



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CEDU- NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA/NEAD
CURSO DE PEDAGOGIA- POLO MACEIÓ

MENDY CHRISTYNA PEREIRA FREITAS

**ENSINO REMOTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A
LUDICIDADE COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE
DESENVOLVIMENTO INFANTIL.**

Maceió
2021

MENDY CHRISTYNA PEREIRA FREITAS

**ENSINO REMOTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A
LUDICIDADE COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientador: Cezar Nonato Bezerra Candeias

Maceió
2021

MENDY CHRISTYNA PEREIRA FREITAS

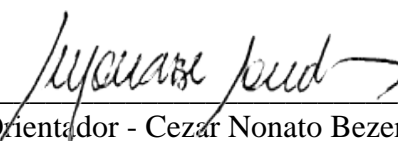
**ENSINO REMOTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE
COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia a distância do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

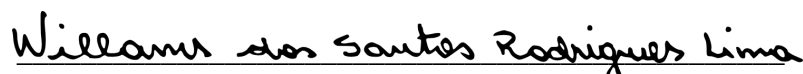
Orientador(a): Prof. Dr. Cezar Nonato Bezerra Candeias

Artigo Científico defendido e aprovado em: 20/01/2022.

Comissão Examinadora


Examinador/a 1 – Orientador - Cezar Nonato Bezerra Candeias


Examinador/a 2 – Elza Maria da Silva


Examinador/a 3 – Willams dos Santos Rodrigues Lima

ENSINO REMOTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

Mendy Christyna Pereira Freitas
mendycomeventos@hotmail.com

Cezar Nonato Bezerra Candeias
cezarnonato@yahoo.com

RESUMO

O presente artigo discute o ensino remoto na educação infantil: a ludicidade como facilitador no processo de desenvolvimento infantil. De acordo com a Base nacional Comum Curricular (BNCC), as brincadeiras e interações são eixos estruturantes da educação infantil. Mas como oportunizar experiências tão importantes para o desenvolvimento infantil na modalidade de ensino remoto emergencial devido a pandemia do Corona Vírus? Professores, famílias e estudantes precisaram se adaptar uma modalidade de ensino que para muitos não era familiar, o ensino remoto. O acesso à cultura tecnológica como ferramenta essencial de comunicação explicitou diferenças sociais entre os sujeitos que compõem a educação no Brasil. A falta de conhecimento dos recursos tecnológicos, principalmente, na escola pública proporcionou uma busca por conteúdos, metodologias capazes de suprir esse déficit. A ludicidade e a brincadeira foram importantes para que o processo de ensino aprendizagem fosse consolidado. A pesquisa foi realizada com professoras de um Centro Municipal de Educação Infantil de Maceió que relataram os pontos positivos e negativos que ocorreram nesse processo. A análise desse momento comprovou que a educação é um agente transformador mesmo dentro de um cenário tão atípico e que através de um planejamento voltado as necessidades do desenvolvimento integral da criança será possível prepará-lo para as diversidades do cotidiano,

Palavras- chave: Ensino/aprendizagem; Educação Infantil; Ludicidade; Brincar; Desenvolvimento Infantil.

1. INTRODUÇÃO

Desde março de 2020, a educação mundial deparou-se com uma nova realidade, assim, impossibilitando o encontro presencial, devido a Pandemia do Corona vírus e a necessidade de isolamento social. As redes públicas de educação precisaram ofertar o ensino remoto emergencial como forma de minimizar os impactos negativos no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Os desafios são enormes para a sociedade, porém trouxe aprendizados importantes ressignificando à prática pedagógica do conhecimento. Paulo Freire nos ajuda a pensar o ser humano e, evidente, as crianças, como seres históricos e produtores de cultura, “(...) seres capazes de saber, de saber que sabem, de saber que não sabem. De saber melhor o que já sabem, de saber o que ainda não sabem” (FREIRE, 2000, p. 40). Com isso os educadores precisaram criar ambientes que fossem os mais lúdicos e diversificados possíveis, para que a criança conseguisse se envolver com essas aulas e conseguisse, realmente, aprender neste tempo que elas passam conectadas. É um desafio para todo mundo, para as crianças, para os educadores, e para os pais. (MEC, 2020).

Este artigo surge dessas necessidades durante o ensino remoto para a educação infantil. A temática manifesta especificidades diferentes já que o planejamento de intervenção precisa se adequar as mediações tecnológicas onde o cenário escolar apresenta dificuldades que limitam a aquisição do conhecimento, tais como: acesso à cultura tecnológica, acesso à internet, professores sem capacitação adequada para o uso das tecnologias de comunicação e a compreensão sócio educacional do ensino remoto. De acordo com o cenário mundial (pandemia), para que se garanta o direito da criança à educação; a escola e professores precisaram organizar conteúdos que contemplem os campos de experiência de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que orienta as interações e brincadeiras como eixos estruturantes na educação infantil, sendo eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer.

Através de uma pesquisa teórica, análise de cenários é visto que, além de promover seu papel principal, que é ofertar aprendizagem, a escola mantém as crianças dentro do ambiente educacional, onde são livres para se expressar, se socializar através de atividades lúdicas que contribui para seu desenvolvimento. Tão logo que, a aprendizagem é essencialmente uma experiência social que ocorre por meio da comunicação e da interação entre as pessoas (VYGOTSKY, 1998).

Com isso, os anseios dos professores demonstram a necessidade da interação, não apenas como brincadeira, mas sim como um recurso para a prática docente, ao modo que proporciona possibilidades pedagógicas para o desenvolvimento infantil.

1.1 . EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA VERSOS ENSINO REMOTO: O QUE DIZ A LITERATURA

Ao pensar em Educação a Distância imagina-se ser uma modalidade de ensino nova, já que na pandemia, a população mundial passou a nortear sua vida educacional e profissional remotamente. Porém, os cursos já existem desde 1881 na Universidade de Chicago nos Estados Unidos e em 1890 na Alemanha (CATHO COMUNICAÇÃO, 2019). A modalidade teve como primeiro registro no Brasil, um anúncio oferecendo a profissionalização por correspondência do curso de datilografia, como fonte o Jornal do Brasil em 1904.

Desde então a modalidade educacional onde professores e alunos estão separados física ou temporariamente vem crescendo e se estruturando em seu currículo e metodologias de aprendizagens, tornando-se oficial no Brasil instaurada pela Lei nº 9.394/96. Os primeiros cursos superiores de Educação a Distância surgiram em 1999 sendo regido pela Lei nº 9.394 e o Decreto nº 9.057, no Brasil e posteriormente uma parceria entre o Ministério da Educação, Estados e Municípios foi Criada a Universidade Aberta do Brasil. Onde há Integralização de cursos presenciais, pesquisas e programas de educação à distância, ofertando cursos de graduação, pós-graduação *latu sensu*. De acordo com o Decreto 5.622 de 19.12.2005, que regulamenta o art. 80 da Lei 9.394, de 30 de dezembro de 1996, estabelece que:

Art. 1º. Para os fins deste Decreto, caracteriza-se a educação à distância como modalidade educacional na qual a mediação didática- pedagógica nos processos de ensino aprendizagem ocorre à utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares e em tempos diversos.

Para que obtenhamos um resultado positivo no processo de aprendizagem, será necessário a consciência do surgimento, quase que mensal das novidades tecnológicas que modificam a sociedade, e transformam a educação. Segundo Moran (2007, p. 167)

A educação que desejamos hoje “tem que surpreender, cativar, conquistar os estudantes a todo o momento. A educação precisa encantar, entusiasmar, seduzir, apontar possibilidades e realizar novos conhecimentos e práticas. O conhecimento se constrói a partir de constantes desafios, de atividades significativas, que exercitem a curiosidade, a imaginação e a criatividade.

Por mais que a tecnologia oportunize o acesso à educação à distância, o professor precisa planejar caminhos que estimulam a participação colaborativa, saindo do modelo conteudistas oportunizando todas as possibilidades que a cultura digital oferece. Há inovações mais pontuais e inovações mais profundas que afetam à educação formal, em todos os níveis e formas de organizar-se (presencial, *bleded*, distância), trazendo novas configurações híbridas, dinâmicas e integradas (HORN e STAER, 2015).

2. O QUE É ENSINO REMOTO?

É notória a explicação de que ensino remoto não é educação à distância. Pois, não podemos considerar uma modalidade de ensino, mas sim uma solução emergencial, acessível para reduzir os impactos negativos sobre o processo ensino – aprendizagem.

É a adaptação de aulas ao vivo e remotas simulando o encontro presencial, onde o professor disponibiliza um conteúdo diariamente, material didático mais personalizado e ajustado de acordo com as competências e especificidades, flexibilidade de cronograma, avaliações participativas e atividades síncronas diferem da estruturação acadêmica, padronização conteudistas auto instrucional e mediação atemporal da modalidade EAD.

De acordo com Bottentuit Junior e Silva, (2020, p.28):

As aulas devem, ultrapassar as barreiras para as atividades como: gravação de uma vídeo aula, de um *podcast*, a preparação de uma aula utilizando um aplicativo específico ou mesmo o gerenciamento de uma sala de aula por meio de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA).

Outra modalidade de ensino utilizada nesse período emergencial é a educação híbrida, que basicamente associa aulas presenciais com o aprendizado assíncrono através de pesquisas que complementam o currículo. Mesclar a proposta síncrona de ensino com a integralização da educação tecnológica presente no século XIX, é desafiadora, pois, o aluno precisará ser motivado. Os professores conhecem diversos meios de ensinar e aprender que podem ser considerados como um tipo de metodologia ativa, ainda que não sejam rotuladas ou conhecidas por essa expressão (MORAN, 2013).

A modificação do espaço acarreta um repensar sobre papéis, de professores e alunos, aos poucos, potencializa o desenho de experiências de aprendizagem cada vez mais significativas. Desenhar experiências de aprendizagem vai muito além de inserir práticas em que os alunos estejam em ação (BACICH, 2018). Os estudos de Jonh Dewey (1959) pautados pelo aprender fazendo (*learning by doing*) em experiências com potencial educacional convergem com as ideias de Paulo Freire (1996), em que as experiências de aprendizagem devem despertar a

curiosidade do aluno, permitindo que, ao pensar o concreto, conscientize-se da realidade, possa questioná-la, e assim, a construção de conhecimentos possa realmente transformar. O contato com as novas tecnologias – para a Educação Básica presencial emergencial – causou um lugar de entrecruzamento, de intersecção, denominado por Bhabha (2010) como o “lugar fronteiriço”.

A fronteira é composta de valores e costumes de um lugar como os do outro, ou seja, é no lugar fronteiriço que ocorrem os encontros com o estranho, o desconhecido, proporcionando a experiência do “além-limite”. Assim, a utilização nas aulas presenciais das experiências vividas no ensino híbrido, que já eram inclusas como recurso metodológico, passará a conduzir a um planejamento que contemple para uma educação do futuro desde a educação infantil até ao ensino médio, promovendo um desenvolvimento socioemocional do estudante a modo que contemplem sua autonomia e suas especificidades de aprendizagem.

As dificuldades vividas no período emergencial com o ensino remoto em todos os anos da educação básica foram bastante relevantes e determinantes, porém na educação infantil ela foi mais desafiadora, pois, são crianças que necessitam da interação com outras pessoas para que se desenvolvam integralmente o marco do desenvolvimento, aprimorado diversas capacidades no âmbito cognitivo, motor, emocional e social.

2.1. AS EXPERIÊNCIAS FUNDAMENTAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para a Educação Infantil onde a interação professor e aluno é fundamental para estabelecer relações e potencializar as competências o planejamento inflexível não concerne à realidade vigente. Conforme Atkinson et al (2002), tendemos prestar mais atenção e aprender mais sobre eventos que nos despertam emoções do que eventos que não o fazem. O aprendizado e o comportamento são resultados de uma alquimia entre elementos neurológicos e estímulos do meio/cultura. Com os estímulos do meio ambiente o cérebro vai se organizando, adaptando e modificando.

O professor adequadamente preparado saberá intervir e auxiliar a criança na transição de fases do desenvolvimento, inferindo no que a criança está pensando, enfatizando e valorizando todos os alunos em sala de aula, presencial ou virtual.

Segundo Muniz (2012 p. 24):

As emoções são manifestações da afetividade e dos sentimentos. Têm caráter de visibilidade e é por meio deles que os educadores podem conseguir pistas do que está acontecendo com seus alunos: respiração, agitação, expressões faciais, etc.

Assim, o conhecimento das fases do desenvolvimento infantil proporciona intervenções assertivas mesmo sem a interação presencial. A criança utiliza suas limitações para potencializar suas características. Para que exista essa conexão, a criança não precisa gostar do professor, ela precisa se interessar por tudo que a circunda, evidenciando que o recurso e as metodologias são secundários e explicitando o papel da ludicidade.

É primordial ressaltar que aprender é um misto de ações e reações psicomotoras resultantes de intervenções direcionadas capazes de estimular a criança a desenvolver todas as áreas possíveis do conhecimento. Alvarez (2006) comenta que além dos aspectos neurofisiológicos e neuropsicológicos a aprendizagem solicita a contribuição do meio ambiente. E é no processo de interação com o mundo, que as crianças adquirem experiências de narrativas veiculadas pela linguagem oral, escrita e visual existindo dois fatores importantes para ampliar essas narrativas: o trabalho integrado com a família e o uso da sua cultura popular. É partindo dessa premissa que as interações precisam ser norteadas para que não haja desinteresse e nem déficit na aprendizagem. Quando se centraliza com objetividade se possibilita experiências ricas para o conhecimento do mundo social através das brincadeiras.

Molon (2003, p.2) resalta que, na visão de Vygotsky:

[...] uma das primeiras exigências de um professor é que ele seja um profissional cientificamente instruído e um professor de verdade, que deve basear seu trabalho em uma base científica, conseqüentemente, deve ter um elevado conhecimento do objeto da técnica da sua área. Além disso, deve ter um embasamento cultural bastante vasto. Para ele, o trabalho educativo e pedagógico deve estar precisamente vinculado ao trabalho criador, social e vital; com isso, poderá estar implicado em transformar a educação em uma criação de vida.

Dentro das dificuldades que envolvem esse período o mais complexo é promover um ambiente que atenda às necessidades e anseios dos estudantes e suas famílias. É notória a falta de equiparação entre o ensino público e privado, que mesmo com professores recebendo capacitações eles não conseguem minimizar a disparidade existente, como a falta de suprimento básico de subsistência que é essencial para que o desenvolvimento infantil se estabeleça em sua totalidade.

O regime privado de ensino em contrapartida, mesmo com, alunos que convivam com recursos tecnológicos e com assistência básica suprida, os professores sentem um grande esforço para estabelecer as práticas pedagógicas de modo eficaz. Os professores são capacitados para observar distúrbios de aprendizagem, utilizar métodos de aprendizagem capazes de desenvolver e potencializar características cognitivas, mas não com os efeitos causados pelo

isolamento social e com pontos sociais de extrema relevância, como a merenda escolar, onde para um número significativo de alunos é o principal alimento do dia.”

Mesmo dentro de todo o contexto emergencial necessário, precisamos nos preocupar como as aulas remotas irão suprir a socialização presencial. Vygotsky enfatizava o papel da linguagem e do processo histórico social no desenvolvimento do indivíduo. Então se analisarmos o atual contexto que as crianças estão inseridas, nos remete a pensar, qual o impacto que o “excesso de tela” (superexposição de eletrônicos), acarreta, já que as aulas serão transmitidas por computadores ou celulares? Além da insatisfação dos pais em relação ao aprendizado remoto, o excesso de tela e a disponibilidade de ajuda, os professores se depararam com o analfabetismo tecnológico da maioria da sociedade em consonância com um aprendizado atrativo.

A educação infantil é o alicerce do conhecimento da criança, a ludicidade torna esse processo mais prazeroso, além de alegrar, ela fortalece a confiança, a comunicação, a coordenação motora e o raciocínio lógico. A brincadeira é uma atividade que o professor conseguirá mediar positivamente remetendo ao espaço escolar de referência similar para a criança. Os exercícios psicomotores de recortes, contação de histórias com fantoches são um dos exemplos assertivos para aulas gravadas. Piaget (1971) ressalta que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer.

E para Kishimoto (1997, p.38)

Enquanto a manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

3. CONCEITUANDO LUDICIDADE

Ludicidade é um termo que tem origem na palavra latina “*ludus*”, que significa jogo ou brincar. Para Luckesi (2000,2005) é um estado interno do sujeito que vivencia uma experiência de forma plena, é sinônimo de plenitude da experiência “como a máxima expressão possível da não divisão entre pensar/sentir/fazer”(apud SILVA, 2015, p. 104), Permite que as atividades para educação infantil sejam adaptadas para a fase da criança, é a forma mais eficaz de proporcionar o aprendizado porque a criança brinca desde o útero, é através do conhecer e reconhecer que ela adquire noção que existe onde existe.

A brincadeira é a ação do brincar, de entreter, de distrair. Além de ser divertido estimula o conhecimento do próprio corpo, a força, a elasticidade, o desempenho físico, desenvolvimento motor induzindo a imaginação e criatividade. Segundo Vygotsky (1989), o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma realidade que responde as exigências e inclinações dela mesma. Sobre a teoria de Vygotsky, teve como contribuição os autores: Kishimoto Tizuko Morchida (2005), que trata sobre o brinquedo e a brincadeira na teoria Vigotskiana; Sonia Kramer (1999) e Celso Antunes (2005), que falam sobre o papel do lúdico na educação infantil e Hermínia Regina Bugeste Marinho (2007), que discute sobre o universo do lúdico e o desenvolvimento infantil.

A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade (VYGOTSKY, 2003, p. 122).

Há uma relação precisa entre as áreas ativas do cérebro e as demandas da tarefa. Não existe aprendizado sem sistema operacional, sem estímulo e maturação neurológica o cérebro não se desenvolve. A neuroplasticidade é constituída através das experiências, do alto desempenho e da felicidade.

Para Mihely Csikszentmihalye (2012), as atividades para cada indivíduo vão de muito difíceis até muito fáceis. É bom que uma atividade seja difícil o suficiente para ser interessante, mas não o tão difícil a ponto de ser impossível.

A criança é um ser biopsicossocial e um ser psicomotor que para elaborar a cognição, o movimento e a emoção a arte precisa ser vivenciada. Para Paulo Freire (1996), estamos sempre construindo, e se construímos aprendemos, e se aprendemos estamos vivendo e buscando algo que possa nos levar a vivermos enquanto tenhamos vida.

A hora do brincar é um momento oportuno para o desenvolvimento neuropsicomotor na primeira infância, afinal, quando o bebe nasce, seu sistema nervoso não está desenvolvido e é através de estímulos motores e sensoriais que acontecerá sua evolução. Vygotsky (1998) toma como ponto de partida a existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem.

Ao levar o lúdico para escola está se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem, pois trabalha com as emoções além de contribuir na concretização de propostas

cognitivas que levam a construir conceitos e dominar habilidades, pode transformar as metodologias de ensino. Assim, os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas são ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente, inovador e significativo (Santos, 2011).

3.1. O PAPEL DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

É Comum ouvirmos que as crianças de hoje não sabem brincar. Mas já paramos pra analisar o motivo? As crianças estão envolvidas em um mundo digital que as isolam do convívio com outras crianças, assim, inviabilizando experiências consideráveis para o seu desenvolvimento sócio emocional. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. Dependendo da maturação cerebral da criança ela não conseguirá expor sobre suas angustias, medos e anseios e através da brincadeira elaborará de forma clara suas demandas.

Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

A demanda acontece da observação da maturação do desenvolvimento infantil, assim com as potencialidades funcionais, fatores genéticos e estimulação do meio sincronizados para o desenvolvimento cognitivo. A escola atualmente tem a responsabilidade de perceber e aceitar seus alunos com suas necessidades e motivações diferenciadas e, a partir daí, ofertar também metodologias distintas que atendam a essas necessidades para seu bom desempenho educacional e global. O lúdico, por conseguinte, tem se mostrado importante recurso de desenvolvimento e inclusão.

Com a apropriada compreensão da avaliação do desenvolvimento neuropsicomotor o mediador (pais, professores e assistência médica) programarão intervenções oportunas minimizando riscos ou atrasos no desenvolvimento. O professor como mediador do processo de aprendizagem e inclusão em sala deve estar atento e ser o maior incentivador da atividade lúdica, respeitando o tempo do seu aluno, sobretudo a criança com deficiência intelectual e/ou múltipla, fazendo cumprir importantes orientações norteadoras do nosso ensino.

Kishimoto (2011, apud Jesus, 2011, p. 23) ressalta a importância de o professor participar e mediar às atividades lúdicas em sala:

Podemos perceber que o jogo educativo é um recurso que pode ser bastante produtivo; contudo, não adianta possuir o melhor jogo educativo se o professor não souber estimular as crianças, tornar a sua utilização significativa e participar dos jogos e brincadeiras propostos. Para o jogo ser realmente eficiente o professor tem que participar durante o desenvolvimento da atividade lúdica; deve ocorrer a mediação entre a atividade lúdica e o aprendizado que ela trará. Esta mediação pode ser realizada por meio de sujeitos (como o professor, a mãe ou um amigo), de objetos e artefatos, porque a mediação é importante no processo educativo, em especial no processo inclusivo.

O aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se capazes de aquisições do desenvolvimento independente da criança (Vygotsky, 2002, p. 117-118). O ato de brincar se apresenta com uma importante estratégia para estabelecer relações de interação e cooperação. Por exemplo, é um consenso cada vez maior que o uso da brincadeira pode ser um importante recurso metodológico para as crianças com deficiência intelectual devido as suas necessidades específicas e a lentidão no processo de maturação cognitiva. A brincadeira torna-se assim, um espaço convidativo, que respeita as especificidades de cada criança com limitação ou não tornando a aprendizagem efetiva. Assim, o recurso lúdico como ferramenta pedagógica irá propor uma ação igualitária, participativa respeitando as diversidades existentes no ambiente escolar.

3.2. COMO TRABALHAR O LÚDICO NAS AULAS REMOTAS:

Os professores se depararam com uma metodologia de ensino súbita que exige um conhecimento além do conteúdo curricular, conhecimento tecnológico que aproximem às famílias à sinestesia das experiências docentes. As atividades precisam ser planejadas com o intuito da assimilação colaborativa preconizando a responsabilidade social e pesquisando métodos que articule o mundo da criança ao pedagógico.

E muitas foram às peculiaridades do momento, tais como: familiares em *home office*, falta de recurso tecnológico, acesso à *internet* através de dados móveis, a singularidade das plataformas de ensino e principalmente dos danos psicológicos ocasionados pelo momento

da pandemia da COVID-19. De acordo com Ghosh et al. (2020), a escola é “uma casa fora de casa”, oferecendo liberdade, interação com diferentes pessoas, ajuda pedagógica e psicológica, mas com a situação atual do mundo, tudo isso teve que ser interrompido de maneira brusca.

Buscar alternativas criativas capazes de valorizar as possibilidades de ensino relacionando as partes ao todo é um desafio constante que ganha maior relevância dentro da experiência do Ensino Remoto.

Nesse contexto, o jogo lúdico contribui para a socialização das famílias e crianças com a intencionalidade pedagógica da brincadeira assim sendo capaz de desenvolver a criatividade, a agilidade, equilíbrio e imaginação amenizando a falta de contato presencial.

De acordo com os psicólogos do desenvolvimento, a fase de 0 aos 5 anos, que é faixa etária de atendimento da educação Infantil, envolvem marcos primordiais para a maturação cerebral e construção cognitiva e criticidade do ser humano. Nos estudos de Saurabh e Ranjan (2020) relatam que os sentimentos mais comuns experimentados durante a quarentena entre crianças foram: preocupação, desamparo, medo, nervosismo, aborrecimento, estresse, tristeza, insônia e ansiedade, revelando que crianças e adolescentes que estavam em quarentena tinham alterações psicológicas mais significativas do que aqueles que não foram colocados em quarentena.

Um trabalho voltado a psicomotricidade do desenvolvimento influenciará na construção intelectual estimulando habilidades, atitudes e valores, onde Piaget (1973) chamou passagem do egocentrismo à reversibilidade. O cérebro humano precisa de 26 dias de estímulo contínuo para assimilar uma ação como relata a neurociência. (MALTZ, 1960)

A brincadeira é capaz de criar várias conexões favorecendo os circuitos neurais linguísticos, preconizando um trabalho propedêutico, prévio, de base. Quanto mais tenra a fase da criança mais difícil para observar um resultado imediato.

Os minicontos, mesmo remotamente, têm uma função neuroplástica capaz de gerar emoções que canalizará em sentimentos. As atividades curtas e intencionais favorece o amadurecimento das crianças, tais como: jogos, marionetes, habilidades de percepção, habilidade de pesquisa, habilidades de conceitualização, de raciocínio, de tradução contemplando o ambiente doméstico que a criança está inserida. A cinestesia das atividades que valoriza o ambiente induz a lateralidade e a espacialidade contemplando o direito de aprendizagem.

Planejar uma aula remota mesmo com um tempo de no máximo 40 minutos na perspectiva ética e criativa valida que o brincar independentemente da situação que o configure fomenta a

necessidade de cada criança, já que elas precisam de tempo, espaço e elementos incentivadores para elaborar uma imagem de realidade.

4. A BRINCADEIRA COMO EIXO NORTEADOR

Historicamente, o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até nos afazeres domésticos. A brincadeira segue uma ideologia cultural e temporal diferenciando o entendimento da ludopedagogia. Para Oliveira (1990), as atividades lúdicas são a essência da infância. Mediante a afirmação, compreende-se, portanto, que a educação infantil não pode, de maneira alguma, desvincular as atividades lúdicas do processo de ensino.

Logo, o espaço escolar se constituiu em um ambiente oportunizador de experiências que favoreçam o desenvolvimento sociocultural privilegiando, valorizando, compartilhando e incluindo. Com uma proposta pedagógica que viabilize as possibilidades de cada criança. Brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesmo, do outro e do mundo (SANTOS, 2011). Objetivando brincadeiras, o professor, mediará atividades que proponha compreensão dos conteúdos a partir da reconstrução que ela realiza.

Para Vygotsky (1989, p. 87), a “brincadeira no desenvolvimento infantil é um importante suporte para a mente, contribuindo com as diferentes formas de pensar e realizar suas ações simbolicamente”. Assim a criança se diverte, raciocina e aprende de maneira simples e descontraída sem perceber cobrança da sua aprendizagem. Segundo Piaget (1987, p. 6), “brincando a criança é capaz de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, mesmo sem se adaptar às realidades que estão a sua volta”.

4.1. METODOLOGIA:

A natureza do trabalho analisou as dificuldades ocorridas na educação infantil durante a pandemia do COVID 19, focando as vivências que os professores tiveram em oportunizar experiências capazes de promover o desenvolvimento infantil. O campo de pesquisa escolhido foi uma escola de Educação Infantil da Rede Municipal de Maceió. Esta pesquisa

buscou uma perspectiva qualitativa, que não busca quantificar os acontecimentos mas que haja uma maior compreensão dos acontecimentos.

Como abordagem de pesquisa foi utilizada a análise dos referenciais curriculares, marcos do desenvolvimento e importância do brincar na infância, através do relato das professoras, experiências vivenciadas após as atividades remotas. Segundo (CORDAZZO; VIEIRA, 2000), os profissionais que lidam com estas crianças devem estar atentos ao desenvolvimento global infantil e não se deterem a aspectos isolados, uma vez que todos os aspectos estão interligados e exercem influências uns para com os outros. A abordagem utilizada no ensino remoto precisará focar na aprendizagem significativa, porque a aquisição do conhecimento se dará entre a composição antecipada de conteúdos estudados e a maneira do recebimento dos conteúdos novos. Pois, a maioria das crianças que se encontram nessa modalidade de ensino já estavam inseridas em um ambiente escolar, assim, significando o conhecimento existente em uma estrutura cognitiva relevante.

Os instrumentos adotados para a realização da pesquisa foram anotações em caderno, pesquisa em livros, *internet* e relatório das observações sobre o tema das professoras da escola escolhida onde será exposto com nome fictício.

O que de fato foi mais importante nessa proposta de metodologia é que as dificuldades obtidas durante as aulas remotas fossem explicitadas para que se obtivesse um norte de como agir em futuros casos emergenciais. Adotamos uma perspectiva de estudo com os professores para que as crianças se desenvolvam plenamente mesmo em caso peculiar.

4.2. Desenvolvimento da educação infantil no ensino remoto em uma escola municipal:

As diferenças no desenvolvimento infantil atenta a um planejamento que utilize atividades adequadas para o processo de maturação que a criança está inserida. Propostas que façam parte do cotidiano da criança atingirá seu desenvolvimento psicomotor, linguístico e cognitivo. Através do ensino remoto o uso excessivo de recursos tecnológico gera alienação, assim, limitando os estímulos sensoriais necessários para o desenvolvimento psicomotor da criança. As brincadeiras precisam compor o planejamento proporcionando aulas mais dinâmicas e atrativas. A interação professor, aluno e família contempla a ideia que há outro em nós e um nós no outro, demonstrando a ideia da existência e o reconhecimento dele mesmo sem a proximidade social.

Mesmo remotamente as atividades lúdicas diagnosticam habilidades e potenciais individuais, comportamentos, atitudes, ideias, valores, necessidades e a diversidade que as cercam. Através do registro com recursos tecnológicos como vídeos e fotos verifica a interação das atividades da criança, solicitando a participação da família dentro da sua realidade, respeitando a especificidade do momento.

Uma atividade capaz de ultrapassar a divergência do momento são os jogos. Precisamos educar nosso olhar para a prática educativa envolvendo o jogo. Não basta o professor somente ter a noção de que se faz necessário o jogo na educação das crianças, deixando-as a jogar. É importante criar situações de incentivo ao jogo, fazendo com que estas identifiquem e reflitam sobre o processo de ensino aprendizagem que o jogo pode proporcionar.

De acordo com Kishimoto (1999, p.11):

(...) o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a criança carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Os procedimentos utilizados para avaliar em sala de aula revelam concepções sobre a aprendizagem. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da educação 9394/96 com destaque para os artigos 1º e 24 inciso V, a avaliação da aprendizagem consiste em medir o aproveitamento e assiduidade do aluno.

De acordo com Morin (2003, p.15), a escola ainda hoje:

(...) ensina a isolar os objetos (de seu meio ambiente), a separar as disciplinas (em vez de reconhecer suas correlações), a dissociar os problemas, em vez de reunir e integrar. Obrigam-nos a reduzir o complexo ao simples, isto é, a separar o que é ligado; a decompor e não a recompor, a eliminar tudo o que causa desordens ou contradições em nosso entendimento.

Para a Educação Infantil a avaliação se dá através da observação e registro dos principais apontamentos com a prática constante, assim, mostrando o progresso e/ou regresso do aluno norteado pelo planejamento do professor. Hoffmann (2012) diz que a ação avaliativa precisa considerar as crianças em sua diversidade: sua realidade sociocultural, sua idade, suas oportunidades de conhecimento, etc., e a diversidade dos professores que atuam com elas. Muitas de suas percepções, o que esses pensam sobre as crianças, podem revelar o

grau de importância que atribuem ao espaço institucional em termos do futuro dessas crianças e em relação ao seu desenvolvimento global, nem sempre considerados.

No ensino remoto o processo avaliativo também é composto em sua integralidade do desenvolvimento, áreas de conhecimento com atividades práticas que respeite a singularidade da modalidade de ensino priorizando qualitativamente as participações das crianças. A construção de rubricas de aprendizagem, elaboração de atividades em etapas menores montando um portfólio da turma é fundamental para a construção do parecer descritivo do processo de aprendizagem.

Afirma Dewey (2010, p.89) que:

(...) a experiência é o resultado, o sinal e a recompensa da interação entre organismo e o meio que, quando plenamente realizada, é uma transformação da interação em participação e comunicação.

Mesmo que de forma remota, a interação criança e professor precisa ser subjetiva, interpretativa e compreensiva durante o processo avaliativo. Pois, a premissa que objetiva a aprendizagem e a elaboração das atividades, para esse momento que envolve tantas particularidades, é: a interação das crianças, o acesso a internet e principalmente a disponibilidade das famílias em apoiar as crianças nas execuções das atividades.

O relato a seguir mostra como foi planejada uma aula remota para crianças de 3 anos de uma Instituição Pública Municipal:

Após a realização das entrevistas com os pais/responsáveis, realizamos a criação do grupo do *whatsapp* com 12 famílias. Para essa primeira semana de interação, organizamos duas interações: Envio de vídeo da coordenação do CGEI com uma fala bem explicativa sobre como devem acontecer as interações na Educação Infantil e sobre a importância do desenvolvimento humano nessa etapa. Enviamos também um vídeo do *Instagram* do nosso CMEI com uma contação de história com dobradura, na intenção de divulgar nosso *instagram* e também para que as crianças pudessem ouvir a história e brincar com dobraduras. A história escolhida foi da Folha que queria virar um barquinho de papel. Apresentamos assim ensinando de forma lúdica como fazer a dobradura de um barquinho de papel. (Professora Maria Lima)

Como as crianças estarão em seu ambiente familiar é necessária uma entrevista com pais/responsáveis para explicar a metodologia que será utilizada nesse período. O registro das falas significativas dos mediadores e familiares é primordial para um *feedback* para as atividades e como apontamentos para construção do relatório avaliativo ou parecer descritivo.

Alguns recortes de relatórios das interações explicam essas considerações:

Para essa semana organizamos as seguintes interações: Contação de história com recurso da Chapeuzinho Vermelho, utilizando tecido vermelho, orelhas de lobo, touca e óculos da vovó e gravação de vídeo com proposta de receita dizendo que a personagem Chapeuzinho Vermelho estava preparando delícias para levar na cesta da vovó (que tinha biscoitinhos, bolo, sucos e frutas) e decidiu passar por aqui para ensinar uma receita deliciosa para eles fazerem com seus pais em casa. Como resposta para essa interação recebemos retornos através de vídeos e fotos. A avó do Heitor enviou uma mensagem dizendo que ele assistiu ao vídeo até o final, com fotos e vídeos do momento em que fizeram a receita. Ela disse que Heitor usou a imaginação e fez jacarés e dinossauros com a massinha. Os pais do Miguel também enviaram fotos e vídeos do momento da produção dos docinhos dizendo que ele ajudou em todo o processo e que ficou bem atento assistindo ao vídeo. A mãe do Matheus enviou mensagem afirmando que eles assistiram ao vídeo, mas no momento não estavam com o material necessário para produção da receita. Fomos falando com elas a cada postagem através de áudios, demonstrando nossa alegria em receber aqueles vídeos e parabenizando cada uma pela produção que realizaram. (Professora Laura Silva)

Hoffmann (2012, p.16), diz:

(...) Ao discutir sobre avaliação, dessa forma, é preciso analisar, sobretudo, o que os profissionais de uma instituição pensam sobre as crianças, sobre a aprendizagem, sobre o papel educativo, sobre posturas disciplinadoras e muitas outras questões que irão permear o seu dia a dia com eles.

Como exemplo disto, o relato da professora da educação infantil de uma Instituição Pública Municipal:

Neste relato, gostaria de expressar como primeira reflexão que é impossível pensar ou fazer Educação Infantil de forma “remota”. Uma vez conhecendo os eixos que fundamentam essa prática, me vi nesse pensamento e isso quase me levou ao desespero. É claro que as portarias e orientações lançadas não falavam expressamente em “remoto” para essa etapa, mas pensar era claro que nós professores tínhamos que interagir com nossas crianças, e lançar para elas e suas famílias propostas que pudessem, de algum modo, colaborar com seu desenvolvimento integral. (Izala Gomes)

O que transparece em todo esse momento atípico de aprendizagem é a maior importância dada à relação escola e família, já que o desenvolvimento infantil cognitivo se dá num cenário virtual de aprendizagem. A atual conjuntura imposta às instituições educativas em função da pandemia reforçou a necessidade da participação da família no acompanhamento da vida escolar dos seus filhos. Mesmo com toda a adversidade, preocupações e dúvidas momentâneas devido à questão sanitária, a vida escolar resistiu e comprovou que mesmo não sendo um momento concordante para todos, o esforço foi vultoso dos professores para que todas as crianças vivenciem a construção do conhecimento. Segundo Piaget a aquisição do conhecimento acontece por meio de experiências adquiridas em um contexto no qual se está inserido.

E aqui estava o desafio proposto: interações que pudessem ser realizadas em casa, com materiais acessíveis às crianças e que as famílias se sentissem atraídas para realizarem. E mais, transformar essas propostas em vídeos, editar esses vídeos para ficarem mais atrativos e enviar num formato também acessível! Meu Deus, quanta coisa! Além de tudo isso, o desafio de baixar inúmeros aplicativos e organizar espaços no aparelho de celular, computador e na casa para atender a essas demandas. Mesmo com todos esses desafios, as interações precisavam acontecer, e nós professores precisamos nos reinventar. Então organizei interações variadas, com contação de histórias, histórias com dobraduras, experiências com receitas caseiras, receitas de massinha e tinta caseira, experiências diversas com elementos da natureza, musicalização e muito mais. E as devolutivas foram acontecendo de forma tímida, mas é sempre prazerosa receber, qualquer que seja a interação por parte das crianças e famílias. (Izala Gomes)

Mesmo com todas as adversidades citada nos relatos das professoras no ensino remoto é notória a necessidade de inserir a brincadeira em contexto educacional quando se trata de criança. É através da observação de como a criança brinca, que interage com o mundo a sua volta que se pode construir relações, potencializar habilidades, assim se adequando aos estágios de desenvolvimento de cada um ou grupo, proporcionando experiências ampliando assim seu repertório lúdico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo avaliar a importância da interação social da criança para seu desenvolvimento infantil mesmo diante das ocorridas durante o ensino remoto. Os desafios foram diversos, mudanças repentinas que levaram a sociedade mundial a reavaliar suas concepções. Observando a necessidade emergencial de adaptação, reconstrução e reavaliação de suas metodologias para a educação infantil. O que ficará para o *currículo* escolar no pós - pandemia será a construção do aluno como protagonistas do seu aprendizado e com professores que proporcionem uma construção baseando-se no desenvolvimento biopsicossocial do aluno.

E como estratégia para esse desenvolvimento a atividade lúdica é um caminho possível, mesmo não sendo o único recurso de ação pedagógica. Mas é através dela que é estimulada a criatividade e autonomia das crianças, além do seu caráter de prazer que é necessário para seu desenvolvimento, o brincar abre a possibilidade de observar as linguagens expressivas de mundo social, culturas infantis e as diversas aprendizagens.

Finalizando, acredito que esse trabalho atingiu o objetivo proposto, ou seja, a importância do lúdico no desenvolvimento infantil principalmente em um momento atípico da sociedade amenizando dores que todos vivenciaram.

Acredito que esse trabalho forneça subsídios para o entendimento das peculiaridades do desenvolvimento infantil tanto para a classe acadêmica quanto para a sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOB, P., RAJENDRA, K.M., GHOSH, S., & SAGAR, V.J. **COVID-19 Pandemic and Mental Health Issues in Children and Adolescents, in Mental Health in the times of COVID-19 Pandemic Guidelines for General Medical and Specialised Mental Health Care Settings**. Bengaluru: National Institute of Mental Health and Neurosciences. 2020

ATKINSON, M., WILKIN, A., STOTT, A., DOHERTY, P. and KINDER, K. **Multi-agency Working: a Detailed Study (LGA Research Report 26)**, Slough: NFER. 2002

BACICH, Lilian; MORAN, José. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. In: **Revista Pátio**, nº 25, junho, 2015, p. 45-47. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2015/07/hibrida.pdf>. Acesso em 26 set 2021.

BECK, C. (2016). **John Dewey: teoria e prática no ensino**. Disponível em: <https://andragogiabrasil.com.br/john-dewey/>. Acesso em: 28 maio 2020.

BHABHA, Homi K. **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **Concepção, Avaliação e Dinamização de um Portal Educacional de WebQuests em Língua Portuguesa**. (Doutorado em Ciências da Educação) - Instituto de Educação, Universidade do Minho, Braga, p. 637, 2010. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11889/1/tese.pdf>. Acesso em: 28 maio 2020.

CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar**. (Dissertação de Mestrado em Psicologia) Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2003.

CSIKSZENTMIHALYI, K. M. **FLOW: A psicologia do alto desempenho e da felicidade**. Rio de Janeiro: Objetiva. 2020.

CURSINO, A. G. **Tecnologias na Educação: Contribuições para uma Aprendizagem Significativa**. Ucrânia: Editora Appris. 2020

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987

HOFFMAN, J. **Avaliação e Educação Infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança**/Jussara Hoffmann. Porto Alegre: Mediação, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994

_____. **Jogo brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LITTO, Fredric M. As Interfaces da EAD na Educação Brasileira, **Revista USP**, No. 100 .2014.

MALTZ, Maxwell. **Liberte sua personalidade**. São Paulo: Summus, 1981

MORAN, José Manuel. BOCICH, Lilian. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. Disponível em < <http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/11551/aprender-e-ensinar-com-foco-na-educacao-hibrida.aspx> Acesso em 26 set 2021.

MUNHOZ, A.S. **Vamos inverter a sala de aula?** [s.1: s. n]. 2015

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia.** Lisboa: Livraria Bertrand, 1973.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas.** 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SAURABH, K., RANJAN, S.. **Compliance and Psychological Impact of Quarantine in Children and Adolescents due to Covid-19 Pandemic.** Indian J Pediatr. 2020

STUTTIE, John. **Eight tips for fostering flow in the classroom.** Disponível em: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/eight_tips_for_fostering_flow_in_the_classroom. Acesso em 26 set 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes.1998.