

## UM ESTUDO SOBRE O LÚDICO E A TECNOLOGIA NAS TURMAS DO PRÉ II DA ESCOLA JOSÉ DE ABREU EM BAGÉ/RS

## A STUDY ON PLAYING AND TECHNOLOGY IN THE PRE II CLASSES OF THE JOSÉ DE ABREU SCHOOL IN BAGÉ/RS

## UN ESTUDIO SOBRE EL JUEGO Y LA TECNOLOGÍA EN LAS CLASES DE PRE II DE LA ESCUELA JOSÉ DE ABREU DE BAGÉ/RS

**Daniela Pereira de Oliveira**

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-1396-199X>

**Rafael Silveira da Mota**

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0140-6996>

**Gabriela Moreles Trindade**

Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-2149-3054>

**Bárbara Regina Gonçalves Vaz**

Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-9659-0062>

**Resumo:** O presente trabalho, realizado durante a pandemia de 2020/2021, leva em consideração a situação criada pela Covid-19 que afastou as crianças da Escola e forçou uma mudança pedagógica, além do uso de recursos tecnológicos que antes disso os professores não pensariam em usar. Justifica-se este trabalho, portanto, em decorrência do cenário que se apresentou, em que as crianças tiveram que ficar em casa e os professores necessitaram se comunicar e ministrar suas aulas em plataformas digitais. Diante disso, surgiu a questão de como ficaria o lúdico dentro das atividades e como seria trabalhado através das telas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, básica e exploratória, cuja metodologia baseia-se em pesquisa bibliográfica. O trabalho foi dividido nos seguintes tópicos: primeiro, buscou-se apresentar o desenvolvimento lúdico da criança no ambiente escolar. Segundo discutir a tecnologia dentro da educação infantil. Terceiro, demonstrar a relevância e o papel do professor para a ludicidade nesse ambiente.

**Palavras-chave:** Lúdico. Aprendizagem. Tecnologia.

**Abstract:** The present work, carried out during the 2020/2021 pandemic, takes into account the situation created by Covid-19 that drove children away from the School and forced a pedagogical change, in addition to the use of technological

resources that teachers would not have thought of using before that. This work is justified, therefore, as a result of the scenario that was presented, in which children had to stay at home and teachers needed to communicate and teach their classes on digital platforms. Therefore, the question arose of how the playful would be within the activities how it would be worked through the screens. It is qualitative, basic and exploratory research, whose methodology is based on bibliographical research. The work was divided into the following topics: first, it sought to present the playful development of the child in the school environment. Second, discuss the technology within early childhood education. Third, demonstrate the relevance and role the teacher for playfulness in this environment.

**Keywords:** Playful. Learning. Technology

**Resumen:** El presente trabajo, realizado durante la pandemia 2020/2021, tiene en cuenta la situación creada por el Covid-19 que alejó a los niños de la Escuela y obligó a un cambio pedagógico, además del uso de recursos tecnológicos que los docentes no hubieran pensado de usar antes de eso. Este trabajo se justifica, por tanto, por el escenario que se presentaba, en el que los niños debían quedarse en casa y los docentes necesitaban comunicarse e impartir sus clases en plataformas digitales. Ante esto, surgió la pregunta de cómo sería lo lúdico dentro de las actividades y cómo se trabajaría a través de las pantallas. Se trata de una investigación cualitativa, básica y exploratoria, cuya metodología se basa en la investigación bibliográfica. El trabajo se dividió en los siguientes temas: en primer lugar, se buscó presentar el desarrollo lúdico de los niños en el ámbito escolar. En segundo lugar, discuta la tecnología dentro de la educación de la primera infancia. En tercer lugar, demostrar la relevancia y el papel del docente para la lúdica en este entorno.

**Palabras-clave:** Lúdico. Aprendiendo. Tecnología.

## Introdução

Ao analisarmos o cenário pandêmico surgiram-nos dúvidas de como estaria sendo trabalhado o lúdico para as crianças do Pré II, já que elas estão em uma idade em que ainda não estão alfabetizadas e a fantasia e diversão fazem parte da aprendizagem.

A Covid-19 ou Sars-Cov-2 é um vírus da família do mesmo nome que causa infecções respiratórias. Diante da gravidade dessas infecções, o vírus pode levar à morte (SS/RS, 2020). De modo que o vírus traz implicações graves à saúde, inicialmente, afetou mais os grupos considerados de risco, depois passou a não discriminar idade e foi se generalizando. O governo do estado do Rio Grande do Sul, então, seguindo determinação da

Organização Mundial de Saúde, instituiu o isolamento social, com o fechamento das escolas, comércios e repartições públicas, além de adotar protocolos de higiene como o uso de medição de temperatura e uso do álcool em gel.

Conforme a Secretaria de Saúde do estado do Rio Grande do Sul (2020), em função disso, todas as aulas passaram para o modo híbrido<sup>1</sup>. A partir dessa nova sistemática decorrente da crise humanitária e sanitária, passou-se a fazer uso da internet e aparelhos eletrônicos, começando assim uma nova modalidade de ensino e de aprendizagem em que foi preciso adaptar-se.

Essa falta de acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) revela-se nos dados coletados pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua (PNAD) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2018), a qual aponta que 69,8% da população têm acesso à internet no Brasil. Entretanto, 54,7 milhões de brasileiros com dez anos ou mais não se conectam à rede mundial de computadores. Dos que estão desconectados do meio cibernético, 75,2% não sabem ou não têm interesse em acessá-la, correspondendo a cerca de 21 milhões de pessoas.

O lúdico faz parte da infância e uma parte tão importante que deve ser inserido na aprendizagem sempre que possível. Sabe-se que a criança cresce através das brincadeiras com seus pares, exercita os sentimentos, educa a complacência, além de criar um mundo todo seu.

Carvalho (2005, p. 225) traz uma provocação, a qual promove a reflexão do papel do pedagogo no processo lúdico: “É, de fato, importante que os profissionais repensem o lugar que o brincar está ocupando dentro das instituições educativas, criando na rotina de atividades mais espaços para brincadeiras”.

---

<sup>1</sup> O modelo híbrido de ensino figura-se pela mescla entre a modalidade remota e a modalidade presencial. Dessa forma, tanto presencialmente, quanto à distância, há a realização de atividades escolares.

O lúdico deve ser estimulado, e aflorar o lado criativo do docente foi algo que exigiu muito aprendizado e busca por aperfeiçoamento. A pandemia acabou por comprometer o desenvolvimento motor, cognitivo e social desses indivíduos. E isso, a médio e longo prazo, pode ter diversos impactos, dentre eles o social, pois expôs a fragilidade e a realidade de muitas famílias que contam com a falta de acesso e de estrutura viáveis para a realização de um ensino híbrido.

Nessa perspectiva, questionou-se: há meios para se brincar de longe? Teremos a fantasia e a imaginação apesar das telas que nos separam? Com que qualidade será esse ensino lúdico à distância? Reconhecer que a criança é um sujeito de direitos e que dentre eles está o de brincar, é o que nos motiva. Já nos apontam Carvalho et al.

Assim, a inserção do brincar livre, espontâneo, no currículo educacional e, conseqüentemente, nos projetos pedagógicos das instituições educativas, é um processo de transformação política e social em que crianças são vistas pelos educadores como cidadãos, isto é, cada uma como sujeito histórico e sociopolítico, que participa e transforma a realidade em que vive. (CARVALHO et al, p.118, 2005)

Sendo assim, esse cidadão tem que ser olhado em todo o seu complexo ser e segundo Edgar Morin (2000, p. 39) “A educação deve favorecer a aptidão natural da mente em formular e resolver problemas essenciais e, de forma correlata, estimular o uso total da inteligência geral” e o lúdico é parte primordial no seu desenvolvimento e no desenvolvimento da inteligência intelectual da criança, o que corrobora com o que os autores asseveram.

Nossa questão de pesquisa visa averiguar como os professores do Pré II, da Escola Municipal José de Abreu, estão usando o lúdico na aprendizagem das crianças em tempos de ensino online? Neste contexto há lugar para a ludicidade?

Analisaremos como o lúdico se encaixa na aprendizagem das crianças do Pré II em tempos de ensino online. Assim, problematizamos a operacionalização do ensino remoto em tempos de pandemia, caracterizar como os professores inserem o uso do lúdico nas aulas online para os alunos e comparar como o lúdico e a tecnologia se aliam na aprendizagem das crianças. O trabalho foi dividido nos seguintes tópicos: primeiro, buscou-se apresentar o desenvolvimento lúdico da criança no ambiente escolar. Segundo discutir a tecnologia dentro da educação infantil.

Terceiro, demonstrar a relevância e o papel do professor para ludicidade nesse ambiente. Após, apresentar os resultados obtidos, orquestrando a discussão teórica firmada por meio de perguntas hipotéticas firmadas no início do trabalho e respondidas através das leituras bibliográficas elegidas ao estudo. Somado a isso, a experiência docente da autora, que procurou alinhar teoria e prática.

### **Desenvolvimento Lúdico da Criança e a Escola**

O ato de brincar deverá estar sempre inserido na sua vida, e na dimensão escolar não é diferente. O lúdico promove o seu desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo. Assim,

A respeito da criança, não é segredo que o brincar sempre esteve presente no seu cotidiano, portanto se apropriar deste fato pode ser muito válido, uma vez que não irá “mexer” com a realidade da criança, ela terá liberdade para usar da sua criatividade, para socializar e assim o processo de desenvolvimento pode ser melhorado e isto de forma alegre e prazerosa (LIMA JUNIOR, 2017, p. 16530).

Dentro da sua ludicidade, a criança vive um mundo paralelo só seu. É nele que ela se expressa, que vivencia suas vitórias e derrotas, e aprende a compartilhar com seus pares. Nas brincadeiras, as crianças podem ser o que quiserem e fazem as próprias regras, como salienta Lima Junior (2017, p. 16533): “É através do lúdico, ou seja, do jogo e da brincadeira que a criança

pode vivenciar situações que normalmente não seriam possíveis, como quando brinca de ser mãe ou pai, aprendendo desde muito cedo sobre responsabilidades, tudo isso de seu próprio jeito”.

Já na escola, entre seus colegas, as crianças desenvolvem a habilidade de negociação, de comando e a dividir os espaços e brinquedos. Com a intermediação dos professores aprendem a ter regras, esperarem sua vez, entre outras coisas. Também é na escola que ela vai aliar a sua bagagem cultural a de seus colegas, fortalecendo, assim, o seu brincar, pois cada um adiciona algo de si e de sua cultura às brincadeiras, muitas vezes, modificando e inventando novas regras. Como diz Salles:

A infância é o momento mais importante no que se diz respeito ao desenvolvimento, e ele acontece através das brincadeiras sejam elas simbólicas, de regras ou de exercícios, elas promovem interação e respeito, que não só será usado no momento da brincadeira, mas para toda a sua vida, desenvolvendo a interação, cooperação, autoestima, afetividade pelo professor e os colegas. (SALLES, P.20, 2020)

As escolas de educação infantil estão continuamente em busca de opções para trabalhar o lúdico com suas crianças, porém estão acostumadas com a forma presencial. Diante de uma pandemia, o cenário mudou radicalmente e a busca virou-se para, além do aprendizado, manter a ludicidade em meio às tarefas do cotidiano e, ainda, através das tecnologias. Poucas eram as ferramentas para trabalhar o lúdico e menos ainda eram os professores que se dedicavam a isso, porque não se acreditava que a brincadeira fosse instrumento de aprendizagem. Com o passar dos anos, começou-se a sentir que a brincadeira infantil tinha muito a acrescentar na aprendizagem.

Hoje, não é só o cuidar que as escolas buscam, mas também o ensinar através da ludicidade. É o que nos diz Silva e Farias (2014, p. 33): “Em se tratando da noção de infância, esta historicamente tem sido vinculada à visão de um ser desprotegido, que merece cuidados”; e sabemos que não é só de cuidados que a educação infantil é feita.

Como a criança costuma ser espontânea, é difícil pensar em aprendizagem através das telas, de uma forma, também, espontânea e sem o contato com as escolas. Ademais, esse período mostra suas dificuldades, porque a brincadeira não pode ser dirigida, porém fatalmente será quando feita através da tecnologia. Segundo Silva:

O lúdico não é uma tarefa fácil como muitos pensam, é uma tarefa difícil, pois o educador tem que ter uma fundamentação teórica bem estruturada e ter a consciência de que está trabalhando com uma criança modernizada, e que o repertório de atividades precisa ser adaptado a estas crianças. (SILVA, P.32, 2021)

O brincar em si pode ser feito de qualquer maneira e em qualquer tempo, porém o que podemos fazer em tempos de isolamento e distanciamento, como o que vivemos, é buscar uma inovação deste brincar, e essa busca passa pelas telas. Contudo, manter a autonomia das crianças e do brincar, e, ainda assim, ensinar, é uma luta ferrenha travada pelas escolas e professores. Como nos aponta Assis (2017, p. 14): "A concepção de brincar como forma de desenvolver a autonomia das crianças requer um uso livre de brinquedos e materiais, que permita a expressão dos projetos criados pelas crianças." E os professores devem buscar inserir a ludicidade em todas as formas de aprendizagem infantil, já que o lúdico auxilia no entendimento do ensino, torna o abstrato concreto e favorece o entendimento das regras e o desenvolvimento lógico. Segundo o RCNEI:

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. (BRASIL, P.30, 1998)

Sendo o professor o mediador, ele deve levar em consideração que a sua interferência deve ocorrer de maneira mais discreta possível e somente

quando necessário, ou, tendo em vista a aprendizagem em um ambiente novo, no qual a criança divide o espaço da casa com o professor, o mesmo deve levar em consideração sua abordagem e instrumentos.

### **Tecnologia Dentro da Educação Infantil**

Na educação infantil, precisa-se de espaços ar livre, espaços que proporcionem o faz de conta, que liberem a descontração, que ajudem a ludicidade. Em tempos de isolamento, a criança perde esses lugares e fica confinada e reduzida aos espaços que possui em casa. Ela passa, então, a procurar a tecnologia para brincar e já não interage como antes. Pierre Levy diz: “(...) a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível”. (1996, p.05) porém no mesmo livro esclarece que o virtual é tangível sim, na medida que encerra vários mundos e nada tem de fantasmagórica, contudo, por vezes encerra o sujeito em seus mundos e o exclui do atual.

Nas escolas, o uso da tecnologia é ainda deficiente e em alguns lares o aparelho de celular é compartilhado por toda a família. Outros aparelhos, como computador ou tablet, não são todos os que têm. Mesmo assim, não são instrumentos que as crianças desconhecem. Durante a pandemia, foi instalado o ensino híbrido e as escolas tiveram que lidar com as dificuldades das famílias em acompanhar as tarefas escolares.

Enfrentaram, assim, a dificuldade de não conhecer seus alunos, sua realidade econômica e suas possibilidades. Por outro lado, se há famílias que já não acompanhavam suas crianças na escola, agora, na pandemia, também deixam de lado as tarefas e a criança que “se vire” ou não.

E isso não é culpa da pandemia, nem do ensino híbrido, mas sim de um hábito que está instalado nas famílias. Com o novo “normal” a escola e os professores só podem tentar que essas famílias deem um maior auxílio nas tarefas escolares. Segundo Krause:

O analfabetismo digital foi um dos fatores que contribuiu para que muitos pais deixassem de auxiliar seus filhos nos estudos, pode-se observar tal fato pelas circunstâncias do cotidiano, onde muitas pessoas ainda precisam solicitar auxílio de terceiros para fazer uma simples operação em um caixa eletrônico. (KRAUSE, s/p, 2020)

E esse analfabetismo compromete e muito a aprendizagem das crianças em um momento em que a educação já é bem precária. Outro ponto que prejudica a aprendizagem, são as plataformas digitais necessárias para o ensino. Elas são ferramentas complicadas, que, de um momento para o outro, foram os meios encontrados para tal. Krause (2020, s/p) afirma que “Uma grande parcela de alunos vem sendo prejudicada por não conseguir acesso efetivo às plataformas para os estudos no formato online [...]”, seja por desinformação ou falta de internet isso também ocorre.

Outra dificuldade encontrada pelas escolas, quanto à tecnologia, foi a falta de costume dos professores em usar as plataformas ou qualquer recurso tecnológico mais moderno como diagramação, fazer e editar vídeos, inserir movimento em histórias com imagens etc. Krause nos fala que:

Lembrem-se que muitos professores não têm equipamentos de ponta para a gravação de vídeos. Muitos não têm habilidade com edição de imagens e captação de áudio.. (KRAUSE, s/p, 2020)

As escolas procuram se adaptar e imprimir os trabalhos para quem não tem acesso à tecnologia, mas aí o ensino sofre uma diferenciação em metodologia.

Silveira diz:

E é preciso acrescentar, no que tange especificamente às possibilidades de trabalho remoto na educação infantil, a ruptura representada pela substituição de uma prática docente que envolvia o toque, o cuidado, as interações, a presença e a disponibilidade corporal, por outra que se constituía na produção de propostas audiovisuais online e socialização para as famílias por meio de ferramentas que até

o momento não faziam parte, ou ocupavam pouco espaço, do seu fazer pedagógico em seus grupos de atuação. (SILVEIRA, P.319, 2021)

Para que o ensino tenha a qualidade essencial que propiciará a aprendizagem, os professores das escolas contam uns com os outros, e a troca de informações ocorre de diversas formas; conversando, através das plataformas digitais, grupos em aplicativos. Enfim, toda a forma de conhecimento passa a ser válida. Dessa forma, com bem esclarece Silveira:

10

E é claro, a própria demanda pela produção de conteúdos audiovisuais, que envolve a apropriação tecnológica por parte dos docentes que em muitos casos não recebem formação necessária para tal, acaba sendo beneficiada em um processo de troca de ideias e aprendizado mútuo entre os pares, com ganhos visíveis em termos de formação para o uso das tecnologias digitais. (SILVEIRA, P.327, 2021)

Os professores experimentam um período atípico no seu jeito de trabalhar, desta vez o trabalho é feito mais em casa, com as interferências que isso provoca, tem as demandas do lar, da família e dos protocolos de saúde. Com isso, a troca fica dificultada, o que os faz recorrer muito mais a tecnologia. E aí entra a questão de terem que usar seus meios para isso, seja no uso de dados, seja no uso da banda larga, sua energia, seus aparelhos e até a sua inabilidade de usar certos recursos tecnológicos. Se não fosse seus pares para auxiliar, muitos teriam tido maiores problemas na elaboração dos conteúdos. Por conseguinte:

Essa ruptura nos modos de fazer a educação infantil acabaram revelando limitações dos profissionais quanto a integração das citadas tecnologias ao seu planejamento cotidiano; revelando carências na esfera da formação docente quanto a profissão de educador num contexto de isolamento social/ pandêmico. E assim, mais do que nunca, contar com a colaboração dos outros se tornou imperativo no âmbito de uma prática pedagógica em um panorama de tantas incertezas (professores que precisam produzir conteúdo online, youtubers educacionais, influencers pedagógicos digitais, docentes que são convocados a reinventarem-se sem

as mínimas condições concretas e de formação para tal, entre a pandemia e o pandemônio) (SILVEIRA, 2021, p. 329).

Nesse quesito, a formação continuada passa a ser valorizada como nunca e o coleguismo a ser ferramenta essencial para que a aprendizagem dos alunos continue com a mesma qualidade.

11

## O Papel do Professor

Muito se discutiu e se discute sobre o papel do professor durante a pandemia e o ensino híbrido; falou-se sobre a sobrecarga de trabalho, o despreparo de alguns no uso das ferramentas tecnológicas, nas condições de trabalho e no quanto isso refletia nos conteúdos.

Por outro lado, os professores mostraram o erro das críticas, se reinventando e buscando dirimir as dificuldades encontradas. Assim,

Percebemos, portanto, que os desafios pautados no uso metodológico e na implementação dos recursos tecnológicos nas aulas não presenciais, são encontrados também na condição docente para efetivar as atividades remotas (CUNHA et al.,2021, p. 577).

Porém, ao buscar essa inovação os professores da educação infantil não poderiam esquecer, ainda, de trabalhar o lúdico. E no ensino híbrido o desafio era ainda maior porque havia de se contemplar a Base Nacional Comum Curricular, trabalhando o que ela estabelece para a educação infantil e propriamente para as crianças que compõem o Pré II, que são as de cinco anos e 11 meses. Sendo assim, no que diz respeito aos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil, o documento referencia que:

Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (BRASIL, 2018, p. 44, grifos nossos).

Esses objetivos subdividem-se em campos de experiências o “eu, o outro e o nós”, campos de experiências “corpo, gestos e movimentos”, campos de experiências “traços, sons, cores e formas”, campos de experiências “escuta, fala, pensamento e imaginação, campos de experiências “espaços, tempos, quantidades, relações e transformações e dentro desses campos o lúdico, de uma forma ou outra está inserido, o que equivale a dizer que ele tem que ser trabalhado sempre, mesmo de forma híbrida e tecnológica. Acontece que o ensino infantil requer muito contato, a presença e as trocas entre as crianças e professores, porém em tempos de pandemia e intenso uso tecnológico havia de se achar um jeito.

Os professores tinham que trabalhar o lúdico através das telas como nos salienta Souza et al:

Nesse sentido, a Educação Infantil é constituída de atividades significativas e não de brincadeiras sem sentido e sem objetivos, onde a ludicidade exerce papel educativo e os alunos conseguem diferenciar brincadeiras lúdicas de apenas brincadeiras. Dessa forma, fazem-se necessárias estratégias de aprendizagem que permitam a formação de personalidade em cada ato educativo. (SOUZA et al. p. 1404, 2020)

Fazer atividades lúdicas, com qualidade e através das telas, era o novo desafio enfrentado pelos professores da educação infantil que devem ter o foco na formação do sujeito de direito que é a criança. Além de cultivar valores, aprimorar atitudes e proporcionar o desenvolvimento pleno deste ser, já que estavam todos acostumados ao ensino presencial e era urgente a mudança para um ensino mais tecnológico e que atendesse às recomendações do Conselho Nacional de Educação, publicadas no

parecer n. 5/2020. No que tange à educação infantil, o documento explica que:

Já para as crianças da pré-escola (4 e 5 anos), as orientações devem indicar, da mesma forma, atividades de estímulo às crianças, leitura de textos pelos pais ou responsáveis, desenho, brincadeiras, jogos, músicas infantis e algumas atividades em meios digitais quando for possível. A ênfase deve ser em proporcionar brincadeiras, conversas, jogos, desenhos, entre outras para os pais ou responsáveis desenvolverem com as crianças. (CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2020).

13

O próprio documento toca em um ponto que muito foi discutido durante a pandemia e a fase de isolamento social quando as crianças tiveram que permanecer em casa, que é o lado da alimentação e da higiene. Nesses termos, prevê:

Por último, considerando também que as crianças não estão tendo acesso à alimentação escolar na própria escola, sugere-se que no guia de orientação aos pais sejam incluídas informações quanto aos cuidados com a higiene e alimentação das crianças, uma vez que elas não têm acesso à merenda escolar (CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2020).

Ora, se nem havia uma alimentação digna, que dirá recursos tecnológicos adequados ao ensino em algumas casas de alunos do ensino infantil. Esse foi mais um obstáculo a ser transposto pelas escolas e professores na hora de pensar em um ensino híbrido e tecnológico.

Até um tempo atrás, os recursos usados na educação infantil eram os mesmos que os usados no século passado: lápis de cor, giz de cera, papel crepom ou sulfite, massa de modelar etc. Com o passar dos anos, viu-se que era preciso inovar, que as crianças poderiam brincar em espaços mais coloridos, mais criativos e que o uso de outros materiais, tais como os recursos midiáticos e tecnológicos, também poderiam ser inseridos.

Nas escolas de bairro, costuma-se usar aulas de pintura em computador, vídeos de histórias infantis e musicalização, mas nada muito

sofisticado. Com a pandemia e o ensino híbrido, veio a necessidade de usar outros métodos e usar outras ferramentas, como nos diz Cunha et al. (2021, p. 577) “Numa transmissão enriquecedora, estimulante e colorida, as mídias são utilizadas para ensinar através das mais diversas formas: por imagens, sons, filmes e falas educativas”.

Os professores, em sua jornada de inovação, foram para as telas e viraram personagens ativos nas histórias que contavam. De acordo com Cunha et al. (2021, p. 580): “Não é de hoje que a educação brasileira precisa se repensar e se reinventar”.

Como dito anteriormente, os professores acostumados com o ensino presencial tiveram que se adaptar e pensar no ensino híbrido. Isso acarretou uma mudança drástica no cenário de suas metodologias. Portanto:

Os professores, por sua vez, são obrigados a fazerem conexões entre disciplinas e conteúdos. Foi observado que muitos professores estão dando continuidade no seu trabalho através de seus planejamentos, das aulas remotas, das correções dos cadernos interativos, mesmo que tenham de se reinventar e aprender a trabalhar com novas tecnologias digitais (CUNHA et al., 2021, p. 581).

Os professores precisaram contar com a paciência e solidariedade das famílias no início do percurso do ensino híbrido, afinal o cenário era novo para todos, como diz o Edify Education<sup>2</sup>.

Isso é um desafio e tanto, demandando enormes quantidades de energia e trabalho árduo de cada um deles. Muitos não se sentem confortáveis diante da câmera e/ou com a vigilância constante das famílias, que, muitas vezes, criticam algumas práticas sem fundamentação pedagógica ou linguística.

Enfrentar a timidez virtual foi mais um desafio a ser vencido pelos professores durante a pandemia. A falta de traquejo frente às telas, os aparelhos com baixa qualidade de vídeo e o fato de não usarem os mesmos

---

<sup>2</sup> Site de Education, a qual reúne tudo o que as escolas, os professores e os alunos precisam para fazer dessa geração uma geração bilíngue.

para se filmarem, fizeram com que muitos cometessem erros, ou fossem correndo para cursinhos online para aprenderem a editar e cortar vídeos. Cunha et al. endossa essa visão quando diz:

Os desafios do momento atual trazem luz à necessidade de uma maior aproximação com recursos tecnológicos bem como a integração das mídias digitais em todas as etapas de ensino, incluindo, a educação infantil, pois as brincadeiras lúdicas, o dançar, o movimentar-se, o pintar, não podem ser descartados ou substituídos, porém, podem ser implementados a uma nova forma de se fazer. (CUNHA et al, p. 581, 2021).

15

Outro ponto observado, no tocante aos professores, foi a dificuldade de manter a atenção dos alunos nas aulas virtuais, muitas vezes, as crianças queriam mostrar os seus bichinhos de estimação ou de pelúcia ao professor ou manter apenas uma conversa contando sobre seus dias. Nessas situações, os professores a tudo ouviam para manter aquele vínculo fragilizado pela distância, Souza et al. nos falam sobre isso:

No ensino à distância pontua-se a questão da qualidade do vínculo afetivo estabelecido entre o professor e o aluno nos ambientes virtuais, o que pode influenciar na permanência/ evasão desses estudantes, assim como a qualidade do processo de ensino aprendizagem. (SOUZA et al, p. 1406, 2020)

Mais uma vez nota-se que o papel do professor vai além do de educador, pois, seja qual for a situação, ele irá estar lá para seus alunos, mesmo que às custas de seu tempo e do seu descanso, uma vez que nunca foi tão solicitado quanto na pandemia.

## **Metodologia**

Após apresentar o desenvolvimento lúdico da criança no ambiente escolar, discutir a tecnologia dentro da educação infantil e demonstrar a relevância, o papel do professor para a ludicidade nesse ambiente, buscou-

se através da discussão teórica e das perguntas hipotéticas firmadas no início do trabalho responder as questões deste estudo.

Tendo esse trabalho surgido durante a pandemia de 2020, o objetivo era saber como o lúdico seria trabalhado através das telas nas turmas de Pré II da Escola Municipal José de Abreu em Bagé/RS; durante o tempo de elaboração deste trabalho, em virtude da própria pandemia, aconteceram trocas de pessoal na referida escola, o que inviabilizaram uma pesquisa quantitativa. Passamos, então, à pesquisa qualitativa e bibliográfica, uma pesquisa básica e exploratória, já que o assunto ainda não se esgotou e a pandemia não findou de todo.

Outro quesito que impediu uma pesquisa mais abrangente foi o fato da Universidade, por medidas de segurança, não autorizar o contato dos alunos com outras pessoas para fins de trabalhos acadêmicos.

A opção metodológica escolhida para dar conta deste estudo é a pesquisa qualitativa e bibliográfica, além de ser uma pesquisa básica e exploratória, bem como um estudo de caso. É importante deixar claro que temos a perspectiva de dar continuidade neste trabalho posteriormente e temos como fundamentação metodológica os pensamentos de Minayo.

Pesquisa como a atividade básica das ciências na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino. Pesquisar constitui uma atitude e uma prática teórica de constante busca e, por isso, do acabado provisório e do inacabado permanente. É uma atividade de aproximação sucessiva da realidade que nunca se esgota, fazendo uma combinação particular entre teoria e dados, pensamento e ação. (MINAYO 2014.p.47).

Quando não existe uma preocupação com números, taxas, porcentagens e tabelas, indicadores, tendências, utilizamos a pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa “trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. (Minayo, 2003, p.21).

A pesquisa bibliográfica é um levantamento teórico de determinado assunto a partir de livros, teses, dissertações, artigos... “A pesquisa científica é iniciada por meio da pesquisa bibliográfica, em que o pesquisador busca obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da pesquisa a ser realizada”. (SOUZA A.S et al. 2021, p.65).

O que é pesquisa básica? A pesquisa básica como um tipo de pesquisa que também nos mostra a realidade

17

Preocupa-se com o avanço do conhecimento por meio da construção de teorias e testes delas ou também com a satisfação da curiosidade científica. Ela não tem um objetivo prático em seu projeto inicial, embora as descobertas advindas dos dados gerados possam influenciar e subsidiar tanto políticas públicas, novas descobertas, investimentos, decisões dos homens e mulheres de negócio como avanço na consciência social. (MINAYO 2014, p.50).

Cabe também nesta pesquisa, um tipo de investigação exploratória que consiste em, segundo Rodrigues (2007, p.8), “Proporcionar maior familiaridade com o problema, levantamento bibliográfico ou entrevistas e pesquisa bibliográfica ou estudo de caso”.

Estudo de caso:

O estudo de caso é uma abordagem metodológica de investigação, especialmente, adequada quando se procura compreender, explorar ou descrever acontecimentos e contextos complexos, nos quais estão envolvidos diversos fatores. É caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida, cujos “casos” podem ser indivíduos, grupos, organizações ou comunidades passíveis de estudo. (FIGUEIREDO E AMENDOEIRA, 2018, P. 103).

Para fazer o nosso estudo e cumprir os protocolos, fizemos diversas pesquisas sobre o tema e nos deparamos com as respostas através de diversos autores. Tais discussões teóricas contribuíram para ratificar a experiência docente vivenciada ao longo do período. No próximo tópico do artigo, passamos a essas respostas, sistematizadas, para fins demonstrativos,

em formas de perguntas e respostas, a fim de estabelecer esse diálogo entre as hipóteses formuladas no decorrer da pesquisa e o embasamento adotado no estudo.

A discussão de dados foi construída e baseado perante os questionamentos e indagações do autor, a qual tentou construir e se apoiar nos autores da bibliografia estudada, para assim tentar responder as inquietações; estas lacunas foram construídas ao longo da pandemia, e como pedagoga me fizeram assim refletir.

### **Debate Teórico Acerca da Fundamentação**

A fim de elucidar os questionamentos que nos inquietam e as formulações teóricas que vieram a confirmar os desafios e possibilidades resultantes desse período pandêmico, apresentaremos em formas de perguntas e respostas os resultados obtidos.

A primeira indagação era: Como o lúdico é trabalhado na educação infantil?

Carvalho et al. (2005, p. 218) diz: “Enquanto, na visão da criança, o brincar nunca desaparece, na documentação escrita presente nas instituições educativas a palavra brincar praticamente inexistente, sendo substituída frequentemente pela palavra atividades”.

Chaves et al. respondem (2013, p. 10200) que “O planejamento no espaço institucional deve ser permeado por brincadeiras que possibilitem às crianças novas experiências e interações, pois na infância brincar é coisa séria”. Já Lima Junior (2017, p. 16530) fala que “Muitas crianças não têm acesso a um local para que possam brincar e interagir com as demais, deste modo a escola pode vir a contribuir para oportunizar o brincar”.

Para os autores, a nomeação do brincar ou a forma como o planejamento é feito nas escolas deve inserir o brincar, pois para a criança tudo pode ser lúdico e sendo o espaço escolar um lugar frequentado por crianças o brincar deve ser encarado como algo sério e importante.

A segunda indagação era: A tecnologia ajuda ou atrapalha o trabalho com o lúdico?

Araújo e Reszka dizem:

Neste contexto, o que não deve ser esquecido é que, embora a tecnologia esteja presente na sociedade atual, o uso dos brinquedos e brincadeiras tradicionais pelas crianças não deve ser abandonado, pois o ato de brincar propicia à criança classificar, ordenar, estruturar e resolver pequenos conflitos entre elas. (ARAÚJO E RESZKA, P.02, 2016).

19

Para Cunha et al:

A educação on-line não é compreendida exclusivamente pelas tecnologias digitais. Também é amparada pela interatividade, afetividade, colaboração, coautoria, aprendizagem significativa, avaliação adequada, mediação docente implicada, relação síncrono assíncrono, entre outros, buscando a visão de que aprendemos qualitativamente nas trocas e nas construções conjuntas. (CUNHA et al. p, 222, 2020).

Fica claro que a tecnologia ajuda no trabalho com o lúdico, embora seja feito um esforço para diversificar as interações das crianças com os brinquedos, nem por isso a tecnologia atrapalha, antes, ajuda na medida em que é mais uma opção de diversão e aprendizagem.

Como apontam os autores a educação online não é feita somente através das tecnologias e sim por muita conversa, trocas e encontros que somados resultaram em ganhos mútuos, tanto das crianças como dos professores.

A terceira indagação era se a internet tem ajudado mais em tempos de pandemia. Cunha et al. nos dizem:

As tecnologias podem potencializar as práticas pedagógicas colaborativas, deixando 13 pistas de que não se trata apenas da inclusão das tecnologias em ambiente escolar, mas sim de uma transformação de pensamento sobre o ato educativo. (CUNHA et al. p, 223, 2020).

Pasini et al. apontam (2020, p. 4): “A educação está sendo modificada pela adaptação docente e discente, acerca de diversos programas, aplicativos, ferramentas que passaram a ser utilizadas na educação.” Reis conclui:

Nesta concepção, a tecnologia no processo educacional da educação infantil traz um processo significativo na aprendizagem de forma inovadora em que os alunos possam trazer suas curiosidades, interação e, assim, aconteçam mudanças para o seu cotidiano em que a tecnologia favorece o processo de aprendizagem adquirindo mais conhecimento e habilidades. (REIS, p. 15, 2021).

20

Fica evidente que embora seja preciso uma adaptação de ambos os lados (docentes e discentes) a internet, em tempos pandêmicos, ajuda e muito no processo de aprendizagem, uma vez que sendo um meio de interação e bastante utilizado é a ferramenta mais utilizada para que o processo educativo não pare de vez e possibilita um trabalho colaborativo entre os docentes, que buscaram auxiliar uns aos outros e se atualizarem para fazerem frente a nova etapa de trabalho com que se depararam.

Nossa quarta inquietação era se os professores acham mais fácil ou mais difícil trabalharem de modo online.

Reis afirma que:

Dessa forma, os recursos tecnológicos, de um modo geral, provocam grandes preocupações para a maioria dos professores assim como alguns possuem uma formação continuada que abrange os conhecimentos e, até mesmo, como se integrar no campo da tecnologia e o outros que não têm uma boa formação e temem usar os meios tecnológicos na sala de aula. (REIS, p. 28, 2021).

Pereira Junior e Machado afirmam que:

Com o método de ensino remoto, especialmente no caso da Educação Infantil, os professores precisaram se reinventar. A cada dia precisava-se ter uma ideia diferente para se trabalhar com as crianças pequenas desse segmento de ensino, ainda mais quando os meninos e meninas estão privados há meses do convívio escolar; com isso acabava-se sendo um desafio para os professores e para os familiares e responsáveis das crianças. (PEREIRA JUNIOR E MACHADO, 2021, s/p).

Martins e Almeida falam:

As tecnologias podem potencializar as práticas pedagógicas colaborativas, deixando pistas de que não se trata apenas da inclusão das tecnologias em ambiente escolar, mas sim de uma transformação de pensamento sobre o ato educativo. (MARTINS E ALMEIDA, 2020, p.223).

Embora desafiante o modo online se revelou uma fonte enorme de troca, entre professores que estavam mais habilitados e os que não estavam tão bem preparados para este momento. Foi uma fase difícil, a princípio, em função das inovadoras plataformas, porém, uma vez dominadas, revelaram-se um meio de muitas possibilidades.

A quinta indagação é sobre se a aprendizagem lúdica ficou prejudicada com o distanciamento. Nesse sentido:

Por isso, todos os momentos nos quais as crianças estão vivenciando dentro ou fora do ambiente escolar são educativos e envolvem cuidados. Visto que, na medida em que estão constantemente aprendendo, elas estarão compreendendo o mundo que as rodeia através de suas interações diárias. Dessa forma, a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras quando bem conduzidas pelos professores conseguem modificar ideias, pensamentos, comportamentos e dizeres dessas crianças. Então, a brincadeira tem importância em si mesma e, por isso, deve ser valorizada pelos professores da Educação Infantil, fazendo com que todas as atividades e propostas pedagógicas sejam enriquecedoras. E percebendo nas atividades individuais e coletivas, nas brincadeiras, nos jogos, nos brinquedos, nos movimentos das crianças e nas atividades corporais momentos

de ensino e aprendizagem tão importantes quanto (PEREIRA JUNIOR; MACHADO, 2021).

Reis diz:

O uso da tecnologia ajuda no desenvolvimento do processo de aprendizagem da educação infantil, ajuda na habilidade, criatividade e atenção. Assim, no contexto escolar, é fundamental obter inovações e criatividade e o uso da tecnologia digital contribui para possibilitar novas formas de ensino e aprendizagem da educação infantil. (REIS, 2021, p.17)

22

Se a ludicidade não fizesse parte do universo infantil seria, sim, prejudicada pelo distanciamento, contudo como é uma parte essencial do mundo infantil, ela pode ser inserida através de jogos, histórias e mais uma gama de atividades virtuais. As crianças são atores do seu tempo e encaram o fato de terem que aprender e estudar através das telas como fato corriqueiro e são capazes de encontrar uma maneira lúdica de fazerem isso.

Na sexta posição temos a questão: Como os professores avaliam o brincar através das telas? Santos e Cardoso falam:

Brincar, eixo estruturante das propostas pedagógicas é transformado numa espécie de "lição de casa" e serve como panaceia para qualquer "atividade" ou "tarefinha" na educação infantil remota, deslocando a compreensão teórica que temos do termo e seus significados expressos no documento que tomamos por base, as Diretrizes Curriculares para Educação Infantil. (SANTOS E CARDOSO, 2021, p.8).

Ainda, observa-se:

Assim, percebe-se a relação da tecnologia digital no processo da educação infantil que proporciona às crianças o seu desenvolvimento, possibilita uma atenção, reflexão e sobretudo aprendizagem significativa. Nesse sentido, a utilização do recurso da tecnologia é cotidiana das crianças, na televisão, celular, notebook, tablet entre outros (REIS, 2021, p. 17).

Explica-se, ainda:

Portanto, durante a pandemia, é necessário que os professores reflitam sobre o local da interação e passem a adotar estratégias para manter o contato com as crianças. Além disso, é importante lembrar que as crianças estão usando essa linguagem, e as possibilidades de códigos e interações limitam o contato físico e a proximidade umas das outras, sendo, portanto, essenciais para regular as interações sociais. (PEREIRA JUNIOR; MACHADO, 2021, s/p).

23

Como ser elástico e adaptável a criança brinca, mesmo que através de telas, usando o que dispõe ela sempre encontra meios para ser lúdica e mesmo sem o contato físico é capaz de interagir com seus pares por qualquer meio que se apresente. Por outro lado, usando ferramentas digitais fica evidente pra ela que aquele celular, tablet ou 1 computador que ela usa não é só para brincar e sim um meio de aprender como o caderno que antes ela estava habituada. A sétima e última questão: Como os professores avaliam o momento que estamos para a educação e ludicidade? Nessa perspectiva, Reis assevera:

Dessa forma, observa-se que o processo da tecnologia no contexto educacional proporciona à criança da Educação Infantil o seu desenvolvimento através da comunicação, conhecimento, habilidades, curiosidades, atenção, reflexão, na criança. Com o uso dos recursos tecnológicos, a criança pode assistir a vídeos educativos, aplicativos educacionais em que pode ser desenvolvido o estímulo e a criatividade [...] para o ensino se tornar agradável tanto para os indivíduos quanto aos professores, descobriu-se que o uso das atividades lúdicas como os recursos metodológicos podem ser uma melhoria para o processo de ensino-aprendizagem tomando o trabalho educacional mais dinâmico e prazeroso (REIS, 2021, p.17 a p.23).

Nota-se que dá para juntar o lúdico, a aprendizagem e a tecnologia, desde que respeitando sempre a autonomia das crianças e aliando uma metodologia própria para elas. Notou-se, portanto, que pode ser razoável essa aliança. Isso porque as crianças já lidam com a tecnologia no seu

cotidiano e encontram formas de brincar e se divertir mesmo em condições adversas.

A tecnologia não atrapalha a ludicidade se usada de forma correta. Ela é capaz de favorecer a aprendizagem. Os professores souberam se adaptar, assim como as crianças, o ensino não travou. Com ou sem a pandemia, vê-se que incentivar o uso tecnológico só trará mais avanços e melhores desempenhos na educação infantil, sem deixar que as brincadeiras que estimulam a motricidade, a expressão corporal, a afetividade, a troca social se percam por causa da era digital. Tudo tem o seu lugar e hora, e é só saber o momento certo de usar.

### **Considerações Finais**

Após todos esses levantamentos, concluímos que a pandemia, se não foi um período fácil, foi um período de desafios e vitórias. Após o primeiro impacto e susto de ter que fechar as escolas, de conviver com o vírus e ter que fazer isolamento, as pessoas, tanto professores como alunos, se adaptaram ao novo “normal”, usaram este tempo para descobrirem que mesmo a distância é possível brincar, aprender, conviver, interagir e ter afeto através das telas.

Dentro do lúdico a aprendizagem se apresenta como mais uma ferramenta de ensino e favorece o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo e se dá apesar das telas?

A resposta é que a ludicidade é praticamente inata à infância e surgirá mesmo em meio a dificuldade ou a distância. Seja através das telas ou não, a criança sempre dará um jeito de fantasiar e de brincar.

Já por seu lado, os professores sentem a dificuldade de trabalhar o lúdico em meio à tecnologia e isso se manifesta quando eles se veem diante de uma situação tão inesperada como a falta de contato e de recursos tecnológicos adequados para tal. O professor procura, então, meios de inovar, dentro dessa dificuldade, antes mesmo da pandemia, encontram-se

as relações familiares, nas quais os pais já não têm o mesmo tempo de qualidade com os filhos e o auxílio nas tarefas escolares nem sempre é feito. Além disso, o uso das tecnologias é permitido irrestritamente.

No entanto, durante a pandemia, isso muda radicalmente, pois agora ela serve para ser utilizado para o estudo e para a realização de tarefas escolares. Nesta questão há a falta de uma maior experiência no manuseio das tecnologias digitais. Isso ficou bem evidente entre os professores que passaram a utilizar ferramentas estranhas ao seu cotidiano. Ainda havia a necessidade econômica dos alunos, visto que um aparelho de celular é, muitas vezes, compartilhado por toda a família.

Nessa reinvenção metodológica, os professores procuraram se atualizar, estudar, fazer cursinhos de tecnologias online. Visto que fazer aulas motivadoras, no tempo certo e ainda manter a ludicidade não é tarefa fácil.

A tecnologia avançou muito nos últimos tempos e as crianças dessa geração já nascem, praticamente, com um aparelho em mãos. Portanto, para elas não é difícil manusear e sim encarar a tecnologia como instrumento de estudo, afinal, até então havia sido um instrumento de diversão. Além de estudar, elas têm que encontrar motivação para brincar em meio aos estudos e nisso os professores se desdobram porque com o aprimoramento e a cobertura ampla das mídias e das tecnologias digitais, a nível mundial, a educação em si não tem como não incorporar, também, as tecnologias no seu cotidiano. Para isso, as novas ferramentas são essenciais, pois as escolas não estavam preparadas para o que estava por vir. Por outro lado, as crianças tem uma fácil relação com as ferramentas digitais, pois nasceram em meio a elas.

Essa facilidade que se observa ao analisar a relação das crianças com as novas tecnologias, nem sempre se afere quando o foco são os docentes. Entretanto, se aperfeiçoar passa a fazer parte da rotina metodológica dos professores que saem em busca de ferramentas novas para prepararem suas aulas remotas. Isso porque a pandemia trouxe uma incorporação forçosa

dos meios informacionais na rotina escolar, obrigando os educadores a buscarem por uma maior capacitação na área.

De tudo o que vimos, o primordial foi a capacidade de adaptação do ser humano e o quanto a criança é resiliente e capaz de brincar em qualquer lugar e tempo. Os professores se reinventaram e foram em busca de novas maneiras de lidar com o distanciamento.

Vimos, também, o quanto o ensino tecnológico depende de incentivos do Estado e o quanto a pandemia expôs um quadro de diferenças sociais, pois crianças da mesma escola vivem realidades diferentes, tanto de condições econômicas quanto de aprendizagem.

Temos de valorizar a ludicidade em qualquer tempo e situação, incentivando nossas crianças a serem crianças e a brincarem, a imaginarem, a terem personalidade, a inventarem histórias e viver a infância como é seu direito, seja presencialmente, seja através das telas. A escola é fruto de sua época e a nossa, agora, é tecnológica, que reconhece a criança como sujeito de direitos e ator de sua história. Sendo assim, devemos respeitar todas as suas subjetividades e traçar o melhor futuro que pudermos para elas.

## Referências

ARAÚJO, Carmela de; RESZAK, Maria de Fátima. O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil. **Universo Acadêmico**, Taquara, v. 9, n. 1, jan./dez., 2016.

ASSIS, Mônica Rodrigues de. O lúdico no processo de desenvolvimento da imaginação e criatividade na criança. **Revista Acadêmica Educação e cultura e Debate**, n. 2, capa, ago./dez., 2017. Disponível em: <https://revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/290>. Acesso em: 20 mai. /05/ 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2020. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf) Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. RCNEI, BRASIL, Brasília, 1998. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf) Acesso em: dez. 2021.

CARVALHO, Alysson Massote; ALVES, Maria Michelle Fernandes; GOMES, Priscila de Lara Domingues. Brincar e educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 2, p. 217-226, mai./ago., 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/kFpV5sBMYhTLMw39wXfyJ6M/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 21 out. 2021.

CHAVES, Alessandra Muzzi Queiroz; CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; SALMAZIO, Lúcia Guedes de Melo; LIMA, Yara Cardoso de Almeida; VEIGA, Elaine Cristina Freitas. **Formação do professor na Educação Infantil: Infância, criança e ludicidade**. Anais do XI Congresso Nacional de Educação (EDUCERE), Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba, 2013. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2013/10134\\_6085.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2013/10134_6085.pdf). Acesso em: 21 out. 2021.

CUNHA, Francimara de Souza; FERST, Enia Maria; BEZERRA, Nilra Jane Filgueira. O ensino remoto na Educação Infantil: desafios e possibilidades no uso dos recursos tecnológicos. **Revista Educar Mais**, v. 5, n. 3, p. 570-582, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/view/2296#:~:text=O%20presente%20artigo%20trata%20a,novo%20formato%20de%20aulas%20remotas>. Acesso em: 21 out.2021.

EDIFY EDUCATION. **O papel da família no ensino remoto e na sua relação com a escola**. jun. 2020. Disponível em: <https://www.edifyeducation.com.br/blog/o-papel-da-familia-no-ensino-remoto/> Acesso em: 18 out. 2020.

FIGUEIREDO, Maria do Carmo; AMENDOEIRA, José. O estudo de caso como método de investigação em enfermagem. **Revista da UIIPS**- Unidade de Investigação do Instituto Politécnico de Santarém, Vol. VI, n.2, 2018, pp.102-107. Disponível em: <http://ojs.ipsantarem.pt/index.php/REVUIIPS> Acesso em: 05/01/2022

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua: acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2017**. Rio de Janeiro: IBGE, 2018.

KRAUSE, Marcus Periks. B. A integração da família na educação remota do filho. **Revista pensar educação**. 18 set. 2020. Disponível em: <https://pensaraeducacao.com.br/pensaraeducacaoempauta/a-integracao-da-familia-na-educacao-remota-do-filho/> Acesso em: 12 out. 2021.

LÉVY, Pierre. **Que é o Virtual?**, O. Editora 34, 2003. Disponível em: [http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02\\_arq\\_interface/6a\\_aula/o\\_que\\_e\\_o\\_virtual\\_-\\_levy.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_arq_interface/6a_aula/o_que_e_o_virtual_-_levy.pdf) Acesso em: 19 out. 2021.

LIMA JUNIOR, Pedro Fagundes de. **Desenvolvimento Motor Infantil por Meio de Atividades Lúdicas em um Colégio Particular de Guarapuava- PR**. XIII Congresso Nacional de Educação (EDUCARE). Curitiba, 2017. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851\\_13519.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851_13519.pdf). Acesso em: 19 out. 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **O desafio do conhecimento**. Pesquisa Qualitativa em Saúde. 14. ed. São Paulo: HUCITEC, 2014.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução: Catarina Eleonora F. Da Silva e Jeanne Sawaya: revisão técnica de Edgar de Assis Carvalho- 2ed- São Paulo: Cortez: Brasília, DF: UNESCO, 2000 Disponível em: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxwcm9nZXN0YW9hbmd1ZXJhfGd4OjlxOTEzNDI0NzhjNWU4> Acesso em: 07/01/2022

PASINI, Carlos Giovanni Delevati; CARVALHO, Élvio de; ALMEIDA, Lucy Hellen Coutinho. **A Educação Híbrida em Tempos de Pandemia**: Algumas Considerações. Observatório Socioeconômico da COVID-19. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/820/2020/06/Textos-para-Discussao-09-Educacao-Hibrida-em-Tempos-de-Pandemia.pdf> Acesso em: 16 out. 2021.

REIS, Aparecida, Ferreira da Conceição. **Tecnologia Digital na Educação Infantil**: potencialidades e cuidados. 2021. 52f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia). 52 f. Centro Universitário AGES, Papiranga, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/17176> Acesso em: 13 out. 2021.

RODRIGUES, William Costa, **Metodologia Científica**, FAETEC/ IST Paracambi, 2007 Disponível em: <https://docplayer.com.br/1714433-Metodologia-cientifica.html> Acesso em: 17 dez. 2021.

SALLES, de Souza Naiara. **A ludicidade na Educação Infantil:** A influência do lúdico na aprendizagem. 2020. 59f. Trabalho de conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Centro de Educação. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17950>. Acesso em: 13 out. 2020.

SECRETARIA DE SAÚDE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. **O que é.** 2021. Disponível em: [O que é - Coronavírus \(coronavirus.rs.gov.br\)](https://coronavirus.rs.gov.br). Acesso em: dez. 2021.

SILVA, Edna Maria Amâncio. **O papel do professor da educação infantil de crianças de 0 a 3 anos de idade na perspectiva do educar e cuidar.** 70f. Trabalho de conclusão de curso (Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia). João Pessoa: UFPB, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4311/1/EMAS28042015.pdf> Acesso em: 12 out. 2021.

SILVA, Eliane, Andrade da. **Ludicidade e Aprendizagem:** A importância do brincar na Educação Infantil. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, Itaporanga, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/4256> Acesso em: 12 out. 2021.

SILVEIRA, Juliano. O teletrabalho coletivo durante a pandemia do Covid 19: Um relato de experiências na Educação Infantil de Florianópolis. Universidade Federal de Santa Catarina: **Periódico Zero-a-seis**, Florianópolis, v. 23, n. Especial, p. 316- 332, jan./jan. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Fperiodicos.ufsc.br%2Findex.php%2Fzeroseis%2Farticle%2Fdownload%2F76802%2F45386%2F288017> Acesso em: 10 out. 2021.

SOUZA, Kelly Guimarães; BARBOSA, Miria Faria; SILVA, Rosa Jussara Bomfim. **O Processo de Ensino Aprendizagem na Educação Infantil em Tempos de Pandemia** Anais do 3º Simpósio de TCC, das Faculdades FINOM e Tecsona. 2020. Disponível em: <https://www.finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202102191002349.pdf> Acesso em: 13 out. 2021.

SOUZA, Angélica Silva de, OLIVEIRA, Guilherme Saramago de, ALVES, Lais Hilário. **A pesquisa bibliográfica: Princípios e Fundamentos.** Cadernos da Fumcamp, v. 20, n.43, p.64-83/ 2021. Disponível em <https://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/2336> Acesso em: 17 dez.2021.