

**A EDUCAÇÃO INFANTIL, O USO DA LUDICIDADE E AS DIFICULDADES DE
ENSINO NO CONTEXTO PANDÊMICO**

***EARLY CHILDHOOD EDUCATION, THE USE OF PLAYFULNESS AND
TEACHING DIFFICULTIES IN THE PANDEMIC CONTEXT***

***LA EDUCACIÓN INFANTIL, EL USO DEL JUEGO Y LAS DIFICULTADES
DIDÁCTICAS EN EL CONTEXTO PANDÉMICO***

Carlos Gabriel de Souza Lopes

gabriellopes@alu.uern.br

Graduando de Pedagogia

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Marianderson Paulo da Silva

mariaandersonpaulo@alu.uern.br

Graduando de Pedagogia

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

RESUMO

O presente artigo visa mostrar a importância do brincar na educação infantil e as dificuldades do docente em educar e aplicar o ensino lúdico na educação infantil nas aulas no formato remoto em meio ao contexto pandêmico, assim, o presente estudo apresenta como a escassez de atividades lúdicas irá afetar desenvolvimento da criança, afetando tanto o físico na questão de habilidades motoras e quanto no social na questão de socializar com outras pessoas, o estudo também apresenta as dificuldades diárias do professor ensinar em meio ao contexto pandêmico, pois, o mesmo muitas vezes encontra-se sem o apoio da escola, sem o preparo digital e sem as ferramentas necessárias para ensinar com qualidade.

Palavras-chave: Lúdico. Contexto pandêmico. Ensino e Professor.

ABSTRACT

The present article aims to show the importance of play in early childhood education and the difficulties of teachers in educating and applying playful teaching in early childhood education in classes in the remote format in the midst of the pandemic context, thus, the present study presents how the scarcity of playful activities will affect the child's development, affecting both the physical in the matter of motor skills and the social in the matter of socialising with other people, the study also presents the daily difficulties of the teacher teaching in the midst of the pandemic context, as he often finds himself without the support of the school, without the digital preparation and without the necessary tools to teach with quality.

Keywords: Play. Pandemic context. Teaching and teachers.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo mostrar la importancia del juego en la educación infantil y las dificultades de los profesores para educar y aplicar la enseñanza lúdica en la educación infantil en las clases en formato remoto en medio del contexto pandémico, así, el presente estudio presenta cómo la escasez de actividades lúdicas afectará al desarrollo del niño, afectando tanto el físico en la cuestión de la motricidad como el social en la cuestión de la socialización con otras personas, el estudio también presenta las dificultades diarias del profesor que enseña en medio del contexto pandémico, ya que muchas veces se encuentra sin el apoyo de la escuela, sin la preparación digital y sin las herramientas necesarias para enseñar con calidad.

Palabras clave: Play. Contexto pandémico. Enseñanza y profesores.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de pesquisa tem como objetivo discutir acerca do uso da ludicidade na etapa da educação infantil, compreendendo a etapa da educação básica que abrange as crianças de 0 a 5 anos, e investigar a sua importância no contexto da pandemia do Covid-19, a qual limitou o contato direto entre estes indivíduos no

ambiente escolar e conseqüentemente, suas experiências, convívios e aprendizagem foram comprometidas.

Em virtude do isolamento social provocado pela contaminação alarmante do vírus, foi-se adotado um novo formato de ensino, no qual as aulas presenciais seriam substituídas por aulas online, ministradas através de ferramentas digitais. Nesse sentido, a educação nacional sofreu transformações bruscas, onde todos precisaram se adaptar às novas metodologias de ensino, sem quaisquer orientações sobre como utilizar as ferramentas digitais para ministrar as aulas, muitas vezes sem as ferramentas necessárias para uma aula de qualidade, como fones, câmera de qualidade e um notebook ou computador que tivesse suporte para os aplicativos escolares, em meio a essas problemáticas surgem uma dúvida, como pregar as atividades lúdicas pelos computadores e como conseguir a atenção dos alunos para o brincar, perguntas simples, mas com um peso enorme, por isso a educação infantil foi muito afetada e mostra como a pandemia deixou lacunas na educação que vai durar anos, com ênfase nos anos iniciais, pois, as crianças, desenvolvem suas habilidades motoras, intelectuais e emocionais majoritariamente no ambiente escolar, foram privadas de experiências que são imprescindíveis para seu crescimento.

O ensino remoto foi uma faca de dois gumes para a educação, visto que conseguiu “aproximar” o aluno da escola, mas gerou problemáticas, visto que, nem todas as famílias tinham os suportes necessários para a educação digital, como computadores, celulares, as famílias carentes em especial sofreram um enorme impacto até mesmo um choque de realidade acerca da desigualdade social, pois, foram afetados em muitas etapas no ensino em meio a pandemia, vale salientar que boa parte das escolas privadas do país começaram a implementar o ensino a distância antes das escolas públicas, a qual mostra que as redes privadas de ensino começaram a se adaptar antes das redes públicas de ensino, e ao só isso, é nítido que os estudantes de escola privada se tiveram vantagens na adaptação, pois, a maioria tem as tecnologias necessárias para prestarem atenção nas aulas e que em

algumas escolas os professores tinham uma aula antes ensinando como utilizar as ferramentas digitais, enquanto a rede pública não tinha aula, os professores não tinham apoio e a maioria dos estudantes não tinham os meios digitais necessários.

De modo inicial, no primeiro tópico, há a contextualização da situação pandêmica no Brasil de forma breve, apresentando a problemática implicada pelo surgimento do vírus e seu impacto na educação infantil. Posteriormente, no segundo tópico, são apresentadas reflexões acerca da relevância dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar, em como a utilização da ludicidade tem se demonstrado uma grande aliada para as novas metodologias e sua contribuição para o desenvolvimento pleno das crianças.

Segundo Hanauer (2020), é possível estimular o interesse e a concentração dos alunos na medida em que são propostas atividades em tempos remotos que contemplem o lúdico. Nessa perspectiva, foi abordado o uso da ludicidade enquanto recurso didático adotado pelos professores, fornecendo auxílio para a elaboração das práticas pedagógicas, tendo em vista a dificuldade gerada pelo distanciamento social.

Em consequência dos impasses relacionados ao confinamento, foi-se discutido acerca das dificuldades de aprendizagem das crianças, investigando como a utilização de métodos de ensino alternativos foram importantes para a continuidade das aulas e como os professores exercem seus papéis de mediadores durante esse período, suas dificuldades enquanto profissionais da educação e sua importância no processo de ensino-aprendizagem.

Por último, é apresentado as considerações finais acerca do tema investigado, trazendo concepções referentes a ludicidade em meio a educação infantil, contemplando a sua importância para o desenvolvimento integral da criança, pois, conforme Sousa (2020, p. 12) aponta: “É por meio da brincadeira que a criança estabelece relações entre o seu mundo e o mundo externo, entre o real e o imaginário.”

METODOLOGIA

Segundo Praça (2015, p. 73): “O caminho pelo qual se propõem a obter o conhecimento científico deve sempre ser direcionado por procedimentos técnicos e metodológicos bem definidos...”, desse modo, o processo metodológico visa proporcionar uma compreensão ou análise de um determinado conhecimento através de explicações e verificações. Nesse sentido, para atender os objetivos da presente pesquisa, foi adotado o tipo descrito com enfoque qualitativo, o qual foi desenvolvido a partir de estudos bibliográficos.

Tendo uma abordagem qualitativa, pretende-se verificar as relações entre o objeto de estudo e a realidade apresentada mediante o suporte teórico de variados autores, colhendo informações que já foram abordadas em outros trabalhos científicos. Realizou-se um levantamento teórico a partir da busca de artigos, livros e textos que tratam do assunto, possibilitando uma maior compreensão para o desenvolvimento da pesquisa.

Conforme Praça (2015, p. 80) aponta, a revisão bibliográfica visa: “[...] integrar o aluno as nuances do tema proposto, fornecendo a ele conhecimentos mais aprofundados sobre o trabalho a ser realizado...”, sendo assim, o pesquisador necessita ter conhecimento das teorias já produzidas para gerar análises e avaliações acerca da sua contribuição para o progresso da pesquisa. Nesse sentido, foi empregado o procedimento de pesquisa descritiva no intuito de descrever os fenômenos ocorridos e práticas realizadas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O coronavírus é pertencente à família de vírus que provocam problemas respiratórios e a humanidade já tem conhecimento dele desde meados da década de 1960, tendo sete tipos registrados ao todo e o mais novo sendo o Novo Coronavírus, ou nCoV-19. (SABIN, 2021)

Em dezembro de 2019, foram detectados os primeiros indícios e casos em Wuhan, cidade da China, desse modo, foi-se descoberto o novo vírus que não havia sido identificado por seres humanos ainda. A OMS (Organização Mundial da Saúde) recebeu alertas devido a quantidade de ocorrências preocupantes, pois houve uma contaminação instantânea dos outros países asiáticos, provocando assim, uma inquietação que atingiu todo o globo.

Em fevereiro de 2020 foi registrado o primeiro caso da doença, que a partir de estudos científicos realizados em instituições acadêmicas, acredita-se que a contaminação se deu pela entrada no país de pessoas que já haviam se tornado portadoras do vírus, e assim ocorreu a sua disseminação em território brasileiro. De acordo com a Sabin (2021), há o registro de 400 mil mortes provocado pelo vírus e mais de 14 milhões de brasileiros foram infectados até abril de 2021, sendo a região mais impactada a de Manaus, no Amazonas. Além disso, segundo a BBC (2022), estima-se que a pandemia do Covid-19 provocou a morte de cerca de 15 milhões de pessoas no mundo, dados estimados pela Organização Mundial da Saúde (OMS).

Toda essa crise gerada pelo vírus foi caracterizada como uma pandemia em 11 de março de 2020, pela OMS, a partir disso, a população global passou a tomar medidas preventivas com relação à contaminação. As ações voltadas para a proteção em massa no Brasil foram tomadas pelo governo, a quarentena, na qual as pessoas manteriam o distanciamento social foi umas das primeiras iniciativas, ademais, o uso das máscaras em locais públicos, o mantimento das mãos higienizadas com álcool e posteriormente, a vacinação contra o Covid-19 em todo o país.

A partir do novo contexto pandêmico, se instauraram na educação infantil novos olhares acerca das práticas pedagógicas, a realidade social provocada pelo vírus

implicou em debates relevantes com relação às concepções de normalidade e as atividades alternativas para as crianças, sendo assim, as questões relacionadas à escola e suas metodologias são postas em discussão com o intuito de colaborar para a construção de estratégias que favoreçam o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

A utilização das brincadeiras e jogos nas práticas educativas se demonstram de grande eficácia no contexto do isolamento social, tendo em vista que ele limita a comunicação e interação entre os sujeitos, o uso desses elementos pode colaborar para o desenvolvimento das crianças, dessa forma, houve a adaptação dos métodos de ensino priorizando a aprendizagem dos alunos e o uso da ludicidade, ou seja, uma metodologia capaz de englobar todos os alunos na realização de atividades e que contribui para sua formação, se demonstrando de grande relevância. Do ponto de vista de Kramer (2006, p. 810), o planejamento de atividades e o acompanhamento de crianças pelos adultos que atuam na educação infantil e ensino fundamental, devem levar em consideração “[...] a singularidade das ações infantis e o direito à brincadeira...”. Nessa perspectiva, Eurico e Greco (2021), destacam a passividade das formas tradicionais de ensino, nas quais o aluno aprende por meio da memorização e reprodução dos saberes transmitidos pelo professor, no entanto, essas formas: “não tem atendido às demandas do mercado e das organizações, dessa forma, atualmente, a utilização do lúdico, como processo educacional, vem se fortalecendo e se consolidando como processo para o atendimento dessas demandas.” (EURICO; GRECO, 2021, p. 145)

Na educação infantil, o uso das brincadeiras como método de ensino sempre foi algo recorrente, onde os professores utilizam recursos alternativos e criativos para transmitir um determinado conhecimento para a criança. Desse modo, o brincar se relaciona intrinsecamente com a aprendizagem, permitindo que o indivíduo aprenda de forma prazerosa e que tenha um desenvolvimento pleno. Segundo Alencar, Sales e Mota (2008), a ludicidade enquanto proposta educacional se torna um elemento para

o enfrentamento das dificuldades no processo de ensino aprendizagem. No que tange a concepção de brincar, os autores apontam que:

A brincadeira é o lúdico em ação. Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem. A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados, visto que ela investe sua afetividade nessa atividade. (ALENCAR; SALES; MOTA, 2008, p. 177)

As dificuldades das crianças no processo de aprendizagem, as quais aumentaram devido às limitações provocadas pelo Covid-19, são enfrentadas mediante o uso do lúdico enquanto elemento didático nesse processo, dessa forma, os sentimentos de angústia, medo, ansiedade e inquietação são amenizados. Através da ludicidade, a criança adquire a capacidade de absorver melhor os conteúdos, tendo em vista que as técnicas tradicionais de ensino não satisfazem todos os alunos, e as brincadeiras se demonstram grandes aliadas durante esse processo.

Os jogos em sala de aula despertam a curiosidade e estimulam a imaginação das crianças, as regras específicas de cada jogo possibilitam a compreensão de organização e respeito no ambiente escolar e instiga o sujeito a interagir com seus colegas. Nesse sentido, Araujo (2021), destaca que eles proporcionam o diálogo e a argumentação, despertam a curiosidade e concentração do aluno na mesma medida em que cria um desafio para ele, que se torna divertido, investigativo e que possui uma inerente motivação.

Através dos jogos, o aluno consegue “[...] contextualizar a aplicar o conhecimento” e dessa forma é criado um ambiente que favorece o desenvolvimento intelectual “[...] maximizando os potenciais de aprendizagem” (ARAUJO, 2021, p. 27). Levando em consideração o cenário educacional gerado pela pandemia, a ludicidade enquanto recurso estratégico nas práticas pedagógicas consegue suprimir a maioria das demandas educacionais provocadas pelo isolamento social, sendo assim, ela é a ponte entre a saúde mental e a aprendizagem. Pode conectar pessoas distantes e

pode auxiliar no desenvolvimento da sociedade em tempos de pandemia.” (RAIMUNDO et al., 2021, p. 964)

Vygotsky (1998) afirma que para alcançarmos a compreensão do desenvolvimento de uma criança, se faz necessário levar em consideração suas necessidades e os incentivos que provocam a ação por meio dessas necessidades, e que além disso, seu avanço está ligado a suas motivações particulares, que mudam constantemente, por exemplo, o que é de interesse para um bebê não é de interesse para uma criança de idade avançada. Nessa perspectiva, a criança precisa ser estimulada com base em seus interesses, e do mesmo modo, os profissionais da educação devem elaborar brincadeiras que compreendam as necessidades de cada aluno, oferecendo atividades que favoreçam seu desenvolvimento. O professor, enquanto mediador durante o uso dos jogos e brincadeiras, precisa aplicar metodologias que explorem o potencial de seus alunos, já que a pandemia privou o acesso das crianças as experiências que são fundamentais durante seu crescimento, em virtude disso, seu desenvolvimento intelectual, afetivo e cognitivo acabou sendo posto em risco.

Segundo Vygotsky (1998, p. 112): “O ponto de vista tradicional dá como certo que a única indicação possível do grau de desenvolvimento psicointelectual da criança é a sua atividade independente, e não a imitação, entendida de qualquer maneira.” A utilização de metodologias baseadas em jogos e brincadeiras refletem essa ideia, tendo em vista que esses elementos provocam o senso de responsabilidade, o de independência e estimulam o raciocínio, no qual as crianças conseguem desenvolver suas habilidades mentais através de situações imaginárias criadas para favorecer sua aprendizagem.

Na etapa da educação infantil, os professores devem voltar seus esforços para a elaboração de aulas didáticas dotadas de metodologias alternativas, visto que nessa etapa os conteúdos exigidos não são complexos, estando ligados ao desenvolvimento dos movimentos da criança, assim como outros objetos de conhecimento, a música,

artes visuais, natureza, linguagem oral e escrita, e matemática (BNCC, 1998). O lúdico explora a imaginação da criança, sua criatividade e a capacita para a arte da expressão, nessa perspectiva, segundo Pereira (2005), o lúdico começou a ser reconhecido como um traço psicofisiológico do ser humano, que está ligado aos aspectos comportamentais desse ser. A ludicidade, desse modo, tem como objetivo favorecer a aprendizagem das crianças, e ainda pode-se pensar que:

[...] as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos, são momentos de descoberta, construção e compreensão de si, estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, visam possibilitar a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. (PEREIRA, 2005, p. 19-20)

Nas séries iniciais, as crianças devem desenvolver, através das atividades voltadas para a observação, imaginação, memória, oralidade e atenção, às habilidades intelectuais necessárias para alcançarem o verdadeiro conhecimento e os elementos essenciais da natureza humana. Nesse sentido, a atenção dos professores se mostra fundamental e indispensável, no entanto, não somente devem ser levados em consideração a sua intelectualidade, mas o prazer pela aprendizagem, a diversão e a sua afetividade. Jogos e brincadeiras, portanto, são essenciais nas práticas pedagógicas, assim como aponta Miranda (2002, p.22):

A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório onde ocorrem experiências inteligentes e reflexivas. Experiências que geram conhecimento, que possibilitam tornar concretos os conhecimentos adquiridos. Ora, se a educação se processa por meio do permanente ato de reorganizar e reconstruir nossas experiências, por que hoje atribuímos um valor ainda insuficiente ao lúdico, que consiste em experimentar com prazer e alegria? A socialização, a afeição, a motivação, a criatividade e a cognição se relacionam para que o aprendizado proporcione um desenvolvimento integrado das potencialidades e habilidades das crianças nas séries iniciais.

Levando em consideração essas experiências, que são essenciais na educação infantil e devem ser ampliadas segundo a Base Nacional Comum Curricular

(2017), Junior e Machado (2021) indagam acerca das possibilidades existentes no que diz respeito a minimização dos impactos da pandemia na educação básica, compreendendo as crianças entre 0 e 5 anos, e a limitação do contato direto das crianças com essas experiências que são fundamentais em seu processo de aprendizagem. É dever da instituição básica de ensino propor orientações e reuniões voltadas para a comunidade docente e para a esfera familiar, tendo em vista que o suporte familiar durante esse período de crise é essencial e esses são os indivíduos que se encontram mais próximos das próprias crianças, considerando o distanciamento social. Junior e Machado (2021), apontam a dificuldade dos professores nesse período quanto a elaboração de tarefas educativas para serem trabalhadas em casa com as crianças e o apoio da família, em vista disso, destacam que é interessante que os profissionais da educação planejem e proponham atividades com foco na dinâmica entre as crianças, as quais podem trabalhar sua coordenação motora e habilidades de movimento em casa, fazendo o uso do espaço domiciliar ao seu favor, como a sala de estar, quintal, cozinha, o quarto, assim como ferramentas e recursos que possam auxiliar na realização das tarefas.

Por isso, atividades como bambolê, jogos com bola, de dançar, empilhar copos, andar sobre uma linha reta desenhada no chão, jogo (cabeça, ombro, joelhos e pés) entre outras atividades físicas são boas para as crianças, pois são excelentes para ajudar no desenvolvimento infantil, visto que é hora de tirar o foco dos eletrônicos e colocar o corpo em movimento. (JUNIOR; MACHADO, 2021, p. 3)

Através de vídeos gravados em casa, os professores viram uma oportunidade de ensinar mediante o uso das ferramentas digitais, sendo assim, a maioria das escolas adotaram essa metodologia de ensino para trabalhar as tarefas educativas com as crianças sem que elas precisassem sair de sua casa. A partir disso, vê-se a importância no que se refere a construção de estratégias de ensino por parte dos professores e do órgão escolar, mantendo contato com as crianças, realizando

análises de desempenho dos alunos, se atentando às necessidades particulares de cada um e fazendo o uso da ludicidade como aliada em suas metodologias de ensino, tendo em mente que a pandemia privou as atividades essenciais para a aprendizagem da crianças, nesse caso, as brincadeiras e jogos aplicados em sala de aula.

O educador, atuando como mediador no processo de ensino-aprendizagem, exerce o papel de facilitador na construção de conhecimento, tendo como objetivo promover a sede pela aprendizagem na criança, em tempos pandêmicos, tal função deve continuar sendo exercida, assim como as atividade lúdicas não podem paralisar, para que forneçam o devido aprendizado necessário para o desenvolvimento das capacidades mentais, motoras e emocionais da criança, levando consideração também que essas atividades devem estar contextualizadas à realidade de cada indivíduo (JUNIOR; MACHADO, 2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor em meio a pandemia teve que se desdobrar para atender as demandas escolares e para o desenvolvimento de atividades lúdicas que fomentava o prazer do aprender nas crianças, e o professor de escola pública teve que desdobrar mais ainda, pois, carecia de assistência escolar e na utilização dos meios digitais, entretanto, mesmo diante das dificuldades presentes no dia a dia do professor e da família em meio a pandemia, mostrou a importância do lúdico e que essa metodologia de ensino não pode ficar fora dos muros da escola, o lúdico é essencial para o desenvolvimento da criança, visto que, a pandemia impediu que os alunos tivessem contatos um com o outro de maneira física, os alunos não estavam no ambiente escolar e não teriam o contato com o outros colegas, logo, impedia o brincar com o outro, pois, as telas não permitiam o brincar físico, apenas o digital, portanto, o presente artigo, demonstrou a importância do brincar e do lúdico para a educação

infantil e o contexto pandêmico foi a prova viva disso, pois, logo após a pandemia os alunos não estavam preparados para a volta do ensino presencial, segundo, Santos e Lilian (2023):

Após o retorno ao ensino presencial, não podemos desconsiderar a importância das tecnologias em salas de aula e no processo de ensino/aprendizagem. A necessidade da retomada ao ensino presencial traz questões como a formação tecnológica e a expansão do uso das tecnologias em salas de aula, com vistas a assegurar a recomposição das aprendizagens, o que requer uma avaliação diagnóstica para identificar e suprir as lacunas de estudos dos/as estudantes.

Nesse sentido, mesmo com o lúdico, tornou-se necessário a utilização da tecnologia na educação e mostrou também a praticidade do uso de ferramentas digitais no aprendizado do aluno, seja por meio de vídeos educativos, ou brincadeiras com ferramentas digitais, por isso Santos Lilian (2023) vão abordar a necessidade de uma formação tecnológica para os docentes em meio ao retorno do ensino presencial.

Portanto, o lúdico mostrou-se fundamental para o ensino infantil e que o professor em meio a pandemia mesmo diante das dificuldades presentes, o professor deve lecionar as aulas com paixão, pois, segundo Freire (2014), a educação deveria ser dada com amor e o professor teria que ter coragem para ensinar, pois, educar é um ato de coragem. Nesse sentido, o docente, mesmo diante das dificuldades para garantir o pleno aprendizado do aluno, ainda deve se ensinar com amor e carinho.

O lúdico foi, e é fundamental para o pleno desenvolvimento motor, cognitivo e social do aluno, não dá para ensinar crianças sem utilizar o lúdico, por isso, no período pandêmico muitos professores buscaram utilizar jogos virtuais que ajudassem no aprendizado do aluno e seguissem a metodologia lúdica, que seria trabalhada em sala de aula, o professor aderiu a outras práticas de ensino pedagógica que ainda tivesse o lúdico, jogos como quebra cabeça, ligue os pontos, jogo da memória, foram muito utilizados no ensino remoto, e mesmo apesar das dificuldades o professor ainda implementava novas brincadeiras, novos métodos de ensino, por isso a importância

de ensino com amor e ter compaixão, a profissão docente e isso, uma educação que seja amorosa e afetiva, mesmo nas dificuldades diárias do educador em meio a epidemia do coronavírus.

No contexto pandêmico as relações familiares tornaram-se mais próximas, pois, todos deveriam ficar nas suas casas, devido ao isolamento social, o que limitava o acesso a outras pessoas, devido a facilidade de contaminação e a grande taxa de fatalidade, com isso, a interação social de forma física foi afetada, aproximando os parentes dentro da própria casa, seguindo essa linha de raciocínio, como os familiares estavam mais presente no processo de ensino das crianças eles foram fundamentais para o desenvolvimento da criança e no processo de ensino, pois, a família participava do processo de aprendizagem e no desenvolvimento psicomotor e na sua autonomia, deixando as crianças tomarem as suas decisões nas atividades no ensino remoto, assim, é nítido como o covid-19 mudou o processo de ensino-aprendizagem, pois o isolamento social, impediu o acesso ao chão da escola, por isso os familiares foram um ponto ímpar para a educação, pois, participavam das aulas, brincavam com as crianças nas atividades lúdicas, ajudavam as crianças com as atividades da turma.

Partindo desse pensamento, Nogueira (2006, p.164) citado na defesa de monografia Moraes (2022), disserta que com o isolamento social, os papéis de professor/família tiveram uma espécie de redefinição de papéis, visto que os pais também teriam um dever formativo na educação com mais proximidade, já que não é comum os familiares participarem ativamente do processo de ensino escolar, pois, vem a escola apenas como um lugar para deixar o filho ou algo do gênero.

A educação infantil é importantíssima para a criança, por isso é necessário vê-las como seres humanos, mesmo sendo pequenos ainda tem poder de decisão, então, deixar a criança brincar, descobrir o mundo através dos seus olhos, então, segundo Freire (1987) fala que a educação deve ser libertadora, através da escola a criança conseguir a liberdade, por isso o presente artigo ressalta diversas vezes a importância do lúdico na educação infantil com ênfase no período pandêmico, pois, mesmo longe

da escola, a escola ainda funciona como agente socializador formador, como um local em que a criança irá se desenvolver como um todo, seja no físico, social, motor, cognitivo..., portanto, o brincar é essencial para o seu desenvolvimento, pois, através das brincadeiras a criança irá aprender a se comunicar, a pensar, a realizar tarefas básicas, no período pandêmico as brincadeiras virtuais foram essenciais para o desenvolvimento do aluno em meio ao isolamento social, visto que, mesmo o ambiente escolar não estando presente de forma física, foi criado um ambiente virtual para as crianças conseguirem realizar atividades lúdicas, e para isso acontecer o professor teve que se desdobrar para criar tarefas com brincadeiras através do virtual, visto que os alunos ficam mais focados em atividades com brincadeiras, atividades que de prazer em aprender, o ensino para a criança deve acontecer de forma natural e lúdica, aprender brincando é essencial para o desenvolvimento do eu do aluno, então, quando a pandemia se instaurou no país a escola se sentiu perdida, segundo Gomez (2020, p 44) referenciada no texto de Moraes (2022) fala que a escola passou por diversas dificuldades para o desenvolvimento da autonomia, comunicação e socialização e o mesmo texto de Moraes irá destacar as dificuldades da família em se adaptar no ensino remoto, no geral, tudo foi um processo de adaptação, aprendizado e luta, pois, toda a comunidade escolar teve que lidar diretamente ou indiretamente com as ferramentas de ensino remoto.

Seguindo essa linha de raciocínio, agora destaco algumas das dificuldades presentes no ensino remoto, o texto de DA SILVA SOBRAL, Denson André Pereira et al, irá abordar a caminhada do professor na pandemia e vai destacar como o ensino remoto foi um caminho solitário e repleto de dificuldades em seu caminho docente, pois, nem todos os alunos têm as mesmas condições de possuir celular, tablet, notebook ou computador, com isso as famílias carentes foram muito afetadas, pois passavam uma exclusão social, financeira e digital. Mesmo diante de todas essas lacunas existentes na sociedade, o professor tinha um papel importante no dia a dia, pois, realizava o seu trabalho com amor e muitos buscavam desenvolver atividades

lúdicas que incluísse todos os alunos e familiares. A pandemia foi um processo pesado e que deixou diversas lacunas na sociedade, mas, apesar dos pesares, a escola sempre se manteve de pé e buscou contribuir para a formação de todos.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Amanda; SALES, Siena; MOTA, Mônica. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998, Vol. 3.

Como surgiu o coronavírus?. SabinBlog, 2021. Disponível em: <https://blog.sabin.com.br/covid-19/como-surgiu-o-coronavirus/>. Acesso em: 5 ago. 2022.

CRUZ, L. M.; MOURA, E. M. de; MENEZES, C. C. L. C. CONTRIBUTOS FREIRIANOS PARA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES/AS EM CONTEXTO DE PANDEMIA . **Revista de Estudos em Educação e Diversidade - REED**, [S. l.], v. 2, n. 5, p. 1-16, 2021. DOI: 10.22481/reed.v2i5.9194. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/9194>. Acesso em: 8 ago. 2024.

DA CONCEIÇÃO, Benedita. A importância do lúdico na educação infantil. **Brasil Escola**, s.d. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 10 ago. 2022.

PEREIRA DA SILVA SOBRAL, Denson André; GOMES DOS SANTOS, Ellen Carla; DO VALE SILVA, Eliada Isley; ALVES FEITOZA, Mara; BARBOSA DA SILVA, Alaine. O ensino remoto na educação infantil: reflexões sobre o ensino e a aprendizagem no contexto da pandemia . **Diversitas Journal**, [S. l.], v. 7, n. 3, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i3.2236. Disponível em: https://diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/2236. Acesso em: 8 ago. 2024.

DE MIRANDA, Simão. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Linhas Críticas, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun, p. 21-34, 2022.

DE OLIVEIRA-MIRANDA, Kacia Kyssy Câmara et al. Aulas remotas em tempo de pandemia: desafios e percepções de professores e alunos. In: **Anais CONEDU, VII Congresso Nacional de Educação**. 2020.

DIDONET, Vital. Creche: a que veio... para onde vai.. **Em aberto**, v. 18, n. 73, 2001.

DOS SANTOS, Alexandre José; CRUZ, Lilian Moreira. Recomposição das aprendizagens na educação básica: estratégias pós-pandemia. *Revista de Estudos em Educação e Diversidade-REED*, v. 4, n. 11, p. 1-21, 2023.

DOS SANTOS, Robéria Goncalves et al. O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CAMINHOS DO APRENDIZADO.

EURICO, Tiago; GRECO, Raul. **Educação remota em tempos de pandemia: ensinar, aprender e ressignificar a educação**. Curitiba-PR, Editora Bagai, 2021.

GONÇALVES, Edilma Mendes Rodrigues et al. Ensino remoto na Educação Infantil em tempos de pandemia: reflexões acerca das novas formas de ensinar. **Revista Práxis**, v. 12, n. 1sup, 2020.

GRIMLEY, Naomi; CORNISH, Jack; STYLIANOU, Nossos. **Número real de mortes por covid no mundo pode ter chegado a 15 milhões, diz OMS**, BBC NEWS BRASIL, 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-61332581>. Acesso em: 7 ago. 2022.

KRAMER, SONIA. **AS CRIANÇAS DE 0 A 6 ANOS NAS POLÍTICAS EDUCACIONAIS NO BRASIL: EDUCAÇÃO INFANTIL E É FUNDAMENTAL**.

Educ. Soc., Campinas, vol. 27, n. 96 - Especial, p. 797-818, out. 2006.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Editora Paz e Terra, 2014.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 17 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

MORAES, Ednara Marlise de. *Educação infantil no contexto da pandemia da COVID-19: as relações entre famílias e escolas orientadas pelo plano de estudo tutorado da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEE/MG)*. 2022.

PEREIRA JUNIOR, Lucimar da Silva; MACHADO, Joana Bartolomeu. **Educação Infantil em tempos de pandemia: desafios no ensino remoto emergencial ao**

trabalhar com jogos e brincadeiras. Revista Educação Pública, v. 21, nº 6, 23 de fevereiro de 2021. Disponível

em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/6/educacao-infantil-em-tempos-de-pandemia-desafios-no-ensino-remoto-emergencial-ao-trabalhar-com-jogos-e-brincadeiras>. Acesso em: 5 de ago, 2022.

PEREIRA, L. H. P. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores.** Rio de Janeiro: Mauad X, Bapera, 2005.

PRAÇA, FABIÓLA. **METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTÍFICA: ORGANIZAÇÃO ESTRUTURAL E OS DESAFIOS PARA REDIGIR O TRABALHO DE CONCLUSÃO.** REVISTA ELETRÔNICA “DIÁLOGOS ACADÊMICOS”, , F. S. G. 08, Nº 1, P. 72-87, JAN-JUL, 2015.

RAIMUNDO, Daniele et al. **A LUDICIDADE EM TEMPOS DE PANDEMIA.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v.7, n.8, p 958- 966, ago, 2021.

SANTOS OLIVEIRA HANAUER, E. . **LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE PANDEMIA:** doi.org/10.29327/4426441. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 6, n. 11, p. 161–168, 2020.** Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/245>. Acesso em: 10 set. 2022

SOUSA, Iarani. **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.** 2020. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) – Faculdade de Pedagogia, Universidade Federal da Paraíba, Pombal-PB, 2020.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar.** In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.