



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA  
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

**IARANI SILVA SERAFIM DE SOUSA**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DURANTE O ENSINO REMOTO: um  
estudo de caso em uma escola da rede pública da cidade de Catolé do  
Rocha/PB**

**POMBAL-PB  
2020**

**IARANI SILVA SERAFIM DE SOUSA**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DURANTE O ENSINO REMOTO: um  
estudo de caso em uma escola da rede pública da cidade de Catolé do  
Rocha/PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado,  
ao curso de graduação, em pedagogia da  
Universidade Federal da Paraíba, como  
requisito e título de licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa

**POMBAL-PB  
2020**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

S7251 Sousa, Iarani Silva Serafim de.

A ludicidade na educação infantil durante o ensino remoto: um estudo de caso em uma escola da rede pública da cidade de Catolé do Rocha/PB / Iarani Silva Serafim de Sousa. - João Pessoa, 2020.  
56 f. : il.

Orientação: Nádia Jane de Sousa.  
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Ensino remoto. 2. Ludicidade. 3. Criança. 4. Educação infantil. I. Sousa, Nádia Jane de. II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.2(043.2)

**IARANI SILVA SERAFIM DE SOUSA**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DURANTE O ENSINO REMOTO:  
um estudo de caso em uma escola da rede pública da cidade de Catolé do  
Rocha/PB**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Coordenação do  
Curso de Licenciatura Plena em  
Pedagogia na Modalidade a  
Distância, do Centro de Educação  
da Universidade Federal da Paraíba,  
como requisito institucional para  
obtenção do título de Licenciado (a)  
em Pedagogia.

Aprovado em 02/12/2020

**BANCA EXAMINADORA**

Nádia Jane de Sousa

Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa  
Profa. Orientadora/UEPB

Profa. Dra. Ana Luisa Nogueira Amorim  
Profa. Convidada/UEPB

Profa. Dra. Máira Lewtchuk Espíndola  
Profa. Convidada/UEPB

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia; ao meu pai, Francisco Serafim (*in memoriam*), minha mãe, Maria Luzinete, meu filho Guilherme, meu esposo, José Gleivan e aos meus irmãos, Ivanildo, Ivaneide e Iranete.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pelas graças recebidas, por me iluminar e me proteger em toda esta caminhada, não me abandonando nas horas difíceis, dando-me força, sabedoria, inteligência e coragem para seguir em frente e superar mais essa etapa em minha vida.

À minha família; em especial a minha mãe Maria Luzinete, e ao meu pai Francisco Serafim (In Memoria). Ao meu esposo, José Gleivan e ao meu filho Guilherme, pelo apoio, incentivo e força; enfim, por tudo que fizeram por mim nessa caminhada. Fica o meu muito obrigado!

À minha orientadora Nadia Jane de Sousa, que apesar da intensa rotina de sua vida acadêmica aceitou me orientar nesta monografia. As suas valiosas indicações fizeram toda a diferença.

Ao corpo docente do Departamento de Educação Infantil e Desenvolvimento, pelos ensinamentos e disponibilidade de ensinar.

À minha colega de curso Deyse, que além de colega é mais que uma amiga, a qual me apoiou e me ajudou nessa nova conquista que realizo.

A todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para o bom desempenho deste trabalho.

“Ensinar não é transferir conhecimento,  
mas criar as possibilidades para a sua  
própria produção ou a sua construção”.  
(Paulo Freire)

## RESUMO

O universo infantil caracteriza-se por meio de sua natureza lúdica, uma vez que o mesmo é rico e propício ao imaginário, à construção de conhecimentos por meio das interações e brincadeiras que realiza. Neste sentido, o processo de construção de conhecimentos deve ter como base a ludicidade, deste modo, o presente trabalho visa analisar se e como ocorre a ludicidade na prática docente durante o ensino remoto para Educação Infantil. Buscamos pautar nossos procedimentos analíticos a partir da coleta e análise de dados em uma turma da Pré-escola I na cidade de Catolé do Rocha – PB. A análise nos permitiu identificar as potencialidades e as necessidades que o ensino remoto oferece nesse momento de pandemia e isolamento social, no qual as metodologias educacionais passaram por diversas transformações e todas as etapas de ensino passaram a promover o ensino remoto. Para elaboração do estudo foram selecionados autores que debatem acerca da importância do lúdico, da interação e do ensino na educação infantil, dentre eles destacam-se ALMEIDA (2008); OLIVEIRA (1999); PEREIRA (2005), dentre outros. Mediante ao processo de análise foi possível observar que o processo da propagação da educação remota não permite que a criança desenvolva suas competências mediante a sua aprendizagem, visto que o processo de ensino com base na ludicidade necessita da interação e da metodologia construída tendo como foco o desenvolvimento da criança enquanto sujeito dono de suas ações e de seus saberes, deste modo, diante dos dados analisados a prática docente interfere nesta aprendizagem deve vincular-se ao ensinar brincando. Tendo em vista que a observação e análise do trabalho desenvolvido remotamente pelo docente demonstra o processo defasado e comprometido no qual o objetivo central não o brincar e educar, mas apenas o repasse de conteúdos torna-se possível compreender que a educação remota nos leva a retomada de um ensino positivista, no qual a criança apenas deve captar o conteúdo que lhe é repassado, decodificando e armazenando os dados repassados durante as atividades metodológicas.

**Palavras-chave:** Ensino Remoto; Ludicidade; Criança; Educação Infantil.

## **ABSTRACT**

The children's universe is characterized by its playful nature, since it is rich and conducive to the imaginary, to the construction of knowledge through the interactions and games it performs. In this sense, the knowledge construction process must be based on playfulness, thus, the present work aims to analyze whether and how playfulness occurs in teaching practice during remote teaching for Early Childhood Education. We seek to guide our analytical procedures from the collection and analysis of data in a class of Pre-school I in the city of Catolé do Rocha - PB. The analysis allowed us to identify the potential and needs that remote education offers in this moment of pandemic and social isolation, in which educational methodologies have undergone several transformations and all teaching modalities have started to promote remote teaching. To prepare the study, authors were selected who debate about the importance of playfulness, interaction and teaching in early childhood education, among which ALMEIDA (2008); OLIVEIRA (1999); PEREIRA (2005), among others. Through the analysis process, it was possible to observe that the process of spreading remote education does not allow the child to develop his skills through his learning, since the teaching process based on playfulness requires interaction and the methodology built focusing on the development of the child as a subject owner of his actions and knowledge, so the teaching practice interferes in this learning must be linked to teaching while playing. Bearing in mind that the observation and analysis of the work developed remotely by the teacher demonstrates the lagged and compromised process in which the central objective is not to play and educate, but only to transfer content, it is possible to understand that remote education leads us to resume a positivist teaching, in which the child should only capture the content that is passed on, decoding and storing the data transferred during the methodological.

**Activities-Keywords:** Remote Education; Playfulness; Child; Child education.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Figura 1 - Esquema Da Aprendizagem Segundo Piaget.....</b>         | <b>21</b> |
| <b>Figura 2 – Imagens retiradas do livro dos alunos da turma.....</b> | <b>39</b> |
| <b>Figura 3 – Atividade Sujeito 1.....</b>                            | <b>39</b> |
| <b>Figura 4 – Atividade Sujeito 2.....</b>                            | <b>39</b> |
| <b>Figura 5 – Atividade Sujeito 3.....</b>                            | <b>39</b> |
| <b>Figura 6 – Atividade Sujeito 1.....</b>                            | <b>43</b> |
| <b>Figura 7 – Atividade Sujeito 2.....</b>                            | <b>43</b> |
| <b>Figura 8 – Atividade Sujeito 3.....</b>                            | <b>43</b> |
| <b>Figura 9 – Atividade Sujeito 4.....</b>                            | <b>43</b> |

## SUMÁRIO

|          |                                                                                                    |           |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|          | <b>INTRODUÇÃO.....</b>                                                                             | <b>10</b> |
| <b>1</b> | <b>O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>                               | <b>13</b> |
|          | 1.1 Papel da educação infantil para o desenvolvimento da criança.....                              | 13        |
|          | 1.2 A ludicidade na educação infantil.....                                                         | 16        |
|          | 1.3 Jogos e brincadeiras vistos a partir das novas tecnologias.....                                | 21        |
| <b>2</b> | <b>METODOLOGIA.....</b>                                                                            | <b>26</b> |
| <b>3</b> | <b>ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS.....</b>                                                      | <b>28</b> |
|          | 3.1 A construção metodológica das aulas remotas: análise dos vídeos aulas e devolutivas.....       | 33        |
|          | 3.1.1 Primeira proposta de atividade da professora– Revisão do alfabeto e encontros vocálicos..... | 35        |
|          | 3.1.2 Segunda proposta de atividade da professora – Estudando os numerais.....                     | 40        |
|          | 3.1.3 Terceira proposta de atividade da professora – Contação de história.....                     | 44        |
|          | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                                                                   | <b>46</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                                            | <b>49</b> |
|          | <b>APÊNDICES</b>                                                                                   |           |

## INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de uma criança no contexto educacional deve ser pautado em uma formação emancipadora na qual o educando torna-se dono de suas ações e de seus saberes, o que oportuniza uma ampliação nas suas habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais.

Para que o processo educacional ocorra de forma efetiva é necessário que o educador compreenda que não é possível separar o mundo escolar do mundo da criança, ou seja, é preciso que sejam construídas estratégias nas quais a ludicidade, o brincar e o interagir se tornem a base do processo educativo infantil, uma vez que, educar uma criança é oportunizar a construção de saberes que serão ampliados no decorrer da sua vida educacional.

Os jogos e brincadeiras proporcionam as crianças o aprender de forma prazerosa, uma vez que ao utilizá-los como recurso educacional, as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto sem ter a “obrigação” de aprender, pois tudo acontece de forma espontânea.

O processo educativo necessita, portanto, da utilização da ludicidade no cotidiano escolar, o que contribui para o desenvolvimento infantil, visto que os estímulos lúdicos oportunizam uma ampliação das habilidades cognitivas, motoras e sociais. Dessa forma, as atividades lúdicas ajudam na formação da criança como um todo, visto que as brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como ferramentas metodológicas no processo de ensino-aprendizagem, estruturando os aspectos da interação e da cooperação.

Para tanto, é necessário que o tabu do ensino conteudista existente em relação à educação infantil seja quebrado, pois a criança necessita aprender muito mais que conteúdos. Nesse sentido, o contexto escolar deve possibilitar que a mesma continue sendo o que de fato ela é, uma criança, que precisa aprender a desenvolver suas habilidades.

Através dos jogos a criança passa a entender e a estabelecer regras por si mesmas ou pelo grupo, compreendem como utilizar, respeitar e interagir por meio de ações simples que instigam o processo de respeitar o espaço do outro, seus direitos e suas responsabilidades.

As ações desenvolvidas durante o momento de determinados jogos, possibilitam à criança desenvolver a imaginação, de modo que possam sonhar, sentir, decidir, se aventurar e agir, recriando o tempo e o espaço da brincadeira, colocando toda sua imaginação em ação.

Além disso, o brincar ajuda a criança a desenvolver suas habilidades, compreender melhor o mundo em que vive, o que lhe cerca e o que lhe é imposto. É assim que o processo de interação existente nas brincadeiras coletivas proporciona que a criança traga vivências do cotidiano para serem utilizadas neste momento de interação, permitindo a vivência de regras de convívio social de uma forma mais agradável e lúdica.

Os jogos e as brincadeiras tornam-se, pois, formas de proporcionar a criança uma aproximação da realidade, favorecendo um espaço de aprendizagem, onde ela pode expressar suas fantasias, medos, desejos e agressividades. É por meio da brincadeira que a criança estabelece relações entre o seu mundo e o mundo externo, entre o real e o imaginário.

Ao compreendermos o contexto que permeia o universo infantil no que refere ao âmbito educacional, somos capazes de formular diversas inquietações referentes ao processo de atuação dos/as professores/as no contexto da pandemia da COVID 19, vivenciado na atualidade. Diante da necessidade de compreender esse contexto, no tocante à atuação dos profissionais da educação, nosso trabalho visa analisar a presença da ludicidade na prática docente durante o ensino remoto para Educação Infantil, deste modo, nosso principal questionamento pauta-se na seguinte pergunta: Como e se ocorre o processo lúdico na prática docente durante a atuação remota?

Nessa direção, também objetivamos conhecer a concepção de ludicidade presente na prática docente, bem como refleti a partir dos trabalhos enviados pelas crianças, como o lúdico se apresenta. Para alcançarmos nossos objetivos, pautamos nossa análise na metodologia qualitativa, por meio de uma pesquisa de campo de forma virtual, com ênfase em uma análise exploratória.

Para tanto, foram analisados os meios e mecanismos utilizados durante o ensino remoto em uma escola pública da cidade de Catolé do Rocha/PB, como: planejamento da professora da sala da pré-escola I, observação da sua turma no grupo de WhatsApp, as devolutivas das atividades de algumas crianças e questionário aplicado à professora.

O nosso trabalho, portanto, encontra-se subdividido em três partes: na primeira intitulada “O lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil”, foram feitas algumas reflexões sobre o papel da educação infantil para o desenvolvimento da criança, abordamos a importância da ludicidade na primeira etapa da educação básica, destacando os jogos e as brincadeiras vistos a partir das novas tecnologias. Na segunda parte, apresentamos a descrição dos meios e mecanismos utilizados durante o ensino remoto e na terceira parte foi realizada a análise das informações coletadas.

O processo educativo desenvolvido na Educação Infantil necessita desta interação mencionada anteriormente, pois o educando precisa compreender que ele faz parte de um contexto social amplo, com diferentes esferas de atuação. Para garantir uma educação emancipadora, os/as professores devem construir seus planos de desenvolvimento de forma que o educando perceba que ao brincar, ele constrói novas aprendizagens, novas habilidades, de modo que o lúdico seja a base das propostas pedagógicas, sejam elas remota ou presencialmente.

## **1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Neste capítulo, apresentaremos práticas pedagógicas e estudos relacionados ao lúdico na educação infantil, ao uso da tecnologia como ferramenta promissora em tempos de pandemia. Em síntese, o capítulo de revisão de literatura tem intuito de apresentar fundamentos científicos na área educacional sobre a infância e o seu processo de aprendizagem.

### **1.1 Papel da educação infantil para o desenvolvimento da criança**

O contexto atual é fruto de diversas modificações históricas, econômicas e sociais que os indivíduos passaram no decorrer dos anos, sendo assim, tanto a sociedade quanto as instituições de ensino transformaram-se.

A função social da escola passou e passa por diversas transformações, visto que a mesma se modifica de acordo com as necessidades apresentadas pela sociedade. Nesse sentido, escola e sociedade estão intimamente ligadas, modificando o contexto social e educacional. O processo de ensino desenvolvido no âmbito escolar acompanha cada processo histórico desenvolvido socialmente. Dito isso, Gaspatin (2005, p. 02) afirma que

[...] deve-se lembrar que a escola, em cada momento histórico, constitui uma expressão e uma resposta à sociedade na qual está inserida. Nesse sentido, ela nunca é neutra, mas sempre ideológica e politicamente comprometida. Por isso, cumpre uma função específica. (GASPATIN, 2005, p. 02)

Mediante a abordagem do autor, podemos compreender que o processo educativo desenvolvido na escola não é neutro, o mesmo possui diversas interferências do contexto em que se insere. Desse modo, vale ressaltar que a função da escola está relacionada à formação do indivíduo por completo, ou seja, não é possível separar o conteúdo do social, o ensinar do educar. Sendo assim, o processo de formação educacional do sujeito deve ser completo, analisando tanto as habilidades que precisam ser desenvolvidas, quanto as que o mesmo já traz consigo

para o âmbito educacional. Tais fatos relacionados à função social da escola são ressaltados por Moretto (2003, p. 45), ao destacar que

A escola deve ser um espaço que prepare os seus indivíduos para vida social e política, para o trabalho, para o desenvolvimento de suas habilidades individuais; que sistematize e organize conhecimento universal, a produção científica, as conquistas da tecnologia e da cultura mundial; que tal sistematização possibilite novas conquistas e novos desenvolvimentos, ampliando a oferta do bem-estar; que as questões novas, surgidas na própria produção do conhecimento, sejam dirimidas e analisadas na escola, e que ela seja, portanto, um lugar de produção de novos conhecimentos [...]. (MORETTO, 2003, p. 45)

A escola, portanto, é uma extensão da sociedade, assim como a sociedade é um espelho da educação de cada sujeito que a constitui, ou seja, ambas as esferas se complementam e precisam dialogar entre si, para que assim seja construído um ensino capaz de formar indivíduos críticos e analíticos.

Esta formação educativa institucionalizada inicia desde muito cedo, de modo que a criança começa seu processo de desenvolvimento escolar na creche, a qual recebe educandos de 0 a 3 anos e 11 meses de idade. Sendo assim, estes sujeitos desenvolvem suas primeiras habilidades sociais mais complexas neste ambiente. Posteriormente, esta criança passará para instituições de ensino direcionadas para aprendentes de 4 a 5 anos de idade, representando a pré-escola.

Devemos considerar que a criança começa a aprender bem antes de adentrar na instituição de ensino, visto que os estímulos do meio interferem na construção dos saberes desse pequeno sujeito. Deste modo, a visão do processo de ensino-aprendizagem deve ser desenvolvida e pensada para este aprendente que nos dias atuais apresenta necessidades diferenciadas, devendo ser visto como um todo. Assim, o trabalho desenvolvido na instituição de ensino de Educação Infantil deve ser construtivo, possibilitando que as crianças sejam capazes de desenvolver seus conhecimentos de forma emancipadora, tornando-se donas de seus saberes e de suas ações.

Podemos compreender que a instituição de ensino passa a ser um ambiente no qual a criança precisará aprender diversas habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais, pois é através da interação no contexto escolar que a criança construirá e ampliará seus saberes.

Cada sujeito, contudo, apresenta necessidades de desenvolvimento diferenciadas, de maneira que não nascemos com aptidões e capacidades

preestabelecidas, uma vez que os fatores contextuais interferem na construção das habilidades de cada indivíduo. Sendo assim, as relações sociais modificam a forma como aprendemos e construímos conhecimentos.

Tendo como base a concepção de que o contexto interfere no desenvolvimento de cada indivíduo, a escola torna-se uma contribuinte efetiva para formação humana, o que nos permite compreender que a educação é um processo capaz de humanizar os sujeitos que lhe fazem uso seja qual for o contexto. Deste modo, a criança desenvolve-se intensamente, desde seu primeiro contato com o contexto educacional, pois as inferências contextuais modificam as aprendizagens deste sujeito. Nesse pensamento Mello (2004, p. 135) 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)

Como o autor deixa evidente, desde o primeiro contato da criança com a escola ela passa a ampliar a sua base cognitiva com os diversos estímulos que o contexto escolar oportuniza. Deste modo, o educador tem um papel extremamente importante no desenvolvimento deste pequeno sujeito, pois é este profissional que fará o processo de mediação entre o saber e a criança.

A educação infantil consiste no alicerce para a construção de saberes e valores sociais para cada criança. No que se refere ao desenvolvimento das habilidades motoras e emocionais, estas precisam ser compreendidas e analisadas para que se busquem mecanismos e ações de desenvolvimento, capazes de construir um ambiente que vise à ampliação dos saberes deste sujeito como um todo. Neste sentido, é preciso mediar o conhecimento de forma que a bagagem sociocultural do educando se torne um mecanismo de construção de saberes, ou seja, é de extrema importância o conhecimento deste mundo infantil, que sob a orientação de atividades educativas, impulsionarão a criança para a aquisição de valores essenciais à convivência afetiva, ética, cooperativa, participativa e, sobretudo á compreensão de mundo, privilegiando o desenvolvimento integral da criança.

A Educação Infantil, portanto, deve promover à criança um espaço no qual ela consiga ampliar e construir saberes, a partir de ações diferenciadas, as quais devem

ter como base a ludicidade, o brincar e o imaginar. Sobre essa ideia, Moreno (2007, p. 55) destaca que

Uma educação infantil que respeite direitos da criança em um espaço adequado, rico em estímulos agradáveis aos olhos infantis num tempo bem planejado capaz de satisfazer suas necessidades em busca da construção de novos saberes e da descoberta do mundo a sua volta. (MORENO, 2007, p. 55)

O processo de ensino na Educação Infantil é um dever importante e complexo, pois, é nesta etapa da educação que a criança adentra no contexto escolar e anseia pelo novo, pois neste ambiente ele ampliará o que já sabe e construirá novas formas de conhecimento, necessitando do suporte da escola, da família e da sociedade para tanto. Nessa ótica, Friedmann (2004, p.11) ressalta que cabe ao professor da educação infantil “resgatar uma infância com alma, com essência com significado, aquela na qual os pequenos e simples momentos, gestos, atitudes, saberes, brinquedos, contos, histórias, pinturas, produções, toques e olhares sejam significativos, valorizados”.

## **1.2 A ludicidade na educação infantil**

A criança adentra na educação infantil para se desenvolver em seus aspectos físicos, cognitivos e emocionais, sendo a forma lúdica essencial para o desenvolvimento da sua aprendizagem. As brincadeiras, direcionadas e não direcionadas, tornam-se assim indispensáveis para o desenvolvimento psicomotor e afetivo da criança. Dito isto, Almeida (2014, p. 3) ressalta que

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. (ALMEIDA, 2014, p. 3).

O lúdico na sua essência, portanto, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática. Isto

porque, por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

O lúdico deve ser prazeroso para o desenvolvimento da criança que frequenta a educação infantil. Porém, é preciso criar um espaço para que essa ludicidade esteja adequada a cada criança, possibilitando aprendizagens. Neste sentido, a construção de espaços lúdicos para o desenvolvimento das habilidades da criança na educação infantil é de suma importância. Nesse pensamento, Barbosa (2009, p. 73) afirma que

Para a constituição de contextos lúdicos é necessário considerar que as crianças ouvem música e cantam, pintam, desenham, modelam, constroem objetos, vocalizam poemas, parlendas e quadrinhas, manuseiam livros e revistas, ouvem e contam histórias, dramatizam e encenam situações, para brincar e não para comunicar “ideias”. Brincando com tintas, cores, sons, palavras, pincéis, imagens, rolos, água, exploram não apenas o mundo material e cultural à sua volta, mas também expressam e compartilham imaginários, sensações, sentimentos, fantasias, sonhos, ideias, através de imagens e palavras. A compreensão do mundo da criança pequena se faz por meio de relações que estabelece com as pessoas, os objetos, as situações que vivencia, pelo uso de diferentes linguagens expressivas (o movimento, o gesto, a voz, o traço, a mancha colorida). Nesse processo, as escolhas de materiais, objetos e ferramentas que o adulto alcança promovem diferenças no repertório e no vocabulário, na cultura material e imaterial na qual a criança está inserida. (BARBOSA, 2009, p. 73)

De acordo com Violada (2011, p.1) “as brincadeiras e os jogos são sem dúvida a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade”. Nesse sentido, os jogos devem ser apresentados gradativamente por meio do simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão. Todavia, para que os jogos e brincadeiras tenham sucesso na sua aplicação é necessária a mediação do professor que precisa planejar suas atividades com objetivos pré-estabelecidos a serem alcançados. Isto porque, a Educação Infantil é a etapa de ensino em que a criança aprende, brinca, dialoga e desenvolve seus aspectos afetivos, cognitivos e sociais.

Nessa perspectiva, entendemos que a criança recebe muito bem as atividades lúdicas, principalmente se a educação se referir a práticas motoras e físicas. Crianças gostam de correr, pular, jogar bolar, entre outras atividades que as fazem movimentar. Assim, é importante uma diversidade de brincadeiras na

Educação Infantil. Dessa forma, para que os jogos e brincadeiras sejam proveitosos, o educador deve mediar ações que contemplem a atividade prática, mas que também estejam cientes da contribuição de todas suas áreas para a educação da criança.

De acordo com Kishimoto (1990), os jogos e as brincadeiras sempre fizeram parte da vida da criança, mas cada época com suas especificidades. Na Grécia antiga e em Roma já havia o uso de atividades lúdicas como jogos educativos para que as crianças tivessem maior desempenho diante das atividades sugeridas. Conforme Kishimoto (1990), o brincar dentro do processo de aprendizagem tem início nos estudos de filósofos como Platão e Aristóteles, e posteriormente Quintiliano, Montaigne e Rousseau.

No entanto, a autora ressalva que para Kishimoto (1990), precursor da escola infantil, criador do jardim da infância, o lúdico passou a fazer parte do currículo da educação infantil. É a partir da década de cinquenta do século XX, contudo, que começou a surgir vários estudos sobre o jogo e brincadeira como ferramenta auxiliadora da aprendizagem.

Para Oliveira (1999), na antiguidade utilizavam-se dados, assim como doces e guloseimas, em forma de letras e números para o ensino das crianças. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso do “jogo didático” por professores das mais diferentes áreas, como filosofia, matemática, estudo da língua. Desse modo, por meio do brincar e das brincadeiras e/ou jogos com regras que as crianças desenvolvem seu senso comum e das inteligências múltiplas onde é desenvolvido seu universo, construção dos contextos e situações/vivências através da sua imaginação. Disto isto, Brougère (1982, p.35), ressalta que

[...] a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: nele, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nela, os objetos podem apresentar-se com significado diferente daquele que possuem normalmente.

As brincadeiras e jogos com regras propiciam saberes nas áreas de desenvolvimento infantil, contribuindo para exteriorizar os potenciais psíquicos cognitivos nos contextos afetivos, sociais, desenvolve criatividade, a motricidade e na resolução de problemas proporcionando conhecimentos de forma sadia e

agradável, estimulando seu aprendizado na formação da autonomia e personalidade humana como sujeitos ativos e participativos dos meios em que estão inseridos. Desse modo, percebemos que os jogos e brincadeiras podem ser considerados formas importantes das crianças se expressarem e se comunicarem no/com o mundo, sendo indispensáveis na Educação Infantil, pois estes desenvolvem os fatores cognitivos e a afetividade presentes em seu cotidiano.

Para Vygotsky (1991), o brinquedo é importante fonte de promoção do desenvolvimento, pelo qual podemos reconhecer o valor do brincar nas atividades educativas da criança, pois o brinquedo ajuda a criança a entender o mundo que a cerca e através das brincadeiras amplia seu processo de socialização. Nesse contexto, a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência em sociedade. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas e podem entender, assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos.

Ao considerarmos que os jogos e brincadeiras são ferramentas auxiliaadoras na construção social, afetiva e moral das crianças, o professor deve ter uma conduta de mediador nas situações problemas. Segundo Vygotsky (1996), desde o momento do nascimento, o sujeito passa a fazer parte de um mundo que foi historicamente e culturalmente desenvolvido e pensado pelas gerações anteriores a esse sujeito, compartilhando e abraçando as formas de agir, sentir e pensar típicas dessa cultura. Sobre essa questão é relevante refletir que

O comportamento do homem moderno, cultural, não é só produto da evolução biológica, ou resultado do desenvolvimento infantil, mas também produto do desenvolvimento histórico. No processo do desenvolvimento histórico da humanidade, ocorreram mudança e desenvolvimento não só nas relações externas entre pessoas e no relacionamento do homem com a natureza; o próprio homem, sua natureza mesma, mudou e se desenvolveu. (VYGOTSKY apud LURIA, 1996, p.95)

Para Vygotsky (1984), o desenvolvimento cognitivo da criança acontece a partir da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), a qual refere-se a distância entre dois níveis de desenvolvimento: o atual, referente a resolução de problemas pela criança, sem a intervenção de alguém mais experiente, e o nível potencial, que está vinculado a resolução de problemas por meio da orientação de outro sujeito, seja ele adulto ou uma criança mais experiente. Na visão do referido autor em

relação à ZDP, podemos compreender que a utilização de brincadeiras e jogos no contexto escolar viabiliza os dois níveis encontrados no processo de desenvolvimento da criança, pois por meio destes recursos este pequeno sujeito tem contato com situações problemas que necessitam de resoluções, ampliando o seu conhecimento e as suas habilidades.

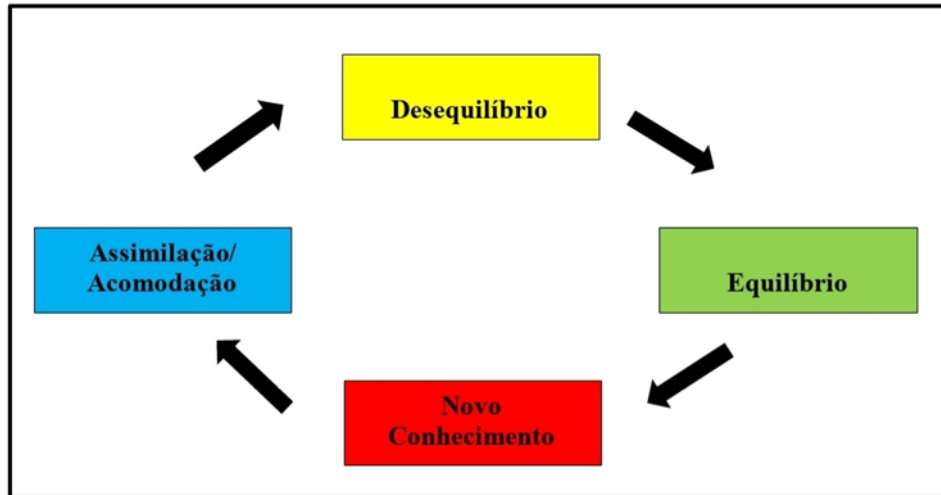
O poder do brincar de/com uma criança oportuniza para o adulto a chance do trabalho de forma prazerosa, visto que a criança ao brincar constrói seu mundo e neste espaço lúdico é capaz de ampliar suas habilidades, seus conhecimentos e suas ações de interação. Ainda segundo Vygotsky (1984, p.117) “[...] é na brincadeira que a criança se comporta além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade”. Em função disto, as atividades pedagógicas dos professores, devem considerar as suas culturas, a realidade local e seu contexto social, cultural e econômico, proporcionando saberes contextualizados, potencializadores de novos aprendizados de acordo com os contextos vividos.

Assim, é possível observar, mediante ao pensamento vygotskano, que a aprendizagem acontece de forma recíproca, visto que a criança se desenvolve no contexto das interações sociais, ou seja, quando as informações ou experiências são internalizadas ajudam na reestruturação e na organização das ações sobre os objetos, reorganizando também o plano do desenvolvimento interno e consequentemente obtendo transformações nos processos mentais. Estas modificações mentais ocorrem mediante a aprendizagem desenvolvida também no meio no qual o indivíduo está inserido, neste caso, o contexto educacional que a criança adentrou.

Para Piaget (1974), o ser humano sofre interferências do meio. Sendo assim, o contexto modifica e gera aprendizagem, de acordo com as etapas de aprendizagem, descritas na imagem a seguir. No diagrama desenvolvido pelo autor, podemos observar que o novo conhecimento passa por uma série de eventos até que seja absorvido na base cognitiva do indivíduo. Para que o sujeito seja exposto a novas informações que gerem um desequilíbrio em sua base cognitiva ele passa por dois processos consecutivos: a assimilação, que é quando o sujeito adquire conhecimento e a acomodação que por sua vez, se funcionar corretamente e sem perturbação, estará localizado em sua base cognitiva. Os dois últimos processos resultam no equilíbrio, ou seja, quando o conhecimento é devidamente absorvido,

assimilado e adaptado à base cognitiva do sujeito, tornando esse aprendizado essencial para o seu desenvolvimento.

Figura 1:



FONTE: figura desenvolvida pela autora, 2020.

Nesse viés, a instituição de educação infantil deve proporcionar momentos educativos que envolvam expressões de alegria, frustrações, tristeza, dúvidas, certezas, aceitação, raciocínio lógico, qualificando as habilidades e saberes prévios das crianças, bem como possibilitar o seu desenvolvimento psicomotor além de noções de tempo e espaço. Neste sentido, as escolhas metodológicas que o docente irá utilizar será de suma importância.

Conforme Antunes (2005), os jogos e brincadeiras contribuem para formação da criança e são indispensáveis no processo de construção cidadã, pois por meio destes momentos lúdicos as crianças tornam-se adultos competentes, aptos a exercer sua cidadania e se auto construir e desenvolver-se no meio em que estão inseridos, tendo uma melhor compreensão de mundo e sendo um ser sucessível a progresso das suas competências e habilidades naturais.

### 1.3 Jogos e brincadeiras vistos a partir das novas tecnologias

O uso das novas tecnologias em sala de aula vem se tornando cada vez mais frequentes, uma vez que, o que era comum para o mundo dos adultos em suas atividades diárias e sociais, hoje se tornou um suporte para propagação do ensino,

visto que as tecnologias dispõem de infinitas possibilidades de utilização metodológicas.

Torna-se cada vez mais frequente e comum encontrarmos uma criança familiarizada com o mundo tecnológico, de tal forma que muitos desses pequenos sujeitos compreendem diversas facetas que as tecnologias proporcionam, aplicativos, jogos, e redes sociais, tudo isto fazendo parte do universo infantil de hoje.

É preciso compreender que todos os estímulos ofertados pelos Smartfone, tablets, computadores, dentre outros dispositivos precisam ser utilizados para ampliar as habilidades da criança, uma vez que é preciso entender que estas tecnologias não devem substituir a interação que as brincadeiras, as atividades em grupo e a inter-relação existente entre educador/educando em sala de aula.

O processo da utilização das novas tecnologias na Educação Infantil deve permear dois direcionamentos: o primeiro deve estar vinculado à ideia da utilização, pois muitos docentes ainda acham que este recurso não deve adentrar o contexto escolar; o segundo vincula-se a ideia que o processo de ensino deve ser contextualizado com mecanismos que fazem parte do contexto social da criança, sendo assim, a utilização da tecnologia torna-se importante.

A escola deve ser um ambiente no qual o educando deve encontrar traços e marcas do seu cotidiano, das ações sociais, das propostas e das intervenções contextuais presentes no ambiente destes sujeitos. Nesse sentido, o âmbito educacional é construído pelas diferenças, pelas representações e pelas ideias de cada sujeito que nele está inserido, não sendo assim um ambiente de satisfação conteudista, mas um contexto construído e desenvolvido através das interações que nele existem. Sobre essa ideia Martins e Castro (2011, p. 632) afirmam que

As instituições educativas tampouco podem se afastar do funcionamento contemporâneo e dos assuntos cotidianos como se isso não fizesse parte do mundo em que vivemos, sob pena de os conhecimentos gerados não fazerem sentido para aqueles que fazem parte delas. A escola perde seu sentido, tanto quando se constrói totalmente como mais um objeto de satisfação, quanto quando se afasta completamente da realidade cotidiana de seus alunos. O caminho talvez seja se aproximar, sem ficar à mercê, e isso só seria possível com uma proposta de reflexão e de crítica permanentes. (MARTINS; CASTRO, 2011, p. 632)

O âmbito educacional deve representar, nesse sentido, uma extensão do contexto no qual estes sujeitos estão inseridos. Mas, como trabalhar diversos aspectos contextuais em um único ambiente? Como debater, construir e proporcionar um ensino emancipador, capaz de ampliar o que o aluno sabe e utilizar suas habilidades para construir novos meios de ensino? Todas estas são dúvidas que permeiam as escolas, os educadores e os educandos.

É preciso, pois, que a escola se adapte ao novo, pois para tornar o educando protagonista e proporcionar uma educação emancipadora, será necessário que este ambiente oportuniza interação com novas metodologias de atuação. Desse modo, trazer as tecnologias para sala de aula é oportunizar o contato com as mídias tecnológicas inter-relacionando com a socialização das crianças e seus saberes.

Hoje encontramos uma criança totalmente diferente da que fomos; é cada vez mais comum encontrarmos estes sujeitos pedindo para fazer uso das vantagens tecnológicas que nosso Smartphone oferece, demonstrando o seu poder de autonomia em face às várias ferramentas produtivas e expressas neste mecanismo da tecnologia.

Sendo assim, é preciso capacitar estas crianças de forma a encontrar na tecnologia um suporte. Mas como o docente da Educação infantil deve fazer esta capacitação? Como ele deve utilizar os infinitos recursos tecnológicos em sua sala de aula visto que a base para o desenvolvimento da aprendizagem da criança é a interação? Sendo assim, como isto pode ocorrer por meio de uma tela de computador, smartphone ou tablet? Sobre essa questão Souza (2011, p.20) destaca que

[...] é de se esperar que a escola, tenha que “se reinventar”, se desejar sobreviver como instituição educacional. É essencial que o professor se aproprie de gama de saberes advindos com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizadas em sua prática pedagógica. A aplicação e mediação que o docente faz em sua prática pedagógica do computador e das ferramentas multimídia em sala de aula, dependem, em parte, de como ele entende esse processo de transformação e de como ele se sente em relação a isso, se ele vê todo esse processo como algo benéfico, que pode ser favorável ao seu trabalho, ou se ele se sente ameaçado e acuado por essas mudanças.

Para tanto, é preciso uma reinvenção das metodologias utilizadas em sala de aula para que os alunos consigam assimilar, aprender os diversos conteúdos

ministrados de forma lúdica; sendo assim, é relevante que o docente reconstrua sua forma de atuação para propagar o saber tecnológico.

Antes mesmo de a criança desenvolver suas competências literárias no contexto escolar, ela já possui domínio sobre muitas tecnologias, habilidades estas que são construídas fora do ambiente escolar. Nesse sentido, a criança com 4 anos ao adentrar na Pré-escola já possui competências tecnológicas que precisam ser ampliadas e desenvolvidas da melhor forma possível, uma vez que não incentivar estas habilidades é negar a presença de uma bagagem sociocultural que todo sujeito traz consigo.

Dessa forma, precisamos compreender que “hoje as crianças em geral têm conhecimento de muitas experiências antes negadas a elas – e em alguns casos buscam conhecê-las”. (BUCKINGHAM, 2007, p. 110). É preciso capacitar à criança por um todo. Nesse sentido, torna-se necessário analisar e refletir sobre o processo de interação com as mídias tecnológicas na escola, desde a Educação Infantil.

O uso da tecnologia em sala de aula é importante, mas é preciso alertar os alunos sobre os perigos da superexposição nas redes sociais, principalmente quando falamos do processo de desenvolvimento da criança. Apesar dos perigos que podemos encontrar em meio às redes sociais, as mesmas podem ser utilizadas para fins educacionais. Como por exemplo, o grupo de WhatsApp, recurso usado como meio de propagação de aulas de forma remota, podendo se tornar uma extensão da sala de aula, uma vez que, é possível postar vídeos, áudios, imagens, fazer vídeo chamada, dentre outras possibilidades que este espaço virtual oferece para o educador e o educando.

O grande desafio dos docentes, vai além da utilização de recursos tecnológicos como o WhatsApp, é seguir os princípios que evidenciam a construção do conhecimento, uma aprendizagem significativa, interdisciplinar e inclusiva. A escola precisa deixar de ser apenas transmissora de informações, passando a intensificar o aprendizado efetivo e emancipador, o objetivo é buscar informações significativas, pesquisar, desenvolver projetos capazes de trazer o mundo tecnológico para o contexto escolar.

As possibilidades de utilização das tecnologias na escola são infinitas, podem ser construídas diversas metodologias com base nos recursos tecnológicos disponíveis em nosso contexto social. Deste modo, estes recursos devem fazer parte do contexto educacional desde a Educação Infantil, de maneira que as

estratégias de atuação devem dialogar com as necessidades dos educandos, do contexto escolar e do contexto social.

Torna-se necessário, portanto, preparar nossos alunos para um contexto no qual o tecnológico torna-se o principal mecanismo de interação entre educador e educando, entre o saber e o aprender, a exemplo do que vem ocorrendo durante a pandemia da covid 19. Em relação a isto Almeida (2000, p.78) destaca que,

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista.

Pode-se então compreender que o processo da utilização das tecnologias em sala de aula é necessário, bem como importante para o desenvolvimento da aprendizagem do educando em todas as suas esferas de aprendizagem, desde que seja utilizada de forma construtiva. Nesse contexto, precisamos repensar como e se o processo de aprendizagem lúdica será desenvolvido, quanto da utilização das novas tecnologias, ao trazer para sala de aula o uso de Smartphones, tablets, computadores, Smart TV, dentre outros recursos midiáticos que estão sendo utilizados largamente durante o ensino remoto.

Nesse contexto, o grande percentual de informação disponível através dos veículos de comunicação midiática se não forem utilizadas de forma correta podem fazer com que a criança perca sua essência lúdica. Deste modo, o professor ao utilizar as tecnologias deverá formular planos de ação que tragam as possibilidades tecnológicas e a interação necessária para o desenvolvimento da criança, tornando-se suporte para a aprendizagem. Desta forma, dentre os recursos midiáticos e tecnológicos disponíveis, o educador dispõe dos seguintes:

- Redes sociais – WhatsApp; Facebook, Instagram, dentre outras, dispõem de mecanismos como grupos, apresentação de áudios, vídeos, vídeochamadas, comunicação em tempo real, dentre outros fatores que podem ser utilizados durante as aulas;
- Aplicativos de jogos – estes dispõem de uma infinidade, pois encontramos jogos direcionados para crianças de pintar, montar, escrever, ler, repetir, coordenação motora, dentre outros;

- Aplicativos audiovisuais – YouTube, Netflix, Telecine, dentre outros aplicativos que apresentam músicas, vídeos, filmes, séries, os quais dispõem de uma infinidade de opções para contação de história ou filmes relacionados ao conteúdo trabalhado.

Estes são pequenos exemplos dos recursos que as tecnologias oferecem para serem utilizados em sala de aula. Desse modo, o/a docente deverá compreender que a sua forma de atuação deverá ser interativa, capaz de utilizar estas possibilidades para ampliação dos saberes da criança, dialogando com o seu contexto social que adentra a instituição de educação infantil. A partir desse trabalho o/a educador/a se torna peça fundamental no aprendizado da criança.

## 2 METODOLOGIA

Esse estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, que tem como principal objetivo analisar se e como ocorre a ludicidade na prática docente durante o ensino remoto para Educação Infantil. Deste modo, buscamos pautar nossos procedimentos analíticos em ações capazes de responder ao nosso questionamento central.

O enfoque qualitativo, em geral, é utilizado, sobretudo para descobrir e reafirmar as questões de pesquisa. Às vezes, mas não necessariamente, hipóteses são comprovadas (GRINNELL, 1997). Com frequência esse enfoque está baseado em métodos de coleta de dados sem medição numérica, como as descrições e as observações. Regularmente, questões e hipóteses surgem como parte do processo de pesquisa, que é flexível e se move entre os eventos e sua interpretação, entre as respostas e o desenvolvimento da teoria. Seu propósito consiste em “reconstruir” a realidade, tal como é observada pelos atores de um sistema social predefinido. Muitas vezes é chamado de holístico, porque considera o “todo”, sem reduzir ao estudo de suas partes. (SAMPIERI, COLLADO, LUCIO, 2006, p.5)

Nessa perspectiva, o trabalho buscou compreender a concepção da ludicidade presente na prática docente durante o período de ensino remoto, uma vez que partimos dos pressupostos que fundamentam a Educação Infantil, que são as interações e as brincadeiras (DCNEI, 2010). Para realização desse trabalho nossos procedimentos de pesquisa foram:

- Levantamento bibliográfico;
- Questionário com a docente da turma da pré-escola I;
- Observação da turma virtual, através do WhatsApp da turma, no período de três semanas;
- Através do Google Meet, observação do planejamento de nove aulas da professora, as atividades propostas e os vídeos produzidos;
- Descrição das devolutivas das atividades de 10 crianças;
- Análise dos dados coletados.

Deste modo, nossos instrumentos de coleta de dados foram construídos tendo como foco responder ao nosso questionamento central bem como permitir que

podéssemos chegar ao nosso objetivo de estudo no decorrer de nossa pesquisa. Em relação ao questionário, optamos pela utilização de perguntas de caráter subjetivo, no qual indagamos acerca do que é ludicidade na educação infantil, o processo de ensino remoto, as metodologias docentes e o processo da utilização do lúdico nos encontros virtuais.

Dessa forma, segundo Gil (1999, p.128) pode definir questionário como “a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas entre outras” questões que fazem parte da vivência dos alunos envolvidos na pesquisa.

No que se refere aos materiais coletados da professora e das crianças, o processo de análise aconteceu da seguinte maneira: visto que observamos nove encontros virtuais durante três semanas, e tendo em vista que durante os encontros semanais a professora segue o mesmo direcionamento, optamos por escolher 3 vídeos: um, onde ela apresenta uma temática nova, outro onde ela retoma a questão abordada anteriormente e um outro que é realizado aos sábados, que é a contação de história de acordo com o tema tratado.

As devolutivas das atividades das crianças também foram coletadas durante três semanas. Dessas, também optamos por conhecer e descrever três vídeos selecionados anteriormente, visto que buscamos apresentar o modo como as crianças se apresentam à professora diante de suas solicitações. Estes mecanismos de coleta de dados dialogam uns com os outros, contribuindo para a análise, dos caminhos escolhidos pela professora para manter os vínculos com as crianças sob sua responsabilidade. Durante tal processo, com respeito e cuidado, questionamos as abordagens escolhidas.

### 3 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS

Em meio ao isolamento social instaurado pela pandemia da COVID-19 se tornou necessário a construção de novas formas de ensino, de maneira que o contexto educacional passou a ser construído em meio à rede tecnológica. As Tecnologias de Informações e Comunicações (TICs) tornaram-se o principal recurso metodológico utilizado pelos docentes no processo de ensino/aprendizagem durante o contexto atual.

Estas novas metodologias de atuação desenvolvidas durante a pandemia têm como base o processo de propagação de uma educação remota, que, desde a educação infantil até o ensino superior, o contato entre professores e alunos passou a ser desenvolvido através da rede de telecomunicação midiática. Deste modo, todas as instituições de ensino tendo ou não o suporte tecnológico necessário, passaram por este processo de adaptação ao atual contexto educacional.

Surgiram diversas inquietações referentes a este novo processo de ensino. No que se refere à Educação Infantil, como ensinar de forma lúdica sem interação? Como proporcionar o desenvolvimento deste sujeito que está começando a sua trajetória escolar, necessitando ampliar sua base cognitiva, social, motora e emocional de forma remota?

Segundo Vygotsky (1996), o desenvolvimento cognitivo do sujeito ocorre mediante o processo de interação social, ou seja, a interação com o meio e com os sujeitos que nele estão inseridos. Assim, podemos compreender que a aprendizagem é uma experiência social, mediada pela interação entre a linguagem e o processo de ação, consequentemente a mesma precisa do contexto e dos sujeitos para que se possa ocorrer de forma significativa.

Mediante a tantas questões que permeiam este novo contexto educacional, buscamos construir uma pesquisa com objetivo de analisar se e como ocorre a ludicidade na prática docente durante o ensino remoto para Educação Infantil. Sendo assim, nosso estudo foi realizado em uma escola da rede municipal da cidade de Catolé do Rocha/PB, que atende a crianças desde a Pré-escola até os anos finais do Ensino Fundamental.

Focamos nossa análise especificamente em uma turma da Pré-escola I, com crianças na faixa etária entre 04 a 05 anos, tendo o total de 15 educandos e uma

docente, que adentrou na turma também de forma remota. Neste sentido, o processo das aulas remotas iniciou com uma nova educadora na referida turma.

Para coleta de dados foram selecionadas três aulas, um questionário com quatro perguntas livres, possibilitando que a docente respondesse da forma que achasse coerente, e as devolutivas dos educandos referentes a estas aulas, para que pudéssemos compreender como o processo educativo está sendo desenvolvido no tocante ao aspecto lúdico do trabalho docente, na perspectiva da professora.

Ao partimos de tais fatores, percebemos que todos os envolvidos na educação (crianças e docente) não estavam acostumadas com esta nova forma de interação, tanto no tocante ao processo de ensino, quanto a adaptação com uma nova profissional, já que a docente passou a conhecer sua turma de forma remota, suas necessidades de aprendizagem, suas habilidades e competências, sendo assim, tornando o contexto ainda mais desafiador.

No dia nove de junho de 2020 a escola passou a atender aos seus alunos de maneira remota. Para que as aulas pudessem iniciar, foi construído um Plano de Estratégias. Neste documento foram selecionadas as metodologias direcionadas para processo da educação remota. Este plano foi elaborado para a escola. Foram selecionados dois eixos de atuação para nortear estes primeiros quinze dias, que foram trabalhar com o tema da saúde e com revisão de conteúdo.

A docente, deste modo, teve como base o plano estratégico para construção do seu plano de aula. No que se refere à primeira semana do dia 09 ao dia 13 de junho, a profissional seguiu as seguintes estratégias para elaboração de suas aulas e para elaboração do seu planejamento diário.

- Acolhimento temático (vídeo com fotos, músicas, histórias);
- Gravar vídeos explicativos e enviar aos alunos;
- Promover experiências que despertem a curiosidade das crianças sobre o mundo que as cercam, fazendo de sua casa um laboratório;
- Propiciar atividades com músicas, vídeos, imagens e leitura de livros infantis;
- Incentivar o interesse pelas brincadeiras e pela exploração de diferentes brinquedos;
- Levantamento junto à família ou aos responsáveis de estratégias para evitar a disseminação de doenças causadas por vírus, bactérias ou fungos;
- Apresentar meios de prevenção através de músicas;
- Incentivar a criança a se prevenir e compreender o quanto é importante os hábitos de prevenção contra o COVID-19;
- Utilização de vídeos educativos sobre os problemas de saúde causados pela ausência de hábitos saudáveis;

- Indicação e desenvolvimento de hábitos de higiene que devem ser adotados pela família para impedir a contaminação pelo novo corona vírus;
- Construção de atividades que desenvolvam o autocuidado e o cuidado com o outro;
- Elaborar atividades impressas para o envio aos alunos;
- Incentivar o feedback das atividades enviadas. (Plano estratégico da escola campo de análise, 2020).

Ao analisarmos a forma de orientação da escola, podemos perceber um direcionamento que tem como base o processo de ensino no qual o objetivo é perpassar o conteúdo de forma diferenciada, com pequenas colocações que orientam a necessidade do brincar, do cuidar, da interação, da ludicidade. Contudo, devemos compreender que apesar da escola trazer em termos gerais a indicação do lúdico na educação infantil, torna-se possível observar que no processo de atuação docente estas orientações não foram desenvolvidas conforme deveriam, tendo em vista que o processo lúdico não é apenas visual, é interativo, construtivo e mágico, possibilitando que o imaginário da criança seja o “carro chefe” para seu desenvolvimento.

Apesar da instituição não possuir todos os recursos necessários para esta nova forma de ensino, a mesma, buscou realizar seu trabalho da melhor maneira possível, trazendo orientações da utilização do lúdico nas atividades da educação infantil. Dessa forma, o processo metodológico desenvolvido para esta semana não evidencia a necessidade da retomada do vínculo com a criança e a família.

Essa retomada, além de relevante ajuda na aprendizagem dos conteúdos e habilidades que precisam ganhar vida na educação Infantil. Diante disso, encontramos estratégias desenvolvidas que priorizam o repasse de conteúdo, ou seja, uma educação moldada em um ensino tradicional, no qual a criança é vista como um sujeito que necessita de um ensino em que o seu objetivo central seja a aprendizagem do conteúdo, dessa forma, pode-se compreender que neste primeiro momento necessitava de um olhar diferenciado, voltado para retomada da aprendizagem e da reconquista da criança, uma vez que o ensino agora passa a ser remoto, distante do contexto escolar. Como bem destaca a Base Nacional Comum Curricular (2017,p.36) acerca da participação e interação familiar na Educação Infantil

[...] as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e

no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação.

Como podemos observar nas orientações da BNCC, a prática pedagógica na Educação Infantil deve ser complementar à educação familiar. Entretanto, durante a educação remota as atividades são propostas para serem realizadas no contexto familiar, com orientações e metodologias do educador, tornando-se importante a participação familiar nesta nova forma de trabalho.

Considerando tal contexto, objetivando conhecer a concepção da professora em relação a realização de atividades remotas para a educação infantil, realizamos um questionário com a docente da pré-escola I, sujeito de nossa pesquisa. Nesse sentido, nossa primeira pergunta para docente foi: Qual a sua opinião acerca do processo de ensino remoto na educação infantil? A mesma respondeu da seguinte forma:

O ato de ensinar na Educação Infantil é algo que está nitidamente interligado a interação, sendo assim, a educação remota impossibilita esta interação social, frente a frente, mas devemos compreender que neste momento isto é necessário, precisamos nos adaptar a este novo contexto, tanto socialmente, quanto cognitivamente, sendo assim, educar remotamente uma criança é complicado, mas não impossível, só não podemos esquecer que o lúdico deve fazer parte deste novo contexto de ensino, desta nova realidade educacional, devemos ser profissionais capazes de continuar a brincar com nossos alunos, trazendo alegria para educação destes pequenos sujeitos, sendo assim, eu acho que a educação remota na educação infantil é algo que precisa de mais atenção, mais cuidado e mais alegria. (Docente da turma analisada)

Ao observamos a fala da docente acerca do processo de ensino remoto na Educação Infantil, percebemos que a mesma compreende a necessidade da interação nessa etapa educativa, demonstra um interesse pelo lúdico, pelo brincar; pode-se compreender que a mesma identifica a necessidade de uma prática pedagógica pautada na ludicidade, com oportunidades para aprender brincando.

Conforme o discurso propagado pela docente nesta primeira questão, o processo de ensino remoto na educação infantil é algo “complicado, mas não

impossível”. Neste sentido, percebemos uma preocupação com esta nova forma de atuação docente, visto que, a mesma evidencia a necessidade da interação para que ocorra aprendizagem. Em relação a esta questão do processo de interação questionamos da seguinte forma: Seguindo a ideia de Vygotsky a aprendizagem só ocorre mediante a interação social. Deste modo, como proporcionar uma aprendizagem significativa se o processo de ensino é de forma remota? A docente respondeu:

A aprendizagem é pautada na interação, mas o ensino remoto também oportuniza uma interação com a escola, visto que, os vídeos oportunizam a permanência do vínculo afetivo mesmo que a distância, o aluno ver a imagem da sua professora, bem como escuta a voz dos seus colegas nos áudios e nas devolutivas por vídeo, o processo de interação neste caso é construído assim, remotamente, eu sei que muitos não conseguem ver esta interação, mas quando moramos longe da nossa mãe, mantemos um vínculo por ligações ou vídeos, da mesma forma está sendo feito na educação infantil. (Docente da turma analisada)

Podemos compreender que o processo de ensino remoto segundo a docente teve por direcionamento manter o vínculo com o alunado, manter a relação de interação mesmo que a distância. No discurso da docente percebemos este desejo, esta inquietação da interação não presencial, tendo como principal recurso a utilização das TICs.

Para Kenski (2007, p.34), “Essas novas tecnologias ampliaram de forma considerável a velocidade e a potência da capacidade de registrar, estocar e representar a informação escrita, sonora e visual”. Sendo assim, a utilização destes recursos tecnológicos oportunizou o uso de elementos sonoros, visuais, possibilitando ao educador, o acesso a uma gama de ferramentas didáticas.

Ademais, é preciso compreender que o professor é um mediador, sendo assim, deve oportunizar o educando a conhecer e interagir com estas novas tecnologias, com estes novos suportes de atuação, com a utilização destes recursos durante os encontros com as crianças. Entretanto, o trabalho com as tecnologias, da forma como hoje está sendo feita, em sua maioria é de forma despreparada, uma vez que o educador teve por obrigação e necessidade adequar-se ao contexto advindo da pandemia.

### **3.1 A construção metodológica das aulas remotas: análise das vídeoaulas e devolutivas**

Para análise das atividades enviadas pela professora para que fossem realizadas pelas crianças, bem como o retorno destas para a docente (as devolutivas), foram selecionadas as propostas desenvolvidas entre os dias 01 a 10 de outubro de 2020, de maneira que o processo de análise teve como foco compreender se e como acontece a ludicidade durante as aulas remotas. Desta forma, nosso ponto de partida para esta etapa do trabalho foi a fala da docente acerca da seguinte pergunta: Como é utilizada a ludicidade durante as aulas remotas na educação infantil? A mesma respondeu da seguinte forma:

Durante as aulas remotas busco utilizar a ludicidade como base para todo processo metodológico. Desta forma, meu principal objetivo é fazer com a que a criança se desenvolva brincando, por meio de ações lúdicas, oportunizando que ela aprenda, modifique e construa conhecimentos. Durante os vídeos meu recurso principal são os vídeos do YouTube, com músicas ou histórias bem coloridas e animadas, para que a criança veja a beleza do brincar e aprender. Nas minhas aulas a ludicidade ocorre por meio dessa prática que discorri e pela interação dos alunos com suas devolutivas, apesar de serem poucas. (Docente da turma analisada)

A docente, por meio de seu discurso afirma que a ludicidade é a base para suas aulas, suas ações e seus objetivos. Apesar desse esforço e tentativa da professora em disponibilizar recursos por ela considerado lúdicos, questionamos se tais recursos são de fato lúdicos, já que devemos compreender que o processo lúdico ocorre com brincadeiras, músicas, ações, metodologias contextualizadas e dinâmicas.

No que refere ao lúdico na Educação Infantil o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) estabelece que:

A brincadeira é uma das atividades essenciais para o desenvolvimento da criança, incluindo a sua identidade e autonomia, pois desde bem pequena a criança pode se comunicar por meio de sons e gestos, exercitando e desenvolvendo, posteriormente, a fantasia e a imaginação, que são elementos fundamentais para a sua relação com o mundo (BRASIL, 1998, p. 22).

Podemos compreender que vivências lúdicas oportuniza a criança uma educação prazerosa, que valoriza a magia de ser criança, de brincar, de reconhecer e construir formas de aprendizagem associadas ao desenvolvimento integral e autônomo desse sujeito, devendo, portanto, a escola priorizar atividades que sejam lúdicas para as crianças.

É necessário compreender que todos os sujeitos que fazem parte da educação precisaram adaptar-se a este novo contexto, a estas novas práticas metodológicas que passaram a ser desenvolvidas. Deste modo, educador, educando, família e sociedade vivem um momento no qual a participação de todos no processo de ensino é indispensável.

Encontramos neste novo modelo de ensino, profissionais desdobrando-se para ofertar um ensino de qualidade, buscando torna-se capaz de oferecer a criança uma metodologia lúdica, uma aprendizagem significativa e um ensino emancipador.

Dentro dos pressupostos do “aprender brincando” para “construção do conhecimento” a mídia utilizada oferece aos aprendizes as condições de um novo portal de aprendizagem, um passo inicial para uma futura construção do conhecimento, mas este passo deverá ser de forma contextualizada e interativa. A seguir passaremos a descrever e analisar as atividades propostas pela professora para as crianças do Pré-escolar I.

### 3.1.1 Primeira proposta de atividade da professora– Revisão do alfabeto e encontros vocálicos

A primeira atividade analisada foi referente ao dia 01 de outubro de 2020, que trouxe como direcionamento o ensino do alfabeto e os encontros vocálicos com crianças de 4 e 5 anos. A mesma consiste em uma aula de revisão que foi estruturada da seguinte forma: o vídeo inicia com uma abertura com muitas cores e música. A professora inicia seu vídeo com montagem realizada no aplicativo KineMaster apresentando animações de abertura, as quais são utilizadas para apresentar a turma para qual o vídeo é destinado e o nome da referida mediadora. A mesma inicia sua aula com uma saudação e uma oração, posteriormente a mesma traz uma música acerca da alegria de estarmos juntos neste momento de atividades, utilizando saudações como “olá, como vai você”, buscando trazer animação para sua aula.

Mas é preciso compreender que para transparecer uma alegria para criança por meio de uma tela, é necessária animação, alegria, interação mesmo que de forma diferenciada, uma vez que a criança aprende por meio da interação com o meio. Assim, seja ele presencial ou virtual deve-se ofertar mecanismos de interação capazes de oportunizar esta relação. Acerca desta aprendizagem por meio da interação com o meio Friedmann (2012, p.20) destaca:

Dentro da Psicologia do desenvolvimento, a linha sóciointeracionista - representada, principalmente por Piaget, Vygotsky e seus respectivos seguidores - é uma corrente teórica que defende a existência de uma relação recíproca entre indivíduo e meio: ao mesmo tempo que a criança modifica o meio, é modificada por ele.

Para Vygotsky (1991, p.97), a aprendizagem é fruto de um processo de interação social, dá-se na chamada zona de desenvolvimento proximal, por ele descrita como a distância entre o nível real (da criança) de desenvolvimento determinado pela resolução de problemas independentemente e o nível de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob a orientação da família.

Ainda em relação à proposta da professora, a mesma, logo após a música cantada, apresenta um vídeo retirado do YouTube acerca do alfabeto, “Jaime o mascote sem time: As letras sumiram”. No vídeo o locutor inicia apresentando que o mascote está lendo um livro, mas as letras caíram e as crianças devem ajudar a encontrá-las; sendo assim, inicia-se o alfabeto e Jaime sai colhendo cada letra no seu trem, mas de forma muito rápida.

Ao término do vídeo de Jaime a docente retorna, questiona se a criança gostou do vídeo, faz também uma reflexão acerca do que passou no vídeo e sobre as letras do alfabeto. Logo após inicia a revisão dos encontros vocálicos também de forma breve, utilizando recursos pedagógicos visuais para que as crianças identifiquem os encontros vocálicos.

Os recursos utilizados pela docente foram imagens impressas com os encontros vocálicos, com letras gradativamente pequenas, visto que, a mesma demonstra em sua forma de atuação metodológica um direcionamento para a leitura visual das imagens utilizadas. Nesse ponto, questionamos a própria escolha do tipo de atividade da professora, visto que a temática de encontros vocálicos para crianças na faixa etária da turma em questão (entre 4 e 5 anos), não condiz com as

orientações discurridas na BNCC (2017) para o processo de ensino na Educação Infantil, visto que estas orientações trazem um ensino interativo onde a base para aprendizagem são os campos de experiências e os direitos da aprendizagem. Direitos estes apresentados da seguinte forma:

**Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

**Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

**Participar** ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

**Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

**Expressar**, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

**Conhecer-se** e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário. (BNCC, 2017, p.38)

Compreendo os direitos que a criança tem e necessita ao adentrar no contexto escolar, podemos nos questionar acerca da forma como a docente desenvolveu sua atividade com a turma, uma vez que a mesma poderia explorar ações capazes de trazer e mediar um saber com o contexto infantil, com o mundo da criança, ampliando sua percepção, criatividade e raciocínio bem como sua base cognitiva por meio da ação e interação entre o pensamento e a linguagem, conforme o autor destaca a seguir.

O pensamento e a linguagem, que refletem a realidade de uma forma diferente daquela da percepção, são a chave para a compreensão da natureza da consciência humana. As palavras desempenham um

papel central não só no desenvolvimento do pensamento, mas também na evolução histórica da consciência como um todo. Uma palavra é um microcosmo da consciência humana (VYGOTSKY apud OST; SZYMANSKI, 1995, p. 5).

Por fim, ainda sobre o vídeo enviado pela professora, a mesma apresenta as páginas das atividades explicando como as crianças deverão fazer em casa através do livro didático, somando um total de quatro atividades, sendo três de coordenação motora fina, e uma de revisão de conteúdo com a temática das vogais, a qual as crianças deveriam recortar um jogo das vogais, onde a mediadora explica as crianças como elas devem brincar com esse jogo. Em seguida, finaliza com saudações, ressaltando a necessidade de postarem as atividades no grupo de WhatsApp da turma. O vídeo durou cerca de 9 minutos e 40 segundos.

A docente, por meio do vídeo, apresenta contradições com seu discurso acerca de como ocorre a ludicidade nas aulas. Para Oliveira (2011, p.15), o lúdico “manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que, muitas vezes, ela não sabe, ou não pode falar a respeito deles”.

Sendo assim, o que seria uma atividade lúdica na Educação Infantil? O foco da professora em letras do alfabeto e encontro vocálicos com crianças de 4 e 5 anos de idade, contempla os objetivos da Educação Infantil? O vídeo trazendo cores e músicas envolve a imaginação da criança, faz ampliar seus saberes, instiga ao novo, ao imaginário? A partir do vídeo assistido foi possível visualizar que a atividade da professora consiste em um repasse de conteúdo que se associa ainda ao ensino conteudista na Educação Infantil, condizente com um modelo de educação que nos deparamos em quase todo contexto escolar.

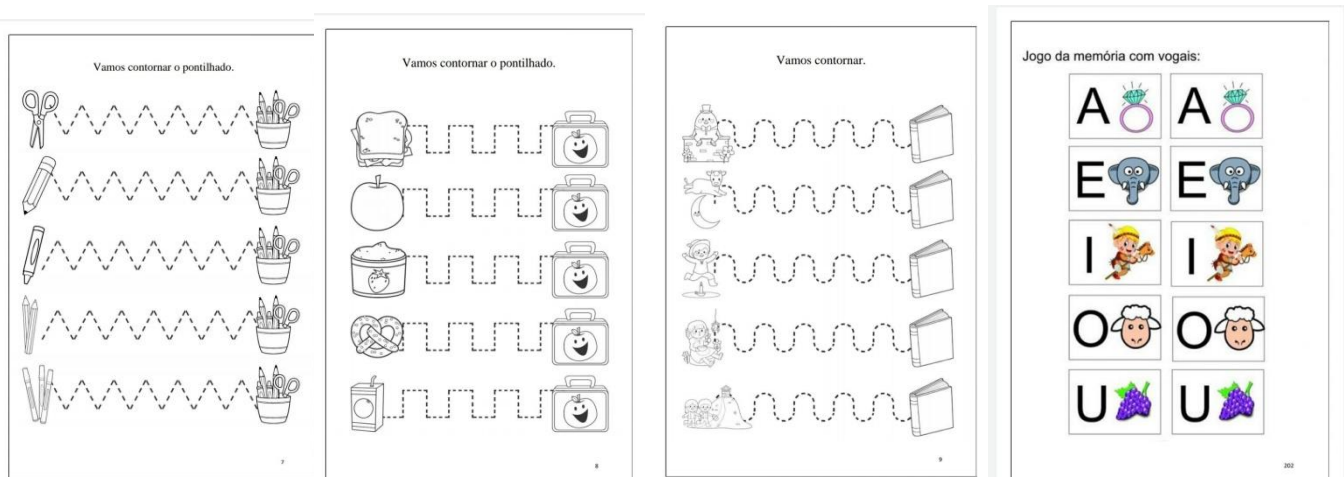
O processo lúdico está associado à imaginação, a compreensão do mundo real e não real da criança, com isto, é necessário compreender que este sujeito necessita de ações contextualizadas e interativas para aprender. Tendo essa compreensão questionamos: se o processo de ensino remoto, em uso desde junho de 2020, aplicado duas vezes por semana com vídeoaulas e aos sábados leitura deleite, está sendo desenvolvida uma aprendizagem significativa ou estamos retroagindo para um modelo de ensino que temos como suporte o conteúdo por si só? Segundo Comenius apud Oliveira (2011, p. 37),

O cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos.

Segundo o autor deve-se compreender que o processo de ensino necessita de uma boa elaboração, de materiais bem construídos que dialogam com o que estamos apresentando, com o mundo do brincar, dos sentidos e da interação. Ao contrário, o que evidenciamos no vídeo da docente é um acúmulo de conteúdo, de forma vaga, descontextualizada, conteúdos estes que não necessitam estar sendo apresentados para crianças de 04 e 05 anos de idade.

Para corroborar o que estamos questionando acerca da prática pedagógica analisada, apresentamos as atividades propostas pela docente durante o vídeo assinalado:

Figura 2



Fonte: Imagens retiradas do livro dos alunos da turma.

Desse modo, sendo o conteúdo da aula revisão do alfabeto e dos encontros vocálicos, as atividades não estavam associadas aos mesmos, bem como não condizem com nenhum dos recursos utilizados durante o vídeo. Torna-se necessário salientar que a docente utilizou as atividades de coordenação motora como complementares; após o vídeo apresentado apenas três crianças apresentaram

devolutivas no grupo de WhatsApp da turma, ambas das atividades de coordenação (o jogo da memória não foi apresentado em meio as devolutivas).



Figura 3: Sujeito 1



Figura 4: Sujeito 2



Figura 5: Sujeito 3

Ao observarmos o processo das devolutivas das atividades surgem diversos questionamentos, uma vez que é preciso analisar o motivo pelo qual estas crianças não estão a devolver suas atividades: seria a falta de acompanhamento familiar? O não acesso à internet de forma razoável para acompanhar as atividades remotas? Desinteresse das crianças? Atividades incompatíveis com sua etapa cognitiva? São muitos os fatores possíveis de serem destacados.

As devolutivas apresentadas condizem com que foi orientado no livro e no vídeo, mas encontramos um processo de ensino no qual a criança é condicionada a realizar de forma mecânica a atividade; não encontramos um direcionamento interativo, contextualizado, que visa ampliar o saber da criança de forma lúdica. Nesse sentido, ao término da análise desta atividade metodológica desenvolvida pela docente, somos capazes de compreender que não existe ludicidade nas ações da mesma. Acerca das atividades lúdicas Friedman, (2012 p. 23) apresenta a seguinte teoria.

As atividades lúdicas infantis – brincadeiras, produções plásticas, expressões corporais – caracterizam as diversas culturas com seus saberes, suas crenças, seus conteúdos e valores, e levam a marca, a influência de todo o entorno familiar, social, midiático e mercadológico. Essas representações e seus simbolismos têm vida própria e “dizem” da criança e de seu ser, das suas emoções, das suas crenças, da sua realidade.

Conforme Friedman destaca, as atividades lúdicas devem representar o contexto da criança, do brincar, do apresentar de maneira interativa suas ações,

seus saberes. Nesse sentido, dizer que é lúdico é uma coisa, mas trabalhar de forma lúdica é totalmente diferente, assim, a docente diz que é lúdico, mas não trabalha conforme a ludicidade.

### 3.1.2 Segunda proposta de atividade da professora – Estudando os numerais

A segunda atividade analisada foi referente ao dia 06 de outubro de 2020. Aqui encontramos uma abordagem diferente. Devemos destacar que a docente, em todos os vídeos, buscou sempre trazer para as crianças uma animação com música, buscando se aproximar do universo infantil, seu discurso foi sempre com palavras alegres, tentando mostrar à criança que, apesar do contexto no qual nos encontramos, a alegria permanece fazendo parte do nosso cotidiano.

Na referida abordagem metodológica a mediadora traz diversos elementos que fazem parte do mundo da criança, como imagens de brinquedos, um quadro muito colorido, recursos estes utilizados para primeira atividade do dia que consistiu em que cada criança deveria apresentar por meio de fotos o seu brinquedo favorito.

O vídeo começa com uma música instrumental animada, apresentando o nome da turma da pré-escola I e da docente. Em seguida, a docente utiliza a mesma música do vídeo anterior, (“Olá como vai?”), a qual foi tocada no vídeo do dia 01 do referente mês. Assim, da mesma forma enquanto a música passava ela ia fazendo gestos para que as crianças dessem mais atenção a este momento.

Posteriormente, a educadora apresenta outra música de um canal disponível na plataforma do YouTube, do canal do Mundo Bitá, intitulada “Matematicamente”. Enquanto a música passava a docente ia apresentando os números de um a seis, através de um recurso pedagógico construído pela mesma. É necessário compreender que a concepção de ensinar na educação infantil está direcionada em sua maioria ao processo no qual o docente direciona o conteúdo.

O papel da criança é esse processo, aprender, abstrair o que melhor é colocado pelo adulto. Nesse viés, os professores precisam estar atentos que nem todos os conteúdos ministrados encontrarão elo na mente da criança, visto que ela está em processo de desenvolvimento. A solução, nesse contexto é o adulto/professor compreender que esta criança necessita aprender brincando, construindo e modificando seus saberes com a ludicidade. É preciso que o docente compreenda as contribuições que o lúdico oportuniza para o desenvolvimento da criança. Em relação a isto destaca-se:

O professor atento a essas demandas reconhece que a ludicidade não é apenas um passatempo para divertir as crianças. Ele encara a questão com seriedade; planeja e desenvolve atividades lúdicas com objetivos claros; registra e avalia as situações de aprendizagem; percebe as necessidades dos alunos e organiza os espaços pedagógicos com materiais e brinquedos potencialmente significativos (TEIXEIRA, 2018, p. 144).

Como bem é apresentado pelo autor, o lúdico deve ser visto como algo corriqueiro, que faz parte do contexto da criança, desse modo deve ser a base para o planejamento das ações metodológicas do docente. Assim, no segundo vídeo encontramos traços de um planejamento que buscava trazer este lúdico, mas a mesma repete várias vezes o conteúdo que está apresentado, dessa forma, o processo de ensino vincula-se não ao lúdico, mas a transmissão de conteúdo.

Ao final do vídeo a educadora retorna e mostra o número seis, o qual foi o último número que as crianças haviam conhecido, fazendo a revisão dos números anteriores ao número seis, onde ela mostra a plaquinha com o número para que as crianças possam identificá-los. Após a revisão dos números de um a seis, a mesma apresenta as páginas das atividades, explicando como as crianças deverão fazer em casa através do livro didático. As atividades do dia 06 de outubro continuaram com revisões de conceitos, como grosso, fino, maior e menor, bem como revisão das cores com a utilização de tinta amarela; a última atividade foi a de escrita e contorno do numeral 6 e noções de quantidade.

Nesse dia, para encerrar sua participação a professora utilizou um vídeo acerca dos direitos da criança e da sua vida cotidiana, o referido vídeo trouxe questões como o brincar, de forma que assegurando para aquele educando a certeza de que seu mundo de brincadeiras é uma coisa séria, e que é seu direito, mas apesar do vídeo ser desenho animado não podemos considerar como uma contextualização entre o lúdico e o real. Esse encontro virtual durou cerca de 9 minutos e 58 segundos.

Como podemos perceber este vídeo foi diferente do anterior, pois apresentou mais elementos do contexto infantil, com mais ações direcionadas, recursos e músicas, apresentando o conteúdo trabalhado de maneira interativa e contextualizada com recursos que a mesma confeccionou, mas não deixa de nos remeter ao processo de ensino como forma de transmitir conhecimento o que torna o vídeo algo não inerente ao processo de ensino no qual o lúdico é algo diferente, com

brincadeiras, ações e jogos. Sendo assim, é evidente que o processo de ensino se tornou prazeroso para a docente, mas será que se tornou prazeroso para criança, que neste momento encontra-se afastada do seu contexto habitual educacional?

É necessário compreender que a presença da ludicidade resulta num processo prazeroso de construção de conhecimentos pela criança, onde o educando e o docente tornam-se aliados, ambos aprendendo com as descobertas, o novo, o imaginário e o real interligados na brincadeira. Neste pensamento podemos destacar segundo o RCNEI que:

O lúdico é uma forma de interação do estudante com o mundo, podendo utilizar-se de instrumentos que promovam a imaginação, a exploração, a curiosidade e o interesse, tais como jogos, brinquedos, modelos e exemplificações realizadas habitualmente pelo professor entre outros. O lúdico permite uma maior interação entre os assuntos abordados, e quanto mais intensa for essa interação, maior será o nível de percepções e reestruturações cognitivas realizadas pelo aluno. (BRASIL, 1997, p. 42)

A utilização de recursos que promovam a interação com a imaginação, com o brinquedo, como a docente propôs, objetivava estabelecer um vínculo afetivo entre a criança, a escola, a docente e o brincar, numa tentativa da docente de considerar o contexto infantil. Contudo, mesmo com tal esforço apenas uma criança apresentou a devolutiva da atividade por meio de um vídeo, no qual o mesmo aparecia com sua bicicleta. A docente por sua vez, instigou por meio de áudios que as crianças apresentassem seus brinquedos, mas nenhuma outra o fez.

As demais atividades foram do livro, tendo devolutivas de quatro crianças. Como as mesmas apresentaram os mesmos elementos, destacamos apenas uma devolutiva de cada sujeito.

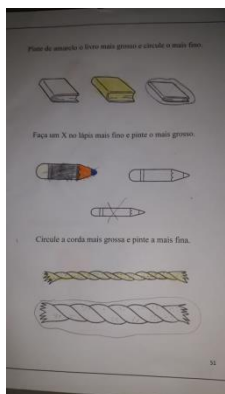


Figura 6: Sujeito 1

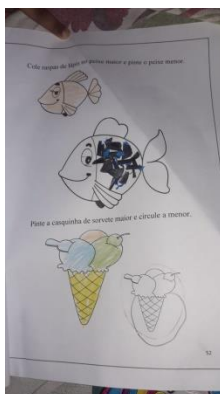


Figura 7: Sujeito 2



Figura 8: Sujeito 3



Figura 9: Sujeito 4

Torna-se necessário destacar que o processo de desenvolvimento das atividades que envolvem as cores e os conceitos estão voltadas para um ensino no qual passar conteúdo é a forma de ensino enraizada desde a Educação Infantil. No que se refere à aprendizagem, a docente respondeu no questionário a seguinte pergunta: No que se refere à aprendizagem, você acha que a mesma está ocorrendo de forma significativa?

O processo de aprendizagem é algo que infelizmente não conseguiremos compreender como desejado, pois para mim são inúmeros fatores que interferem na aprendizagem destas crianças, mas no que pude observar mediante as devolutivas, a maioria dos alunos apresentam atividades coerentes, com que está sendo proposto, apenas em atividades mais complexas que encontramos dificuldade de alguns, como por exemplo, na contagem ou na escrita, algo que já se era esperado. (Docente da turma analisada)

Por meio das devolutivas das crianças podemos perceber um índice muito baixo, uma vez que de uma turma com 15 crianças apenas 4 devolveram periodicamente a atividade solicitada pela docente, neste sentido, não é possível compreender que este sistema adotado é coerente com o objetivo da escola e da docente, tendo em vista que ambos visam garantir a aprendizagem para todos os alunos. Deste modo, nos surge à questão: será que apenas estas poucas devolutivas podem ser consideradas como algo coerente?

### 3.1.3 Terceira proposta de atividade da professora – Contação de história

A terceira atividade analisada foi referente ao dia 10 de outubro de 2020. Nela foi analisado o ato de contar estória, que nos remete a pensar em algo mágico. Nesta atividade a professora trouxe para as crianças uma história sobre o que é ser criança.

O vídeo inicia com apresentação do nome da turma da pré-escola I e da docente, em seguida foi posto um vídeo do YouTube, do Patati Patata, com a música “Superfantástico”. Assim, a docente inicia sua atividade com um vídeo musical, muito animado, oportunizando que a criança dance, cante e pule. Posteriormente, a professora trouxe outra música da cantora Aline Barros, “Criança de Jesus”, que a mesma dançou e incentivou as crianças a participarem com animação.

Dando continuidade ao vídeo, a docente fez o momento da contação de história, utilizou-se de recursos como as imagens do livro a ser contado, mas de forma que não chamava tanto atenção dos educandos, visto que, as mesmas eram muito coloridas, mas pequenas, a entonação da história foi realizada de forma alegre, tendo diversas pausas para que as crianças construíssem em suas mentes o enredo, bem como sentirem-se curiosas do que viria depois. Os elementos presentes neste vídeo poderiam ter sido utilizados de diversas formas, buscando trazer o educando para este contexto, mas apenas uma criança demonstrou interesse pelo enredo, expresso por meio de um áudio onde explanou que gostou bastante da história. Os demais não apresentaram nenhum tipo de devolutiva.

Diante desse contexto, podemos compreender que o processo de atuação da docente apresenta aspectos que demonstram tentativas de um ensino lúdico, visto que, em seu vídeo encontramos a presença de elementos do contexto infantil, mas que não são explorados da forma como deveríamos, uma vez que a contação de história é algo que aproxima a criança do mundo imaginário, com possibilidades de trazer a fantasia para este momento, oportunizando assim a possibilidade da aprendizagem por meio da interação entre o real e o imaginário.

O vídeo desta forma, apesar de ser uma contação de história não nos traz a um contexto que esperamos para este procedimento, não nos referimos a recursos midiáticos, mas sim a ações como entonação de voz, uma imagem, um gesto, um diálogo, coisas que devem fazer parte deste momento de contar história para uma criança, é necessário que mesmo que de forma remota este momento seja construído de forma contextualizada e dinâmica.

Para tanto, é necessário rever as estratégias das aulas online, como a concepção pedagógica dos cursos ou disciplinas, a capacitação dos profissionais envolvidos no processo de construção de uma interface e a interatividade dos programas disponibilizados nas diversas mídias. Deve-se ressaltar que a aprendizagem aberta, a distância e virtual vislumbra-se como uma estratégia por excelência para enfrentar os desafios da sociedade da informação e do conhecimento.

Assim, visando complementar o aprendizado, uma abordagem apostando na apresentação de maneira lúdica para facilitar e incentivar o aprendizado neste contexto de ensino. Acredita-se na importância e no auxílio do lúdico como

estratégia básica do professor que busca trabalhar conteúdo, de forma prazerosa e eficaz com seus discentes.

Piaget, preocupado em explicar os processos internos a partir dos quais o indivíduo adquire conhecimento, afirma que “a função da atividade lúdica ou simbólica é dar um outro valor aos objetos criando uma realidade diferenciada, adequando-os ao seu mundo (o mundo da fantasia)”.

Contudo, nas palavras de Morin apud Gitahy (2003), diferentes mídias podem ser integradas, não apenas em seu apelo visual, mas em decisões de ensino que possam potencializar uma efetividade maior ao processo educativo. Assim, é que o uso de atividades lúdicas tem um enorme papel e se torna indispensável.

Mediante as abordagens da docente no processo de ensino remoto, pode-se compreender que o processo destacado pela mesma como algo lúdico, está mais próximo do ensino por transmissão de conteúdos, distanciando-se assim das atividades de fato lúdicas, como abordar de maneira diferenciada o que se está sendo exposto, instigando a criança a desenvolver sua criticidade, sua imaginação e por consequente seu conhecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o atual contexto que nos encontramos, a pandemia da COVID-19, as instituições de ensino buscaram alternativas para a realização do ensino para os educandos que se encontram em suas casas, sendo assim, os processos metodológicos remotos tornaram-se a forma de atuação encontrada pelos docentes neste momento de pandemia.

Tendo em vista esta nova forma de trabalho pedagógico, visamos ao longo desta pesquisa a análise acerca da atuação das professoras durante as aulas remotas na educação infantil, buscando analisar como e se existe ludicidade neste processo educativo, já que é a base dessa primeira etapa da educação básica. Para elaboração do estudo, observamos o modo de atuação de uma docente que atua na Pré-escola I, em uma escola municipal da cidade de Catolé do Rocha/PB.

O referido estudo foi pautado em uma metodologia qualitativa de caráter exploratório, nossos procedimentos de pesquisa foram construídos para sanar as necessidades que uma pesquisa de campo apresentada no decorrer de sua construção, bem como responder ao nosso questionamento central: como ocorre a ludicidade na prática docente durante o ensino remoto na Educação Infantil?

É preciso compreender que a base para construção da aprendizagem na educação infantil é a interação, uma vez que a criança aprende através das interações construídas no ambiente escolar, familiar e social. Assim, é necessário fazer com que a criança sinta-se parte do processo educativo onde a mesma é um sujeito ativo na construção de suas habilidades e competências.

Ao compreendermos que a interação é a peça chave para o desenvolvimento da criança, podemos observar que durante este novo processo metodológico de ensino o educando passou a ser apenas um indivíduo no qual o conteúdo precisa chegar, em que a criança passou a ser um vaso no qual o professor deposita conhecimento, sem a participação integral de ambos os sujeitos, uma vez que neste modelo o educador é detentor de todo conhecimento, cabendo a criança apenas assimilar o que é repassado.

É preciso que o educador entenda que o ambiente de ensino mudou, mas assim como na escola, a criança precisa da interação, da contextualização e do lúdico. Neste sentido, mediante a observação e coleta de dados fomos capazes de

perceber que o processo lúdico não é a base para a realização do ensino remoto na Educação Infantil. Ademais, a prática pedagógica utilizada pela docente é internalizada na utilização da propagação de conteúdo, as metodologias de ensino apresentam marcas de um ensino tradicional, utilizando-se de mecanismos voltados para ideia de que a criança é um aluno que precisa cumprir a carga de conteúdos necessários para sua turma.

No entanto, é preciso compreender que para muitos docentes o ensino remoto é algo desafiador, uma vez que não existiu uma formação, um período para adaptação por parte dos envolvidos. Assim, ambos os sujeitos precisaram aprender juntos, de maneira que se pode observar que o docente tornou-se o detentor do ensino e a criança apenas um indivíduo que deve assimilar o que lhe é repassado, prática bastante questionada e combatida na Educação Infantil, que busca rever a criança no centro do processo educativo.

Torna-se necessário compreender se o educador apresenta uma concepção acerca do que é ludicidade, uma vez que este sujeito deve ser o mediador entre o conhecimento e a criança, desta forma mediante ao contexto analisado e as ações desenvolvidas pela docente com a sua turma foi possível detectar que a mesma compreende o que é ludicidade, mas apenas está começando a construir sua concepção acerca disto, visto que compreender é diferente de atuar, de pôr em prática e de utilizar, sendo assim, a mesma compreende, mas não colocou em prática ações necessárias para tornar sua aula lúdica e prazerosa.

Para tanto, é necessário rever as estratégias das aulas online especialmente para a educação infantil, como a concepção pedagógica dos cursos ou disciplinas, a capacitação dos profissionais envolvidos no processo de construção de uma interface e a interatividade dos programas disponibilizados nas diversas mídias. Deve-se ressaltar que a aprendizagem aberta, à distância e virtual vislumbra-se como uma estratégia por excelência para enfrentar os desafios da sociedade, da informação e do conhecimento. Contudo, é viável para a educação infantil, já que tem como base de suas propostas as interações entre as crianças e os adultos?

O processo de construção e elaboração de uma aula remota deve ter como foco a criança, suas necessidades e suas potencialidades, mas durante este período de observação as atividades propostas pela docente apenas direcionavam a criança para trabalhar de forma conteudista o que é visto por ela como necessário. Deste modo, as atividades apresentavam um teor de construção de saber sem interação

com o mundo da criança, sem o lúdico, o brincar e o aprender, a criança apenas deveria compreender o que lhe está sendo posto na atividade e realizar de forma mecânica, algo que nos faz questionar se realmente este ensino é de fato eficaz para este sujeito que está começando a aprender.

Assim, mesmo questionando a viabilidade do ensino remoto na educação infantil, o fato é que ele está sendo realizado. Sendo assim, acredita-se na importância e no auxílio do lúdico como estratégia para que o contato com as crianças ocorra de forma prazerosa. Nesse trabalho questionamos onde estava o lúdico durante o processo pedagógico, onde estavam as brincadeiras, os jogos, a interação. Mediante a análise da prática docente, estes aspectos estiveram presentes apenas no plano de trabalho, no discurso, no papel, mas não na atuação enquanto mediadora.

A falta da ludicidade, durante os encontros virtuais, tornou mais difícil o processo de aprendizagem para a criança, pois esta está acostumada à interação física. Além do mais, a criança compreende que por meio do brincar, do criar, do imaginar, somos capazes de aprender, de interagir e construir as competências necessárias para o processo de desenvolvimento social, cognitivo, motor e afetivo.

Por meio do discurso docente e a observação da turma no grupo de WhatsApp somos capazes de compreender que a educação remota apresenta limites e possibilidades, os quais precisam da interação entre educador e educando. É preciso que o educador volte sua prática para um ensino emancipador, no qual a criança é protagonista da ação, conseqüentemente o educador é o mediador deste ensino.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E. **Proinfo: Informática e Formação de Professores – Volume. 1;** Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância – 2000.

ALMEIDA, A. M. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.** Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx>. Acesso em 02 de maio de 2020.

ANTUNES, R. **Os sentidos do Trabalho.** São Paulo: Boitempo, 2005

BARBOSA, M.C.R. **Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a educação infantil.** Práticas cotidianas na educação infantil – bases para reflexão sobre as orientações curriculares. Brasília, 2009.

\_\_\_\_\_. **Projetos pedagógicos na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2009.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Consulta Pública. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2015. Acesso em: 25 de setembro de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil /** Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil /** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** São Paulo: Cortez, 1995.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Loyola, 2007.

EMEIEF Professora Catarina de Sousa Maia. **Projeto Político Pedagógico.** Plano Estratégico Escolar. 1º Edição, Catolé do Rocha, Paraíba, 2020.

FRIDEMAN, A. **O que é infância? Pátio Educação Infantil.** Porto Alegre: ano II, N° 5, 2004.

\_\_\_\_\_. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão.** São Paulo: Moderna, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 3ª Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GITAHY, Raquel Rosan Christino; Menin, Maria Suzana de Stefano. **A Educação na Era da Tecnologia: O aluno como ser virtual**. Revista Brasileira de Tecnologia Educacional –

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: O novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação**: considerações históricas. Ideias, o cotidiano da pré-escola. São Paulo, n.7, p.39-45, 1990. Fundação para o Desenvolvimento da Educação.

MARTINS, L. T. & CASTRO, L. R. de (2011). **Crianças na contemporaneidade: entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica**. Revista Latino Americana de Ciências Sociales, Niñez y Juventud, 2 (9), p. 619 - 634.

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

MORENO, G. L. **Organização do trabalho pedagógico na instituição de educação infantil**. In: PASCHOAL, Jaqueline Delgado (Org.). Trabalho pedagógico na educação infantil. Londrina: Humanidades, 2007.

MORETTO, V. P. **Prova: um momento privilegiado de estudo, não um acerto de contas**. 3ª. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

OLIVEIRA, M. K. . **Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1999.

OLIVEIRA, Z. M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

OST, Noely Maria e SZYMANSKI, Maria LidiaSica. **Afetividade e Cognição**: Um diálogo possível e necessário na prática docente, 2016, PARANÁ.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento**. In: PIAGET, J., GRÉCO, P. Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro : Freitas Bastos, 1974. Título original: Apprentissageet connaissance, 1959.

SOUSA, R. P. ; CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

TEIXEIRA, M. C; ROCHA, J. P.; SILVA, V. S. **Lúdico: um espaço para a construção de identidades**. Disponível em: <http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a26.pdf> acesso em 05 de outubro de 2020.

VIOLADA, R. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. 2014. Acesso em 03 de maio de 2020.

VYGOTSKY L. S.; LURIA, A. R. **Estudos sobre a história do comportamento: símios, homem primitivo e criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.  
Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile>. Acesso: 25 de Outubro de 2020.

## APÊNDICES

## **QUESTIONÁRIO FEITO À EDUCADORA DA TURMA ESCOLHIDA**

1 Qual a sua opinião acerca do processo de ensino remoto na educação infantil?

O ato de ensinar na Educação Infantil é algo que está nitidamente interligado a interação, sendo assim, a educação remota impossibilita esta interação social, frente a frente, mas devemos compreender que neste momento isto é necessário, precisamos nos adaptar a este novo contexto, tanto socialmente quanto cognitivamente, no entanto, educar remotamente uma criança é complicado, mas não impossível, só não podemos esquecer que o lúdico deve fazer parte deste novo contexto de ensino, desta nova realidade educacional, devemos ser profissionais capazes de continuar a brincar com nossos alunos, trazendo alegria para educação destes pequenos sujeitos, portanto, eu acho que a educação remota na educação infantil é algo que precisa de mais atenção, mais cuidado e mais alegria.

2 Seguindo a ideia de Vygotsky a aprendizagem só ocorre mediante a interação social, deste modo como proporcionar uma aprendizagem significativa se o processo de ensino é de forma remota?

A aprendizagem é pautada na interação, mas o ensino remoto também oportuniza uma interação com a escola, visto que os vídeos oportunizam a permanência do vínculo afetivo mesmo que a distância, o aluno ver a imagem da sua professora, bem como escuta a voz dos seus colegas nos áudios e nas devolutivas por vídeo, o processo de interação neste caso é construído assim, remotamente, eu sei que muitos não conseguem ver esta interação, mas quando moramos longe da nossa mãe, mantemos um vínculo por ligações ou vídeos, da mesma forma, acontece na educação infantil agora.

3 Como é utilizada a ludicidade durante as aulas remotas na educação infantil?

Durante as aulas remotas busco utilizar a ludicidade como base para todo processo metodológico, desta forma meu principal objetivo é fazer com a que a criança se desenvolva brincando, por meio de ações lúdicas, oportunizando que ela aprenda, modifica e construa conhecimentos, durante os vídeos meu recurso principal são os vídeos do YouTube com músicas ou histórias bem coloridas e animadas, para que a criança veja a beleza do brincar e aprender. Nas minhas aulas a ludicidade ocorre por meio dessa prática que discorri e pela interação dos alunos com suas devolutivas, apesar de serem poucas.

4 No que se refere a aprendizagem, você acha que a mesma está ocorrendo de forma significativa?

O processo de aprendizagem é algo que infelizmente não conseguiremos compreender como desejado, pois para mim são inúmeros fatores que interferem na aprendizagem destas crianças, mas no que pude observar mediante as devolutivas, a maioria dos alunos apresentam atividades coerentes, com que esta sendo proposto, apenas em atividades mais complexas que encontramos dificuldade de alguns, como por exemplo, na contagem ou na escrita, algo que já se era esperado.