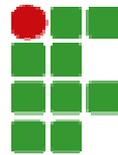




Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS NO ENSINO REMOTO

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino Educação e Diversidade

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Vilmara Dorotéa Teodoro¹
Renata de Fatima Gonçalves²

RESUMO

O uso de ferramentas lúdicas é essencial na educação infantil. Os professores estão sempre em busca de alternativas para enriquecer as aulas e alcançar os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). No ensino remoto, devido à pandemia, foi necessária uma busca maior de metodologias, principalmente, para aqueles alunos que não possuíam acesso à internet. O objetivo principal deste relato, com base em uma atividade vivenciada em uma escola municipal no Sul de Minas Gerais, é enfatizar a importância da aprendizagem lúdica, através de atividades impressas que envolviam jogos e brincadeiras para os alunos da educação infantil. Através da estratégia aplicada, percebeu-se que houve aprendizagem e que os alunos sem acesso à internet obtiveram um desempenho positivo e satisfatório. No entanto, o momento evidencia a necessidade de discussões em torno da temática e de um olhar atento para as crianças pequenas.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Ensino Remoto.

1 INTRODUÇÃO

Considerando a necessidade de isolamento social como medida preventiva de contágio do Coronavírus (COVID-19), no ano de 2020, as aulas presenciais foram substituídas pelo ensino remoto. Através da Lei federal nº 14.040, de 18 de agosto de 2020, novas normas educacionais foram adotadas para garantir a qualidade de ensino durante o estado de calamidade pública no Brasil. Diante disso, os professores da Educação Infantil, de uma escola municipal de uma cidade do Sul de Minas Gerais se depararam com um grande desafio que era reorganizar o planejamento escolar e elaborar estratégias para enfatizar a aprendizagem lúdica aos alunos que não tinham acesso à internet.

O momento nos levou para diferentes problemáticas, mas neste texto visamos apontar uma em especial: como trabalhar a ludicidade em aulas remotas na Educação Infantil? No ensino remoto tornou-se imprescindível uma variação de métodos para alcançar o envolvimento dos alunos e garantir a qualidade de ensino que são adquiridas nesta fase através do brincar. As brincadeiras e os jogos, atividades lúdicas em geral, podem ser importantes ferramentas pedagógicas na educação infantil. Desta maneira, encontrar maneiras de realizar atividades lúdicas neste momento é um desafio, porém

¹Graduanda em Pedagogia.Licenciatura do Instituto Federal de Muzambinho. E-mail: vjviteodorolu@gmail.com

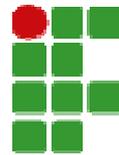
²Professora tutora orientadora de TCC (IF Sul de Minas) – Polo Inconfidentes. E-mail: renata.goncalves@muz.ifsuldeminas.edu.br



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

necessário. Os jogos e brincadeiras proporcionam às crianças, aprender de forma prazerosa. Com isso, acredita-se que cada vez mais os jogos devem estar atrelados às aulas buscando um aprendizado mais significativo.

Isso posto, o objetivo principal é enfatizar a importância da aprendizagem lúdica na Educação Infantil durante o ensino remoto. Também visa discutir teoricamente a necessidade de um trabalho lúdico. Além disso, iremos apontar os principais desafios enfrentados durante a pandemia em torno de um ensino e aprendizagem com base na ludicidade para crianças pequenas e apresentar ferramentas lúdicas que possam auxiliar no processo de ensino de aprendizagem durante o ensino remoto.

Assim, relatamos uma experiência vivenciada em uma disciplina de Prática como Componente Curricular (PCC II) de um curso de Pedagogia a distância. A proposta voltada à gestão pedagógica da escola visou um olhar crítico para os principais problemas apresentados durante a pandemia, assim optou-se por auxiliar o processo de ensino e aprendizagem das professoras regentes da educação infantil visto que um trabalho voltado para a ludicidade era um dos principais problemas do momento. O intuito foi confeccionar atividades impressas para entregar aos alunos e trabalhar a ludicidade por muitos não terem acesso à internet o que limitava o recebimento de comandos por recursos tecnológicos, tais como o celular.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A escola escolhida para a realização da atividade aqui relatada é localizada na zona rural. Optou-se pela educação infantil devido a maior dificuldade na realização das atividades, em formato remoto, principalmente, por se tratar de estudantes da zona rural, local em que o acesso à internet é mais difícil.

Inicialmente, foi realizada uma entrevista com o diretor da escola e as professoras das duas turmas, onde os mesmos relataram as dificuldades que estavam enfrentando para trabalhar a ludicidade com os alunos sem acesso à internet. Primeiramente definimos os tipos de atividades que poderíamos estar desenvolvendo e ficou decidido o tema “Jogos, Esportes e Brincadeiras”. Em seguida estabelecemos um período, 1 mês e 20 dias, foram organizadas oito atividades e a entrega seria semanal.

Antes da elaboração da atividade foi feito um estudo do campo de experiência e dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil previstos na BNCC. Estudo necessário para nortear o planejamento das atividades. Após o estudo e elaboração das atividades lúdicas, as mesmas foram enviadas para a direção da escola, que realizou a impressão e entregou aos alunos.

A atividade foi entregue na terça-feira e recolhida na segunda-feira seguinte. Uma das atividades propostas se encaixou no campo de experiências “Traços, Sons, Cores e Formas”. O objetivo desta atividade foi fazer com que a criança se expressasse livremente por meio de um desenho de brinquedo ou brincadeira que mais gostasse. Todos os 15 alunos receberam as mesmas atividades, de forma lúdica, puderam associar a realização de uma atividade com uma brincadeira. Destacou-se a grande participação dos pais na colaboração da resolução das atividades.

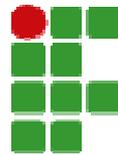


Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se.

A partir da experiência aplicada, observou-se que houve uma ampla aceitação por parte dos alunos e dos pais, principalmente, porque havia uma preocupação em relação ao desenvolvimento das atividades pois, há um estereótipo de que a ludicidade é sinônimo de brincar sem um propósito educativo e que só há ensinamento na escola e através da interação física. Para Kishimoto (2010), o brincar é uma ação livre que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança. No entanto, essas atividades podem e devem ser desenvolvidas como ferramentas pedagógicas. A principal característica da ludicidade é “a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”. (LUCKESI, 2005, p. 2).

É evidente que a escola é muito importante para a formação humana e desde o primeiro contato, a criança amplia o seu cognitivo com os diversos estímulos que lhe são proporcionados. Nessa perspectiva Mello (2004) afirma que

as crianças desenvolvem intensamente, e desde os primeiros anos de vida, diferentes atividades práticas, intelectuais e artísticas e iniciam a formação de ideias, sentimentos e hábitos morais e traços de personalidade que até pouco tempo atrás jamais julgávamos possível. (MELLO, 2004, p. 135)

Com essa experiência, pode-se dizer que houve uma resignificação na aprendizagem dos alunos, pois neste período, mesmo sem acesso à internet, as crianças puderam, minimamente, serem acompanhadas pelas professoras.

CONCLUSÕES

No decorrer desse estudo, verificou-se que os jogos e as brincadeiras são atrativos para os alunos e que o lúdico tem uma função essencial no desenvolvimento da criança. Usá-lo como recurso pedagógico e suporte de intervenção requer um compromisso maior do educador em relação aos conteúdos trabalhados, que precisam ser significativos e fazer sentido para as crianças.

As brincadeiras, os jogos e todas as demais atividades lúdicas são importantes ferramentas de trabalho para a prática pedagógica na educação infantil, que devem ser incluídas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa, proporcionando a participação integral dos alunos, dessa forma, eles estarão aprendendo e brincando.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 13 de abr. 2021.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais

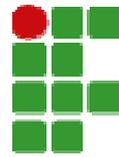


Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

Belo

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

Horizonte, novembro de 2010. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em 23 mar. 2021.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas**: uma abordagem a partir de experiências internas. Disponível em:

[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf). Acesso em 20 de abr .de 2021.

MELLO, S. A.. A escola de Vygotsky. In CARRARA, K. **Introdução à Psicologia da Educação**. São Paulo: Avercamp, 2004.