

LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE DE ESTRATÉGIA EDUCATIVA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

LUDICITY AS A POSSIBILITY OF EDUCATIONAL STRATEGY IN THE LEARNING PROCESS IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY EDUCATION I

Bernadeth Barbosa Nery¹

Resumo: Este artigo trata de mostrar os conflitos de convivência, interação e sociabilidade foram muito acentuadas com o retorno às aulas presenciais no espaço físico da escola após o período mais grave da pandemia no ano de 2022. Atrelado a essa situação os docentes observaram um aumento do déficit de aprendizagem durante o período que os estudantes estavam tendo aulas em casa via de ensino remoto. Esse tema é candente nos dias atuais. Assim, o objetivo geral do trabalho é mostrar como a ludicidade pode mobilizar estratégias educativas de bem-estar para diminuir os conflitos de convivência e potencializar os processos de aprendizagens em relação ao retorno às aulas presenciais na escola em tempos pandêmicos entre estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. A metodologia empregada usa do método bibliográfico e abordagem qualitativa (MINAYO, 2001) recorrendo as publicações, reportagens informativas e comunicativas e artigos provenientes da internet que debatem sobre os conflitos escolares na volta às aulas presenciais após o período mais crítico da pandemia. A reflexão e o debate resultante do estudo propõe estratégias pedagógicas conformadas na ludicidade para compor junto a outras estratégias a reconstrução de horizontes educativos novos que auxiliem no desenvolvimento de inovação educacional na contemporaneidade. Assim, a apresentação

¹ Licenciatura em Geografia - Universidade Federal de Roraima - UFRR(1999). Pós-Graduação Lato Sensu em PSICOPEDAGOGIA - CENTRO UNIVERSITÁRIO FAVENI - UNIFAVENI (2023). Mestre em Educação - Universidade Evangélica do Paraguai - UEP/PY (2022)

breve contextualização dos acontecimentos se faz necessário para demonstrar um pouco do cenário em tempos de uma pandemia, especificamente, conflitos escolares mais debatidos pelos docentes nas publicações na internet, a fase escolar escolhida é os anos iniciais do Ensino Fundamental I. Em suma, desenvolver outras formas de inserir a ludicidade propomos as brincadeiras estruturas dentro desse novo processo educativo.

Palavras chaves: Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ludicidade. Tempo Pandêmico.

Abstract: This article aims to show that conflicts of coexistence, interaction and sociability were very accentuated with the return to face-to-face classes in the physical space of the school after the most serious period of the pandemic in 2022. Linked to this situation, teachers observed an increase of the learning deficit during the period that students were taking classes at home via remote learning. This topic is burning nowadays. Thus, the general objective of the work is to show how playfulness can mobilize educational well-being strategies to reduce coexistence conflicts and enhance learning processes in relation to the return to face-to-face classes at school in pandemic times among students in the initial years of Fundamental Teaching I. The methodology used uses the bibliographical method and qualitative approach (MINAYO, 2001) using publications, informational and communicative reports and articles from the internet that debate school conflicts in the return to face-to-face classes after the most critical period of the pandemic. The reflection and debate resulting from the study proposes pedagogical strategies based on playfulness to combine with other strategies the reconstruction of new educational horizons that help in the development of educational innovation in contemporary times. Therefore, a brief contextualization of the events is necessary to demonstrate a little of the scenario in times of a pandemic, specifically, school conflicts most debated by teachers in internet publications, the school phase chosen is the initial years of Elementary School I. In short, develop other ways of inserting playfulness and we propose play structures within this new educational process.

Keywords: Early Years of Elementary School. Playfulness. Pandemic Time.

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta reflexões que podem contribuir na reflexão após o advento da retrição que o isolamento social foi requerido, devido ao tempo pandêmico que assolou o mundo todo. Depois, dos momentos mais críticos, as escolas foram acolhendo os estudantes gradualmente, e com o retorno dos estudantes nas aulas presenciais no âmbito da escola. E com o retorno aos espaços físicos das escolas os docentes e a gestão da escola perceberam um aumento nos conflitos de convivência, interação e socialização dos estudantes, assim como um aumento no déficit do processo de aprendizagem. Com essas situações educacionais postas, fazemos neste estudo uma proposição de incorporar a ludicidade como possibilidade de estratégia educativa no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, especialmente, porém de uma forma inovadora da que se vinha tralhando antes da pandemia (Covid-19).

Esse assunto se revela candente nos dias atuais porque os anos iniciais do Ensino Fundamental, particularmente na volta das aulas presenciais após o tempo pandêmico de medidas mais rigorosas de medidas de afastamento social.

Assim, a problemática deste artigo é compreender como o retorno as aulas presenciais no espaço de convivência com socioafetividade nas escolas, percebe-se que houve um aumento de conflitos de convivência escolar e de déficit de aprendizagens com, especificamente, neste trabalho sobre os estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. As causas para essas circunstâncias ainda carecem de estudos mais aprofundados.

Porém, aqui, neste artigo, apontaremos por meio de reportagens algumas pistas que os professores e a escola como desafios postos, e a busca pela reconfiguração de um espaço educativo dialógico que contribua para que as crianças se reconectem-se com uma convivência saudável e asertiva, como uma das hipóteses que podem ser apresenta ao contexto apresentado aqui. Assim o tema versa

sobre assumir como a possibilidade de atividades lúdicas próprias para a fase e modalidade dos anos iniciais do ensino fundamental para possibilitar auxílio dessa estratégia que contribua para que as crianças se reconectem-se com complexas relações sócio-afetivas-pedagógicas-comunocacionais, etc. Todavia, que essas estratégias possam estar alinhadas com novas leituras de mundo diversas e da contemporaneidade.

Assim, o objetivo geral do artigo é mostrar como a ludicidade pode mobilizar estratégias educativas de bem-estar para diminuir os conflitos de convivência e potencializar os processos de aprendizagens em relação ao retorno às aulas presenciais na escola em tempos pandêmicos entre estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Decorrentes destes os objetivos específicos são: a) Levantar publicações de artigos, reportagens informativas e comunicacionais na internet que discorrem sobre o assunto abordado; b) identificar quais os conflitos que foram mais acentuados e que se apresentaram após o retorno presencial às aulas em tempo pandêmico no espaço físico da escola e, c) apontar algumas alternativas de como as estratégias lúdicas podem diminuir esses conflitos diversos na convivência, interação e sociabilidade entre os próprios estudantes e também favorecer espaços inovador promotor de bem-estar no processo de aprendizagem conforto o cotidiano da escola.

Pois, a ludicidade como estratégia educativa no momento atual se mostra um tema de suma importância, visto que brincar é inerente da criança, pois a criança não brinca só por brincar, toda brincadeira tem um sentido para ela e brincando com certeza ela aprende. Se a criança recebe uma boa educação obviamente será bem sucedida e vai servir de apoio à sua criatividade e ao seu comportamento produtivo quando adulto, nesse contexto a escola é a influência mais poderosa para o desenvolvimento da personalidade e do caráter do cidadão e principalmente como se portar diante de determinadas situações inclusive em relação à ludicidade.

A relevância deste trabalho acadêmico se radica na identificação de sua importância no atual tempo vivenciado na nossa sociedade no tempo da pandemia que assolou o mundo. Com isso, lógicas outras de repensar a educação no espaço acadêmico pode invocar e ecoar manifestações positivas de novas estratégias educativas como a ludicidade para evidenciar as problemáticas e suas possíveis

soluções para este novo contexto relacionado a essa circunstância sanitária e de saúde. Para a comunidade científica que se debruça sobre essa temática apresentar possibilidades reflexão sobre o tema da ludicidade como estratégia que pode contribuir para a diminuição de conflitos de convivência, desta maneira, possa convidar e incentivar os envolvidos da área de conhecimento da educação a desenvolverem procedimentos de novas formas de concepção e prática com abordagem que colaborem para a qualificação do fazer educativo e seus desdobramentos.

A metodologia usada para este trabalho está inserida na perspectiva um estudo de cunho bibliográfico. Com isso, concordamos com Minayo (1994, p.23) onde a autora afirma que afirma “uma atitude e uma prática teórica de constante busca que define um processo intrinsecamente inacabado e permanente”, que conduz a um entendimento de uma experiência de olhar aproximações sucessivas da realidade, sendo que esta apresenta “uma carga histórica” e as reflexões diante à realidade que apresenta. Nesse sentido, a abordagem bibliográfica se associa a pesquisa qualitativa (MINAYO, 2001, p.23).

Para isso, procuramos abordar, especificamente os subsídios das publicações, repórteres informacionais e comunicativas e artigos provenientes da internet que debatem e refletem sobre os conflitos escolares na volta às aulas presenciais após o período mais crítico da pandemia, e, nessas circunstâncias, como a ludicidade pode compor junto a outras estratégias a reconstrução de horizontes educativos novos busca por soluções a temática proposta. As fontes comunicacionais coletadas na internet como a plataforma google está cada vez mais esta sendo amplamente consultada para pesquisas variadas. Conforme a linha de pensamento de Eisenstein e Bestefenon (2011) dizem que no mundo atual transpôs obstáculos de lugares e contextos de vivências de feição culturais, aproximando, em certa medida, questões sociais e possibilidades de aumento por tecnologias na educação e em outros aspectos (EISENSTEIN E BESTEFENON, 2011). Com tais características, a metodologia adotada rastreia exposição de exemplos, explicações, e procedimentos pesquisados na internet sobre o assunto em questão, apesar que ainda sejam incipientes, observa-se a impotência em revelar o contexto estudado se apresentou e apresenta no espaço escolar e que reflete na aprendizagem dos estudantes.

O primeiro tópico versa sobre uma breve contextualização dos acontecimentos de um cenário em tempos de uma pandemia que assolou o mundo e, disso, decorreu o fechamento das escolas por motivo de prevenção e cuidado da saúde e sanitário, e, devido a esses fatos as escolas também foram fechadas por um período considerável.

O tópico 2 trata de mostrar alguns conflitos escolares, especificamente, nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, com o retorno das aulas presenciais foram e estão sendo ocasionados após esse período de isolamento social após a crise mais grave do tempo pandêmico.

E, por fim, o tópico 3 busca mostrar que a ludicidade pode se apresentar como uma estratégia educativa para possivelmente contribuir na diminuição dos conflitos escolares apresentados.

Também no artigo está presente a conclusão e as referências usadas para fundamentar este trabalho.

DESENVOLVIMENTO

Este trabalho como mencionado se ancora na pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, particularmente, selecionando as leituras de artigos via internet como instrumento de coleta de dados.

A volta às aulas presenciais nos espaços das em tempos de pandemia

O contexto do qual estamos tratando de refletir aqui neste trabalho está implicado nas consequências decorrentes da pandemia que precedeu diretamente a aflição nos espaços escolares, assim como, na sociedade mundial como um todo. Em um primeiro momento mais grave do tempo pandêmico removeu os estudantes das aulas presenciais.

Isso se deu devido ao atendimento atender aos norteamtos de isolamento social de biosegurança sanitária e de saúde da Covid-19. Para termos uma breve ideia no que inicialmente se passou

findo especificamente do espaço físico das escolas, durante a época crítica da pandemia para refrear a disseminação do vírus, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), cogita que no final do primeiro trimestre de 2020, 186 países ou localidades interditaram o acesso aos espaços das escolas, total ou parcialmente, para da Covid-19, atingindo cerca de 70% dos alunos. A restrição aos espaços, em medidas ainda não mensuradas seu impacto, alterou a maneira de ofertar as aulas, e isso afetou o planejamento escolar, desse modo, também está em alguns estudiosos da área educacional interrogando em que medida franqueou a trajetória dos aprendizados dos estudantes (UNESCO, 2020).

Com esse contexto, no Brasil, crianças, aqui especificamente falando do ensino fundamental I dos anos iniciais passaram a ter aulas via ensino remoto em plataformas digitais com as ferramentas da Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs), essa forma foi sendo implementada de maneira gradual, inicialmente com essas circunstâncias inesperadas e temerárias referente à saúde, os movimentos para encontrar a forma foi sendo lentamente de tentativas porque as ferramentas das TICs ainda eram embrionárias no âmbito educacional, entretanto, muitos docentes e estudantes não dispunham de equipamentos para essa ação e nem mesmo uma formação para tal, esse foi mais um desafio a ser enfrentado.

De acordo com os autores Porto e Lima Pereira (2020, p. 285), as consequências de suspender as aulas presenciais e reformular a maneira de continuar as aulas em plataformas digitais foram para que “[...] a defesa pela manutenção do currículo escolar para evitar que estudantes ‘perdessem o ano’ (PORTO E LIMA PEREIRA, 2020).” Outra observação importante, assinalaram Santana (2020), que afirmaram “[...] em um contexto educacional que já enfrenta desafios importantes em função das transformações sociais que o mundo vivencia, ganha novas provocações em razão do cenário pandêmico” (SANTANA E SALES, 2020).

Com isso posto, quando a sociedade se sentiu mais segura com as medidas de biosegurança e saúde implantadas no Brasil, as aulas no espaço físico escolar foram voltando aos poucos. E, com essa volta também vieram consequências como os conflitos de convivência, e, a aprendizagem que já

estava comprometida pelo cenário apresentado foi mais uma vez afetada pela nova reconfiguração de interação escolar.

Os conflitos na escola após a volta às aulas presenciais

Ainda em meio à pandemia atual com supressão de casos críticos diminuídos drasticamente, a abertura das escolas gradativamente, evidenciou nas socializações dos estudantes conflitos na convivência escolar dos estudantes que preocuparam os docentes e a comunidade escolar e o desempenho da aprendizagem que potencialmente apresentavam níveis preocupantes. Esses dados foram sendo mostrados, principalmente, por publicações informativas e artigos escritos que demonstravam e refletiam o momento do retorno dos estudantes na escola, algumas atitudes e comportamentos não saudáveis para uma boa convivência na escola e, conseqüentemente, que afetaria a aprendizagem foram observados. Todavia, aqui vamos mencionar alguns conflitos para se ter uma breve ideia do que aconteceu, especialmente, no primeiro semestre deste ano. Isso porque ainda permanece uma lacuna de como enfrentar esses desafios na atualidade.

Possivelmente conflitos desses foram trazidos da convivência de casa, muito deles devido ao cenário de apreensão da pandemia nos dias que se conformaram com mais severidade. Nisso, talvez, a afetividade tenha sofrido um abalo que ainda não temos dimensão de sua estatura na vida desses estudantes. E a socialização, interação e convivência foram afetadas drasticamente no espaço físico escolar. Por essa razão, faz necessário, por parte da equipe da escola, encontrar formas de amenizar paulatinamente esses efeitos para transformá-las na escola uma ambiência que reconfigure para uma afetividade positiva e de aprendizados múltiplos.

Alguns conflitos se apresentaram como fenômenos não tão evidentes antes da pandemia como o asseveramento, principalmente, da saúde mental dos estudantes como agressividade vivífera, ansiedade como um transtorno neurológico, depressão e suas consequências para as crianças e para outras pessoas, bullying, entre outros.

O jornalista Ruam Oliveira, em 26 de abril de 2022, no site chamado ‘Porvir’ publicou em um artigo intitulado “crianças estão voltando para a uma escola despreparadas para recebê-las”. Nessa publicação ela entrevistou o pediatra e professor Daniel Becker e ele explica,

As crianças estão voltando de dois anos em situação de estresse profundo para uma escola que está despreparada para recebê-las. Estão vindo de famílias que ainda estão muito estressadas, onde muitas vezes esse mal estar não é reconhecido. Esse sofrimento, que está por trás dos sintomas e dos comportamentos atípicos, não é reconhecido e a criança ou adolescente acaba sendo castigada, apanhando, sendo objeto de gritos e broncas que são exatamente o que elas não precisam agora. Não há escuta, acolhimento para essas emoções (Becker, 2022, sp apud Oliveira, 2022).

Oliveira (2022 s/p) ainda expôs outras situações alarmantes nas do Estado de São Paulo ela aponta,

De acordo com dados da Secretaria Estadual de Educação de São Paulo, apenas nos dois primeiros meses de aula de 2022 foram registrados mais de 4 mil casos de agressão física nas escolas estaduais. Isso representa um aumento de 48,5% se comparado com o mesmo período de 2019. Casos de bullying, por exemplo, quase dobraram no período de dois anos. Em 2019 foram registradas 202 ocorrências; 359 apontadas em 2022 (Oliveira, 2022, s/p).

Evidentemente que em cada escola do país o cenário muda, ainda não temos dados concretos se essas mudanças pioraram ou melhoraram. Mas, o que podemos ler como pistas de conversas informais ou mesmo na internet em vários sites que aqui não vamos mostrar por conta do pouco espaço para o debate, é que podemos assinalar que na esmagadora maioria das escolas os problemas de convivência com afetividade relamente foram afetados extremamente para o desafio de reconfiguração de aprender novas formas de sociabilidade nesse novo cenário da volta as aulas presenciais no espaço físico da escola devido o enfrentamento da pandemia e seus procedimentos de para conter o avanço da COVID-19.

Ludicidade: uma possibilidade de estratégia educativa para contribuir na diminuição dos conflitos escolares após o retorno as aulas presenciais no espaço da escola.

Assim, neste trabalho aponta-se algumas possibilidades de refletir as potencialmente da ludicidade uma das estratégias dentro de distintos momentos afazes educativo na escola, pois essa pode ser uma possibilidade alargada para diminuir esses desafios para tranpor e criar novas afetividades sociáveis, de interação e demelhora significativa na escola sob uma nov perspctiva, principalmente na nos anos iniciais do Ensino Fundmaenta I, visto que a ludicidade estão presente em rodas as etapas da nossa vida de distintas maneiras, e na escola não é diferente.

Assim, começamos pelo entendimento do que é lucidicidade em espaços escolares. Começamos com o que preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) defende a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da criança, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças (Brasil, 2017).

A Base Nacional Comum Curricular (2017) ainda afirma que quando faz referências citadas sobre as atividades lúdicas no Ensino Fundamental nos anos iniciais, apontando sua importância através das experiências vivenciadas na Educação Infantil: Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BRASIL, 2017, s/p).

Desse modo, a releância da educação lúdica como defende Almeida (2008) contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimentopermanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Piccinin (2012) argumenta que [...] a base para as aprendizagens humanas está na primeira infância. Entre o primeiro e o terceiro ano de idade a qualidade de vida de uma criança tem muita influência em seu desenvolvimento futuro e ainda pode ser determinante em relação às contribuições que, quando adulta, oferecerá à sociedade” (PICCININ, 2012).

Na linha de pensamento parecida com Piccini o Malaquias (2012) diz que o impulso de brincar é naturalmente característica da criança. É válida, no entanto, que essa vontade seja articulada com a aprendizagem, assim se torna prazerosa, ampla e intensa. Caso esta fase ainda inclua suporte para os demais desenvolvimentos, como habilidades motoras, adaptativas, crescimento cognitivo, aspectos sócioemocionais e afetivo, desenvolvimento da linguagem, as relações sociais e a vida escolar da criança serão bem-sucedidas e fortalecidas (PICCININ, 2013, P. 38).

Elementos lúdicos são facilitadores na aprendizagem das crianças desenvolvendo suas habilidades de forma prazerosa por meio de várias estratégias educativas . Dewey, no final do século XIX e meados do XX, desacreditaram das atividades abstratas e reforçou as formas de ocupação ativa. De acordo com essa concepção a educação exige novas formas de organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesse da criança, valorizando o lúdico. Para o autor, o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao seu interesse.

Uma estratégia educativa lúdica que destacamos neste trabalho que pode ajudar a diminuir os conflitos de convivência interação e sociabilidade é a brincadeira nos diversos processos educativos.

A brincadeira para a criança na escola não é só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas: brincar é sua língua secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (FERREIRA; MISSE; BONADIO; 2004).

Assim, podemos entender que a brincadeira é utilizada quando se fala das relações sociais, como diminuir os conflitos de convivência, interação de sociabilidade, assim, designando alguma inovação de diversas atividades no âmbito da escola, também com o objetivo de aprender se divertindo.

Essas brincadeiras são estruturadas para atingir os objetivos propostos como estimular a imaginação, a leitura, a escrita, a criatividade, a responsabilidade, a disciplina educativa, entre outros valores e habilidades que as ajudarão a exercer plenamente sua cidadania em sua vida e favorecendo o seu convívio saudável na sociedade.

Dessa forma, o brincar apresenta diversas adições que podem facilitar também o processo de aprendizagem, pois tem grande relevância na construção do conhecimento, além de permitir ao educador através de observações do brincar o nível de desenvolvimento das crianças, suas necessidades e sua forma de organização, com o intuito de planejar ações pedagógicas.

Nesta perspectiva a brincadeira é considerada como mecanismo de compreensão pelas crianças do seu próprio mundo e do mundo ao seu redor, sobretudo, articulando os conhecimentos prévios e os escolares para ajuda nesse desenvolvimento, a relação de compartilhar as experiências e cultura de cada um proporcionar uma atmosfera muito favorável com ações com outros significados de desenvolvimento cada vez mais avolumado de bem-estar na escola.

As estratégias lúdicas podem ser trabalhadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental I como elaborar um projeto interdisciplinar pelos docentes que compartilham temas de suas disciplinas para serem trabalhadas em ações educativas que levem em conta as concepções de brincadeiras inovadoras. Por exemplo, com o aparelho celular gravar o retorno às aulas no espaço físico da escola, fazendo entrevista da percepção e interpretação que cada estudante tiver sobre a permanência em casa, como eles lidaram com o ensino remoto, seus desafios, sua rotina escolar, suas emoções, etc. E, de volta ao cotidiano da escola qual a percepção de cada um. Após, todas as entrevistas realizadas, de certa forma e conforme a fase que o estudante estuda, podem se envolver em criar o cenário – ou a fotografia do documentário – com desenhos, colagens de figuras que representam seus sentimentos, etc. Depois, a criação conjunta entra no processo de edição, e apresentar como documentário da escola. E, contar com a ajuda dos docentes envolvidos e de outros profissionais da área filmográfica. Assim, todos convivem desde a elaboração do projeto até sua execução, e nesse processo a aprendizagem também se faz presente.

Outro aspecto importante por parte dos docentes é a questão da avaliação dos estudantes implicados, uma avaliação formativa que é contínua de possa observar a atitude, o comportamento e o aprendizado de cada dentro do desenvolvimento e envolvimento das crianças nas atividades propostas de educação lúdica.

E nessas circunstâncias estabelecida pelo docente, é importante também se atentar para a concepção clara da sua função de cuidar da criança em um ambiente escolar, pois esse cuidar não significa privar os educandos de serem sujeitos das suas próprias experiências, mas permitir aos educandos a oportunidade de vivenciarem novas experiências.

Destaca-se que a importância do cuidar no espaço escolar aborda a necessidade do comprometimento de quem cuida que neste caso é o docente, e também se atentar para a necessidade que os docentes percebam a diferença entre mediar o brincar com liberdade e objetivo educativo das atividades, e o brincar com liberdade e sem objetivo, apenas como um passatempo, não é essa proposta que defendemos aqui neste trabalho.

CONCLUSÃO

Este artigo tratou de mostrar que os conflitos de convivência, interação e sociabilidade foi muito acentuado com o retorno às aulas presenciais no espaço físico da escola. E com isso, também os docentes percebam um maior déficit de aprendizagem durante o período que eles estavam tendo aulas de ensino remoto.

Assim, procuramos mostrar com base nas publicações, reportagens informacionais e comunicacionais e artigos na internet, porque ainda não temos dados solidificados suficientes para embasar com mais profundidade o assunto debatido aqui, que a maneira de dirimir essas questões é buscar que é buscar novas maneiras de prática de ensino centre no bem-estar e na aprendizagem dos estudantes do dos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Nessa perspectiva, apresentamos a educação lúdica como estratégia educativa que auxiliaria

esse processo do atual momento de desafios passam as escolas, pois consideramos que essa estratégia possa ter ressonância aos interesses e necessidades da criança nessa fase de escolarização..

Percebemos pelas reflexões postas que a importância das atividades lúdicas, pode descortinar novos horizontes relevantes e inovadores para o desenvolvimento integral da criança, pois para ela brincar está no viver de toda a criança até sua adultez.

Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades; é, antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e socioafetiva que são desenvolvidas na escola numa ambiência de bem-estar para favorecer e facilitar a função da escola com os estudantes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. (2008). Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. Loyola. 2008, pp. 296, Disponível em: <file:///C:/Users/Lucilene/Desktop/Tese%20Bernadeth%20Boa%20Vista/Artigo%20Especializa%C3%A7%C3%A3o%202022/20599-Article-250825-1-10-20210927.pdf>. Acesso 23 de out. De 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

EISENSTEIN, Evelyn, BESTEFENON Susana B. Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto. Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, pp. 42-52, 2011. Disponível em . Acesso em 14 de Maio de 2013.

FERREIRA; Carolina; MISSE; Cristina; BONADIO; Sueli. Brincar na educação infantil é coisa séria. Akrópolis, Umuarãma, V. 12, N, 4 outubro/dezembro 2004.

MINAYO, M. C. Ciência, técnica e arte: o desafio da Pesquisa Social. In: _____. (Org.) Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 09-30.

OLIVEIRA, Ruam. Crianças estão voltando para a uma escola despreparadas para recebê-las., Porvir, publicação de 26 de abril de 2022, no disponível em “ <https://porvir.org/criancas-estao-voltando-para-uma-escola-despreparada-para-recebe-las/>. Acesso em: 05 de maio de 2022.

PICCININ, Priscila V. A intencionalidade do trabalho docente com as crianças de zero a três anos na perspectiva Histórico-Cultural. 2012. 76 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

PORTO, Roberta Mendonça; DE LIMA PEREIRA, Jessica Coelho. A Pandemia Do Coronavírus e os Efeitos Na Educação: Reflexões Em Curso. Revista Interinstitucional Artes de Educar, v. 6, p. 279-300, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/riae/article/view/50615/35504>. Acesso em: 23 out. 2022.

SANTANA, Camila Lima et al. Aula Em Casa: Educação, Tecnologias Digitais e Pandemia Covid-19. Interfaces Científicas-Educação, v. 10, n. 1, p. 75-92, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9181>. Acesso em: 12 de out de 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedo infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

UNESCO. COVID-19 impact on education. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/KphYGvLv mGSXhBTL5F6zfw m/?lang=p-ten.unesco.org/covid19/educationresponse> Acesso em: 2e de outubro de 202s..