ISSN: 2358-8829

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA ESTUDANTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Joana Nély Marques Bispo[1]

INTRODUÇÃO

Este artigo tem o intuito de apresentar práticas pedagógicas com o uso de tecnologias digitais em turmas de anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola pública no município de Niterói, estado do Rio de Janeiro, realizadas com muitas parcerias.

O objetivo principal é compartilhar as ações educativas que possibilitaram a coprodução de conhecimento, a leitura, a escrita, a autonomia, o trabalho em equipe, a superação de desafios, o protagonismo infantil e a divulgação de informações em textos jornalísticos criados por crianças no cotidiano escolar.

O aporte *teóricometodológico* adotado refere-se à Alves (2002 e 2008), Vygotsky (1984 e 2018), Silva e Teixeira (2020), Santos (2001, 2011 e 2014), Louro (1997, 2000 e 2008) e Geraldi (2004). Investimos em práticas educativas baseadas na ludicidade e em tecnologias digitais sob a perspectiva interacionista da educação com aulas motivadoras tendo o processo *ensinoaprendizado* permeado por sentido e significado para as crianças.

Evidenciamos como principais resultados: as produções de diferentes gêneros textuais de forma coletiva no jornal escolar e as escritas autorais em atividades com jogos pedagógicos digitais que estimularam as/os estudantes a refletirem exercendo a criticidade diante dos desafios propostos.

A coeducação tornou-se elemento essencial para motivar a interação de meninas e meninos entendendo a potencialidade integrando saberes nas aulas. Portanto, as práticas lúdicas educativas associadas às tecnologias digitais proporcionam a qualidade educacional.

[1] Pós-doutoranda em educação da UFBA/FACED. Doutora em Educação, Mestra em Educação e graduada no Curso de Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro/ Faculdade de Formação de Professores- UERJ/FFP. Gestora pública municipal pela UFF e professora da rede municipal de Niterói-SME/FME-NIT, bisjoana@gmail.com;

ISSN: 2358-8829

É importante destacar que a escrita aglutinada de conceitos no artigo possui uma questão *teóricometodológica* embasada na autora Alves (2002 e 2008) que é referência na metodologia nos/dos/com os cotidianos.

Ao recorrer às tecnologias digitais possibilita-se a promoção de saberes dentro das escolas incorporando, assim, novas formas de lecionar contextualizadas às vivências atuais, pois se utiliza nas atividades recursos didáticos.

> As tecnologias têm alterado de maneira significativa o modo como a sociedade se organiza, no sentido de que o que antes era feito sem o uso dessas tecnologias, hoje não mais é possível, incluindo atividades essenciais e não essenciais. Sendo assim, a escola não está fora desse contexto, pelo contrário. Nos últimos anos, a escola tem sido um nicho especial quando se trata da inserção de tecnologias digitais, e, principalmente, da inclusão de aplicativos incorporados ao próprio processo de ensinar. (SILVA E TEIXEIRA, 2020, p.1)

Seguindo a perspectiva de Geraldi (2004) adotamos a aula como "acontecimento", visto que, todas/os alunas/os participaram, ativamente, enquanto as/os docentes foram mediadoras/es de experiências e saberes na promoção do conhecimento.

Portanto, com esta abordagem a escolarização é embasada na interação e conforme Louro (2001, p. 61) “as marcas da escolarização se inscreviam, assim, nos corpos dos sujeitos”, ou seja, atitudes coletivas e individuais fazem cicatrizes escolares e as que propomos foram positivas com ludicidade, tendo estado de bem-estar; pois investir em momentos agradáveis ao lecionar faz parte de nossa ação pedagógica. Então, quando a/o aluna/o tem as suas ideias respeitadas e utilizadas em aulas, automaticamente, essa valorização de saber reafirma a sua autoestima.

Para Luckesi (2007, p. 17) “as atividades que têm as características de estimular a ludicidade são aquelas que, junto com o prazer e a alegria, nos ajudam a crescer, (...) a amadurecer nossas capacidades (...)”

Ao seguir esta premissa nos deparamos com o universo brincante que diversas expressões tomam forma, inclusive, com perspectiva de olhar da/o adulta/o perante o contexto infantil. Kishimoto (2011, p. 22) nos apontou essa imagem do passado da/o adulta/o na dimensão do universo brincante:

> A imagem da infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações à sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A

ISSN: 2358-8829

> infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto.

Neste contexto, encaminhamos ações que mencionam a imaginação do ser humano ao ministrar aulas para crianças, e desta forma, durante os momentos lúdicos elas demonstram a sua "leitura de mundo" (FREIRE, 1982), portanto, suas experiências são apresentadas. Em consonância temos o grande autor Vygotsky (2018, p. 24) afirmando que: "a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia."

Nesta conjuntura, o processo *ensinoaprendizado* torna-se mais significativo envolvendo diversas capacidades, sendo uma perspectiva transdisciplinar, ultrapassando os limites disciplinares. Vygotsky (1984, p. 93) indica que "o aprendizado é mais do que a aquisição de capacidade para pensar; é aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas (...)"

Ao enfatizar as práticas lúdicas educativas rompemos com paradigmas e enveredamos por caminhos humanos e sensíveis, atribuindo o contexto brincante à vida estudantil compromissados com um currículo diferenciado, enriquecido de sentidos.

Segundo, Santos (2014, p. 7):

> Ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser diferenciado dependendo dos contextos e situações, é buscar novas formas de trabalhar as informações; é ter novos paradigmas para educação; vai deixar de lado o modismo; é atribuir sentido e significado às ações educacionais; é contextualizar as brincadeiras com a vida e com um espaço no qual os alunos se inserem. Portanto, o brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivência das emoções, os processos de descoberta, curiosidade encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento.

Por isso, é essencial nos cursos de formação de professoras e professores, os estudos sobre o lúdico com o intuito de ressaltar os aspectos teóricos e práticos na formação humana. Santos (2011, p. 13) corrobora em sua obra "O lúdico na formação do educador":

> Ao entender a educação como processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade.

ISSN: 2358-8829

Nessa perspectiva, podemos mencionar ser primordial pensar sobre a concepção de identidade e deste modo "entra em cena" as temáticas de gênero e sexualidade, e para embasar essas questões com a seguinte premissa de Guacira Louro (2008, p. 18): "[...] dá-se através de inúmeras aprendizagens e práticas, insinua-se nas mais distintas situações, é apreendida de modo explícito ou dissimulado por um conjunto inesgotável de instâncias sociais e culturais". O debate de gênero está posto nas unidades escolares desde a composição de listas de estudantes em turmas e decisões de ações pedagógicas.

Ainda, nessa reflexão referenciamos Louro (2000, p. 9):

> Através de processos culturais, definimos o que é — ou não — natural; produzimos e transformamos a natureza e a biologia e, consequentemente, as tornamos históricas. Os corpos ganham sentido socialmente. A inscrição dos gêneros — feminino ou masculino — nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura.

Portanto, percebemos na cultura brasileira, a separação de gêneros de forma hierárquica privilegiando o gênero masculino diante do feminino, enfatizando comportamentos preconceituosos perante as meninas, por exemplo, indicando-as como fracas e destinadas apenas para tarefas domésticas; e diante dos meninos, não admitindo-os dançando e/ou cozinhando. Mas, essa postura pode ser evitada, inclusive, ao associar o aspecto lúdico ao gênero no ato de *ensinaraprender,* permitindo romper estes estereótipos da sociedade com brinquedos, brincadeiras e jogos sem classificá-los como masculino e feminino, apenas investindo em divertimentos não importando o gênero.

E no ato de brincar, as relações pessoais são estabelecidas proporcionando expressões humanas com características subjetivas e coletivas. Quanto mais motivarmos as interações entre meninas e meninos compõem-se laços de amizades, superação de desafios, coeducação, produções de conhecimentos, e sobretudo, redução de preconceitos ao brincar.

É essencial ter *espaçotempo* do brincar nas escolas, auxiliando as crianças a criarem seus repertórios, assim com as suas interpretações que necessitam ser estimuladas como nos informa Kishimoto (2016, p. 28): "ao brincar, cada criança interpreta os elementos que serão inseridos, de acordo com sua interpretação."

Temos também, o autor Huizinga (2012) que já nos indicou que somos *homo ludens,* ou seja, seres brincantes desde o ventre de nossas mães, consequentemente, o ato de brincar faz parte da nossa essência, e neste sentido estimular práticas lúdicas

educativas nas escolas com diversas vertentes, inclusive, tecnológica torna-se fundamental para os anos iniciais do Ensino Fundamental.

METODOLOGIA

Por adotarmos a vertente cotidianista, elencamos a metodologia nos/dos/com os cotidianos para respaldar este estudo. Esta vertente pretende destacar a imersão no ambiente escolar para perceber por meio do olhar, escutar, falar e sentir impressões do campo de pesquisa. Deste modo, a sensibilidade é destaque para sujeitos na investigação. E, também o uso de imagens para representar o momento escolar.

A metodologia nos/dos/com os cotidianos estabelece cinco movimentos que são fundamentais, mergulhando com todos os sentidos nos cotidianos, indo além do já sabido, entendendo os *personagensconceituais,* valorizando as narrativas e suas nuances, assumindo como centralidade os *praticantespensantes* e reconhecendo os *conhecimentosssignificações* como elementos primordiais no estudo.

Conforme, a complexidade dos cotidianos, Nilda Alves em parceria com Andrade e Caldas, no ano de 2019, recapitularam a nomenclatura de alguns movimentos e o primeiro, “mergulho”,passou a se chamar “O sentimento do mundo” propondo sentir o mundo e não só olhá-lo com distanciamento e do alto, mediante soberba; porém mergulhar com todos os sentidos no cotidiano escolar em diferentes instituições para “incorporar, interrogar, analisar, buscar compreender tudo o que nos chega, desses ‘*espaçostempos*’, nos seus tão diferentes acontecimentos, através de todos os nossos sentidos” (ALVES, ANDRADE, CALDAS, 2019, p.24).

Com as turmas em Niterói foram possíveis várias ações pedagógicas, dentre elas a produção do jornal escolar e o uso de jogos pedagógicos para auxiliar na leitura, na escrita e na oralidade. Não podemos deixar de mencionar que com este processo *ensinoaprendizado* destacamos a superação de desafio, a interação entre as crianças, a estagiária e o estagiário do laboratório de informática e as *professorasparceiras*, a união, a criatividade, a imaginação, a propagação de informações, a produção de conhecimento, a risada, o exercício de habilidades, o cumprimento de metas, a comunicação entre as turmas, o contato com o gênero textual: jornal impresso desde o 1º ano de escolaridade do Ensino Fundamental na escola.

ISSN: 2358-8829

Durante a pandemia devido a COVID-19, as tecnologias tiveram as suas possibilidades para ter as aulas de forma remota. Ao retornarmos às escolas ministramos nossas aulas e mantivemos os recursos tecnológicos.

Ao longo do texto, apresentaremos as práticas lúdicas educativas mediante o uso das tecnologias digitais por meio das imagens a seguir para expor ações pedagógicas que referenciam o protagonismo infantil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As práticas lúdicas educativas foram articuladas com as tecnologias digitais mediante uso de celular, computador e notebook na escola. Pós-pandemia, ainda, sob cuidados com a propagação do coronavírus estabelecemos o uso de máscaras. Em momento de digitação de textos, tomadas de decisões em atividade coletiva iniciamos o jornal escolar.

Imagem 1- digitação no laboratório de informática



Arquivo pessoal. 2022.

Para que as informações fossem divulgadas por meio do protagonismo infantil, as crianças em acordo com as *professorasparceiras* conversavam com as turmas sobre o jornal escolar e liam partes das notícias.

Imagem 2- divulgação do jornal escolar em uma sala de aula



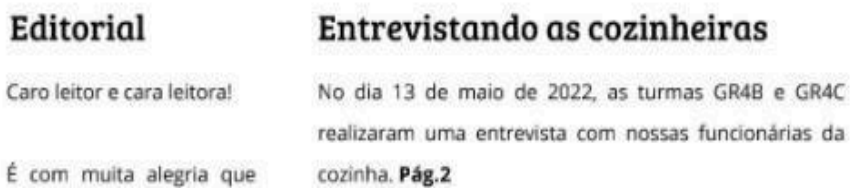
Arquivo pessoal. 2022.

Temos como destaque uma manchete e editorial onde demonstrou a alegria de veicular informações jornalísticas criadas por turmas. A entrevista com as cozinheiras

ISSN: 2358-8829

explicando a profissão com perguntas inventadas pelo grupo 4B proporcionou a visibilidade do trabalho dentro da cozinha na escola e opiniões das funcionárias.

Imagem 3-primeira edição do jornal escolar em 2022



Editorial

Caro leitor e cara leitora!

É com muita alegria que

Entrevistando as cozinheiras

No dia 13 de maio de 2022, as turmas GR4B e GR4C realizaram uma entrevista com nossas funcionárias da cozinha. **Pág.2**

Arquivo pessoal. 2022.

Com o intuito de apresentar a parte culinária foi feita uma votação para decidir qual seria a receita ideal para constar no jornal escolar. E na eleição, a turma GR4B resolveu escolher um alimento doce, a torta alemã. Em uma perspectiva inclusiva tivemos a receita torta alemã trazida por um aluno autista não verbal em colaboração com a sua família.

A experiência para todas as pessoas envolvidas (o aluno, a professora de apoio especializado, a turma e a professora regente) tornou-se, extremamente, potente; pois ao finalizar o jornal e ver a receita, houve uma comoção e um reconhecimento da participação do aluno com deficiência.

Imagem 4-receita escolhida pela turma GR4B



CULINÁRIA

Receita: Torta alemã

Ingredientes

Base:
1) 200 g de manteiga sem sal
2) 1 xícara (chá) de açúcar
3) 1 lata de creme de leite
4) 300 g de biscoito de maizena
5) Meia xícara (chá) de leite

Cobertura:
1) 1 lata de creme de leite
2) 150 g de chocolate meio amargo

Modo de preparo

Base:
1)Em uma batedeira, bata a manteiga e o açúcar até formar um creme esbranquiçado
2) Misture delicadamente o creme de leite e reserve
3) Em um recipiente quadrado, faça uma camada de biscoito embebidos no leite e por cima coloque uma camada de creme

Arquivo pessoal. 2022.

ISSN: 2358-8829

Ainda com parceiros e parceiras, fizemos a segunda edição do jornal escolar enfatizando a educação ambiental com o projeto horta escolar em que o plantio e o cuidado com as plantas (verduras) por crianças veio à tona no intuito de colher para alimentação escolar. Como parte do projeto, a verdura rúcula precisou ser experimentada na pizza. Com os ingredientes, as turmas de 4ºano fizeram a receita e provaram a famosa azedinha colhida na horta. Esta foi a melhor forma para que as crianças pudessem sentir o gosto da rúcula.

Imagens 5 e 6- na segunda edição do jornal escolar com pizza de rúcula



Arquivo pessoal. 2022.

Abrindo um canal de cultura imagética motivamos assistir filmes e para isso realizamos sinopse e ficha técnica que foram digitadas por turmas do 5º ano de escolaridade.

Imagem 7- sessão cinema



Arquivo pessoal. 2022.

ISSN: 2358-8829

Imagem 8- reportagem sobre leitura

A IMPORTÂNCIA DA LEITURA

A leitura ajuda no desenvolvimento da imaginação, da criatividade e na inteligência. Assim, ter o hábito de ler vai ajudar a pessoa a ter uma melhor leitura, mais conhecimento, conhecer lugares que nunca foi e viver grandes aventuras e alegrias. Ela também ajuda aumentar o vocabulário, na saúde mental, nas relações sociais, além de ser uma grande diversão para qualquer idade.

Quando um adulto lê para uma criança desde pequena, além de estimular o prazer pela leitura, cria laços afetivos que ajudam muito no desenvolvimento, nas experiências de novas vivências e aprender com as diversas emoções e sentimentos.

Você já fez sua leitura hoje?



Arquivo pessoal. 2022.

Imagem 9- entrevista das vencedoras dos cestões na festa da cultura

Entrevistando vencedoras dos cestões

1) Como é que você está se sentindo por ter ganhado o sorteio?
R.: Muito feliz por ter ganhado a cesta que a escola ofereceu.

2) Com quem você dividirá o cestão?
R.: Com minha família e uma parte da turma.

3) Você gostou de ganhar? Por que?
R.: Eu gostei. Amei. Porque a cesta tem chocolate.

4) Qual foi o produto que você mais gostou no cestão?
R.: A nutela.

Por: Turma GR4C

1) Como você se sentiu quando ganhou o cestão?
R.: Eu fiquei muito nervosa e feliz.

2) Você já teve sorte em algum outro sorteio?
R.: Não. Eu nunca participei de um sorteio.

3) Você gostou do cestão? Por que?
R.: Sim. Porque veio muitas coisas boas.

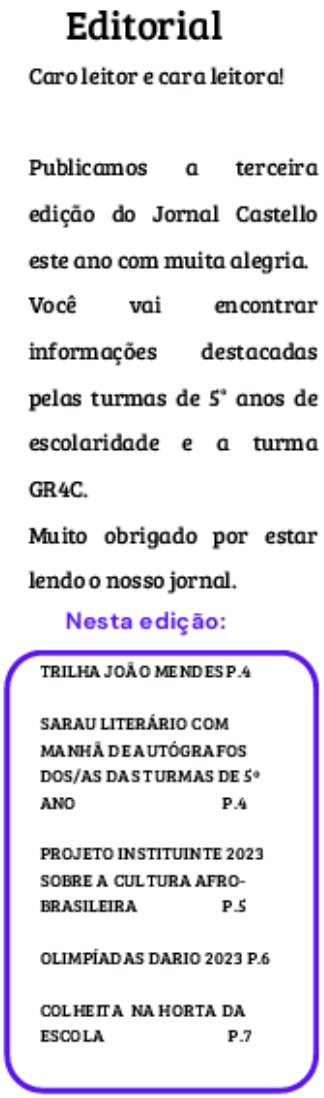
4) Quantas rifas você vendeu? E por que vendeu?
R.: Eu vendi 9 rifas. Porque eu me interessei em vender mais.

Por: Turma GR4B

Arquivo pessoal. 2022.

ISSN: 2358-8829

Imagem 10- edição do jornal escolar em 2023



Editorial

Caro leitor e cara leitora!

Publicamos a terceira edição do Jornal Castello este ano com muita alegria. Você vai encontrar informações destacadas pelas turmas de 5° anos de escolaridade e a turma GR4C.

Muito obrigado por estar lendo o nosso jornal.

Nesta edição:

TRILHA JOÃO MENDES P.4

SARAU LITERÁRIO COM MANHÃ DE AUTÓGRAFOS DOS/AS DAS TURMAS DE 5º ANO P.4

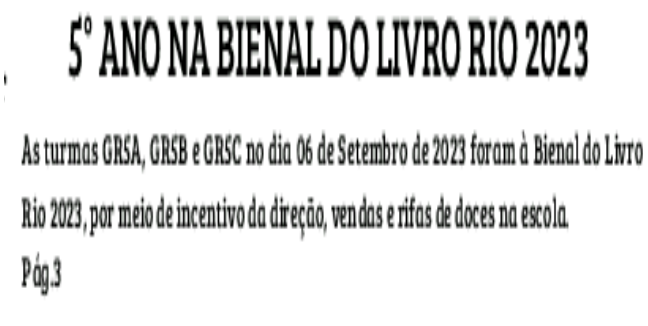
PROJETO INSTITUINTE 2023 SOBRE A CULTURA AFRO-BRASILEIRA P.5

OLIMPÍADAS DARIO 2023 P.6

COLHEITA NA HORTA DA ESCOLA P.7

Arquivo pessoal. 2023.

Imagem 11- manchete sobre ida à bienal do livro no RJ em 2023



5° ANO NA BIENAL DO LIVRO RIO 2023

As turmas GR5A, GR5B e GR5C no dia 06 de Setembro de 2023 foram à Bienal do Livro Rio 2023, por meio de incentivo da direção, vendas e rifas de doces na escola.

Pág.3

Arquivo pessoal. 2023.

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo é uma composição de ações pedagógicas entrelaçando lúdico, e tecnologia digital no ambiente escolar com crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental por meio de várias parcerias.

O intuito deste trabalho foi compartilhar algumas possibilidades de práticas lúdicas educativas no período pós-pandemia em uma escola da rede pública municipal de Niterói, estado do Rio de Janeiro.

Entre os destaques destas atividades estão as edições do jornal escolar que foram realizadas em 2022 e 2023 com diversos assuntos. Toda a elaboração do jornal foi feita pelas crianças do 3º, 4º e 5º anos de escolaridade com mediação de *professorasparceiras*, estagiária e estagiário do laboratório de informática, e a direção escolar.

Palavras-chave: Escrita autoral, Coeducação, Tecnologias digitais, Práticas Educativas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Nilda. Decifrando o pergaminho ─ o cotidiano das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; _____**Pesquisa no/do cotidiano das escolas**: sobre redes de saberes. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 13-38.

ALVES, Nilda. Sobre os movimentos das pesquisas nos/dos/com os cotidianos. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; **Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas**: sobre redes de saberes. Rio de Janeiro: DP&A, 2008. p.42-58.

ALVES, Nilda; ANDRADE, Nívea; CALDAS, Alessandra. Os Movimentos necessários às pesquisas com os cotidianos – após muitas ‗conversas' acerca deles. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; PEIXOTO, Leonardo Ferreira; SÜSSEKIND, Maria Luiza (org). **Estudos do cotidiano, currículo e formação docente**: questões metodológicas, políticas e epistemológicas. Curitiba: CRV, 2019. p. 19-40.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler** – em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 1982.

GERALDI, João Wanderley. **A aula como acontecimento**. Aveiro, Portugal: Universidade de Aveiro, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. SP: Perspectiva. 2012.

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

KISHIMOTO, Tizuko M. **O brincar e suas teorias**. SP: Cengage Learning, 2016.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado: Pedagogia da sexualidade**. 2 ed., Belo Horizonte: Autêntica. 2000.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista. RJ: Vozes, 2001.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas**. Pro-Posições, Campinas, v. 19, n. 2, p. 17-23, ago. 2008.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e desenvolvimento humano. In: MAHEU, Cristina D´Àvila. (org). **Educação e ludicidade**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de educação, GEPEL, 2007. p. 11-19.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). **O lúdico na formação do educador**. RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca** - O lúdico em diferentes contextos. RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola**: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. RJ: Vozes, 2014.

SILVA, Chayene Cristina Santos Carvalho da; TEIXEIRA, Cenidalva Miranda de Sousa. **O uso das tecnologias na educação: os desafios frente à pandemia da COVID-19.** Revista Brazilian Journal of Development. Curitiba, v. 6, n. 9, p.70070-70079 ,sep. 2020.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

VYGOTSKY, L.S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Expressão popular, 2018.