujeito ator como protagonista da sua aprendizagem. Na pandemia da Covid-19 em relação ao processo educacional, o professor exerce a sua habilidade de mediador das construções de aprendizagem, em que mediar é intervir para promover mudanças. A participação do professor, por inteiro nessa relação, na sala de aula, no processo ensino-aprendizagem demanda a participação dos alunos também por inteiro.

A utilização dos computadores nas instituições como metodologia de aprendizado permite novas formas de aprender na pandemia da Covid-19. Além que, a tecnologia dentro das escolas não tem resultados se não for usado de maneira correta, por esse motivo, é necessário que a equipe de professores esteja qualificada para desenvolver esse projeto e estimular o interesse dos alunos.

Ao analisar essas duas maneiras de ensino (remoto e presencial) pode-se ver a grande transformação que a tecnologia proporciona antigamente os alunos repassava apenas o que aprendia com o professor. Na forma moderna, os alunos estão aprendendo com os professores e sempre buscando por novas experiências que são proporcionadas através da tecnologia.

É necessário que a educação pense e reconstrua o saber, remodelando conceitos, valores e hábitos, pois sem o conhecimento teremos dificuldade de sobrevivência, já que é a nossa atual matéria-prima. As tecnologias podem facilitar a nossa vida, criando uma nova forma organizacional. A Era Digital faz repensarmos sobre a educação, inovando o trabalho, assumindo responsabilidades para sermos eficazes, transformando a educação para criar um trabalho-aprendizado (TAJRA, 2019, p. 587).

Portanto, deve-se levar em consideração os pontos positivos que a tecnologia oferece ao aprendizado. A era digital já chegou com a pandemia da Covid-19, com isso o ensino com o giz já não é mais o mesmo, é de suma importância se adaptar as transformações. As instituições escolares é um dos principais ambientes para o desenvolvimento de crianças e jovens, já não pode mais se isentar de integrar a tecnologia educacional na metodologia de ensino.

O uso dos recursos tecnológicos por muito tempo se pautou na concepção de que eram apenas aquelas que são vinculadas ao uso do computador como suporte de ensino e pesquisa. Porém com a introdução da linguagem da informática, multimídia, chats, redes sociais, correio eletrônico a telemática, educação a distância e outros recursos e linguagens digitais foi possível se perceber a ampliação do universo das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs que podem colaborar para tornar a aprendizagem mais eficaz, cooperam para o ensino na educação presencial e também para aprendizagem a distância, bem como a interação entre pessoas distantes e uma concepção de mundo ampliado com a possibilidade de pesquisas (SILVA; SILVA, 2020).

As TICs estão sendo introduzidas na vida acadêmica, mas nem todos estão atentos a essa mudança, como ferramenta que ampliam os métodos de ensino e

pesquisa e preparação de um profissional que sai das universidades. O professor universitário precisa estar ciente da mudança e reconhecer a importância do uso dessas novas tecnologias.

Inovar no processo educativo não depende unicamente dos educadores, mas também da instituição, se a instituição não permitir formas mais criativas de ensinar isso trará limitações ao professor, no entanto uma instituição que seja mais flexível poderá favorecer o surgimento de novas formas de ensino. Seria necessário encontrar um consenso entre flexibilidade, criatividade, ética, responsabilidade e organização por conta das demandas que a pandemia da Covid-19 colocou ao processo de ensino e aprendizagem. Desse modo, o professor tem um papel de orientador/pesquisador, ele aprende e repassa o conhecimento coordenando e incentivando a pesquisa por parte dos alunos (MORAES; TERUYA, 2018).

Aprender às vezes pode parecer uma tarefa árdua, as mídias eletrônicas são prazerosas e sedutoras mesmo no processo de ensino, pois mudam assuntos que poderiam ser considerados maçantes, e passam a ser vistos de uma maneira mais fácil e atraente. Às vezes, o assunto pode até se tornar divertido, algo que vai a sentido contrário ao ensino convencional, mas que é eficaz.

Para alguns alunos os vídeos não são propriamente aula, estão mais para entretenimento, o que lhes traria uma quebra da rotina normal de aulas, mas que lhes atraem muita atenção e isso deve ser aproveitado, levar o conteúdo de aula através desses recursos, em um ambiente controlado pelo professor que deverá justificar a importância dos mesmos e analisar.

Nessa perspectiva, utilizar a internet para ensinar não é uma tarefa tão simples, exige um plano bem elaborado pelo professor, em meio a uma vasta quantidade de informações é preciso saber selecionar as mais importantes, de fontes confiáveis e que estejam atualizadas. Durante o uso excessivo de navegação muitos alunos desviam-se do conteúdo e ficam dispersos em meio a tantas outras possibilidades de informações, deve-se orientá-los para manterem o foco e obterem um bom rendimento com o uso da internet, também deve haver um balanço entre o uso do presencial e do virtual, pois apenas um meio não contempla a forma ideal de se ensinar, o trabalho conjunto dos dois meios se aproxima do método mais eficiente.

A internet nos permite um alcance a um número muito grande de informações e está incorporada nas atividades sociais moderna, que inevitavelmente se incorporou nos processos educacionais.

A Internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor cria um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo ensino-aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor de estabelecer relações de confiança com os seus alunos, pelo equilíbrio, pela competência e pela simpatia com que atua (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2017, p. 53).

O professor ao utilizar novas tecnologias como meios pedagógicos precisa conhecer as ferramentas e ir além disso, é preciso saber como introduzi-las na sala de aulas de forma que contemple o objetivo que se deseja alcançar, pois não bastaria apenas saber como se utiliza uma nova ferramenta é preciso ter conhecimento sobre como implantá-la de forma pedagógica diante do cenário da Covid-19.

Moraes e Teruya (2018, p. 35), faz uma analogia em relação um cozinheiro e um bom profissional para executar bem sua atividade, diz o autor que “eu preciso, sobretudo saber para quem cozinho, por que cozinho, em que sociedade cozinho, contra quem cozinho e a favor de quem cozinho”.

Assim, atualizações e novas informações, novos recursos ou métodos chegam aos acadêmicos dos cursos superiores cada vez mais rápidos. Nesse aspecto, a instituição de ensino superior deve ser um conjunto de novas tecnologias, onde estará criando novos trabalhadores e profissionais para o mercado de trabalho, deve estar atenta ao cotidiano e as novas descobertas e processos, que serão futuramente ferramenta de trabalho.

A teoria deve sempre está relacionada à prática, por isso devemos ficar atentos, pois os recursos tecnológicos utilizados no início do curso, poderão não ser mais os mesmo a disposição na conclusão, sendo importante que o professor se atualize e oriente os alunos a busca constante por novos recursos para tornarem profissionais capacitados e competitivos.

A tecnologia veio para proporcionar melhorias no processo de aprendizagem na pandemia da Covid-19. Claro que ela não irá resolver os problemas de educação, mas contribuirá significativamente se for usada adequadamente. As tecnologias estão contribuindo para um aluno que pode produzir reflexões e conhecimentos próprios, pesquisas, diálogos, debates, mudanças de comportamento, o professor fica como mediador entre o aluno e sua aprendizagem. O aluno assume o papel de aprendiz ativo e participante que o leva a aprender e a mudar seu comportamento. Segundo (RIBAS, 2018).

Mediante esse contexto, compreende-se que, as tecnologias cada vez mais presentes em todos os campos, aceleram as adaptações que devem ser feitas no processo ensino e aprendizagem dos alunos da atualidade. Assim, é preciso ter uma mente aberta a mudanças e a participação de todos, sendo necessário entender que essa mudança se dá não apenas pela aquisição e utilização de equipamentos e novos recursos, deve haver uma reflexão e discussões sobre o tema, e é preciso saber por que utilizar novos meios e qual a importância deles.

2.2 FORMAÇÃO CONTINUADA E O ENSINO REMOTO

Diversos autores como Hagemeyer (2004, p. 67), discorre sobre a “constatação das exigências de mudança na atualidade, decorrentes do quadro complexo em que se dá a educação escolar hoje”. Afirma ainda que a educação passa por uma série de exigências, para que ocorram melhorias no aspecto escolar, transformando assim os caminhos do profissional docente. Em sua pesquisa, a autora também busca a análise de vivências que o profissional da educação tem em seu trabalho pedagógico.

A busca constante de novas metodologias sempre se fez presente no cotidiano do docente, procurando a melhoria para o ensino do aluno, no entanto, o acontecimento do Covid-19, reforçou a necessidade de métodos educacionais não convencionais. Conforme Duarte *et al.* (2020, p. 42), “A pandemia da Covid-19, fez com que instituições de ensino do mundo inteiro adotassem a modalidade de ensino remoto emergencial, para dar continuidade ao ano letivo”. Nesse aspecto, a pandemia mundial do Corona vírus trouxe grandes mudanças no dia a dia e todos, principalmente por conta das medidas de proteção sanitárias e por conta do distanciamento social.

Com isso, variadas práticas consideradas normais foram afetadas, inclusive o ensino educacional, em que as práticas pedagógicas presenciais foram suspensas, mas, o órgão nacional decretou a continuidade do ano letivo, por meio das aulas online e atividades remotas, com a ajuda dos pais e responsáveis, os professores conseguiram terminar o ano letivo de 2020.

Castro (2020) ressalta que as aulas remotas oferecem a continuidade da escolarização por meio de recursos tecnológicos, só que à distância. Normalmente, as lições são encaminhadas às turmas pelos professores de cada matéria, no mesmo horário da aula presencial. Prática que tem garantido o cumprimento do conteúdo

programático previsto para cada disciplina. O que difere do conceito de Educação a Distância (EAD), que é, geralmente, um formato de ensino e aprendizagem caracterizado como autoinstrucional com apoio pedagógico.

Contudo, a pandemia pegou o mundo de surpresa. Nem todas as escolas contam com a eficiência e assertividade de aplicativos profissionais de comunicação e de gestão escolar. Então, também utilizam e-mails, redes sociais, WhatsApp etc. Essas são algumas das formas que as escolas encontraram para continuar a escolarização dos alunos de forma não-presencial.

Nesse contexto, um dos perfis que devem definir o docente é a busca por informações para se manter sempre atualizado, com novas técnicas, metodologias diferenciadas e treinamento. Todo esse processo é entregue a ele, ainda na sua formação, onde há várias disciplinas que ajudam no seu preparo como futuro professor.

De acordo com Oliveira e Moura (2017), o surgimento da tecnologia de informação, todos vivem uma nova realidade, uma nova forma de trabalho. O computador é um exemplo disso, as pessoas se comunicam sem ao menos sair do lugar que está, exploram países, culturas, conhecem pessoas, com tudo isso foi possível a reprodução da informação de forma rápida. O uso da tecnologia nas escolas deve ajudar gestores, alunos, docentes, pais e funcionários a mudar a escola para um ambiente democrático e promovendo o aprendizado com metodologia inovadora. O docente deve estar apto para reconhecer a necessidade de cada aluno.

A implantação da informática como auxiliar do processo de construção do conhecimento implica mudanças na escola que vão além da formação do professor. É necessário que todos os segmentos da escola estejam preparados e suportem as mudanças educacionais necessárias para a formação de um novo profissional. Nesse sentido, a informática é um dos elementos que deverão fazer parte da mudança, porém essa mudança é mais profunda do que simplesmente montar laboratórios de computadores na escola e formar professores para utilização deles (CARNEIRO, 2016).

Devido às novas tecnologias de informação, os professores possuem novas maneiras de ensinar os alunos, com a implementação das TICs o estímulo será maior no aprendizado, com a internet na escola os docentes podem propor atividades interativas, pesquisas, entre outras maneiras. A importância de inserir as inovações

nas instituições escolares é para se obter métodos pedagógicos mais atraentes, e para a escola se tornar um ambiente mais interessante.

É necessário melhorar a maneira como esses alunos vem sendo ensinados, ou, seja é necessário melhorar o que se ensina, do que se aprende e como essa informação é apreendida. Diante do pressuposto, Cordeiro (2016, p. 103), afirma que:

O que deve ser observado nesse contexto é o que está sendo ensinado e como, se o aluno está realmente aprendendo e como está aprendendo. Não adianta ir passando o aluno de série em série, com facilidades, porque o prejuízo é grande e ele sente isso, quando termina os estudos, e quer arrumar um emprego, ou fazer uma faculdade.

Mudar essa situação só poderá ser possível, caso o processo de ensino e a forma de aprendizagem for analisada de maneira global, analisando a pessoa a quem é transmitido o conhecimento bem como suas dificuldades nesse processo. Para que exista eficácia no processo de aprendizagem é importante que aspectos como o cognitivo, afetivo e social sejam observados.

Entretanto, esse processo de aprendizagem deve ser feito em torno de um conjunto ao qual professor e aluno estão envolvidos e inseridos, dentro também de um processo de reflexão, relações pessoais e interpessoais são fundamentais nesse contexto. A atividade lúdica tem sido frequentemente apresentada como tendo relação direta com a aprendizagem e com a possibilidade de desenvolvimento de habilidades psicomotoras, na medida em que seriam atos que levam a criança a manipular objetos, perceber e diferenciar formas, cores, texturas e outras diferenças físicas, e porque tais atividades acabam tendo um sentido para a criança que as arranja de maneira própria, agindo com certa autonomia e liberdade.

A formação inicial ou continuada favorece o professor a desenvolver as diversas atitudes e capacidades, despertando a refletir em suas crenças e concepções. A formação inicial é parte importante no processo de desenvolvimento da profissionalização do professor, com o objetivo na melhoria da educação básica. O docente deve ter um bom preparo para a formação inicial, mas também se prepara a buscar um conhecimento próprio por meio de uma formação continuada, sendo primordial para uma melhor qualidade de ensino.

Nesta mesma linha de pensamento, a autora Oliveira e Moura (2017, p. 200) argumenta sobre os benefícios que a formação continuada dará ao professor.

A formação continuada, de acordo com novo contexto global onde a democratização de acesso e a melhoria da qualidade da educação básica são vistas como direito fundamental do cidadão, está fortalecendo-se, como uma necessidade imprescindível para melhor aperfeiçoamento efetivo do processo ensino-aprendizagem, aprimorando inclusive as práticas pedagógicas dos professores.

O professor deve estar fazendo constantemente cursos de formação que lhe proporcione conhecimentos pedagógicos, tendo em vista que o conhecimento está em constante transformação e há necessidade do profissional se especializar em sua área de educação. Quanto mais o professor melhora a sua qualidade de ensino, será mais proveitoso tanto para ele quanto para o aluno, as aulas serão mais bem aproveitadas e os alunos desenvolverão suas atividades com mais facilidade.

No contexto da pandemia, as redes de ensino se esforçaram para dar continuidade às atividades escolares. Nessa nova era os alunos juntamente com o corpo docente aprendem juntos. Nessa condição, Pereira (2021), defende que o professor sai de sua função de mero transmissor de conhecimento, alguém que ensina a aprender, e passa a assumir o papel de aprendiz junto a seus alunos e colegas em situações diversas do cotidiano.

Lent (2020) discorre que não é fácil para nenhuma instituição de ensino alterar e adaptar os planos de aula. A pandemia acarretou, de uma semana para outra, essa necessidade. Nesse momento, o empenho e a dedicação de todos têm sido os melhores aliados na escolarização dos pequenos. Entretanto, as muitas mudanças e adequações realizadas com tanta agilidade tornaram praticamente impossíveis não existirem transtornos. O que demanda grande esforço por parte de todos os envolvidos: escola, professores e pais ou responsáveis.

É necessário a importância de cursos de formação inicial e continuada para professores, para que não possam apenas se preocuparem com a organização didático-curricular, mas sim, que dediquem atenção ao desenvolvimento da autonomia do professor para que haja uma sustentabilidade de ações que se busca implementar nas escolas.

O incômodo do professor e o desinteresse do aluno em idade escolar fizeram com que a Internet assumisse um papel de "emplastro Brás Cubas de ensino de línguas estrangeiras". Passamos a ver o simples uso de ferramentas da Internet como a forma revolucionária de se conferir um caráter autônomo ao processo de ensino e aprendizagem de LE, resgatando, portanto, o interesse do aluno, solucionando, portanto, os problemas relacionados à motivação. (COUTRIM, 2016, p. 45).

Nesse contexto, o uso de ferramentas da internet seria uma forma de melhorar mais o desempenho dos alunos em sala de aula, não somente sentindo-se capaz de aprender um novo idioma, mas também de se sentir motivado. Acrescenta ainda que o professor deve fazer o diferencial, estar sempre preparado e atualizado. Entretanto, esse processo primeiramente deve ter a familiaridade entre professor e aluno como ferramentas da internet. Deve se integrar as tecnologias em projetos pedagógicos inovadores e participativos, fazendo com que o aluno possa desenvolver suas habilidades com mais rapidez, não apenas com seus conhecimentos e suas linguagens poderão ser aprimoradas.

Este estudo ainda utiliza as pesquisas de Queiroz e Falcão (2017) que enfatizam a importância da construção da autonomia da criança a partir de atividades que possibilitam o entendimento de sua realidade por meio das experiências, assim como exercitar sua capacidade de tomar decisões, de dialogar, de perceber-se como ser ativo nos processos de aprendizagem, de explorar a diversidade de coisas que existe a sua volta, construindo seu conhecimento de mundo. Ou seja, as crianças precisam descobrir que são ativas na construção da sua história, que podem agir, decidir, transformar, criar e recriar.

2.3 O PROTAGONISMO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

A história da criança, a sua imagem e seus direitos é uma construção histórica. Hoje pensar na criança como um sujeito com especificidades e com direito de desenvolvimento pleno é um avanço considerável e que teve uma trajetória longa. A partir do momento em que mudam as concepções de criança e de infância, passando a pluralizá-las, abre-se a possibilidade de modificar também a forma de trabalhar com estas crianças (LEONTIEV, 2015).

A percepção da multiplicidade de infâncias pode despertar o olhar do professor para os interesses das crianças, passando a ouvi-las, vê-las, considerá-las, enriquecendo a sua prática mutuamente com suas ideias e contribuições. Assim, a prática deixa de ser centrada no adulto, abrindo espaço para que as crianças protagonizem os processos de ensino e de aprendizagem de que fazem parte.

A prática docente nos anos iniciais do ensino fundamental envolve conhecimento, disponibilidade e compromisso. Conhecimento sobre o desenvolvimento das crianças, suas necessidades e características; disponibilidade

de entrega ativando e qualificando seu olhar sobre o outro, seu modo de escutar, de compreender, observar, registrar e finalmente compromisso com a vida de cada criança e com garantia de seus direitos coletivos, de viver e expressar suas experiências em diversas linguagens (FREITAS, 2017).

A criança é protagonista ativa de seu próprio crescimento: é ela dotada de extraordinária capacidade de aprendizagem e de mudança, de múltiplos recursos afetivos, relacionais, sensoriais, intelectuais, que se explicitam numa troca incessante com o contexto cultural e social. Com isso compreende-se que as potencialidades da criança devem ser reconhecidas, em suas especificidades e integralidade, e para tanto necessita de uma professora de criança e não de uma professora de disciplina escolar.

A imagem da criança participativa será consolidada na medida em que os processos de participação das crianças em seus cotidianos sejam organizados de forma sistemática. Para que esse processo seja estabelecido é essencialmente importante desenvolver o respeito pelas opiniões das crianças e garantir espaço para expressarem-se, questionarem e opinarem; proporcionar-lhes informações das situações que ocorrem no meio de convivência, com orientações adequadas as suas compreensões (FREITAS, 2017).

Essa concepção de criança presente nas diretrizes educacionais brasileiras veio fortalecer a importância das instituições escolares, como espaço de relações e trocas entre crianças de diferentes idades e com os adultos, possibilitando a elas ampliar e enriquecer suas vivências de mundo. A criança considerada um sujeito social e de direitos, ocupa o lugar central nessas práticas. E ativamente irá atribuir sentido as suas experiências com diferentes linguagens, as brincadeiras e as culturas infantis e por meio delas compreender o mundo e a si mesmo, construindo cultura.

As dificuldades de aprendizagem abrangem muitos aspectos, o que confere ao termo maior complexidade e favorece a sua ampla conceituação de diversas formas e caminhos, no entanto, compartilha-se, entre diversos estudos, a ideia de que são múltiplos os fatores que podem causar um problema de aprendizagem. Diante disso, ressalta-se a importância de estudos relacionados a tais problemas para que sejam evitados possíveis equívocos e contradições, bem como para que se possa aprofundar conhecimentos sobre questão que frequentemente tem aparecido no âmbito escolar (FERREIRA; HORTA, 2015).

A capacidade de aprender algo, ou seja, de adquirir algum conhecimento é

característica essencial do ser humano, faz parte da sua natureza e, por envolver múltiplos fatores, pode ser observada por diversos pontos de vistas, seja destacando os aspectos biológicos que a envolvem, ou pedagógicos, ou sociológicos etc. Quando se fala na aquisição de conhecimentos a aprendizagem é logo lembrada por Barbosa (2015), como o mecanismo que a proporciona. Esses conhecimentos, prosseguem as autoras, são agregados aos sistemas e estruturas intelectuais que o indivíduo possui em um determinado momento.

A autora destaca a continuidade como particularidade desse processo, que se inicia pela família, percorrendo culturas e tradições. É nesse momento de aperfeiçoamento, quando ocorre o ingresso formal da criança na escola, que certas dificuldades relacionadas à aprendizagem podem se manifestar. As dificuldades de aprendizagem, relacionam-se a problemas que afetam a obtenção de conhecimentos por parte das crianças e, como reflexo dessa perturbação, elas podem apresentar baixo rendimento escolar que, em grau, é incompatível com seu potencial.

Ainda no contexto escolar, a dificuldade de aprendizagem, geralmente aparece nos anos iniciais, fase na qual a criança está desenvolvendo suas habilidades escolares básicas (leitura e escrita) e, também, em que se faz necessário um olhar atento e cuidadoso dos professores ao notarem um comportamento indicador de problemas desse tipo, identificando o quanto antes como forma de impedir que o aluno se complique mais à frente.

No entanto, é necessário uma certa prudência para designar alunos como titulares dessas dificuldades, posto que uma possível identificação errônea e um consequente encaminhamento desnecessário, pode afetar de forma significativa essa criança. Nesse sentido Resende (2019, p. 15), afirma que pode ser “necessária uma intervenção de uma equipe multidisciplinar de profissionais relacionados à educação e a saúde como professores, psicólogos, psicopedagogos, fonoaudiólogos entre outros profissionais para realização de diagnósticos como também a ajuda da família nestes casos”. Por conseguinte, é importante ressaltar que a dificuldade reflete um contexto social e cultural, além de uma conjuntura interior ao aluno. Isso abre margem para muitos aspectos desencadeadores. As dificuldades de aprendizagem aparecem quando a prática pedagógica diverge das necessidades dos alunos.

Nesse aspecto, quando o método que o professor utiliza incompatibiliza com as necessidades ou com a forma que o aluno é mais suscetível a aprendizagem, fica difícil, visto que o professor precisa utilizar métodos de acordo com as necessidades

que o aluno venha apresentar, assim, gerando uma aprendizagem mais significativa, satisfatória para o aluno.

Para Cenci e Costas (2018), uma criança quando não entende o método de ensino trabalhado pelo professor sente-se frustrada com problemas de baixa estima, ficando desinteressado, desatento às aulas e em certos casos até agressivos. É importante que o professor tenha consciência que o aluno apresenta dificuldades de aprendizagem não por vontade própria. Trabalhar as dificuldades, tentar recuperar a autoestima do aluno, analisar os métodos de ensino são de fundamental importância para os educadores que enfrentam problemas relacionados à metodologia.

3 LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM: DESAFIOS DOS PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS NO CONTEXTO DA PANDEMIA DO COVID-19

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trajeto metodológico desse trabalho foi traçado de forma qualitativa e exploratória, sendo embasado em estudos bibliográficos acerca do ensino, da aprendizagem e da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental, buscando decifrar o lúdico como método de instrução na alfabetização. Procura assim, descrever como o tema tem reflexo sobre a aprendizagem e desenvolvimento obtido pelos alunos. Para desenvolvimento desse estudo foram pesquisados autores como: Piaget (1998), Morais (2016), Maluf (2016), Friedmann (2016), Cavazotti (2019), Perrenoud (2018), Oliveira e Moura (2017), Freitas (2017) e Marcelinno (2015), que discorrem sobre a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

A pesquisa de campo foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Sarmiento localizada no distrito de Miritituba, no município de Itaituba-PA. Esta pesquisa caracteriza-se como pesquisa de levantamento, objetivando mostrar que a brincadeira leva a aprendizagem e desenvolvimento da criança nos anos iniciais do ensino fundamental, sendo assim, torna-se necessário um estudo amplo, em busca desse conhecimento.

Para coleta de dados foram utilizados questionários como forma de instrumento, que segundo Gil (1999, p.128), pode ser definido “como a técnica de investigação [...] apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”. Desse modo, foram entrevistados 07 (sete) profissionais da educação, com perguntas pré-elaboradas sobre ludicidade e sua importância, se professores da escola costumam usar ludicidade como método de aprendizagem, o que o educador acha sobre ludicidade.

Para que este estudo pudesse ser efetuado foi fundamental traçar um perfil dos educadores atuantes na escola pesquisada com a intenção de elaborar uma abordagem completa e eficiente, correlacionando os dados de forma correta. Foram entrevistados 07 (sete) professores, 06 (seis) deles com formação acadêmica em pedagogia, sendo um deles com especialização em gestão e coordenação, 01 (um)

com formação superior em Química com especialização em gestão educacional e docência do ensino superior, conforme mostrado no Quadro 1.

Quadro 1. Sujeitos entrevistados. Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmiento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Formação/Especialização	Conhecimento das tecnologias	Tempo na E
P ₁	Licenciatura Plena em Pedagogia	Básico	09 anos
P ₂	Licenciatura Plena em Química/ Gestão educacional em docência do Ensino Superior	Básico	02 anos
P ₃	Licenciatura Plena em Pedagogia	Básico	10 anos
P ₄	Licenciatura Plena em Pedagogia	Básico	02 anos
P ₅	Licenciatura Plena em Pedagogia	Intermediário	02 anos
P ₆	Licenciatura Plena em Pedagogia	Básico	02 anos
P ₇	Licenciatura Plena em Pedagogia	Avançado	10 anos

Dentre os entrevistados, 04 (quatro) atuam há 02 (dois) anos na docência dos anos iniciais, 02 (dois) lecionam há mais ou menos 10 anos, 01 (um) leciona há 09 anos em séries do 1º ao 5º ano. Portanto, os professores entrevistados indicam certa experiência no magistério, o que possibilita melhores diálogos acerca do ensino e aprendizagem por meio da ludicidade.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

A Escola Municipal de Ensino fundamental Carlos Sarmiento está localizada no Distrito de Miritituba, no Município de Itaituba, Estado do Pará, situada na Vila do DNER, s/nº, atendendo o Ensino Fundamental e a Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A Escola Carlos Sarmiento teve início da sua construção no ano de 1993, sendo inaugurada no dia 28 de dezembro deste mesmo ano, na época atendia aos seguintes graus de ensino e modalidade: Ensino Fundamental, Ensino Normal com habilitação para o Magistério e a modalidade de Educação de Jovens e Adultos. A denominação "Carlos Sarmiento" foi uma escolha da primeira turma de Magistério, homenageando o Senhor José Carlos Sarmiento, que contribuiu expressivamente com movimentos sociais, políticos e culturais neste Distrito de Miritituba.

No ano de 2008, no dia 04 de junho, a Escola passou por uma ampliação, construção e revitalização, aumentando o número de dependências da Instituição, sendo estas: oito salas de aula, um laboratório de informática, sala de coordenação, Sala de Recursos Multifuncionais (SRM), secretaria, sala dos professores, cozinha, despensa, uma área coberta com bebedouro e seis banheiros (dois para alunos, dois para alunas e dois para funcionários).

Nos dias de hoje, a Instituição funciona com Ensino Fundamental de 09 (nove) anos, com média de idade de 6 a 14 anos e a modalidade Educação de Jovens e Adultos – EJA, cuja média é de 15 a 73 anos. Possui a modalidade Educação Especial com o objetivo de inclusão social. O perfil socioeconômico é bem diversificado, mas a maior parte dos alunos encontra-se situada na renda mínima, em torno de 50% dependem dos recursos do Programa Bolsa Família para ajudar na aquisição de materiais e uniformes escolares.

O Conselho Escolar da Instituição tem como Presidente: Professora Léa Maria Ferreira dos Reis e Tesoureiro: Genimorel Rodrigues Aires. Encontra-se em perfeito exercício e agindo dentro da legislação no que se refere ao uso dos recursos financeiros enviados pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE, através dos Programas: PDDE – Programa Dinheiro Direto na Escola e Programa de Desenvolvimento da Educação – PDE – Integral.

3.3 RELATOS DOS PROFESSORES

Os estudos têm evidenciado a contribuição da ludicidade no ensino e aprendizagem à medida que promove a mediação do conhecimento da criança. Desse modo, objetivando conhecer as concepções dos docentes nos anos iniciais do ensino fundamental, a respeito da utilização de atividades lúdicas foi aplicado um questionário que ouviu sete professores.

Buscando compreender a relação de ludicidade como método de ensino nas atividades escolares, analisou-se por meio de questionários aplicados aos professores quais metodologias são aplicadas na Escola Municipal Carlos Sarmiento. A entrevista deu-se início solicitando a opinião dos professores na 1ª questão: **A utilização de atividades lúdicas nos anos iniciais é uma estratégia didática para melhor eficácia da aprendizagem das crianças ou apenas um passatempo?** Os relatos dos entrevistados podem ser observados no quadro 2.

Quadro 2. Opiniões sobre a utilização das atividades lúdicas. Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	"Acredito que seja uma estratégia que visa buscar o aprendizado de cada educando, pois através das atividades lúdicas as crianças das séries iniciais prestam mais atenção, com isso aprendem mais."
P ₂	"Melhora o aprendizado, tendo em vista que torna o aprendizado mais prazeroso."
P ₃	"Na minha opinião as atividades lúdicas são de suma importância para melhorar o ensino aprendizagem das crianças."
P ₄	"É importante pois estimula o desejo da criança em aprender de maneira diferenciada, através dos jogos, brincadeiras e etc."
P ₅	"É fundamental em todas as modalidades de ensino, ainda mais se tratando dos anos iniciais, pois requer do profissional uma postura dinâmica e várias estratégias lúdicas."
P ₆	"As atividades lúdicas são importantes, para melhor ensino aprendizagem dos alunos. É uma forma diferente de sair da rotina."
P ₇	"É muito bom!"

Mediante relatos do quadro acima, pode-se observar que é unânime o pensamento de que a ludicidade é peça fundamental da aprendizagem na sala de aula, impulsionando melhorias na qualidade do ensino, evidenciando a dinâmica entre aluno-professor, assim, por meio da ludicidade o desenvolvimento do aluno é construído de forma prazerosa.

A ludicidade está presente diariamente nas salas de Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras se tornaram parte fundamental e essencial para a infância, sendo um direito adquirido, mas nem todas as crianças têm acesso seja ela por falta do oferecimento da vaga na escola, questões sociais ou econômicas (CARMO *et al.*, 2017, p. 12900).

Entendida dessa forma, a ludicidade não deve ser apenas escolha dos educadores, devendo também partir da escolha dos alunos, pois incentivará o estudo, a aprendizagem da melhor forma possível, tornando-a divertida e prazerosa.

Dando prosseguimento na pesquisa perguntou-se também: **Em sua opinião, os jogos digitais podem ser utilizados como instrumento metodológicos para a aquisição do conhecimento? Você já fez uso desses jogos na sua turma?** Os relatos dos entrevistados podem ser observados no quadro 3.

Quadro 3. Os jogos digitais podem ser utilizados como instrumento metodológicos de ensino? Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	"Não utilizei ainda, mas acredito que eles servem sim, como instrumento metodológico, só depende da forma como é utilizado."
P ₂	"Sim, podem e devem."
P ₃	"Ainda não trabalhei com jogos digitais."

P ₄	"Ainda não fiz o uso dos jogos digitais, mas pretendo, pois, é uma forma de tentar melhorar a aprendizagem."
P ₅	"Diante de toda essa tecnologia, acredito que deve ser interessante, porém, eu não usei ainda."
P ₆	"Ainda não fiz o uso de jogos digitais, mas eles podem ser instrumentos metodológicos sim, sendo uma ferramenta diferenciada na aquisição do conhecimento dos alunos."
P ₇	"Sim, ótimo"

Nota-se que mesmo os professores considerando os jogos digitais como instrumento metodológico importante, uma forma de melhorar a aprendizagem em sala de aula e buscar o estímulo dos estudantes, a grande maioria não os utiliza, como diz o Professor 5 "[...] acredito que deve ser interessante, porém, eu não usei ainda". Evidenciando a ausência de jogos digitais como método de ensino.

Diversos estudiosos defendem a ideia do lúdico através de jogos digitais com professores aderindo as novas tecnologias, de forma a despertar o interesse da criança, auxiliando no desenvolvimento cognitivo. Vale ressaltar que este uso não deve ser somente em forma de brincadeiras e recreação, ou seja, entretenimento, mas também como peça fundamental para o aprendizado.

Nesse contexto, entende-se a importância de se promover o protagonismo nas aulas como forma de estimular o estudante a se comprometer e ter responsabilidade sobre seu próprio aprendizado, pois com autonomia, o estudante define seu ritmo e seu cronograma de estudo, podendo explorar novas formas de aprender. Então, perguntou-se aos professores: **Durante os anos de 2020 e 2021, no cenário da pandemia, você percebeu essa responsabilidade nos alunos?** As respostas dos colaboradores dessa pesquisa estão descritas no quadro 4.

Quadro 4. Opiniões sobre a autonomia de aprendizado no cenário da pandemia. Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	"No ano de 2020, com a pandemia, os recessos e forma de aprender, tanto para os professores quanto para os educandos, foi tudo através da internet, e para os alunos, foi mais difícil, porque dependeu tanto do compromisso do professor quanto dos pais".
P ₂	"Não, com a pandemia e o novo estilo de ensino-aprendizado, ficou tudo difícil".
P ₃	"Agora em 2021, estou trabalhando com as aulas remotas, porém procuro exercer com muito compromisso e responsabilidade meu papel, e as crianças e seus pais têm se esforçado para ajudar".
P ₄	"Um pouco".
P ₅	"Não consegui perceber".
P ₆	"Foi bastante complicado com o ensino remoto, muitos perceberam que tiveram essa responsabilidade, outros não deram muita importância".
P ₇	"Tivemos muita dificuldade de perceber essa autonomia por conta das condições materiais dos alunos".

Pode-se observar que a grande maioria dos professores tiveram dificuldades em estimular o protagonismo do aluno durante o período pandêmico em que as aulas funcionaram de forma remota, o professor 6 mostra a visão de parte dos educandos acerca da autonomia: *"Foi bastante complicado..., muitos perceberam que tiveram essa responsabilidade, outros não deram muita importância"*.

Felizola (2011) reforça a realidade de muitos alunos da educação pública se encontra, onde é mínimo o número de alunos que tem acesso à internet, expondo as desigualdades enfrentadas por parte da população estudantil. Sendo que uma das maiores dificuldades estar em administrar novas tecnologias como forma de ensino em sala de aula, como também a falta de entusiasmo dos alunos, que sofrem influência dos pais e com a falta de estímulo durante as aulas remotas.

Nesse contexto, o ensino pautado no protagonismo do aluno é fundamental para a qualidade de ensino tão quanto a continuação dos estudos por parte dos professores. Entende-se que os professores devem ser capacitados e estimulados a pensar e usar pedagogicamente a ludicidade no seu contexto de aula. Então, pergunta-se: **Você tem participado de formação continuada sobre a utilização do lúdico na educação? Quem ofertou? Ou foi por iniciativa própria?** O quadro 5 traz o resultado desse questionamento.

Quadro 5. Você tem participado de formação sobre a utilização do lúdico na educação? Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>"Participei alguns anos atrás, ofertada pela SEMED"</i> .
P ₂	<i>"Sim, por iniciativa própria"</i> .
P ₃	<i>"Sim, já participei por iniciativa própria"</i> .
P ₄	<i>"Sim, participei. Inspirou-se novas ideias"</i> .
P ₅	<i>"Sim, já participei de várias formações neste sentido, ofertados pela SEMED e pela escola onde trabalho"</i> .
P ₆	<i>"Não tive oportunidade ainda"</i> .
P ₇	<i>"SEMED"</i> .

É válido ressaltar que tanto na educação quanto em qualquer área, a formação continuada é uma forma de aprimorar e adquirir novos conhecimentos, sendo que o profissional precisa se reinventar à medida que novas tecnologias e concepções surgem. Nota-se por meio do questionamento realizado que grande parte dos

educadores busca a atualização das informações já obtidas, sendo fundamental o conhecimento em diversas áreas.

É necessário um professor comprometido em fazer leituras da realidade, organizando situações de ensino em que as interações com o conhecimento proporcionem a transformação da informação do senso comum em uma abordagem científica. Para isso, o professor não poderá limitar-se a simples transmissão de conteúdo; faz-se necessária uma formação continuada que considere a ação docente em sua amplitude e complexidade e de maneira concreta e contínua (TOZETTO, 2017, p. 24538).

Assim sendo, vale destacar que a formação continuada tanto na educação quanto em outros âmbitos deve coexistir durante todos os anos de carreira desse profissional, sendo sempre construída e reconstruída por meio de novos ensinamentos, sejam eles buscados por si próprios, ou ofertados por programas governamentais.

Partindo dessa premissa, onde o professor precisa buscar novos meios e maneiras de ensinar, perguntou-se ainda: **Em sua experiência docente, quais desafios enfrentou para trabalhar a ludicidade?** O quadro 6 demonstra as falas dos docentes.

Quadro 6. Quais desafios enfrentou para trabalhar a ludicidade? Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>"Insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los, pouca colaboração das famílias".</i>
P ₂	<i>"Falta de capacitação, insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los, pouco tempo disponível, turma com alunos muito novos, pouca colaboração das famílias, falta de domínio com as tecnologias, medo e preconceito".</i>
P ₃	<i>"Não tenho nenhuma dificuldade em utilizar a ludicidade em minhas aulas".</i>
P ₄	<i>"Insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los".</i>
P ₅	<i>"Bem, sempre gostei de inovar na minha sala de aula, portanto pesquisava na internet como trabalhar a ludicidade".</i>
P ₆	<i>"Falta de capacitação contínua".</i>
P ₇	<i>"Não tenho nenhuma dificuldade para utilizar a ludicidade em minhas aulas".</i>

Dentre os desafios para utilizar a ludicidade no ensino e aprendizagem dos alunos do ensino fundamental, boa parte dos professores entrevistados descreveu a "insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los" como um dos desafios para aplicar a ludicidade em sala de aula. Isso mostra a situação real do

ensino público no Brasil e a escassez de materiais didáticos necessários em sala de aula.

Ressalta-se também o desafio da contínua relação entre família do aluno e escola, a quebra dessa relação pode apresentar dificuldades no ensino, seja em situações como o incentivo da criança ao participar dos jogos e brincadeiras propostos pela escola, tanto quanto financeiramente.

Para Piaget (1998), o lúdico em sala de aula é uma forma de construir e explorar o conhecimento, para que isso ocorra, é necessário que exista uma rede sistemática e que dessa forma, sejam ofertados estímulos externos, correlacionando os jogos com outras metodologias.

No ensino fundamental, o lúdico deve ser trabalhado das mais diversas formas, é importante que o professor busque sempre chamar a atenção da criança para novas ideias, tornando o processo mais leve, para isso, o mesmo precisa de atualizações nas formas de ministrar novas metodologias.

Essa relação entre família e escola se intensificou cada vez mais com o início da pandemia, quando no ano de 2020, adotou-se o ensino remoto. Nesse sentido, perguntou-se aos professores: **Como foi para você esse desafio do ensino sem o contato direto com a turma? Como você avalia o seu trabalho? E quanto ao retorno das atividades encaminhadas? E a participação dos pais nesse momento?** Os relatos dos professores entrevistados quanto a esse processo de ensino e aprendizagem nesse período estão descritos no quadro 7.

Quadro 7. Opiniões sobre o ensino remoto durante o período pandêmico. Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmiento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>"Um desafio, porque alfabetizar através da internet é um grande desafio. Eu avalio um trabalho de grande esforço, quanto às atividades faltam mais colaboração dos pais, até porque são eles que estão diretamente com as crianças ou melhor, os alunos".</i>
P ₂	<i>"Bastante difícil, ficou bem difícil. Há uma resistência dos pais as novas metodologias, especialmente com a orientação aos filhos em casa, e a vir buscar/devolver as atividades na escola".</i>
P ₃	<i>"No primeiro momento foi um impacto muito grande tanto para os professores quanto para os alunos, e o fato de não estarmos direto em sala de aula, isso dificulta bastante o ensino aprendizado do aluno. Em relação a avaliação do meu trabalho, minha experiência foi pouca porque devido a um problema de saúde tive que me ausentar".</i>
P ₄	<i>"No início tive um pouco de dificuldade na interação com os pais por conta da comunicação, entrega de atividades, mas consegui ter um bom êxito".</i>
P ₅	<i>"Sinceramente foi um ano desafiador, creio que para todos, os desafios foram enormes, o trabalho não foi 100% e fato, tivemos relacionado ao</i>

	<i>pai e o aluno desmotivado, e o acesso à internet que nem todos têm etc., muito difícil a aprendizagem”.</i>
P₆	<i>“O ensino remoto foi um desafio, sendo algo novo para o professor. Quanto ao meu trabalho foi bom, e as atividades encaminhadas aos pais, muitos participaram, outros foram insuficientes por algum motivo, seja porque trabalha ou por não ter contato na escola”.</i>
P₇	<i>“Com muita dificuldade, mas muito bom”.</i>

Nota-se que a relação entre escola e família implicou em dificuldades para os professores durante as aulas remotas, pois grande parte dos professores alegou que uma das maiores dificuldades foi a entrega de atividades para pais, seja porque eles não se interessavam com a educação da criança, seja pela dificuldade do horário de busca e entrega. Conforme o Professor 2: “Há resistência dos pais as novas metodologias”, sendo que isto mostra o empecilho no processo de educação, a falta de colaboração dos pais reflete diretamente na educação dos filhos.

Vale ressaltar que boa parte dos alunos da educação pública necessitam de recursos tecnológicos para que ocorra efetivamente o acesso e utilização com qualidades das tecnologias e a conexão com a internet nas escolas públicas faz-se também se faz necessária, pois como enfatizou o professor 5: “O acesso à internet que nem todos têm”. Tanto o aluno como o professor passaram por complicações que impediram que as aulas ocorressem de forma correta, seja pela dificuldade do professor com as novas tecnologias, ou do aluno com o sentimento de “estar de férias” e a falta de incentivo dos pais.

Em estudo realizado por Silva e Silva (2020) ficou evidente a falta de preparo dos professores em questões tecnológicas, haja vista que os professores tiveram que adaptar todo o seu cotidiano e práticas para atender as demandas educacionais, sem uma formação adequada para lhes garantir o suporte necessário ao desenvolvimento das atividades desempenhadas neste momento. Surgem assim, alguns problemas na dinâmica de aulas, dentre eles: problemas com manuseio das tecnologias necessárias, computador, internet ou mesmo os celulares, falta de disciplina no gerenciamento do tempo, falta de infraestrutura básica, sobretudo, nas escolas públicas para promover aos professores e alunos o material necessário ao desenvolvimento das aulas remotas.

Em face disso, mostra-se a importância de manter a educação continuada sempre em modo de atualização, para que em momentos de crise, o professor saiba

se realocar e fazer o seu trabalho da melhor forma possível, tanto para ele, quanto para os alunos.

Por fim, na última questão foi perguntado quanto métodos lúdicos usados em sala de aula, solicitando que **relacionasse jogos, brinquedos e brincadeiras que utilizam ou utilizaram com sua turma e qual a finalidade?** O quadro 8 traz a descrição dos recursos e atividades lúdicas mais utilizadas pelos professores da Escola Municipal Carlos Sarmento.

Quadro 8. Quais as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula. Fonte: Professores da EMEF Carlos Sarmento, Itaituba-PA (2021).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	"Jogos com boliche; esperar a sua vez; amarelinha".
P ₂	"Sempre utilizo diversos jogos e brincadeiras que promovam a aprendizagem da criança".
P ₃	"Jogos de formação de sílabas, conhecendo os números; conhecendo os personagens; identificação das operações".
P ₄	"Alguns jogos com a finalidade de melhorar a aprendizagem, como junção das sílabas etc.".
P ₅	"Socialização; cooperação; respeito; obedecer às regras e boa convivência/ Jogos com boliche; esperar a sua vez; amarelinha; grupo unido".
P ₆	"Dança das cadeiras, jogos do ábaco, com a finalidade de que os alunos interajam, aprendendo e brincando ao mesmo tempo no ensino presencial, já no ensino remoto músicas ou brincadeiras mandado por vídeos do youtube".
P ₇	"Jogos pedagógicos/recursos didáticos".

Pode-se observar a utilização pelos professores de alguns dos jogos como metodologia de ensino em sala de aula, incentivando a ludicidade como forma de aprendizado, não apenas um momento de relaxamento da criança, e sim, como ferramenta importante para a educação, seja ela em sala de aula, quanto por aula remota.

Acredita-se que é possível que essa relação de diálogo e interação entre os sujeitos da sala se torne mais próxima e que os estímulos possam proporcionar um melhor desenvolvimento nas crianças, que por meio das atividades lúdicas as crianças possam desenvolver melhor a aprendizagem e interagir com os colegas (TAVARES; BORELLA, 209, p. 40).

Tal método proporciona ao aluno um ambiente agradável e saudável, mostrando a importância que o ensino tem através dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, buscando sempre atender a necessidade de cada educando, com suas peculiaridades e formas de assimilação, envolvendo o lúdico como um todo.

Portanto, ludicidade nada mais é do que transformar jogos e brincadeiras em metodologias de ensino, que se aplicadas de forma correta no âmbito educacional podem se tornar estimulantes para aprendizagem.

Durante o presente estudo, é possível notar a deficiência na relação entre família e escola no período pandêmico, onde existe uma barreira conflitante, seja pela falta de comunicação entre ambas as partes, ou o desinteresse familiar acerca da educação do filho, podendo acarretar o déficit de aprendizagem do aluno.

Para que ocorra uma melhora nessa relação, é necessário que tanto a família quanto a escola entendam quão grande é a importância desse vínculo para a vida educativa do aluno, a escola, como instituição de ensino, deve oferecer um espaço saudável para que professores e pais se reúnam e discutam acerca de seus interesses, mediando ideias novas, esclarecendo dúvidas a respeito da educação prestada, dos métodos de ensino, e a melhor forma daquele serviço ser prestado ao aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo refletiu sobre a prática docente que necessita de formação continuada para que sejam modificadas, uma vez que o jogo, o brinquedo e as brincadeiras devem ser introduzidos no cotidiano escolar para que as aulas se tornem mais agradáveis e eficazes. A importância da qualificação do professor para trabalhar o lúdico na sala de aula é um fator que precisa ser melhorado, pois, muitos professores ainda não estão se qualificando para estarem modificando suas práticas pedagógicas.

No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva, as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem.

Dentre os desafios que se apresentam aos professores na escola pesquisa é com relação aos jogos digitais como método de ensino aplicados em sala de aula, pois boa parte dos entrevistados discorreu acerca de sua importância para educação, porém, tais jogos não fazem parte de seus planos de aula. É de conhecimento total que adultos veem jogos como distrações para o ensino, sendo ignorados pelas escolas e professores, sendo necessário que no ano de 2021, com variados tipos de tecnologias, professores vejam a importância dos jogos digitais para o desenvolvimento do lado lúdico e cognitivo do aluno.

Dessa forma, também é dever da escola prover locais adequados para que a ludicidade seja trabalhada em sala de aula, um dos problemas apontados pelos professores foi a dificuldade em materiais e jogos pedagógicos, um ambiente apropriado para que tais jogos sejam executados da melhor maneira possível é indispensável, tanto para alunos, como para que os professores tenham sucesso em seus objetivos.

A educação é uma tarefa longa, árdua que requer tempo e dedicação, para que o ensino tenha sucesso, é fundamental condições apropriadas: Uma sala de aula confortável, jogos estimulantes, educação continuada para que professores continuem se aperfeiçoando, uma boa relação entre família e grupo escolar, alunos esforçados e que sejam estimulados dia a dia com um método de educação fluido e interessante.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, José Silva. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 2018.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2017.
- ANDRADE, Ana. **Alfabetização e Letramento: O desvelar de dois caminhos possíveis**. Jundiaí: Paco editorial, 2017.
- BARBOSA, Mariana de Barros. **Dificuldades de aprendizagem no contexto escolar: perspectivas para sua compreensão e superação**. 2015. 50 f. Trabalho de conclusão de curso. UEP, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2015.
- BORBA, Patrícia de Carvalho Silva. **A importância da atividade física lúdica no tratamento de obesidade infantil**. Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2016.
- BORGES, Ana Gabriella Simões. **Leitura: O mundo além das palavras**. Curitiba: RPC, 2016.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Mec/Secretaria de Educação, 2018.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARNEIRO, Raquel. **Informática na Educação: Representações sociais do cotidiano**. São Paulo: Cortez, 2016.
- CARVALHO, Amarildo Martins. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2016.
- CASTRO, Tamara. **Desafios e aprendizagens em um ano de pandemia**. São Paulo: CENPEC, 2020.
- CAVAZOTTI, Maria A. **Fundamentos da Alfabetização**. Curitiba: IESDE, 2019.
- CENCI, Alexia; COSTAS, Fatima. Dificuldades de Aprendizagem: Reflexões a partir da teoria histórico-cultural. **Reflexão e Ação** [s.l.], v. 18, n. 1, p. 258-273, 2018.
- CEREJA, William Roberto; COCHAR, Thereza Magalhães. **Texto e interação: uma proposta de produção textual a partir de gêneros e projetos**. São Paulo: Atual, 2018.
- CORDEIRO, Daniela Cristina de Lima. **Memória, Alfabetização e qualidade de vida**. Belo Horizonte: Universidade de Ciências humanas, sociais. 2016.
- COUTRIM, Erica de Cássia Modesto. O conceito de autonomia aplicado ao processo de aquisição de línguas estrangeiras na era da informação. **Entre Línguas**. Araraquara, v.2, n.1, p.41-49, jan./jun. 2016.

CRESWELL, Adriana; PERROTTI, Edmir. O prazer da leitura se ensina. **Revista Criança**. Brasília. n. 40, p. 18-26, 2018.

DIAS, Elisa do Rosário Fernandes. **Pedagogia do Imaginário Infantil: Análise da Região de Trás-os-Montes**. Lisboa: Instituto Piaget, 2018.

DUARTE, Cláudia dos S.; PEDRO, Ketilin M.; RONDINI; Carina A. Pandemia da covid-19 e o ensino remoto emergencial: mudanças na prática pedagógica. **Interfaces Científicas**. Aracaju. V. 10; N. 1; p. 411-57. Número temático. 2020.

FELIZOLA, P. A. M. O direito à comunicação como princípio fundamental: internet e participação no contexto da sociedade em rede e políticas públicas de acesso à internet no Brasil. **Revista de Direito, Estado e Telecomunicações**, v. 3, n. 1, p. 205-280, 2011.

FERREIRA, Maria; HORTA, Ivo. Leitura - Dificuldades de aprendizagem, ensino e estratégias para o desenvolvimento de competências. **Da investigação às práticas**, Lisboa, v. 5, n. 2, p. 144-154, set. 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

FREITAS, Maria Tereza. A perspectiva sócio-histórica: uma visão humana da construção do conhecimento. In: FREITAS, M. T.; SOUZA, S. J.; KRAMER, S. Ciências Humanas e Pesquisa. **Leituras de Mikhail Bakhtin**. 2. ed. SP: Cortez, 2017.

FREUD, Soriano. In: Erikson, Erik. **Infância e sociedade**. Tradução G. Amado. Rio de Janeiro, Zahar, 2018.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2016.

GARCIA, Cassio. A formação de professores: novas perspectivas baseadas na investigação sobre o pensamento do professor. In.: NÓVOA, Antônio. (coord.) **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, p. 51-76, 2017.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. SP: Atlas, 1999.

HAGEMEYER, Regina C. de C. Dilemas e desafios da função docente na sociedade atual: sentidos da mudança. **Educar**. Curitiba. N° 24. p. 67-85. Editora UFPR. 2004.

KISHIMOTO, T. Morchida. (org). **O brincar e suas Teorias**. SP: Cengage Learning, 2014.

LENT, Roberto. **Desafios da Educação Básica na Pandemia e Após**. São Paulo: Webinar, 2020.

LEONTIEV, Alexis N. Uma contribuição a teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11 ed. São Paulo: Ícone, 2015.

MALUF, Ângela Cristina. **Atividades lúdicas para educação infantil**. São Paulo: Editora Vozes, 2016.

MARCELLINO, Nalison. **O lúdico e sua historicidade**. Campinas, SP: Papirus, 2015.

MORAES, Sonia Augusta de; TERUYA, Teresa Kazuko. **Paulo Freire e Formação do Professor na Sociedade Tecnológica**. 2018.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2017.

OLIVEIRA; Cláudio de, MOURA; Samuel Pedrosa. **Tic's na Educação: A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação na aprendizagem do aluno**. p. 80-90. 2017.

PERRENOUD, Philippe. **Avaliação**. Da Excelência à Regulação das Aprendizagens. Entre duas lógicas. Porto Alegre: Artmed, 2018.

PIAGET, José. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

QUEIROZ, Caroline L. S. de; FALCÃO, Mary S. M. Autonomia e educação infantil: uma análise sobre a concepção de autonomia nos centros municipais de educação infantil de Paranaguá. IV **Educere**. Curitiba, Paraná, Set./2017.

RESENDE, Katarina V. Filgueiras. **Diferenças entre distúrbio e dificuldades de aprendizagem**. 2019. 30f. Trabalho de Conclusão de Curso (Universidade Estadual da Paraíba), Catolé do Rocha, 2019.

RIBAS, Isabel Cristina. **Paulo Freire e a EaD: Uma relação próxima e possível**. 2018. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2010/cd/3042010090204.pdf>. Acessado em: 20 de janeiro 2020.

RUBINSTEIN, Edith Regina. **Psicopedagogia: fundamentos**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2016.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do Lúdico na educação**. Florianópolis (SC), 2011.

SANTOS, João Gilberto. **Intervenção na educação básica**. Porto alegre: UFRG, 2016.

SILVA, Maria José; SILVA, Raniele Marques. **Educação e ensino remoto em Tempos de Pandemia: Desafios e Desencontros**. 2020.

SOUSA, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: Novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. 8. ed. São Paulo: Érica, 2019.

TARDIF, Marcos. **Saberes docentes e formação profissional**. 8 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

TAVARES, Rita De Cássia; BORELLA, Douglas Roberto. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116, 2019. ..

TOZETTO, Susana. Docência e formação continuada. IV Seminário Internacional de representações sociais, subjetividade e educação – **SIRSSE**. p. 24537-24549, 2017.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Penso, 1998.

APÊNDICE

Prezado (a) professor (a).

Sou **ALEXANDRO CUNHA**, acadêmico do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba (FAI), e estou desenvolvendo meu Trabalho de Conclusão de Curso, para identificar **os desafios docentes quanto ao ensino, aprendizagens e a contribuição do lúdico frente ao contexto da Pandemia da Covid-19**. Por isso, gostaria de contar com sua colaboração respondendo às questões abaixo. Agradeço a colaboração.

QUESTIONÁRIO AOS PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO EF

I. Identificação:

- a) Formação: _____
- b) Tem especialização? _____
- c) Como você **avalia o seu conhecimento** de informática e o domínio com as tecnologias digitais:
() Nenhum () Básico () intermediário .. () Avançado
- d) Há **quanto tempo** atua com turmas de 1º ao 5º ano? _____ anos.

II. Prática docente:

1. A utilização de atividades lúdicas nos anos iniciais é uma estratégia didática para melhor eficácia da aprendizagem das crianças ou apenas um passatempo? **Dê sua opinião sobre essa discussão temática.**

2. Em sua opinião, **os jogos digitais** podem ser utilizados como instrumentos metodológicos para a aquisição do conhecimento? Você já fez uso desses jogos com sua turma?

3. Promover o **protagonismo em suas aulas** é uma forma de estimular o estudante a se comprometer e ter responsabilidade sobre seu próprio aprendizado. Com autonomia, define seu ritmo e seu cronograma de estudo, podendo explorar novas formas de aprender. **Durante este ano de 2020, no cenário da pandemia, você percebeu essa possibilidade?**

4. Entende-se que os professores devam ser capacitados e estimulados a pensar e usar pedagogicamente a ludicidade no seu contexto de aula. Então, pergunta-se: Você tem participado de **formação continuada** sobre a utilização do lúdico na educação? Quem ofertou? Ou foi iniciativa própria?

5. Em sua experiência docente, quais **desafios** enfrentou para **trabalhar a ludicidade**?

- ☐ Falta de capacitação.
- ☐ Insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los.
- ☐ Pouco tempo disponível.
- ☐ Turma com muitos alunos.
- ☐ Pouca colaboração das famílias.
- ☐ Falta de domínio com as tecnologias.
- ☐ Não tenho nenhuma dificuldade para utilizar a ludicidade em minhas aulas.
- ☐ Outras: Quais?

6. **No ano de 2020, adotou-se o ensino remoto**, como foi para você esse desafio do ensino sem o contato direto com sua turma? Como você avalia o seu trabalho? E quanto ao retorno das atividades encaminhadas? E a participação dos pais nesse momento? **Relate um pouco sobre esse processo de ensino e aprendizagens com sua turma nesse contexto pandêmico.**

7. Relacione a seguir alguns **jogos, brinquedos e brincadeiras** que você utiliza/ou com sua turma e qual a finalidade?

a) Jogo/brinquedo/brincadeira: _____

b) Jogo/brinquedo/brincadeira: _____

Agradecemos sua contribuição nessa pesquisa!