

LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE PANDEMIA

LUDICITY IN LEARNING IN COVID PANDEMIC TIMES 19

Eny Santos Oliveira Hanauer¹

RESUMO: O ser humano está em constante descoberta e inserido em um contexto histórico e social buscando superar desafios no meio em que vive. Por meio de ocorrências devido à pandemia do vírus covid 19, o governo de Mato Grosso-MT atento as orientações sanitárias, suspendeu as aulas presenciais acautelando o risco a vidas dos educandos, professores e administrativos, e logo tomou medidas emergenciais, estabeleceu decretos que promovendo medidas estaduais que provém disciplinas frente aos riscos de aglomerações de pessoas passando as instituições escolares a se adequarem aos ensinamentos à distância, também aos trabalhos remotos. Portanto, a Secretaria de Saúde do Município de Tangará da Serra- MT, colocou – se a frente com recomendações e, em tempo, advertindo a população acerca das medidas sanitárias necessárias para garantir a proteção da população. Diante deste contexto, no orbe educacional, o município optou por ensino na modalidade remota, com vistas a manter a rotina educacional dos munícipes em idade escolar. Sendo o objetivo do ensino remoto, época em que a educação apresenta momento diferenciado na transmissão dos objetos de conhecimentos, o pensar em ensinar não é um papel fácil para o professor, pois, o indivíduo inserido no âmbito escolar, apresenta diferentes habilidades tanto psicológicas como motoras. A escola se adapta e consegue formar o elo entre os docente e estudante com recursos tecnológicos em que o processo de ensino, aprendizagem chegue nos lares dos estudantes através de vários suportes sendo que, é preciso atingir todo o ciclo escolar. Portanto, as instituições de ensino, professores e famílias precederam ao esforço coletivo de adaptação a essa nova realidade. O suporte pedagógico foi disponibilizado através de interações com sistemas tais como: plataforma *Classroom.google.com*, em que o professor registra as atividades remotas e avalia o aluno constantemente através das postagens das atividades, contextualizando todo material, retornados. Ainda, *chats*, *Google Meet*, grupos de *Whatsapp* fomentam as orientações escolares além de contribuir para o andamento letivo. Um dos métodos dispostos ao aluno em que possa adquirir conhecimento, eficiência e com a ausência do professor presencial é o procedimento lúdico que apresenta uma grande contribuição ao destacar as habilidades e formalizar as competências.

161

Palavras-chave: Aprendizagem. Pandemia. Tecnologia.

ABSTRACT: The human being is in constant discovery and inserted in a historical and social context seeking to overcome challenges in the environment in which he lives. Through events due to the pandemic of the covid virus 19, the government of Mato Grosso-MT, observing the health guidelines, suspended the face-to-face classes, guarding the risk to the lives of students, teachers and administrators, and soon took emergency measures, establishing decrees promoting state measures that provide disciplines in view of the risks of crowds of people making school institutions adapt to distance learning, also to remote jobs.

¹ Licenciatura em Pedagogia – Universidade Federal do Mato Grosso. Especialização em Psicopedagogia -IMPE. Mestranda em Educação pela FATEC ITS. Autora do livro infantil- O menino dos Alpes, publicação 2019. E-mail : enysh@hotmail.com.

Therefore, the Department of Health of the Municipality of Tangará da Serra - MT, put itself forward with recommendations and, in time, warning the population about the sanitary measures necessary to guarantee the protection of the population. In view of this context, in the educational sphere, the municipality opted for remote education, with a view to maintaining the educational routine of school-age residents. As the goal of remote teaching, a time when education presents a different moment in the transmission of knowledge objects, thinking about teaching is not an easy role for the teacher, because the individual inserted in the school environment, presents different psychological and motor. The school adapts and manages to form the link between the teacher and the student with technological resources in which the teaching, learning process reaches the students' homes through various supports, and it is necessary to reach the entire school cycle. Therefore, educational institutions, teachers and families preceded the collective effort to adapt to this new reality. The pedagogical support was made available through interactions with systems such as: Classroom.google.com platform, in which the teacher records the remote activities and constantly evaluates the student through the activity posts, contextualizing all material, returned. Still, chats, Google Meet, WhatsApp groups foster school guidance and contribute to school progress. One of the methods available to the student in which he can acquire knowledge, efficiency and with the absence of the face-to-face teacher is the playful procedure that makes a great contribution in highlighting the skills and formalizing the skills.

Keywords: Learning. Pandemic. Technology.

INTRODUÇÃO

O contexto da pandemia global da COVID- 19, apresenta um novo cenário relacionado a situação atípica em que as aulas presenciais foram suspensas devido ao surto SARS-CoV-2 em orbe global. Diante desta nova conjuntura, o sistema educacional sofreu um novo arranjo para garantir ao educador às condições para executar o ensino emergencial “remoto” em que exige constante planejamento estratégico, reflexões e avaliações, de tal modo, que garanta o aprendizado durante o ano letivo de 2020. Portanto, fomentar a importância da ludicidade no aprendizado escolar e organizar estudos em que priorize a aprendizagem do aluno, traçando métodos para que o discente possa aprender à distância e ser autônomo na formalização das competências necessárias.

Ser lúdico, portanto significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto dar uma nova dimensão a existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É, por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foi importante para o estudo da ludicidade como ciência (SANTOS, 2001, p.13).

Segundo Santos, a ludicidade abrange a importância do aprendizado em que o trabalho escolar valoriza a criatividade, as descobertas das ciências e que se faz presente no

dia a dia do estudante inserido em novos horizontes, valorizando competências no mundo globalizado. O discente configurado pelo modelo educacional contemporâneo², representa a responsabilidade de uma sociedade futura. Portanto, a escola traduz este modelo ao se deparar com o mundo étnico, destacando a valorização do hábito sócio cultural.

A concepção educacional ética, aborda a identidade do indivíduo na base da formação ativa, aquela que promove pesquisa, busca, comprometimento e dinamiza em relação social comportamental.

Segundo Montes (1996, p.56) cada indivíduo, caracteriza o seu “eu” conforme sua característica física e social. O olhar familiar da escola frente aos alunos provoca o anseio de estabelecer competência e formalizar diferenças nos rendimentos do ensino, aprendizagem, de modo a transformar o meio ambiente dinâmico e benéfico.

Vygotsky, defende que a zona de desenvolvimento proximal que apresenta o real naquilo que o aluno já sabe e a zona do desenvolvimento potencial entra em questões nas aulas remotas, em que o aluno é capaz e produzir sozinho. Portanto, o estudante traz uma bagagem e através dela a escola acredita que nas aulas emergenciais remotas possui um ponto positivo e que o discente procura realizar as habilidades propostas e acredita que “o aprendizado pressupõe de uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daqueles que as cercam” Vygotsky (1984, p. 99). Com todo este processo de aprendizagem segundo Vygotsky, prolifera a importância do indivíduo ao interagir com o novo obtendo superação através dos conceitos educacionais, que no momento de pandemia, necessita reinventar e transmitir resultados significativos em que o educandário e comunidade escolar interage neste interlúdio.

Segundo Paulo Freire,

Como professor devo saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino. Exercer a minha curiosidade de forma correta é um direito que tenho como gente e a que corresponde o dever de lutar por ele, o direito à curiosidade. Com a curiosidade domesticada posso alcançar a memorização mecânica do perfil deste ou daquele objeto, mas não o aprendizado real ou o conhecimento cabal do objeto. A construção ou a produção do conhecimento do objeto implica o exercício da curiosidade, sua capacidade crítica de “tomar distância” do objeto, de observá-lo, de delimitá-lo, de cindi-lo, de “cercar” o

² Etimologia (origem da palavra *contemporâneo*). Do latim *contemporaneus*, a, um; que é do mesmo tempo.

objeto ou fazer sua aproximação metódica, sua capacidade de comparar, de perguntar. (FREIRE, 1996, p. 33).

Para ele, o trabalho lúdico evidencie da imaginação em que o processo aprendizagem corresponde aos reflexos cognitivos e fomenta resultados diferenciados. Piaget, (20061), em seus registros sobre o desenvolvimento da aprendizagem, partindo da observação sistemática e detalhada, notava seus próprios filhos que concluía sua compreensão epistemológica que significa “um processo ativo e interativo construído pelo sujeito em interação contínua com o meio”. Segundo Piaget, o aprendizado é adquirido ao longo do desempenho educacional e a cada dia, o desenvolvimento intelectual amadurece e os estágios são alcançados e assimilados. Ainda Santos aborda que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 139)

Enfim, Santos deixa claro que o ensino precisa apresentar métodos diferentes para que a construção seja almejada e através de materiais concretos é uma forma de aprender. Tanto se fala em Ludicidade, mas o modelo não está restrito somente a educação infantil é contemplado em outros ciclos do conhecimento, um método que aproxima o aluno ao objeto de conhecimento podendo sanar suas dificuldades. Portanto, educar para a vida é um grande desafio para a educação. Portanto, para muitos o desconhecido assusta e se confundi no que é estranho, mas no ano de 2020 através da disseminação do covid- 19, mudanças vieram para ficar e moldar o ensino aprendizagem.

Em momento que a educação presencial se depara com o distanciamento escolar, oriundo por uma pandemia global, foi preciso organizar uma proposta pertinente aos anseios da aprendizagem, surge reflexões para organizar o planejamento escolar e propor aulas remotas, em que se destaca como prioridade na vida dos estudantes e da classe docente o distanciamento e o repensar do professor frente ao trabalho escolar.

Durante o ano letivo, percebe-se a importância de se refletir em desenvolver métodos de aprendizagem que chama a atenção dos alunos para realizarem suas atividades no âmbito de seus lares. Portanto, o método apresentado se destaca em tempos modernos em que desperta o estudante a familiarizar com objetos aproximando-os da sua realidade, pensou se em trabalhos lúdicos.

Na programação escolar foram estabelecidos critérios de divisões de áreas entre os professores e nesta comunicação o trabalho tem como proposta apresentar a metodologia correspondente nas áreas de Ciências da Natureza, Arte e Matemática. Sendo assim, as atividades lúdicas inseridas têm por objetivos desenvolver o raciocínio lógico e mental estimulando o trabalho coletivo através das tecnologias que desperte o senso crítico através de jogos, maquetes, pesquisas, conversas, brincadeiras estimulando o processo de aprendizagem. Entretanto, as dinâmicas apresentadas, destaca o aprender a “tabuada de multiplicação”, em que os alunos brincam com seus dedos observando a metodologia explicada pelo professor. Nas habilidades da área de Ciências o aproveitamento de materiais reciclados fomenta o aprendizado com dinâmicas desenvolvendo maquetes destacando a atenção no objeto de conhecimento como os “Tipos de energias”. O aluno produz um ambiente reprodutor de energia destacando as distribuições nos ambientes da natureza e o aproveitamento da energia saudável.

Ainda, estabelecer estudos através de pesquisas em que promovam interações com materiais da natureza, conscientização da reciclagem, ainda possibilitar a importância da água nas plantas e nos organismos dos seres vivos. Além disso, representar um lugar de preferência no meio ambiente escolar, utilizando objetos de cálculos, medidas, reciclagem, leituras, pinturas e outros que representa através de maquetes a importância do lugar escolhido deixando registros através da escrita.

Enfim, a importância de usar a tecnologia para desenvolver o trabalho lúdico aperfeiçoando diálogos e debates no programa *Google Meet* e *Chat* em que o aluno se sente estimulado com a presença dos colegas e professores. Pode-se desenvolver chamadas, e algumas dinâmicas como responder os questionamentos e melhorar o desempenho dos estudantes ao realizar as tarefas propostas no WhatsApp e Google sala de aula. A metodologia aplicada através das aulas remotas teve como incentivo ao estudo e superou obstáculos em que o professor estando distante fisicamente do aluno, percebe-se que os objetivos foram alcançados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao propor atividades com base na ludicidade, o professor pensa em facilitar a compreensão do objeto de conhecimento destacando nas habilidades a possibilidade de criar um repertório de desenvolvimento, seja na esfera cognitiva, social, biológica, motora e afetiva. Ao inserir este método, o estudante socializa e aprende ao reproduzir através de sua realidade

a imaginação, expressando assim suas angústias e dificuldades. De acordo com a problematização dos objetos de conhecimentos a proposta de aprender a tabuada de multiplicação que proporciona em elo com às quatro operações, corresponde uma compreensão de regras no uso das mãos com o objetivo de estimular a concentração, requisitos esses necessários para o desenvolvimento das habilidades lógicas. Portanto, o método apresentado fomenta o objetivo de incentivar o discente a estudar, pois, como estão em seus lares se resguardando aproveitam para se distrair brincando.

Silva e Muniz (2012, p. 67) enfatizam que “incentivar o aluno a produzir maquetes permite uma participação maior no processo de aprendizagem, além de dar oportunidade ao educador para perceber o contexto sociocultural em que os estudantes estão inseridos”. Portanto, Silva aborda uma possibilidade de interagir com o que está sendo discutido, criar/aprendendo conceitos e é uma maneira de intensificar o processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÃO FINAL

Esta comunicação propôs um desafio com trabalho lúdico em que é possível estimular o interesse e a concentração do educando ao realizar as atividades propostas durante o processo de aprendizagem e tempo remotos. Com isso, os jogos, maquetes, fomentam habilidades e a pesquisa deixa de ser apenas instrumento de brincadeira e passa a ser uma importante ferramenta ao apoio pedagógico. Portanto, essa comunicação mostra que os desafios foram vencidos, pois, não é nada fácil deparar com aulas em que o professor precisa se dedicar para que tudo funcione em modo remoto e ainda percebendo que o novo requer aprendizado. Então, o objetivo de propor atividades lúdicas fez com que os alunos dedicaram aos estudos aproveitando o tempo em seus lares em que a família esteve presente nos mais simples gestos de carinho para compreender que a interação estabelece maior aproveitamento na aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MONTES, M. L. **Raça e identidade: entre o espelho, a invenção e a ideologia**. In: SCHWARCZ, L. M.; QUEIROZ, R.S (Orgs). **Raça e diversidade**. São Paulo, EDUSP/Estação Ciência, 1996

PIAGET, J (2005/2006) **Teoria do desenvolvimento cognitivo de J. Piaget**. Coimbra Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador: Contribuições na educação infantil**. 6^o ed. Petrópolis, RJ: Vozes 1997.

SILVA, V.; MUNIZ, A. M. V. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 62-68, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

DICIO- dicionário da língua portuguesa. <https://www.dicio.com.br/contemporaneo>.