



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ZOOTECNIA
CURSO DE PEDAGOGIA

LÉIA SOARES LINS

**A LUDICIDADE NO ENSINO REMOTO: contribuições ao processo de
alfabetização de crianças do 1º ano de uma escola pública do município de
Parintins-AM**

PARINTINS - AM

2021

LÉIA SOARES LINS

A LUDICIDADE NO ENSINO REMOTO: contribuições ao processo de alfabetização de crianças do 1º ano de uma escola pública do município de Parintins-AM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia do Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia - ICSEZ/UFAM, como requisito para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Corina Fátima Costa Vasconcelos

PARINTINS - AM

2021

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Lins, Leia Soares

L759l A ludicidade no ensino remoto: contribuições ao processo de alfabetização de crianças do 1º ano de uma escola pública do município de Parintins-AM / Leia Soares Lins . 2021
32 f.: il.; 31 cm.

Orientadora: Corina Fátima Costa Vasconcelos
TCC de Graduação (Licenciatura Plena em Pedagogia) -
Universidade Federal do Amazonas.

1. Alfabetização. 2. Ensino remoto. 3. Ludicidade. 4. Ensino Fundamental. I. Vasconcelos, Corina Fátima Costa. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

LÉIA SOARES LINS

A LUDICIDADE NO ENSINO REMOTO: contribuições ao processo de alfabetização de crianças do 1º ano de uma escola pública do município de Parintins-AM

Artigo científico apresentado ao Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia - ICSEZ/UFAM, como Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Parintins, 03 de dezembro de 2021

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dra. Corina Fátima Costa Vasconcelos – Presidente
Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia – ICSEZ/UFAM

Prof^ª. Dra. Maria das Graças Pereira Soares – Membro
Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia – ICSEZ/UFAM

Prof. Dr. José Luiz Pereira da Fonseca - Membro
Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia – ICSEZ/UFAM

A LUDICIDADE NO ENSINO REMOTO: contribuições ao processo de alfabetização de crianças do 1º ano de uma escola pública do município de Parintins-AM

Léia Soares Lins¹
Corina Fátima Costa Vasconcelos²

RESUMO

Este estudo objetivou investigar como a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 1º ano de uma escola pública no ensino remoto. Para tanto, foram traçados os seguintes objetivos específicos: 1) identificar as atividades lúdicas utilizadas na alfabetização das crianças do 1º ano no ensino remoto; 2) descrever a percepção das professoras alfabetizadoras quanto ao trabalho com a ludicidade no ensino remoto; e 3) analisar como a ludicidade enquanto estratégia metodológica pode contribuir para a alfabetização das crianças do 1º ano do ensino fundamental no ensino remoto. A investigação tratou-se de uma pesquisa de campo de natureza qualitativa. Primeiramente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, tendo em vista realizar um levantamento dos trabalhos que pudessem servir como pressupostos teóricos à composição desta pesquisa. Como instrumentos de coleta de dados foram utilizadas a observação direta e a entrevista semiestruturada. Os sujeitos da pesquisa foram duas professoras alfabetizadoras que ministram aula no 1º ano. Os resultados obtidos mostram que a percepção das professoras alfabetizadoras no que tange ao trabalho com a ludicidade no ensino remoto veio mostrar que a perspectiva da alfabetização emergente está diretamente relacionada ao brincar, uma vez que se houver um ambiente, interações e situações, as crianças usarão a linguagem da leitura ou escrita em situações lúdicas.

Palavras-chave: Alfabetização. Ensino remoto. Ludicidade. Ensino Fundamental.

¹ Graduanda de Pedagogia do Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia – UFAM. E-mail: leialeia.lins@gmail.com

² Doutora em Educação e Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Amazonas (ICSEZ/UFAM) Campus Universitário, Parintins (AM). E-mail: corina@ufam.edu.br

ABSTRACT

This study aimed to investigate how playfulness can contribute to the literacy process of children in the 1st year of a public school in remote education. Therefore, the following specific objectives were outlined: 1) to identify the playful activities used in the literacy of 1st grade children in remote education; 2) describe the perception of literacy teachers regarding the work with playfulness in remote education; and 3) analyze how playfulness as a methodological strategy can contribute to the literacy of children in the 1st year of elementary school in remote education. The investigation was a qualitative field research. First, a bibliographical research was carried out, with a view to carrying out a survey of the works that could serve as theoretical assumptions for the composition of this research. As data collection instruments, direct observation and semi-structured interviews were used. The research subjects were two literacy teachers who teach in the 1st year. The results obtained show that the perception of literacy teachers regarding work with playfulness in remote education showed that the perspective of emergent literacy is directly related to playing, since if there is an environment, interactions and situations, children will use the language of reading or writing in playful situations.

Keywords: Literacy. Remote Teaching. Playfulness. Elementary School.

1 INTRODUÇÃO

O mundo nos últimos anos foi impactado de forma inesperada por uma ameaça pandêmica conhecido como Novo Coronavírus (SARS-CoV-2). O foco surgiu na região chinesa de Wuhan e rapidamente o processo de contágio se alastrou, e em pouco tempo foi declarada como Pandemia. O vírus não desestabilizou somente o sistema de saúde, mas os diversos setores sociais, econômicos, político, cultural e histórico.

No Brasil, estados e municípios passaram a publicar decretos emergenciais dos quais estão a suspensão do atendimento presencial e a paralização de atividades nos diversos setores da sociedade, medidas adotadas para conter a disseminação do vírus. Tais decretos logo atingiram também as escolas públicas e privadas com suspensão das aulas presenciais e o fechamentos parcial dessas instituições.

Uma das etapas fundamentais no processo de escolarização que traz preocupação é o Ensino Fundamental - Anos Iniciais. É neste momento do primeiro ciclo que o aluno é alfabetizado, em que ocorre a transição para a próxima fase de sua trajetória escolar. Faz-se necessário pensar como desenvolver práticas pedagógicas usando as mídias como suporte para que a criança possa desenvolver as habilidades de leitura e escrita.

A ludicidade pode ser compreendida como a disposição para brincar e é considerada um traço de personalidade que existe e se expressa ao longo da vida. Cada criança ou pessoa possui um estilo lúdico diferente, afetado tanto pela personalidade quanto pelas características ambientais, como as do ambiente doméstico e educacional. Quando as crianças brincam, elas aprendem sobre a realidade e as maneiras de afetá-la e manipulá-la. Ser lúdico significa ser livre para criar funções e atividades, independentemente das restrições externas. O comportamento lúdico infantil é orientado por uma motivação interna para um processo com objetivos autoimpostos, com tendência a atribuir seus próprios significados a objetos e comportamentos.

Diante disso, surge a problemática pertinente a esta pesquisa: *como a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 1º ano de uma escola pública no ensino remoto?* Em consonância, foram traçados os seguintes objetivos específicos: 1) identificar as atividades lúdicas utilizadas na alfabetização das crianças do 1º ano no ensino remoto; 2) descrever a percepção das professoras alfabetizadoras quanto ao trabalho com a ludicidade no ensino remoto; e 3) analisar como a ludicidade enquanto estratégia metodológica pode contribuir para a alfabetização das crianças do 1º ano do ensino fundamental no ensino remoto. Esta pesquisa se justifica pelo fato de que a alfabetização e o lúdico possuem uma relação intrínseca para o desenvolvimento integral das crianças no âmbito escolar, permitindo-lhes aplicar seus conhecimentos de mundo, bem como usar habilidades de pensamento de ordem superior para obter novas informações independentemente de outras pessoas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O ensino remoto em tempos de pandemia do coronavírus

O atual momento nos propõe variadas reflexões acerca de diversos setores da sociedade, pois muitas práticas que movem a vida do ser humano tiveram que ser mudadas de maneira abrupta nos últimos dois anos. Essas mudanças sociais aconteceram em decorrência da pandemia da covid-19, que teve seu início em 31 de dezembro do ano de 2019, quando a Organização Mundial da saúde (OMS) recebeu informações acerca de vários casos que inicialmente eram constatados como pneumonia na cidade de Wuhan, na China.

A resposta da educação durante a fase inicial do COVID-19 concentrou-se na implementação de modalidades de aprendizagem remota como uma resposta de emergência. Pretendiam atingir todos os alunos, mas nem sempre eram bem-sucedidos. À medida que a

pandemia evoluiu, também evoluíram as respostas educacionais. As escolas agora estão parcial ou totalmente abertas em muitas jurisdições.

No Brasil, o Ministério da Saúde confirmou o primeiro caso no dia 26 de fevereiro de 2020, trata-se de um homem de 61 anos morador da cidade de São Paulo que esteve no início de janeiro de 2020 na Itália. No mês seguinte o Ministério da Saúde fez o registro da primeira morte no país de uma mulher com 57 anos residente da cidade de São Paulo. A partir daí olhou-se com mais seriedade para o vírus causador da doença COVID-19, pois, sua letalidade era real e já circulava em território brasileiro.

Assim, inúmeras medidas foram tomadas para inibir a possível proliferação do vírus como a restrição na circulação e o isolamento das pessoas. Dessa forma, o governo do Amazonas passou a publicar decretos com a proibição e a circulação de pessoas nas ruas, solicitou fechamento de bares, restaurantes, academias, eventos de quaisquer tipos, universidades e escolas da rede municipal e estadual, também foram afetadas.

Deu início a uma iniciativa chamada “fique em casa”, e parte da população passou a conviver em casa insolados e foram instalados os “*home office*”, profissionais passaram a trabalhar em seus próprios domicílios. De outro lado, boa parte dos trabalhadores perderam seus empregos e muitas pessoas declaradas de baixa renda passaram a receber o auxílio emergencial. Esse auxílio é um benefício financeiro concedido pelo Governo Federal destinado aos trabalhadores informais, microempreendedores individuais (MEI), autônomos e desempregados, e tem por objetivo fornecer proteção emergencial no período de enfrentamento à crise causada pela pandemia do novo coronavírus. O auxílio está sendo pago às famílias com renda mensal total de até três salários mínimos, desde que a renda por pessoa seja inferior a meio salário mínimo.

A cada dia que passava o número das vítimas do COVID-19 aumentava no país e o Brasil passou a ser o centro da pandemia. Muitos morreram após lutar contra a doença e outros conseguiram superá-la e ficar curados. Ao longo de quase um ano de pandemia, várias alternativas foram utilizadas para viver o chamado “novo normal”. Os trabalhadores de diversos setores da sociedade passaram ao processo reconfiguração de suas atividades laborais. A escola também passou a adotar o *home office*, professores passaram a usar este formato de ensino por meio de ambientes virtuais para dar continuidade às atividades escolares. Estudantes das redes municipais, estaduais, institutos federais, público e privado, passaram a ter aulas por meios digitais.

O Conselho Nacional de Educação (CNE) aprovou, por unanimidade, no dia 28 de abril, as diretrizes para orientar escolas da educação básica e instituições de ensino superior durante a pandemia do coronavírus. Os 21 conselheiros votaram, em plenário virtual, um documento que traz orientações e sugestões para todas as etapas de ensino, da educação infantil à superior. O parecer foi elaborado com a colaboração do Ministério da Educação (BRASIL, 2020, p. 01).

O Ensino Remoto Emergencial foi uma solução temporária e estratégica encontrada pelas instituições de ensino no contexto da Pandemia de COVID-19, que possibilitou a continuidade das atividades escolares em todo o Brasil. Para que as aulas continuassem, as escolas adotaram os meios tecnológicos para desenvolverem as atividades educacionais. Foram inúmeras as atividades como aulas por vídeo chamadas, vídeos gravados e disponibilizados por redes sociais e aplicativos, atividades impressas entregues aos responsáveis dos educandos, entre outras. As escolas públicas e privadas recorreram a esse tipo de ensino, de forma emergencial, na tentativa atender ao calendário letivo. Vale ressaltar que, para que a aprendizagem à distância seja bem-sucedida, ela precisa permitir uma interação significativa entre os alunos e seus professores; tais interações podem ser habilitadas usando a tecnologia mais apropriada para o contexto local. Tendo isso em vista,

O Ensino Remoto ou Aula Remota se configura, então, como uma modalidade de ensino ou aula que pressupõe o distanciamento geográfico de professores e estudantes e vem sendo adotado nos diferentes níveis de ensino, por instituições educacionais no mundo todo, em função das restrições impostas pelo COVID-19, que impossibilita a presença física de estudantes e professores nos espaços geográficos das instituições educacionais (MOREIRA; SCHLEMMER, 2020, p. 08).

Caracteriza-se, então, como uma modalidade de aula on-line, na busca de minimizar os impactos da pandemia na educação. É importante ressaltar que o ensino remoto se diferencia da Educação a Distância (EaD), apesar de serem usados muitas vezes como conceitos sinônimos.

De acordo com Arruda (2020, p. 265), “no contexto da pandemia da COVID-19, muitas instituições têm implementado respostas rápidas que envolvem equivocadamente as tecnologias como se fossem experiências de EaD”. Ao se tratar de ensino remoto, não existe nada que fundamente essa modalidade, uma vez que é uma experiência e necessidade nova, utilizando-se da concepção da EaD, prevista no 1º parágrafo do Decreto nº 9057/2017:

Para os fins deste Decreto, considera-se educação à distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e

aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos (BRASIL, 2017).

Essa concepção exigiria profissionais qualificados, alunos com perfil, regulamentação, organização curricular, estratégias de ensino específicas e plataformas estruturadas para atender de forma síncrona e assíncrona, além da qualidade estética e pedagógica dos materiais. Portanto, atender aos alunos com uma educação on-line não é o mesmo que implementar a EaD, assemelhando-se no que se refere ao uso de tecnologias para facilitar o ensino. De acordo com Arruda (2020, p. 267), “as tecnologias tornaram-se as principais referências potencializadoras de iniciativas voltadas para a manutenção da conexão educacional”.

É compreensível que as escolas não tiveram tempo de planejar estratégias de ensino remoto em conjunto com os responsáveis e alunos. Segundo Rabello (2020, p. 25), “não existia um plano de contingência educacional ou administrativo para casos assim. Muitas das entidades educacionais brasileiras não estavam preparadas tecnologicamente, nem teoricamente”. Assim, é preciso estudar e compreender esse tipo de ensino, para que se torne consistente.

Dessa forma, o ensino remoto é todo conteúdo que é produzido e disponibilizado online, que é acompanhado em tempo real pelo professor que leciona aquela disciplina, sempre seguindo cronogramas adaptáveis do ensino tradicional. Conforme Souza, Almeida e Luquetti (2020), geralmente, as aulas remotas são uma medida emergencial, caso as atividades presenciais precisem ser suspensas. Essa estratégia é utilizada para não acontecer atrasos no progresso escolar, tanto para crianças e adolescentes quanto para universitários.

Esse tipo de ensino oferece todo tipo de suporte ao aluno e disponibiliza materiais para que o aluno permaneça com um ensino de qualidade assim como seria nas aulas presenciais. Na prática, através de uma plataforma virtual online, professores se encontram com os alunos seguindo os mesmos dias e horários das aulas presenciais. Os softwares que são utilizados, geralmente proporcionam a interação professor e alunos através de áudios, vídeos, chats e compartilhamento de tela.

A diferença maior entre as aulas presenciais e remotas é o ambiente escolar que possibilita o contato físico e social, tirando isso, as aulas remotas suprem as necessidades de ensino, em outras palavras, tudo se mantém mesmo com os estudantes em casa (FERREIRA; FERREIRA; ZEN, 2020). No contexto atual, faz-se necessário o uso da criatividade e ludicidade para que as crianças aprendam de maneira acessível mesmo sem estar presente no

espaço físico da escola. O processo de ensinar é um desafio considerando o cenário nacional da pandemia do novo coronavírus. É preciso que os pais, em casa, e professores por intermédio dos meios midiáticos estejam dispostos a enfrentar juntos essa nova configuração de ensino.

O envolvimento dos pais desempenhou um papel equalizador, mitigando algumas das limitações do aprendizado remoto. À medida que os países fazem a transição para um modelo de aprendizagem combinado mais consistente, é necessário priorizar estratégias que forneçam orientação aos pais e os equipem com as ferramentas necessárias para ajudá-los a apoiar os alunos.

2.2 A ludicidade como estratégia metodológica para a alfabetização das crianças no ensino remoto

A alfabetização é um processo complexo e difícil para a criança, que está desenvolvendo suas habilidades cognitivas em contato com a escrita. Raciocinar que cada letra forma uma sílaba, que sílabas formam palavras e que cada uma delas possuem sons e escritas diferentes é uma tarefa árdua e cansativa. Por isso, o uso do lúdico é sempre importante no processo de aprendizagem.

Ao consultar um dicionário nos deparamos com diversos significados para a palavra lúdico, e transmite a ideia relativa ao jogo, diversão, imaginação e faz de conta. O lúdico é a brincadeira que visa mais o divertimento do que qualquer outra coisa. As atividades lúdicas são importantes em todas as fases da vida, no entanto, é na infância e na adolescência que é essencial no desenvolvimento cognitivo e intelectual.

A palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS, 2011, p. 09).

Ao usar as atividades lúdicas no ambiente escolar, possibilita-se às crianças expressar sua linguagem e emoções por meio de gestos e atitudes, que estão cheios de significados, que somente são expressos por meio das brincadeiras. Desse modo, o lúdico deve ser visto como lugar de destaque nos ambientes educacionais, uma vez que é uma ferramenta importante para a educação. Daí porque Leon (2011, p. 14) defende o lúdico como um “[...] mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem, pois propicia o envolvimento do sujeito que está aprendendo e possibilita a apropriação significativa do conhecimento”.

É necessário romper o estereótipo que recaem sobre a ludicidade, o olhar sobre a brincadeira como algo menosprezível no processo de construção do conhecimento. Ao usar qualquer tipo de brincadeira a criança desperta as mais variadas habilidades motoras e cognitivas de forma prazerosa.

[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeita seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se na linguagem expressiva do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cujo elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticado para sua plena utilização (DIAS, 2011, p. 60).

Ao lançar mão da ludicidade no processo educativo deve-se levar em consideração os conhecimentos de mundo dos alunos e observar o que mais lhes desperta interesse, sendo assim o professor poderá pensar, repensar e agir com prudência no fazer pedagógico, com o objetivo de não inibir os alunos na realização das atividades.

De acordo com Fortuna (2001, p. 12) “o lúdico permite a troca de pontos de vista entre os envolvidos auxiliando no desenvolvimento e pensamento”. Dessa forma abre-se espaço para a inserção da ludicidade no processo de ensino, no qual o aluno brinca e se diverte sem perceber que está aprendendo.

A ludicidade tem papel imprescindível na alfabetização de crianças, pois possibilita uma aprendizagem prazerosa, criativa e significativa dentro de sala de aula. Porém, cabe ao professor o uso desta estratégia metodológica para instigar a construção do conhecimento de forma dinâmica no processo de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças. Neste caso é interessante que o docente tenha a iniciativa de pesquisar atividades que possibilitem uma interação acessível, inclusiva e potencializadora da aprendizagem.

Para Oliveira (1997), as atividades que favoreçam o desenvolvimento da criança em brincadeiras têm nítida função pedagógica. O ambiente escolar pode utilizar continuamente a ludicidade na sala de aula para despertar a atenção dos alunos e para romper com o modelo tradicional de ensino, no qual o aluno não possui liberdade para brincar, expressar, soltar-se e interagir com os colegas.

Através da ludicidade o professor poderá observar o que impede as crianças de aprender a ler e escrever, o que desperta a atenção dos alunos e de que maneira, como educador, pode utilizar o lúdico como estratégia metodológica para superar as dificuldades dos mesmos no processo de alfabetização. Vale ressaltar que:

As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedades de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação [...] (MOURA, 2021, p. 86).

Na alfabetização, o contato com a escrita por meio da ludicidade facilita a mediação de conhecimento na compreensão de letras, sílabas e palavras desconhecidas, a interpretação de textos, por isso é importante que se estimule o desenvolvimento da curiosidade da criança para a construção do conhecimento (MACHADO, 2020). Entretanto, a alfabetização é um trabalho árduo e requer bastante dedicação do professor e responsabilidade, por ser a base do ensino e acompanhará o aluno em toda a sua trajetória escolar, marca uma etapa de sua vida.

Segundo Modesto e Rúbio (2014), alguns educadores sentem dificuldade em perceber a utilização e importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem. Porém, existem profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Neste sentido buscam compreender a relevância do universo da ludicidade, o qual abrange os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

As brincadeiras seriam consideradas canais para construção de conhecimento pelas crianças, a convivência e tudo que faz parte do cotidiano, recebe um significado que transita de maneira única e específica para às crianças.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribui para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê (VYGOTSKY, 1988, p. 127).

Sendo assim, a sala de aula como espaço desafiador para os alunos, tona-se propícia para o desenvolvimento da alfabetização com atividades dinâmicas, pois permitirá aos alunos melhor aceitação das atividades e rompe a prática rotineira de aprender as palavras por aprender sem o antigo modelo tradicional mecânico de repetição. Isto posto, o lúdico pode ter como ponto de partida uma tarefa simples de alfabetização empregando a brincadeira, na qual o aluno aprende, participa e interage de outra maneira com as palavras.

A ludicidade quando aplicada em sala de aula muda os espaços de ensino e os faz pensarem no conhecimento vivido pelos próprios alunos, construído coletivamente ou individualmente para tornar a criança protagonista de sua história, sendo ela principal

responsável pela construção de sua identidade, possibilitando dentre outras coisas o despertar para aprender.

Modesto e Rubio (2014) afirmam que por meio da ludicidade temos o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo. Através do lúdico as crianças aprendem a aceitar as perdas, criar e verificar hipóteses, exploram sua criatividade, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. Os jogos são essenciais para manifestar a criatividade e fazer com que a criança utilize ao máximo suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu. Neste sentido, a potencialização do processo de socialização dentro da escola auxiliados por jogos didáticos ajudam a criança a reagir com empatia na brincadeira e a trabalhar inconscientemente suas emoções e ralações.

Os efeitos positivos das brincadeiras começaram a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como facilitadora para as crianças adquirirem conhecimentos, habilidades e compreensão do mundo que as cerca, além de ser um fator importante para as relações com o outro (ROSA, 2001).

Para Vygotsky (1988), a aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida e é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1988, p. 34).

É na brincadeira que a criança se desafia a achar uma saída para situações do seu dia a dia, para superar os obstáculos e enfrentar seus maiores pesadelos. Brincar é aprender, para Antunes (2009, p. 31), “[...] não existe brincadeira sem aprendizagem: por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se dúvida que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender”.

Segundo Piaget (1971), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Ela não é apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças; constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos são vistos muitas vezes

como distração ou um modo de cansar as crianças, porém, as atividades lúdicas são ferramentas essenciais para os alunos aprenderem e se desenvolverem fugindo do método tradicional.

Quando se envolve jogos, brincadeiras no ambiente escolar o aluno fica mais interessado no conteúdo e ao mesmo tempo que está brincando e se divertindo, está aprendendo, conhecendo e descobrindo novos horizontes. Se adentrarmos, de forma efetiva, a ludicidade nas nossas práticas, estaremos criando possibilidades de aprender priorizando o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças (ALEXANDRE, 2019) e, no caso específico deste estudo, o desenvolvimento de suas habilidades de leitura e escrita em seu processo de alfabetização.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa assume uma natureza qualitativa, a qual “não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização etc.” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 31). Para Oliveira (2012, p. 37), a pesquisa qualitativa é definida como um “processo de reflexão, análise da realidade através da utilização de métodos e técnicas para a compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo sua estruturação”. Dessa maneira, este estudo buscou investigar como a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 1º ano de uma escola pública no ensino remoto.

O estudo configura-se em uma Pesquisa de Campo, a qual segundo Lakatos e Marconi (2010, p. 203), consiste na “observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se pressupõe relevantes para analisá-los”. Com isso, a investigação foi realizada no segundo semestre de 2021, em uma escola da rede estadual do município de Parintins-AM. A instituição atende estudantes de 1º ao 5º ano, na faixa etária de 6 a 12 anos de idade.

Os sujeitos da pesquisa foram 02 (duas) professoras alfabetizadoras que ministram aula no 1º ano, identificadas com os nomes de Suely e Maristela, na faixa etária de 36 e 38 anos, respectivamente.

Realizamos a coleta de dados através de instrumentos como a observação direta, caderno de campo e a entrevista semiestruturadas. A partir da observação direta, a pesquisadora procurou verificar como a ludicidade pode contribuir na prática docente no processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública no município de Parintins. Segundo Lüdke e André (1986), através da observação direta o pesquisador pode acompanhar “*in loco*” as experiências diárias dos sujeitos, pode tentar

apreender a sua visão de mundo, isto é, o significado que eles atribuem à realidade que os cerca e às suas próprias ações.

Empregamos o Caderno de Campo, o qual se configura como um documento importante do registro das observações diárias que podem emergir no campo de pesquisa estudado. O caderno de campo “[...] serve como uma agenda cronológica do trabalho da pesquisa. Além dessa ajuda deverão ser registradas com exatidão e muito cuidado as observações, percepções, vivências e experiências obtidas na pesquisa” (BARROS, 2007, p. 105).

Foi realizada uma Entrevista Semiestruturada com a professoras. Conforme Ludke e André (1986, p. 34), “[...] a entrevista semiestruturada desenrola-se a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações.” A entrevista é baseada em um roteiro que será elaborado pelo pesquisador, mas que não limita a pessoa entrevista a simples respostas.

A análise de dados foi devidamente sistematizada, tendo em vista responder às aos objetivos da pesquisa. Em posse desse material, a pesquisadora pode selecionar de forma criteriosa os resultados obtidos durante a investigação, buscando a interpretação das informações que serviram para a construção do trabalho.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os sujeitos da pesquisa foram duas professoras alfabetizadoras que ministram aula no 1º ano, identificadas com os nomes de Suely e Maristela, na faixa etária de 36 e 38 anos respectivamente. As duas docentes possuem Licenciatura Plena em Pedagogia, porém, somente a professora Suely mencionou ter feito Especialização em Educação Especial Inclusiva. A referida professora já trabalha no magistério há 5 (cinco) e, destes, 4 (quatro) dedicados à alfabetização. Margarida, por sua vez, dos 10 (dez) anos no exercício do magistério, todos como professora alfabetizadora. Diante deste percurso profissional, que envolve práticas e conhecimentos, Alves (2020) menciona que os sujeitos constroem seus saberes de forma permanente no decorrer de sua vida. É um processo que depende de modelos e espaços educativos, mas não se deixa controlar. Constitui-se como algo dinâmico, ativo, num movimento entre os conhecimentos trazidos do exterior e aqueles ligados à experiência. Por isso, faz-se história, pois é um processo que não está alheio à realidade sociocultural.

4.1 A presença do lúdico no processo de alfabetização de crianças do 1º ano no ensino remoto

O ensino remoto trouxe aos professores muitos desafios que lhes demandou o (re)pensar do seu fazer pedagógico. Adaptar-se a esse novo momento e ter que lidar com as ferramentas tecnológicas e espaços digitais foi um dos maiores desafios. Este formato de ensino exigiu dos docentes “[...] práticas pedagógicas mediadas por plataformas digitais, como aplicativos com os conteúdos, tarefas, notificações e/ou plataformas síncronas e assíncronas [...]” (ALVES, 2020, p. 352).

Nessa nova dinâmica de ensino, o trabalho com o lúdico foi uma estratégia metodológica utilizada pelas professoras para alfabetizar as crianças de maneira dinâmica, interessante e atrativa. É certo que em suas falas ficou evidente a incerteza e a insegurança de se alcançar um resultado positivo, sem a possibilidade do contato direto com as crianças em sala de aula.

Durante as aulas remotas a professora Suely trabalhou principalmente com a música. Já a professora Margarida utilizou jogos e vídeos para dinamizar as suas aulas e torná-las mais significativas para as crianças. Trabalhar a ludicidade por meio da música, jogos e vídeos é extremamente importante para o desenvolvimento de inúmeras habilidades, visto que a música é uma expressão artística que se materializa por meio de sons que “[...] ganham forma, sentido e significado no âmbito tanto da sensibilidade subjetiva quanto das interações sociais, como resultado de saberes e valores diversos estabelecidos no domínio de cada cultura (BRASIL, 2017, p. 194).

Assim como a música, o jogo também possui grande potencial pedagógico e valor social. Para Kishimoto (2011), o jogo é uma atividade livre e alegre que oferece inúmeras possibilidades educacionais, na medida em que favorece o desenvolvimento corporal, a inteligência, a interação em grupo e a participação em diversas situações que levam ao questionamento de relações sociais tais como estão postas. O jogo, além da função lúdica possui também função educativa, por meio da qual a criança é preparada para viver em sociedade.

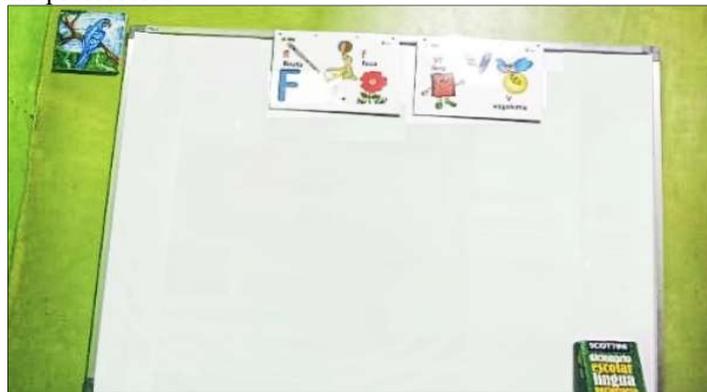
A perspectiva da alfabetização emergente está diretamente relacionada ao brincar, uma vez que se houver um ambiente, interações e situações, as crianças usarão a linguagem da leitura ou escrita em situações lúdicas. É fundamental que cada professor se comprometa a entrar em uma proposta que possibilite a criação de novas condições de aprendizagem e garanta o acesso das crianças a diferentes formas de ler e escrever. Dessa forma, o jogo passará a ter o papel central que merece dentro da alfabetização no ambiente escolar.

4.2 O vídeo como mediador da interação entre professor, aluno e família em tempos de isolamento social

Em tempos de isolamento social, o ensino remoto foi a alternativa encontrada para dar continuidade à educação escolar de milhares de estudantes em todo o Brasil e, em Parintins/AM, esta realidade não foi diferente.

Neste formato de ensino, as aulas passaram a ser ministradas nos grupos de WhatsApp e o espaço escolar migrou para as residências das crianças. Era comum os estudantes realizarem suas atividades escolares no quarto, sala, cozinha e outras áreas. Esta realidade não foi diferente para as professoras participantes da pesquisa, que tiveram que organizar um espaço em suas casas para ministrarem suas aulas (figuras 1).

Figura 1: Espaço de sala de aula improvisado na casa de uma das professoras



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

E entre, os mais diversos instrumentos, o vídeo foi um dos mais utilizados como meio de comunicação e interação entre professores, estudantes e seus familiares. O vídeo, segundo Moran (1993), enquanto recurso tecnológico da comunicação e informação auxilia o professor, atrai a atenção dos alunos, aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana. Porém, cabe destacar que não substitui a ação docente, além de requerer novas exigências ao processo educacional como, por exemplo, o acesso e domínio desses recursos por parte dos professores.

De acordo com o relato da professora Margarida, as aulas aconteciam todos os dias seguindo uma rotina. Inicialmente postavam no grupo de WhatsApp um vídeo de bom dia e em seguida contavam uma história por meio de áudio (figuras 2 e 3). Após explicação da história, postavam o vídeo contendo o assunto do dia e, por último, a atividade a ser realizada pelas crianças.

Figura 2: Vídeo de Bom dia



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

Figura 3: Contaçon de história pela professora



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

4.3 Alfabetizando com a música no ensino remoto

A música ao ser inserida no processo de ensino-aprendizagem da criança, auxilia de forma bastante significativa no contato com o mundo da alfabetização, do letramento e do próprio universo lúdico. Com isso, as atividades musicais desenvolvem o aspecto sensorial e cognitivo, facilitando a expressão de suas emoções e sentimentos. Sua funcionalidade na vida social da criança se integra à sua cidadania e na sua formação enquanto sujeito histórico.

A música é a linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio. A música está presente em todas as culturas, nas mais diversas situações: festas e comemorações, rituais religiosos, manifestações cívicas, políticas etc. Faz parte da educação desde há muito tempo, sendo que, já na Grécia antiga era considerada como fundamental para a formação dos futuros cidadãos ao lado da matemática e da filosofia (BRASIL, 1998, p. 45).

Em vista disso, a professora Suely já utilizava a música como estratégia metodológica em sua prática alfabetizadora, por isso, escolheu-a para realizar suas aulas no ensino remoto. Para trabalhar o alfabeto inicia com a música “Cirandinha Alfabeto” de Solange Valadares e para trabalhar o processo silábico, “Se Liga Criançada” (Figura 4) de sua autoria e de seu esposo.

Figura 4: Vídeo da música “Se Liga Criançada”



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

Neste vídeo, Suely trabalhou a família silábica da letra “R”. Primeiramente leu a letra da música e em seguida pediu às crianças que cantassem com ela: “*O R está no rato, no relógio e no Renato, no real e na Rosinha e na roupa da Ritinha. O R está no rato, no relógio e no Renato, no real e na Rosinha e na roupa da Ritinha*”. Após o reconhecimento da letra “R” pelas crianças, deu início ao estudo da família silábica, por meio da música “Se Liga Criançada”. “*Se liga criançada que agora vou dizer, juntando a consoante com vogal, uma sílaba vamos ter. Então vamos juntar! R com A - RA, R com E - RE, R com O - RO, R com I - RI, R com U - RU, R com ão – RÃO (repete 1 vez). Se liga criançada, pois assim se aprende a ler. Se liga criançada, agora vou dizer, juntando a consoante com a vogal, uma sílaba vamos ter. Então vamos juntar, R com I faz RI e mais A forma a palavrinha RIO. Se liga criançada, pois assim se aprende a ler*”.

A professora ao utilizar a música como instrumento lúdico potencializa o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças, “a fim de que, como leitor e como escritor e construtor participante de seu conhecimento, possa escrever e vivenciar, com maior plenitude, seus direitos e deveres de cidadão” (ARAÚJO, 2017, p. 11).

As professoras Suely e Margarida destacam como foi difícil no início desenvolver as atividades utilizando a música e os jogos. Primeiramente porque os pais não estavam tão familiarizados com essa estratégia metodológica de ensino. Para muitos, o uso do lúdico na escola é apenas um passatempo e não favorece a aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Como afirma Spohr (2016, p. 07), ao “trabalhar ou ensinar música está se proporcionando às crianças um momento de alegria e ludicidade. A música [...] desenvolve nas crianças a autonomia e a interação, pois as crianças gostam de música pela sua simples proximidade com o brincar.

Em segundo lugar, porque alguns pais não tinham uma internet de qualidade, razão pela qual precisavam de um tempo maior para baixar os vídeos, o que impedia um retorno mais rápido das atividades realizadas pelas crianças.

Apesar dessas dificuldades, a receptividade das crianças era muito boa, como destaca a professora Suely: *“A criança copia no caderno a letrinha da música, depois ela canta. É por isso que eu faço os áudios e os vídeos com a música [...], ao mesmo tempo ela lê, canta e ouve”*. Rosa enfatiza, ainda, que a música é um ótimo instrumento pedagógico a ser utilizado nas práticas de alfabetização: *“A música me ajuda alfabetizar letrando [...], não adianta somente alfabetizar, não adianta apenas conhecer. A criança tem que conhecer e compreender a funcionalidade da língua na vida”*.

[...] a música pode contribuir para a formação global do aluno, desenvolvendo a capacidade de se expressar através de uma linguagem não verbal e os sentimentos e emoções, a sensibilidade, o intelecto, o corpo e personalidade. A [...] a música se presta para favorecer uma série de áreas da criança. Essas áreas incluem a “sensibilidade”, a “motricidade”, o “raciocínio”, além da “transmissão e do resgate de uma série de elementos da cultura (HUMMES, 2004, p. 22).

A ludicidade constitui-se em um instrumento de extrema importância para o processo didático, pois favorece a imaginação das crianças quando elas contribuem com ideias para uma rima, música ou gravação instrumental, além de estimular o desenvolvimento de outras habilidades como a oralidade, criatividade e pensamento crítico.

4.4 Jogo e alfabetização: aprendizagem, brincadeira e diversão

No ensino remoto, o jogo foi utilizado como instrumento lúdico no processo de alfabetização e letramento. De acordo com Paula e Souza (2020, p. 02), “[...] a melhor maneira de direcionar a criança a atividade, expressão e a socialização seria através dos jogos, no qual a criança irá interagir com os outros naturalmente e aos poucos criar laços afetivos”. Por assim dizer, a professor Suely usava os jogos (figura 5) em suas aulas para desenvolver a Consciência Fonológica nas crianças, à medida que elas relacionam cada letra ao seu som.

Figura 5: Trabalhando a Consciência Fonológica na aula da professora Suely por meio de jogos



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

Por meio dos jogos e das atividades lúdicas as crianças poderão experimentar sua autopercepção. O jogo é uma ferramenta metodológica para aprender a pensar, desenvolver suas habilidades de pensamento. Kishimoto (2011, p.19) afirma que “[...] no campo da educação procura-se conciliar a liberdade, típica dos jogos, com a orientação própria dos processos educativos”.

A professora Margarida trabalhou o jogo *bingo da alfabetização* (figura 6). Neste jogo a professora tirava uma letra da caixa e perguntava às crianças: *que letra é essa?* Em seguida as crianças iam marcando a letra sorteada no “bingo das letras”. As letras no jogo estavam em letra bastão, após cada acerto no nome da referida letra, o aluno era instigado a colori-la em sua atividade.

Figura 6: Jogo do Bingo das Letras



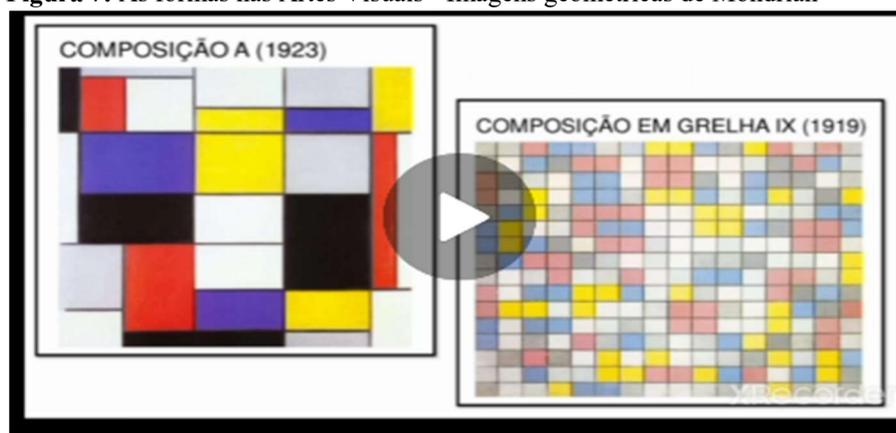
Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

Deste modo, a professora enfatizava o som das letras, o nome da letra, seu formato e forma de escrita. Ou seja, buscou-se a internalização da letra em destaque do falar a escrita. Aqui cabe destacar o pensamento de Scheffer e Volpato (2021, p. 45), ao afirmarem que o “brincar no âmbito da escola, por se tratar da educação formal, não pode ser entendido apenas como um momento de distração para os alunos, pois deve estar associado com algum conhecimento ou habilidade que deve ser desenvolvido”.

4.5 O vídeo aula como instrumento de alfabetização no ensino remoto

No ensino remoto o vídeo não foi usado apenas como um meio de comunicação e interação entre a escola, as crianças e suas famílias, mis também como um instrumento lúdico no processo de alfabetização que as professoras participantes da pesquisa lançaram mão para desenvolver suas práticas alfabetizadoras, conforme demonstrado na figura 7:

Figura 7: As formas nas Artes Visuais - Imagens geométricas de Mondrian



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

Neste vídeo, *As formas nas Artes Visuais*, a professora colocou uma música ambiente e iniciou dizendo que nesta aula iriam trabalhar as formas geométrica. Para introduzir a aula, apresenta a breve biografia do importante pintor modernista Piet Cornelis Mondrian, fundador da corrente artística conhecida como Neoplasticismo. Os artistas desse movimento usavam apenas cores primárias, assim como o preto e o branco porque as consideravam como as cores elementares do universo. Mondrian destacou-se por trabalhar em suas obras cores e formas. A professora faz a apresentação de imagens geométricas de Mondrian, uma composição de 1923.

Em seguida falou da artista brasileira Tarsila do Amaral que também retratou em suas obras as formas geométricas. A professora apresenta imagens de obras de Tarsila (Figura 8) e fala de suas características. Ela usava as cores vivas, as formas geométricas, fazia abordagem

de temas sociais, do cotidiano e paisagens do Brasil. Nas obras aparecem o quadrado, o triângulo e o retângulo.

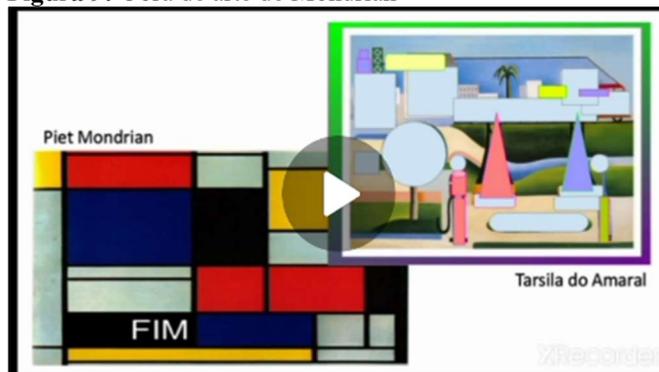
Figura 8: Mamociro



Fonte: Jornal da USP

A professora conclui a aula indicando a obra de arte de Mondrian (Figura 9) que usa o quadrado, o retângulo e as cores; e outra de Tarsila do Amaral com as formas geométricas em construção. E como atividade para as crianças pede para escolherem uma das obras como modelo para criar sua própria obra.

Figura 9: Obra de arte de Mondrian



Fonte: Grupo de WhatsApp – 2021

O tempo no espaço virtual é um elemento que gera ampla discussão no campo da didática, uma vez que o vídeo, “aliado ao lúdico, pode ser considerada como ferramenta importante para aproximação ao cotidiano e às diversas linguagens dos alunos, bem como, para problematizar/gerar um conflito de ideias junto dos alunos através de situações problemas” (BENIGNO; JUNIOR, 2013, p. 02).

Para a professora Margarida, o trabalho com a ludicidade possibilita maior participação das crianças, interação com mais frequência e o retorno das atividades é imediato. *“As crianças respondem às atividades mais rápido quando utilizamos a ludicidade nas aulas [...]. Se você colocar apenas um áudio com uma atividade direcionada, seja do livro didático, seja impressa, a interação e o interesse diminuem.”* Esta assertiva da professora é corroborada por Lopes (2004) quando afirma que a ludicidade é uma importante via para atingir o sucesso no processo educativo, já que em suas inúmeras manifestações [música, jogos, brincadeiras], os alunos aprendem a conjugar vontades, experienciar o prazer, envolver-se com a atividade proposta e, assim, ensaiam, apropriam-se e reconstróem o mundo.

Deste modo, a ludicidade potencializa a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, fazendo-a se apropriar da cultura que a cerca de maneira livre e prazerosa, despertando seu interesse em participar de atividades criativas e interacionistas. Ao proporcionar a liberdade, o lúdico leva à construção do conhecimento e favorece uma aprendizagem contínua.

4.6 O trabalho com a ludicidade no ensino remoto: o que dizem as professoras alfabetizadoras

A pandemia do novo coronavírus acarretou grandes mudanças na sociedade, influenciando a maneira de viver, relacionar-se e aprender. Neste contexto pandêmico, o sistema educacional e a escola também passaram por diversas transformações. Em vista disso, os professores precisaram se apropriar das ferramentas tecnológicas requeridas para as aulas remotas, além de desenvolver novas habilidades e aprendizagens para enfrentar esse formato de ensino.

Moura (2021) explica que o professor teve que ressignificar sua prática e a ludicidade foi uma ferramenta importante neste processo. Por meio do lúdico foi possível atrair a atenção das crianças, cativando-os para uma aprendizagem participativa, interativa e autônoma. A criatividade do professor e a inserção de novas estratégias foram fundamentais para trabalhar os conteúdos de forma dinâmica e prazerosa.

Por outro lado, o processo de adaptação ao ensino remoto trouxe dificuldades para os professores, no caso desta pesquisa, para as professoras alfabetizadoras. Uma pergunta que inicialmente causou insegurança e aflições: Como vamos alfabetizar as crianças não podendo manter este contato direto com elas, sem a possibilidade de acompanhar suas atividades escolares? Considerando tal preocupação, questionou-se das professoras: Como foi trabalhar com a ludicidades na alfabetização das crianças no ensino remoto?

Um desafio a mais, porque eu gosto nas minhas aulas, além de trabalhar com a ludicidade, trabalhar a afetividade das crianças. A dificuldade está aí, na distância, porque eu não estou próxima. Eu jogo [as atividades] no grupo do WhatsApp e quem vai passar para as crianças são os pais. Então sempre me questiono: o ensino remoto está trazendo resultados satisfatórios? Está, mas no presencial nós acompanhamos esse resultado mais próximo, porque temos contato todos os dias com as crianças [...]. É difícil porque eu não consigo avaliar o que eles já sabem, o que não sabem. Alguns pais conseguem ajudar, mas para outros, é mais difícil, porque não possuem formação para ser professor (Professora Suely).

Desafiador, porque é diferente de você está na sala de aula. Nós propomos um jogo e a resposta da criança é imediata. Você está vendo o que realmente está acontecendo, acompanha o processo. A diferença é que em casa, após colocarmos a atividade no grupo de WhatsApp, a criança não a realiza naquele momento em que o professor podia auxiliar, deixava para responder depois. Também destaco a interferência dos pais. Então, não dar para saber se realmente eram as crianças que realizavam as atividades, não dava para acompanhar o avanço e as dificuldades apresentadas pelas crianças (Professora Maristela).

Nestes relatos observou-se o desafio das docentes em acompanhar o desenvolvimento da aprendizagem das crianças na realização das atividades que eram postadas nos grupos de WhatsApp. Era difícil acompanhar seus avanços e dificuldades, até porque muitas delas realizavam suas tarefas em outros horários a depender da disponibilidade de alguns pais que precisavam levar o celular para o trabalho. A professora Suely destaca que mesmo usando a música como uma importante ferramenta pedagógica no campo da ludicidade, o distanciamento afetou diretamente a aprendizagem das crianças, bem como a interação entre os participantes do processo didático durante o período pandêmico. Para Hanauer (2020), o docente ao propor atividades com base na ludicidade, pensa em facilitar a compreensão do objeto de conhecimento e a possibilidade de criar um repertório de desenvolvimento seja no aspecto cognitivo, motor e afetivo.

Uma outra questão e de extrema importância apontada pelas professoras foi o acompanhamento dos pais na realização das atividades escolares das crianças. Uma dúvida que sempre gerava inquietação era se realmente eram elas que realizavam as tarefas escolares ou se havia interferência direta dos pais. Além de que, alguns pais também sentiram dificuldade em ajudar nas atividades porque não dominavam os conteúdos propostos pelos professores. Essa questão é bem compreensível, pois muitos deles nem sequer completaram o ensino fundamental I e não possuem formação pedagógica para exercer tal função. Vale ressaltar que a “[...] vida familiar e vida escolar estão inter-relacionadas, sendo difícil separar os objetivos da escola e os objetivos da família, uma vez que tanto a família quanto a escola desejam o mesmo: preparar as crianças para o mundo” (KRACIESKI; ESTRADA, 2012, p. 04).

4.7 A ludicidade enquanto estratégia metodológica: contribuições para a alfabetização das crianças no ensino remoto

As atividades lúdicas realizadas durante o ensino remoto foram fundamentais para minimizar as perdas de aprendizagem das crianças. Buscou-se criar maneiras diferenciadas de interagir com o aluno, bem como estimular o desenvolvimento de suas habilidades por meio da música. Segundo Kracieski e Estrada (2012), o lúdico como recurso didático contribui para o enriquecimento da prática pedagógica, tornando o processo de aprender mais atrativo, motivador e significativo. É nesta perspectiva que se indagou das professoras como a ludicidade contribuiu para o processo de alfabetização das crianças no ensino remoto.

A professora Suely afirma que trabalha com a música todos os dias, a música é seu carro forte! Porém, destaca que “[...] no grupo de WhatsApp ficava um pouco difícil trabalhar todas as músicas, [...] porque os pais reclamavam que era muita atividade para as crianças darem conta, então, foi necessário diminuir um pouco as atividades usando a música”. Para a professora, o trabalho com o lúdico contribui para o desenvolvimento da oralidade, da autoconfiança, além de permitir o trabalho de vários conteúdos de forma interdisciplinar.

[...] o ensino lúdico e interdisciplinar, no sentido real da palavra, dá trabalho e demanda tempo do educador, visto que é necessário, além de planejamento e pesquisa de acordo com as necessidades dos alunos, preparar jogos e atividades de maneira lúdica, ou seja, construí-los e, para isso, o professor vai precisar disponibilizar seu horário de descanso nos fins de semana e custear com seu próprio recurso financeiro. Por isso, muitas vezes, o professor apenas utiliza o que a escola disponibiliza e nem sempre esses jogos estão de acordo com a necessidade dos alunos (MORO; CARLESSO, 2020, p. 338).

A professora Maristela, por sua vez, destaca a brincadeira como um dos elementos lúdicos de grande relevância ao afirmar que “[...] a criança aprende brincando! Então, se você não usa a ludicidade na alfabetização, terá mais dificuldade de garantir a aprendizagem delas [crianças]”.

A brincadeira é considerada um importante instrumento pedagógico, capaz de tonar a criança o centro do processo ensino-aprendizagem. Ela envolve os aspectos sociais, físicos, emocionais e afetivos. Com isso, brincar reflete o comportamento da criança ao expressar seus desejos, seus medos e fantasias. Assim, a ludicidade contribui para o processo de alfabetização do aluno, deixando-o mais motivado e, em consequência, a aprendizagem ocorre de maneira mais prazerosa e significativa. Para Dias (2013, p.15), “[...] através do brincar a criança inventa,

descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção”.

Segundo a BNCC (2017), a interação durante o brincar enriquece o cotidiano da infância, trazendo consigo muita aprendizagem e potenciais para o desenvolvimento integral da criança. Ao observar esta interação com os adultos é possível identificar expressões de afeto, frustrações, resolução de conflitos e emoções.

4.8 As dificuldades e possibilidades de trabalhar a ludicidade na alfabetização das crianças no ensino remoto

Dentre os desafios de trabalhar a ludicidade na alfabetização durante o ensino remoto destacam-se alguns entraves como: dificuldade de mediar o ensino por meio de recursos tecnológicos como dispositivos móveis, computador, redes sociais (WhatsApp), produção de vídeos e internet. A produção e compartilhamento de vídeos envolvendo atividades lúdicas e tarefas foi uma das principais dificuldades apontadas pelas docentes no ensino remoto.

A dificuldade foi gravar os vídeos para as aulas [...]. No início, para gravar esses vídeos foi bem complicado. Agora, não! Já gravo de primeira. Ah, também tive que enfrentar a timidez, não estava acostumada com esse tipo de trabalho [...]. A ludicidade não é somente jogos, a música também é muito importante, porque ela liberta o eu interior. Até, nós, adultos, quando ouvimos uma música que gostamos cantamos, brincamos e nos divertimos. Como eu amo dançar, também aprendi a cantar para alfabetizar [...]. Por meio da música as crianças desenvolvem a leitura, a escrita, a autonomia, perdem o medo, a timidez (Professora Suely).

Você está diante de uma câmera [...], a produção de vídeo. Outra dificuldade era o acesso à internet. Às vezes nós conseguíamos, às vezes não. Você programava as atividades, mas não conseguia executar devido a problemas com a internet. No início, passava bastante vídeos, mas precisei diminuir, pois percebi que os alunos deixaram de participar, devido não possuir um pacote de internet com limite suficiente para baixá-los [...]. O ensino remoto foi exaustivo, ficava o dia e às vezes parte da noite recebendo atividades das crianças, porque muitos pais somente poderiam encaminhar as atividades quando chegavam do trabalho [...]. A escola cobrava, os pais cobravam, tinha que dar conta de devolver as atividades corrigidas [...]. Ainda estou com sequelas: dores nas mãos, dores no pescoço. Tudo isso em decorrência do trabalho que foi muito exaustivo (Professora Maristela).

Como já mencionado anteriormente, uma das dificuldades enfrentadas pelas professoras foi a gravação de vídeos contendo os conteúdos das aulas, visto que o uso de câmeras na produção de vídeos não era algo comum no cotidiano escolar. Somente com a pandemia houve a necessidade de transformá-los em ferramentas metodológicas. Para Moura (2021), o grande desafio dos docentes, vai além da utilização de recursos tecnológicos, é seguir os princípios que

evidenciam a construção do conhecimento, uma aprendizagem significativa, interdisciplinar e inclusiva.

A professora Suely, embora tivesse que vencer a timidez e precisar desenvolver a habilidade de gravar suas aulas, não mediu esforços para planejar e produzir aulas baseadas na ludicidade, utilizando a música. É possível perceber o quanto a professora reconhece o valor pedagógico da música em suas aulas quando diz: *“como eu amo dançar, também aprendi a cantar para alfabetizar [...] Por meio da música as crianças desenvolvem a leitura, a escrita, a autonomia, perdem o medo, a timidez”*.

O anseio de ensinar e fornecer subsídios à criança no intuito de garantir sua autonomia e desenvolver as habilidades de leitura e escrita por meio da música demonstra que esta educadora leva consigo a importância e o valor educacional que o lúdico tem no processo didático. Assim, “[...] através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo mais criativo e pessoal” (BACELAR, 2009, p. 26).

A falta de uma boa conectividade e o acesso à internet também foi uma dificuldade indicada pela professora Maristela nas aulas remotas pois, por diversas vezes, impediam que as aulas acontecessem de acordo com o planejado. Sobre esta questão, Moura (2021) enfatiza que o ensino remoto é um novo momento construído pelas ferramentas tecnológicas, além de materiais didáticos e o constante diálogo com a família e o aluno. Para tanto, entre os novos caminhos trilhados pela comunidade escolar, um deles se apresentou bastante delicado, visto que a maioria dos alunos e professores não tem acesso a internet de qualidade, nem a equipamentos eletrônicos, dificultando assim, o vínculo de interação e aprendizagem contínua.

A professora Maristela toca numa questão extremamente delicada, o adoecimento de muitos professores causado pelo ensino remoto, pois além das consequências ocasionadas pela pandemia da COVID-19 na vida das pessoas, tiveram que enfrentar um novo formato de ensino, que exigiu deles o desenvolvimento de novas habilidades e aprendizagens. A fala da professora evidencia essa questão: *“[...] o ensino remoto foi exaustivo [...]. A escola cobrava, os pais cobravam [...] Ainda estou com sequelas: dores nas mãos, dores no pescoço*. Essa afirmação reflete as dificuldades com o ensino remoto, denunciando “o descaso das autoridades responsáveis pela Educação e revelando a preocupação dos professores em garantir condições de aprendizagem aos estudantes, ao mesmo tempo que seus lares se converteram em locais de trabalho” (FARIAS; SILVA, 2021, p. 17).

No âmbito de reinventar ações pedagógicas que possam ser mais eficientes e que contemplem as necessidades educativas durante o período da pandemia, a ludicidade

demonstrou ser um recurso fundamental no processo de alfabetização. Assim, pode-se considerar que o lúdico fornece uma gama de alternativas que podem auxiliar no desenvolvimento da criança. A professora alfabetizadora Suely diz que “[...] *as possibilidades do trabalho com a ludicidade são muitas. Tem os jogos, mas, optei pela música. Porque quando a música chega, ela contagia a família*”.

Neste sentido, a ludicidade no contexto do processo de alfabetização tem buscado dar à criança uma aprendizagem significativa, com práticas mais dinâmicas e prazerosas, deixando-a livre para constituir sua percepção de mundo e de sujeito. É uma estratégia construtiva para o ensino e imprescindível para o cotidiano escolar, pois dentre seus diversos recursos, os jogos e as brincadeiras são elementos fundamentais na sua vivência, tanto na escola, quanto no contexto familiar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao refletir sobre como a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 1º ano de uma escola pública do município de Parintins durante o ensino remoto, identificou-se a necessidade de oferecer meios favoráveis ao seu desenvolvimento de forma lúdica, sendo que, a escola atua como um dos locais de acesso à cultura escrita circulante na sociedade. Sabemos também que os desafios não acabaram, pelo contrário, as mudanças ocorrem na sociedade frequentemente, tanto na cultura, como no ambiente, e entre outros. E a partir do ano de 2020 trouxe um novo e difícil obstáculo, que é a pandemia da Covid-19, na qual os professores, alunos e toda comunidade escolar tiveram que se adequar a este novo contexto.

A realização do levantamento bibliográfico sobre o Ensino Remoto em tempos de pandemia, assim como a respeito da ludicidade enquanto estratégia metodológica para a alfabetização das crianças nas aulas remotas, mostrou que as concepções sobre a forma como as crianças se alfabetizam sofreram profundas mudanças nas últimas décadas. Essas concepções consideravam que as crianças deveriam esperar até a idade escolar para serem ensinadas a ler e escrever. O contexto escolar era o único responsável por alfabetizar por meio de atividades de natureza perceptual ou de uma única relação grafema-fonema. No entanto, ao longo dos anos, buscou-se criar novas e melhores condições para que as crianças continuem desenvolvendo suas ideias sobre a linguagem escrita, proporcionando um ambiente rico e diversificado em materiais de leitura e escrita, ações e atividades lúdicas, fator considerável no contexto pandêmico.

No contexto do ensino remoto, a alfabetização inicial e formal de crianças não foi uma tarefa fácil e suscita grande polêmica no mundo da educação em geral e na Educação Infantil

em particular. Só o fato de ingressar nas aulas virtuais fez com que as crianças e professores enfrentassem inúmeros desafios que podem afetar seu processo de alfabetização.

Por fim, a análise de como a ludicidade enquanto estratégia metodológica pode contribuir para a alfabetização das crianças do 1º ano do ensino fundamental no ensino remoto, pode oferecer soluções para as muitas dificuldades que professores, alunos e famílias encontram no importante trabalho que envolve a descoberta do extraordinário mundo da alfabetização infantil, que, com a pandemia foi agravado.

Apesar disso, os alunos parintinenses passam por diversas dificuldades, como por exemplo, escassez de acesso à internet, falta de celular disponível para o momento de estudo (visto que muitas famílias possuem apenas 1 celular em casa), falta de conhecimento por parte dos pais no manuseio do aplicativo WhatsApp (baixar e salvar imagem, documentos etc), retorno escasso de atividades, baixa participação de interação por parte dos pais pelos motivos citados acima e não ter como avaliar a aprendizagem de forma satisfatória dos alunos.

Ainda haverá muitas discussões acerca dessa problemática que é recente, além disso, deve ser efetuada uma análise crítica para manter o bem estar de toda comunidade escolar, para que seja garantindo o direito das crianças à educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Beatriz Oliveira. **A importância da ludicidade no processo de alfabetização**. 2019. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano, Campus Morrinhos, Goiás, 2019.

ARAÚJO, Sônia Maria Gomes. A contribuição da música no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. **Avanços & Olhares**, n.7, 2017. Disponível em: <https://revista.institutoiesa.com/wp-content/uploads/2021/07/artigo-4-7.pdf>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Educação Remota Emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de COVID-19. **Em Rede**, v. 7, n. 1, p. 257- 275, 2020. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira de. **Fundamentos da metodologia científica**. 3 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

BENIGNO, Ana Paula Aquino; JUNIOR, Wilmo Ernesto Francisco. Produção de vídeos digitais amadores por estudantes: uma atividade lúdica com potencial à aprendizagem. **Atas do IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – IX ENPEC**, Águas de Lindóia, SP, 2013. Disponível em:

http://abrapecnet.org.br/atas_enpec/ixenpec/atas/resumos/R0377-1.pdf. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

BRASIL. **Decreto Nº 9.057, de 25 de maio de 2017**. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/planalto/pt-br>. Acessado em: 01 de outubro de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **CNE aprova diretrizes para escolas durante a pandemia**. Terça-feira, 28 de abril de 2020, 17h57. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/busca-geral/12-noticias/acoes-programas-e-projetos-637152388/89051-cne-aprova-diretrizes-para-escolas-durante-a-pandemia>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio a gestão Educacional. **Pacto Nacional da alfabetização na idade Certa: Vamos Brincar de reinventar Histórias: unidade 04/Ministério da Educação-Brasília: MEC: SEB, 2012.**

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, vol.1, n.4, 2004. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacao-infantil.pdf>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v.7, n.1, 2013. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/24601/1/2018_LurdesdeAbreudosSantos_tcc.pdf. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

FARIAS, Ricardo Chaves de; SILVA, Denise Mota Pereira da. Ensino remoto emergencial: virtualização da vida e o trabalho docente precarizado. **Geografares**, 2021. Disponível em: <https://journals.openedition.org/geografares/1838#text>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

FERREIRA, Lucimar Gracia; FERREIRA, Lúcia Gracia; ZEN, Giovana Cristina. Alfabetização em tempos de pandemia: perspectivas para o ensino da língua materna. **Fólio: Revista de Letras**, v.12, nº2, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/folio/article/view/7453>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

HUMMES, Júlia Maria. Por que é importante o ensino de música? Considerações sobre as funções da música na sociedade e na escola. **Revista da ABEM – Associação Brasileira de Educação Musical**. Porto Alegre, v. 11, n. 11, p. 17-25, set. 2004. Disponível em: <http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/343>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo e a educação**. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KRACIESKI, Nair Maria Jasper; ESTRADA, Adrian Alvarez. Participação dos pais na vida escolar dos filhos. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, v.1, 2012. Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_unioeste_gestao_artigo_nair_maria_jasper.pdf. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MACHADO, Yzynyia Silva Rezende. **Estratégias de ensino remoto e o letramento digital na alfabetização de crianças**. 2020. 175f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

MODESTO, Monica Cristina; RÚBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v.5, nº1, 2014. Disponível em: http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. **Revista UFG (UFG)**, v.20, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

MORO, Leticia Gonçalves Borin; CARLESSO, Janaína Pereira Preto. Aplicação de uma sequência didática lúdica e interdisciplinar no desempenho escolar de alunos com dificuldades e distúrbios de aprendizagem. **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**, n.9, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/32915/22678>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo e a educação**. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Recife: Ed. Bagaço, 2012.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygostky: aprendizado e desenvolvimento. Um processo sócio histórico**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PAULA, Ellen Prado Bueno de; SOUZA, Maria de Fátima Proença. A contribuição dos jogos no processo de alfabetização. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT**, Ano VIII. v 15, n 2, novembro, 2019. Disponível em: http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/KB86KBIPNUBV6aU_2020-6-18-21-1-56.pdf. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RABELLO, Maria Eduarda. Ensino remoto emergencial na rede pública traz muitos desafios. **Desafios da educação**, 2020. Disponível: <https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/coronavirus-ensino->

remoto/#:~:text=%E2%80%9CO%20ensino%20remoto%20praticado%20atualmente, uma%20educa%C3%A7%C3%A3o%20mediada%20pela%20tecnologia.&text=Para%20Costa%2C%20a%20educa%C3%A7%C3%A3o%20a,e%20atividades%20s%C3%ADncronas%20e%20ass%C3%ADncronas>. Acesso em: 01 de out. de 2021.

SCHEFFER, Amanda Silva; VOLPATO, Gildo. Os jogos e as brincadeiras no processo de alfabetização: um estudo sobre a percepção de professoras dos anos iniciais. **Saberes Pedagógicos**, v.5, n.2, 2021. Disponível em: <http://periodicos.unesc.net/pedag/article/view/6809>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. Unidade 2: A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009, p. 31 – 42.

SOUZA, Kessylen Carvalho Cardoso Lopes de; ALMEIDA, Luciana da Silva; LUQUETTI, Eliana Crispim França. “De repente, professor digital”: percepções de professores alfabetizadores sobre o ensino remoto. **Revista Philologus**, v.26, nº78, 2020. Disponível em: <https://www.revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/323>. Acessado em: 03 de novembro de 2021.

SPOHR, Gabriela Fátima. **A música na educação infantil: linguagem, ludicidade e conhecimento**. 2016. 29 f. Monografia (Licenciatura Plena em Pedagogia) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Santa Rosa, Rio Grande do Sul, 2016.

TRIVINOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo, 1988.