



O LÚDICO NAS AULAS DE REDAÇÃO - UMA ATIVIDADE APLICADA NAS TURMAS DE 3º ANOS DE UMA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE PARA AMENIZAR A DESMOTIVAÇÃO ORIUNDA DA PÓS PANDEMIA E PREPARAR OS DISCENTES DE FORMA PRAZEROSA PARA A PROVA DO ENEM

Maria Gezilane Gomes de Lima ¹

Playfulness in writing classes - an activity applied to third-year classes at a vocational school to ease the demotivation caused by the post-pandemic and to prepare students in a pleasant way for the ENEM exam

Resumo:

O presente artigo discorre sobre a aplicação de uma atividade realizada com alunos dos 3º anos do Ensino Médio de uma escola de ensino profissionalizante, localizada no município de Caucaia - CE, através de uma mini gincana como estratégia metodológica para inserir o lúdico nas aulas de redação, objetivando proporcionar uma reformulação na rotina dos alunos pós pandêmico e, consequentemente, trabalhar saberes exigidos para a escrita do texto dissertativo argumentativo modelo ENEM, de forma atrativa que prenda a atenção dos participantes. Para isso, estabeleceu como metodologia uma pesquisa-ação com abordagem qualitativa, embasado pelas teorias de Thiollent (2011) e Minayo (2010). Como resultados, verificou-se que o trabalho com a ludicidade favoreceu o desenvolvimento cognitivo de habilidades necessárias para produzir uma boa argumentação de forma prazerosa, possibilitando o exercício da concentração, da atenção e, principalmente, da socialização. Durante a realização da atividade, observou-se uma maior participação dos alunos de forma direta e indireta.

Palavras-chave: Redação. Argumentação. Lúdico. Pós-pandemia. ENEM

Abstract:

This article discusses the application of an activity carried out with students from the 3rd year of high school at a vocational school located in the municipality of Caucaia-Ce, through a mini gymkhana as a methodological strategy to insert playfulness into writing classes, aiming to provide a reformulation in the routine of post-pandemic students and consequently work on the knowledge required to write the ENEM model argumentative essay, in an attractive way that captures the attention of the participants. To this end, the methodology used was action research with a qualitative approach, based on the theories of Thiollent (2011) and Minayo (2010). The results showed that working with playfulness favoured the cognitive development of the skills needed to produce a good argument in a pleasurable way, making it possible to exercise concentration, attention and, above all, socialization. During the activity, the students participated more directly and indirectly.

Keywords: Writing. Argumentation. Playfulness. Post-pandemic. ENEM

1. Doutoranda em Educação – UFC. Professora de Redação da EEEP Prof. Antônio Valmir da Silva (SEDUC).

1 INTRODUÇÃO

O processo educacional inicia antes de entrar em sala de aula, por meio do planejamento cuidadoso da aula que será ministrada. Mas essa organização não é fixa, pois ela é passível de mudanças dependendo da dinâmica de sala de aula. Fato que exige do professor habilidades que o auxiliem na tomada de decisão para modificar o que foi planejado, na busca de adequar o plano às peculiaridades de cada turma de forma que atenda às necessidades dos educandos.

Esse desafio se torna mais complexo quando se observa as particularidades presentes em cada escola, como problemas estruturais, falta de professores, má gestão, falta de materiais, violência, entre outras barreiras que foram intensificadas durante o período da pandemia do Covid-19, o qual além de ter aguçado essas barreiras, também revelou inúmeros atrasos no desenvolvimento cognitivo dos jovens.

Diante desse cenário de transformações novos meios de aprendizagem emergem e ganham mais valor na busca de amenizar a defasagem que se instaurou nas escolas durante e pós-pandemia. Assim, o método tradicional de ensino em que o professor está ali como uma figura detentora de toda sabedoria e logística da sala, paulatinamente torna-se ultrapassado, abrindo espaço para novas metodologias que visam a maior participação do aluno em todo o processo de aprendizagem.

Para Vygotsky (2007 *apud* Santos *et al.*, 2021 p.7): e

O aprendizado do indivíduo não pode ser dissociado do contexto histórico, social e cultural em que está inserido. Para aprender, elaborar conhecimentos e para se autoconstruir, o ser humano precisa interagir com outros membros de sua espécie, com o meio e também com a cultura (VYGOTSKY, 2007, *apud* SANTOS *et al.*, 2021 p.7)

Com base na relevância de uma educação sociointeracionista, averigua-se a necessidade dos professores quebrarem as barreiras do tradicionalismo na busca de caminhos que possibilitem a participação protagonista dos jovens na construção de uma educação equitativa, que traga primeiramente o sentimento de pertencimento desses personagens, para que depois, de forma natural se desenvolva uma

educação de qualidade, capaz de transformar o meio em que a escola se encontra, a vida do professor e a do aluno.

Nessa perspectiva, visamos por meio deste artigo apresentar uma atividade realizada em uma escola profissionalizante, situada no município de Caucaia (CE) com as turmas de terceiros anos do Ensino Médio, com a finalidade de compartilhar vivências lúdicas com esse público, assim como amenizar os impactos emocionais ocasionados com a volta às aulas presenciais, consequentemente, possibilitar oportunidades de preparo para o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM.

A atividade proposta para os estudantes, caracteriza-se pela realização de uma mini gincana com a temática *Cibercrime*¹, que se trata de uma nova forma de criminalidade surgida logo depois dos primeiros contatos com a internet, e aponta um crescimento exponencial, nos últimos anos, juntamente com os avanços de novos meios de telecomunicação, o que também influenciou a preferência pelo mote.

O principal objetivo deste trabalho não está somente em discorrer sobre como foi a experiência, mas também em compartilhar as impressões e percepções que surgiram durante o processo, para que possamos ampliar as discussões sobre a relevância de se trabalhar com metodologias que tenham como foco o desenvolvimento de uma juventude crítica e participativa na construção de uma educação qualitativa, que respeite os direitos de todos e possa desencadear oportunidades para que essa juventude ingresse no ensino superior.

Destarte, no primeiro momento, apresentamos o cerne teórico que embasou nossos pensamentos críticos para o desenvolvimento deste trabalho. Iniciamos as discussões tratando sobre *pandemia e educação*, com base em um estudo divulgado pelo Instituto Ayrton Senna (2022) e nos pensamentos de Ribeiro (2021) e (2022), em seguida tratamos sobre *educação e lúdico*, usando como arcabouço teórico os pensamentos de Santos (1997), Modesto e Rubio (2014).

No segundo momento, apresentamos o percurso metodológico que se trata de uma pesquisa-ação de

1. Atividade ou prática ilícita perpetrada no espaço digital (como invasão de sistemas, disseminação de vírus, roubo de dados pessoais, falsidade ideológica, acesso a informações confidenciais, fraude, chantagem, além da propagação de conteúdo que incite ódio, xenofobia, racismo e outros tipos de discriminação).

teor qualitativo, baseado nas teorias de Thiollent (2011) e Minayo (2010). A pesquisa foi dividida em quatro fases: *exploratório*, que se trata do momento de observação; *planejamento*, que se refere a elaboração da atividade que será aplicada com as turmas; *ação*, que equivale ao momento de aplicação da atividade; e *avaliação*, etapa final que se baseia nas análises do trabalho realizado com as turmas. Finalmente, apresentamos a discussão e a análise dos resultados, seguindo da conclusão do artigo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Pandemia e Educação

Durante a pandemia do Covid-19, a educação sofreu um processo de readaptação metodológica para cumprir todas as suas obrigações educacionais, resultando nas famosas aulas remotas que, segundo Arruda (2020, *apud* Santana, 2021, p. 283) é o formato de aulas apresentadas em "tempo instantâneo por sistemas de webconferências, as chamadas *lives*, que permitem que professores e alunos tenham condições de realizar interações e organizarem seus tempos de aprendizagem da forma mais próxima à educação presencial".

Ribeiro (2021, p. 4) relata esse momento na história da educação como "novo ciclo de precariedade" o qual:

Nos atinge e se assenta sobre as mesmas escassez e insuficiência: com a pandemia, forçados/as a dar aulas mediadas por recursos que pouco conhecemos, passamos a perceber que as tecnologias digitais precisariam andar conosco, móveis, e não exatamente presas em algum espaço interditado, que já não os podemos frequentar. Notamos, com algum susto, que parte considerável de nossos/as estudantes não tem acesso a recursos digitais, em especial à conexão com a internet, por meio da qual tudo deveria agora acontecer, e com amplo consumo de banda. Assistir a vídeos pesados e estar presente em transmissões ao vivo não é para qualquer plano de dados (RIBEIRO, 2021, p. 4).

Diante desse relato, é possível perceber as inúmeras dificuldades enfrentadas pelos professores e também pelos alunos, visto que esse período atípico além de ter exigido mudanças na forma de ministrar as aulas, também escancarou muitas lacunas sociais que potencializaram obstáculos já existentes na educação

pública, como a desigualdade social, o analfabetismo digital, violência e desvalorização do ensino, além de outras problemáticas.

E essas mazelas não findaram com a volta às salas de aulas, por outro lado, elas se intensificaram, pois, na pandemia o papel da escola estava, principalmente, em fazer chegar os conteúdos à casa de cada estudante. Agora, no pós-pandemia, os desafios são outros, os quais, segundo Ribeiro (2022, p. 318), se somam:

Ao estabelecimento de protocolos de segurança estranhos ao ambiente escolar, onde, antes, quase tudo era compartilhamento e troca (alimento, material escolar, mesa, cadeira, máscaras...); ao tatear de experiências já no território físico da escola, mesmo que num regime meio monstruoso chamado "híbrido", que pouco se esclarece (RIBEIRO, 2022, p. 318).

No pós-pandemia, percebeu-se que o período de isolamento interferiu drasticamente na forma como as pessoas, principalmente os jovens, interagem socialmente, ou seja, grande parte desses indivíduos, com a volta às atividades presenciais, apresentou certa apatia pelo que estava sendo proposto pelas escolas. Um estudo realizado em 2022 pela Secretaria Educação de São Paulo, juntamente com o Instituto Ayrton Senna "permitiu analisar a evolução do desenvolvimento de competências socioemocionais no contexto da pandemia" o qual destaca que:

Do grupo avaliado, um em cada três afirmou ter dificuldades para conseguir se concentrar no que é proposto em sala de aula, outros 18,8% relataram se sentir totalmente esgotados e sob pressão, enquanto 18,1% disseram perder totalmente o sono por conta das preocupações e 13,6% afirmaram a perda de confiança em si (SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO e o INSTITUTO AYRTON SENNA, 2022).

Ademais, essa pesquisa destaca que "(...) a *amabilidade*² pode significar 5,8 meses letivos a mais de aprendizado em Língua Portuguesa" e evidencia a língua portuguesa como uma das disciplinas fortemente afetadas, pois a falta de amabilidade dos alunos pandêmicos interferem no aproveitamento escolar da disciplina.

Diante disso, é perceptível que a crise sanitária de 2020 intensificou diversos problemas sociais e psicossociais na sociedade brasileira, interferindo principalmente nas questões emocionais, fator que afeta diretamente o desenvolvimento cognitivo e o interesse por atividades que antes eram rotineiras. Assim, evidencia-se nesse

2. Característica ou atributo de amável, do que é passível de amor, que pode ser amado: demonstrava amabilidade diante dos alunos.

estudo um fator preocupante, a apatia que os jovens pós-pandêmicos apresentam com a volta às aulas, situação que os impedem de interagir, mesmo que de forma comedida, por causa das medidas sanitárias, com seus pares, professores e as atividades escolares.

2.2 Educação e Lúdico

Os documentos atuais como a BNCC já destacam em seus escritos a necessidade de redirecionar a educação ao aluno e não ao conteúdo. Nesse ínterim, o aluno é colocado como protagonista e o professor como mediador do ensino, priorizando assim, metodologias voltadas para a participação direta do educando em todo o processo educacional.

Nessa perspectiva de mudança, observa-se a ludicidade como ferramenta essencial para promover a participação direta dos estudantes, pois ao usar o lúdico a interação do aluno com o processo educacional, se concretiza por meio do brincar e permite uma aprendizagem de forma mais natural e intuitiva que, segundo Modesto e Rubio (2014, p.14) "motiva e estimula a criatividade num processo de aprendizagem e aquisição do conhecimento mediante ao prazer".

O brincar é uma atividade essencial na vida do ser humano, a qual é mais vivida e estimulada na infância e muitas vezes esquecida na juventude e na vida adulta. Porém, segundo Santos (1997, p.12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do documento (SANTOS.1997 p.12).

Visto a importância do brincar para o desenvolvimento do indivíduo é relevante destacar que o lúdico dentro do processo educacional não deve ser utilizado sem valor significativo, simplesmente como elemento de descontração ou de passagem de tempo. Trabalhar com o lúdico exige uma organização metodológica que busque engajar os alunos de forma protagonista, consequentemente, desenvolva habilidades pertinentes ao conteúdo a ser trabalhado.

Indo de encontro com esses pressupostos, os quais o aluno torna-se ativamente integrante do processo de aprendizagem, compreende-se que a ludicidade é

uma forma de auxiliar a manifestação do protagonismo na prática. Essa afirmação se justifica baseada nos pensamentos de Haidt (2003, p. 176) ao afirmar que "o jogo tem um valor formativo, porque contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade iniciativa, pessoal e grupal".

Ao avaliar o processo apático que o contexto pós-pandêmico aflorou nos jovens em relação ao contexto escolar, verifica-se o uso da ludicidade como ferramenta de mudança desse cenário, assim como um meio prazeroso que possibilita desenvolver habilidades sociais que vão além do propósito do conteúdo, manifestando o sentimento de companheirismo com seus pares e o exercício da criatividade. Assim, cabe citar que:

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização (MODESTO; RUBIO, 2014, p.3).

Dado o perfil dos estudantes pós-pandêmicos, a prática de atividades diferentes em sala de aula poderá motivar os alunos e, assim, amenizar as consequências oriundas da pandemia, além de possibilitar melhor qualidade no ensino-aprendizagem. Assim, trabalhar com o lúdico é essencial para instigar a participação ativa dos jovens no processo educacional, consequentemente, possibilitando um ambiente prazeroso e acolhedor para se desenvolver habilidades inerentes ao desenvolvimento crítico.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

A análise promovida neste artigo foi norteada por uma pesquisa-ação com abordagem qualitativa. Segundo Thiollent (2011) a pesquisa-ação caracteriza-se como uma análise social somada a uma ação na busca de resolver um problema coletivo, nesse contexto, tanto o pesquisador quanto o objeto da pesquisa (participantes) estão envolvidos de maneira "cooperativa ou participativa". No que se refere ao teor qualitativo, Minayo (2010) destaca que esse método tem por objetivo interpretar os dados coletados durante a "fase exploratória", a qual destaca Thiollent, e revelar

pontos positivos e/ou negativos referentes à proposta em estudo.

O estudo realizado contou com a participação de 4 turmas de 3º anos do Ensino Médio em uma escola de ensino profissionalizante, situada no município de Caucaia, Região Metropolitana de Fortaleza - CE. Cada turma é composta por 45 alunos com faixa etária de 17 a 18 anos em fase preparatória para o Exame Nacional do Ensino Médio - ENEM. A pesquisa foi realizada no ano de 2022, em um período de 3 meses, a qual foi subdividida em 4 fases da pesquisa ação: exploratória, planejamento, ação e avaliação.

3.1 Conhecendo a escola e os desafios pós-pandemia

Durante a primeira fase, realizamos um mês de observações na escola em estudo, principalmente das aulas de redação. Nesse período, tivemos a oportunidade de conhecer e mapear o perfil de cada turma de 3º ano, assim como nos familiarizar com as metodologias aplicadas pela discente da disciplina. Durante esse processo observatório, foi possível perceber através das falas de alunos, professores e gestão que diversos problemas educacionais foram intensificados pela pandemia do Covid-19.

O isolamento social escancarou problemas de caráter financeiro, mas também de violência física e psicológica dentro do contexto familiar brasileiro. E infelizmente, através da fala de diversos personagens dessa instituição, pudemos observar que uma parcela considerável desses estudantes esteve exposta a esse tipo de situação e consequentemente esse cenário influenciou significativamente no desempenho educacional de cada um deles.

É importante destacar que os alunos observados passaram dois anos estudando de forma remota. Eles ingressaram nessa escola no ano de 2020, e em março do mesmo ano, as escolas tiveram que paralisar as atividades. Somente em 2022, no 3º ano, eles puderam voltar às atividades presenciais no ambiente escolar, e isso significa dizer que para eles é uma experiência totalmente diferente da que estavam habituados.

Diante desse cenário, percebemos que os alunos retornaram às salas de aulas apresentando comportamento apático e pouco dispostos para as atividades propostas pela escola. É evidente que antes

da pandemia, uma parcela desses alunos apresentava essas características, porém essa realidade foi intensificada durante o período das aulas remotas, visto que estudar através de telas exige uma maturidade a qual uma parcela desses jovens ainda estava em processo de desenvolvimento, ou seja, infelizmente, a autonomia exigida por esse formato emergencial de ministrar aulas não foi apresentada pela maioria dos discentes. Situação que reflete a desmotivação desses jovens durante as aulas virtuais e persistindo na volta às salas de aulas.

Essa nova realidade apresentada pelos jovens dessa escola foi somada a problemas já existentes na instituição, como o visível cansaço ocasionado pelo início do estágio e à pressão psicológica para ingressar em uma universidade ou no mercado de trabalho. É natural que os alunos nesse período de mais responsabilidades, estejam sobrecarregados mentalmente, visto a grande demanda de cobrança, seja na vida familiar, escolar ou de trabalho.

Essas nuances nos levaram a pensar em uma forma de manobrar a desmotivação presente nas turmas em observação e, assim, levar a esses jovens uma dinâmica diferente, com o intuito de amenizar esse cenário cansativo e o comportamento apático, consequentemente trabalhar processos argumentativos para a escrita no ENEM.

É importante salientar que a professora da disciplina participou de todo processo de planejamento e aplicação da atividade. Essa colaboração é importante para a eficácia das atividades, visto que essa profissional conhece de forma mais aprofundada as peculiaridades das turmas, e pode intervir de forma a aprimorar o desenvolvimento do processo.

3.1 Preparando a atividade

Após o período de observação, decidimos aplicar uma atividade nessas turmas. Para isso, foi necessário o mapeamento de todas as nuances identificadas nessa escola, para que assim, pudéssemos escolher uma atividade a qual tanto trabalhasse com o lúdico para motivar os alunos, quanto com processos argumentativos a fim de desenvolver habilidades de escrita exigidas pelo ENEM.

O primeiro passo do planejamento das atividades foi pensarmos em como poderíamos impactar

positivamente a rotina dos estudantes e, ao mesmo tempo, trabalhar habilidades importantes que serviriam para eles utilizarem na redação do ENEM. Com base nesses aspectos, percebemos que promover interação entre os alunos facilita o processo de aprendizagem, ou seja, incentivaria o compartilhamento de opiniões, e instigaria a criticidade em relação a assuntos diversos. Sendo assim, fazendo com que eles ficassem entusiasmados com a mudança de padrão das aulas habituais.

Com base nessas perspectivas, decidimos realizar uma mini gincana a qual possui três etapas: a primeira é o momento de ler e interpretar os textos motivadores de uma proposta de redação junto com a turma; a segunda é o momento do jogo de perguntas e respostas: passa ou repassa e a terceira trata-se da montagem de um infográfico sobre o tema trabalhado na aula.

Para direcionar as atividades, elaboramos uma proposta de redação modelo ENEM sobre cibercrime, pois diante de tantos avanços da internet nos últimos anos, essencialmente durante a pandemia, o mundo digital tornou-se quase uma extensão de nossas vidas e, não diferentemente do mundo físico, um local que também pode ser inseguro.

Após a confecção da proposta: "Caminhos para combater o cibercrime no Brasil", realizamos a impressão do material para ser entregue aos alunos; já para direcionar o momento inicial da aula e o do jogo, passe ou repasse, elaboramos 12 perguntas relacionadas ao tema cibercrime, sendo cinco objetivas e sete subjetivas e para motivar as turmas levamos pirulitos para premiar os alunos que respondessem as perguntas no momento do jogo.

3.3 É hora de jogar!

Ao chegar em sala, pedimos para que os estudantes organizassem as carteiras em formato de U, causando a primeira quebra de expectativa. Em seguida, explicamos o passo a passo da atividade que iríamos realizar e, finalmente, distribuímos o material com a proposta de redação sobre cibercrime.

Iniciamos a aula lançando algumas perguntas primordiais sobre a temática: "Vocês já ouviram falar sobre o *Cibercrime*?", "Sabem dizer do que se trata?", "Já passaram por algum tipo de experiência com isso?". Esse momento é essencial para que possamos medir

o nível de conhecimento dos alunos sobre o tema da aula, assim como criar um ambiente acolhedor para que eles possam expor seus posicionamentos.

Figura 1 - Organização da sala



Fonte: Autora (2022).

Nesse primeiro momento poucos alunos se habilitaram a responder as perguntas, e a forma como eles apresentavam suas falas era de forma tímida e muito rápida, sem desenvolver as ideias expostas. Após os questionamentos iniciamos, a leitura e interpretação dos textos motivadores. Nesse momento, como na proposta elaborada haviam três textos motivadores, solicitamos voluntariamente três alunos para realizarem as leituras e três alunos para comentarem os textos. Conforme os comentários dos textos iam sendo realizados, aproveitamos para acrescentar informações.

Depois desse primeiro momento, iniciamos o jogo de perguntas e respostas. Para iniciar, reorganizamos a sala em 3 equipes, a divisão ficou a critério dos próprios alunos. Após essa organização, explicamos as regras do jogo: 1. Um representante do grupo ficará responsável de ir até a frente e bater na sineta para ter direito de responder a pergunta; 2. Após bater na sineta, o aluno poderá responder a pergunta no mesmo momento, pedir ajuda da equipe ou passar a resposta para outra equipe; 3. Cada resposta correta, a equipe recebe um ponto; 4. Quem responder a pergunta ganha um pirulito.

Seguem abaixo as perguntas utilizadas durante o jogo:

Tabela 1 - Questões para o jogo

Objetivas ³	Dissertativas
Qual o nome da convenção internacional contra crimes cibernéticos?	Quais pessoas podem ser mais prejudicadas pelos crimes virtuais?
Em que data foi sancionada a Lei Carolina Dieckmann no Brasil?	Quais formas existem para combater o cibercrime?
Qual a posição do Brasil em relação à cibersegurança, segundo consultoria alemã?	Que tipo de impacto o cibercrime promove para a sociedade?
Qual a definição de cibercrime?	Que tipos de crime podem ser cometidos pela internet?
Cite três tipos de crimes que podem ser cometidos virtualmente.	

Fonte: Autora (2022).

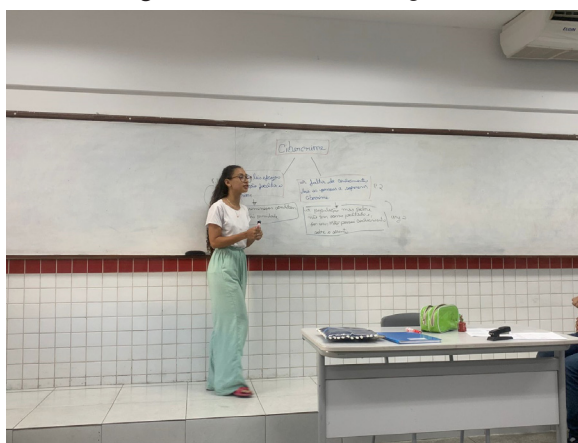
Nessa etapa, percebemos que todos os alunos participaram da aula, seja de forma direta com o conteúdo, respondendo às perguntas ou formulando argumentos para que outro colega respondesse de forma oral, seja de forma indireta ao conteúdo, torcendo, instigando os colegas a participarem ou contabilizando os pontos da equipe vencedora.

Depois de concluir essa etapa, chamamos a atenção dos alunos para o quadro, pois era o momento de pensarmos juntos na construção do infográfico. É importante destacar que levamos um tempo para que as turmas se acalmassem após o jogo, mas não podemos deixar a última parte da atividade de lado, pois é através dela que conseguiremos observar o que os alunos conseguiram apreender do conteúdo trabalhado durante a aula.

Todos em seus lugares, começamos a nossa fala realizando uma avaliação sobre o jogo. Em seguida, explicamos de forma detalhada como seria a última parte da nossa atividade, explicitando que cada equipe deveria montar um infográfico sobre o conteúdo estudado e que ele deveria seguir a estrutura do texto dissertativo argumentativo. Assim, deixamos as equipes conversarem por um tempo a fim de organizarem as ideias.

Após esse momento, as equipes apresentaram seus infográficos para a turma. Depois, para que toda a turma compreendesse a importância do infográfico para a construção do texto dissertativo, realizamos a produção de um modelo na lousa, contextualizando com a teoria da estrutura do texto dissertativo.

Figura 2 - Realização do infográfico



Fonte: Autora (2022).

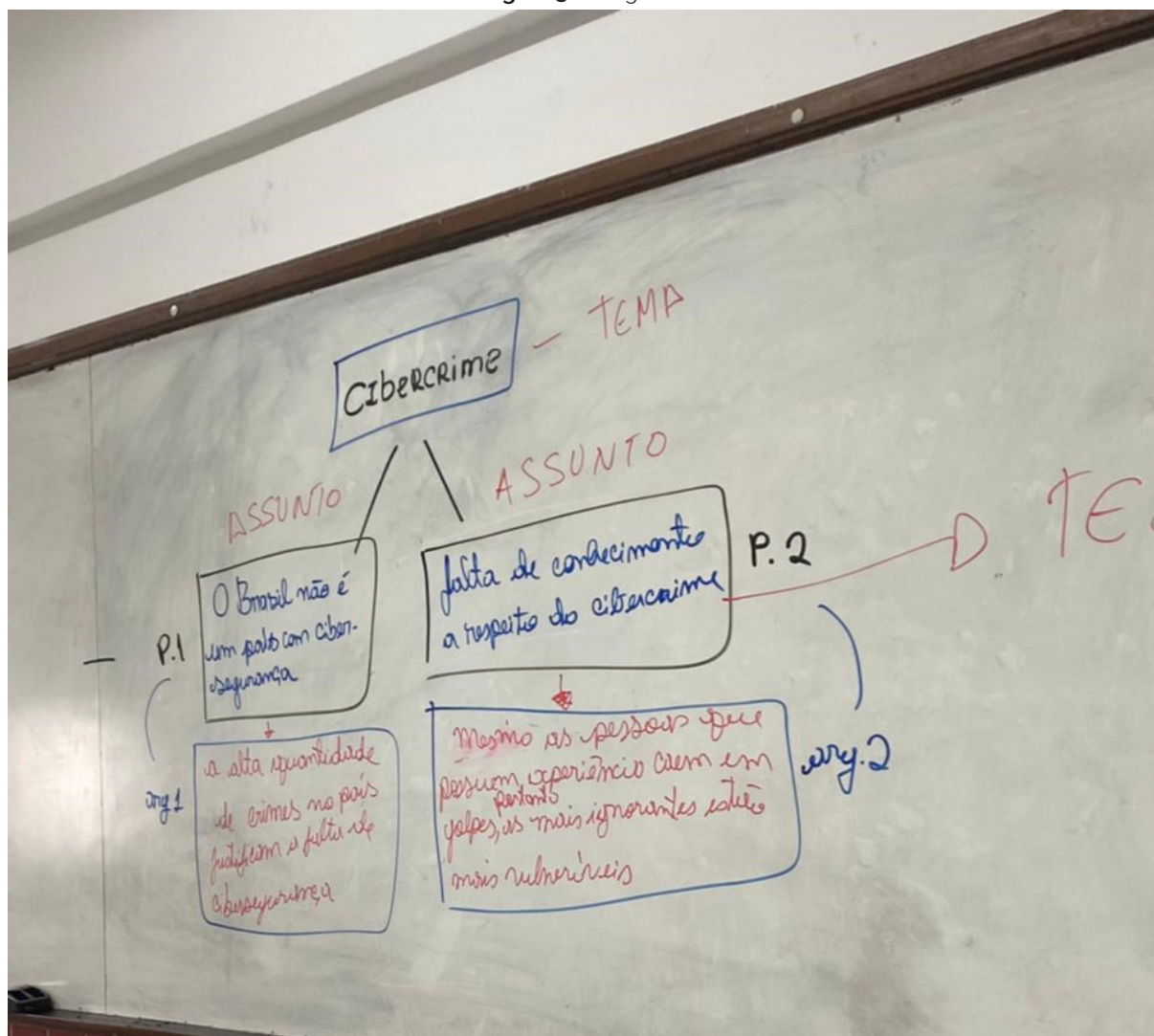
As quatro turmas tiveram percepções similares para a construção do infográfico coletivo, ideias como: o Brasil não possui cibersegurança e a população brasileira desconhece o que é cibercrime, mas um aluno ou outro apresentou ideias distintas dos outros, as quais foram além do que foi discutido em sala. Um desses alunos explicou o aumento do cibercrime com base na teoria de Bourdieu sobre violência simbólica, demonstrando habilidade de contextualização, elemento importante para a construção de um texto nota 1000.

As turmas montaram infográficos mediante as conclusões adquiridas durante as duas etapas iniciais da atividade, mostrando senso crítico autêntico e fora do convencional em algumas ocasiões. É importante ressaltar a relevância do compartilhamento de opiniões, pois é uma forma de expandir novas visões sobre fatos e acontecimentos, essencialmente quando em grupos.

3. Essas perguntas foram consideradas objetivas, pois elas geram respostas diretas e fixas que foram estudadas durante a explanação do conteúdo.

Segue um exemplo do modelo do infográfico produzido em conjunto com a turma:

Figura 3 – Infográfico



Fonte: Autora (2022).

A organização do infográfico produzido em coletivo com a turma foi dividido em três partes: tema central, problemáticas e justificativas/argumentos. No tema central, escolhemos uma palavra chave que fundamentasse a proposta que estudamos com a turma: *cibercrime*; para a segunda parte, selecionamos os dois problemas que foram utilizados com mais recorrência pelas equipes: *falta de cibersegurança* e *falta de conhecimento sobre o assunto*, e por fim, justificamos, por meio dos argumentos: *a alta quantidade de crimes no país justifica a falta de cibersegurança* e *se as pessoas que possuem experiência caem em golpes, então, é possível afirmar que as mais ignorantes estão mais vulneráveis*.

Essa organização em três níveis segue a representação do esqueleto de uma redação modelo ENEM em que o candidato deve elaborar uma tese para defender seu posicionamento sobre o tema central. Um texto argumentativo deve seguir três etapas: introdução, desenvolvimento e conclusão/intervenção. Como a proposta do infográfico era trabalhar com o processo argumentativo, a estrutura proposta auxilia os alunos a compreenderem o que deve ser escrito na introdução e no desenvolvimento. A parte da conclusão/ intervenção foi trabalhada de forma simples para que o aluno tenha uma noção do todo, mas ainda é necessária uma aula específica sobre a parte final do texto para aprofundamento sobre o assunto.

4. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADO

Com essa atividade, foi possível observar que mesmo com as dificuldades no que tange à motivação dos alunos e o curto tempo para desenvolvermos todo o planejamento com as turmas observadas, conseguimos, por meio da ludicidade, aplicar uma aula divertida na qual os estudantes tiveram a oportunidade de desenvolver habilidades exigidas pelo ENEM e que certamente são úteis para eles como cidadãos e vestibulandos.

Como tínhamos somente duas aulas para trabalhar com os alunos, foi necessário o monitoramento do tempo para cada parte da atividade. Essa abordagem foi primordial, pois tinha sala que era mais participativa, e se não houvesse o controle do tempo não conseguiríamos aplicar tudo que estava prescrito no planejamento; por outro lado, também nos deparamos com turmas pouco participativas e nessas turmas foi necessário uma adaptação no planejamento para que a atividade não terminasse antes do fim da aula e os alunos ficassem com tempo ocioso, problemática que iria interferir nos resultados esperados.

O uso da ludicidade nas aulas possibilitou o enriquecimento da visão a respeito de como pode se dar a aprendizagem, mostrando na prática que a interação entre os indivíduos pode fortalecer o processo de aprendizagem, ou seja, segundo Modesto e Rubio (2014, p. 8) "o brincar enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula, fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende."

Ao final dos trabalhos, percebemos que a professora da disciplina de redação apresentou interesse pela forma como trabalhamos. Em uma reunião, ela nos informou que considerou a metodologia utilizada muito satisfatória e que iria realizar uma lista de possíveis temas que pudessem aparecer como proposta na redação do Enem, para trabalhar com as turmas utilizando a ideia da mini gincana.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente que a pandemia deixou marcas em todo o mundo. Dentro do cenário educacional é possível visualizar de forma explícita as mazelas que a crise sanitária deixou no desenvolvimento emocional das pessoas, principalmente dos jovens, situação que compromete diretamente o desenvolvimento cognitivo e social desses indivíduos.

Diante desse cenário pós-pandêmico, é necessário repensarmos a educação em prol da reconstrução de uma sociedade saudável, crítica e participativa. Para isso, é primordial reconsiderarmos as metodologias que são aplicadas em sala, pois se antes da crise sanitária de 2020, o público dentro das escolas exigia uma participação mais ativa, agora, no pós-pandemia, esse público grita por socorro.

Portanto, discutir sobre metodologias que possibilitem a participação direta dos jovens no processo educacional é extremamente importante para a reconstrução de uma educação de qualidade, que possibilite a criação de uma educação participativa entre todos os pertencentes ao colegiado. Assim, trabalhar com o lúdico no ensino médio é primordial tanto para se trabalhar as questões socioemocionais, quanto para se trabalhar os conteúdos exigidos pelo currículo escolar.

REFERÊNCIAS

SANTOS, L. R. *et al.* As contribuições da Teoria da Aprendizagem de Lev Vygotsky para o desenvolvimento da competência em informação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 17, p. 1-15, 2021

GOVERNO, Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. **Em mapeamento**, 70% dos estudantes avaliados relatam sintomas de depressão e ansiedade. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/em-mapeamento-70-dos-estudantes-avaliados-relatam-sintomas-de-depressao-e-ansiedade/> Acesso em 04 novembro de 2023.

HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**: O uso de jogos (cap.9). 7 ed. São Paulo: Ática, 2003.

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: **pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec: Abrasco, 2010.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.)

RIBEIRO, Ana Elisa (2021). Educação e tecnologias digitais na pandemia: ciclos da precariedade. **Cadernos de Linguística**, v. 2, n. 1, p. 01-16.

RIBEIRO, Ana Elisa. Improviso, ensaio e expansão: reflexões sobre escola e educação pós-pandemia. **Revista Digital dos Programas de Pós-Graduação do Departamento de Letras e Artes da UEFS Feira de Santana**, v. 23, n. 3, p. 317-325, setembro-dezembro de 2022

SANTANA, O. M. M. L. **Educação do Ceará em Tempos de Pandemia** - Docências: Novas Formas de Ensinar e Aprender. Fortaleza: SEDUC: EdUECE, 2021.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **Brinquedoteca: O Lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2011.