

AS PERSPECTIVAS DOCENTES A RESPEITO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM CONTEXTO DE PANDEMIA: UM ESTUDO EM UMA ESCOLA PRIVADA

Edileuza Carvalho Simplicio¹

Maria Juliane Tavares de Oliveira Feitosa²

Clarice Rejane Lima Ferreira Tomaz³

RESUMO

A Educação Infantil é considerada como a primeira etapa da educação básica na vida da criança, é nesta etapa que ela vai começar sua interação e socialização com outros seres. No Brasil, a chegada inesperada da pandemia ocasionado pelo Coronavírus SARS-CoV-2 (Covid-19), professores e gestores tiveram que se adequar a outras formas de levar o conhecimento aos alunos, em especial, da Educação Infantil. Partindo disto, a pesquisa tem como objetivo investigar as perspectivas lúdicas adotadas por docentes com crianças da Educação Infantil, em especial, do nível I e II de uma escola da rede privada frente ao contexto de Pandemia do COVID-19. A fim, de alcançar o objetivo proposto o trabalho foi executado a partir dos seguintes procedimentos metodológicos, feito um levantamento bibliográfico e uma pesquisa de campo, do tipo estudo de caso, sendo de abordagem qualitativa, com objetivo descritivo/exploratório, aplicado um questionário com perguntas abertas com duas professoras de uma escola da rede privada de Natal. Partindo disto, verificou-se que as professoras durante o período de pandemia conseguiram realizar atividades lúdicas mesmo estando em um período de distanciamento social, alegaram ter dificuldades e estratégias para envolver os alunos a se engajarem nas atividades durante as aulas que eram propostos jogos e brincadeiras. Esta pesquisa é relevante para se entender quais foram as estratégias lúdicas que as docentes, adotaram com as crianças no momento de isolamento social, assim também, como pontuar a importância do profissional da educação, buscar se qualificar mediante as ferramentas metodológicas digitais.

Palavras-chave: Educação Infantil, Ludicidade, Aprendizagem, Pandemia.

INTRODUÇÃO

Este artigo se objetiva em investigar as perspectivas lúdicas adotadas por docentes com crianças da Educação Infantil, em especial, do nível I e II de uma escola da rede privada frente ao contexto de Pandemia do COVID-19. No momento em que a educação vive uma crise sanitária causada por a Pandemia Coronavírus SARS-CoV-2 (Covid-19),

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Educacionais do Rio Grande do Norte – FACERN, edileuzasimplicio123@gmail.com

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Educacionais do Rio Grande do Norte – FACERN, mariajuliane1301@gmail.com

³ Professora orientadora – Professora na Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN; Mestranda em Necessidades Educativas Especiais do Domínio Cognitivo e Motor-Universidade do Minho-Portugal, claricerejane@hotmail.com

foi publicado no Diário Oficial da União em 17 de março de 2020, a portaria de nº 343 que abordou a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durasse a pandemia do Covid-19,

Dessa forma, todos que fazem a escola tiveram que ir em busca de estratégias de ensino que pudesse incluir todas as crianças no processo de ensino aprendizagem. As docentes precisaram mudar sua forma de levar o conhecimento as crianças, aderindo a modalidade remota, fazendo uso de metodologias que pudessem inserir o lúdico em suas práticas de ensino remoto.

Este estudo se justifica pela necessidade de conhecer como a ludicidade tem sido desenvolvida durante a pandemia na Educação Infantil. O estudo sobre a temática é relevante para se entender quais foram as estratégias lúdicas que as docentes, adotaram com as crianças no momento de isolamento social, assim também, como pontuar a importância do profissional da educação, buscar se qualificar mediante as ferramentas metodológicas digitais.

REFERENCIAL TEORICO

A Educação Infantil é considerada como a primeira etapa da educação básica na vida da criança, é nesta etapa que ela vai começar sua interação e socialização com outros seres, dando início ao seu processo educacional. Assim sendo, a LDB 9394/96, traz em seu Art. 29. “A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade”. (BRASIL, 1996, p. 11).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, percebe-se que o brincar é um tipo de exercício importante para a criança, pois, quanto mais cedo a criança pratica o ato de brincar ela consegue adquirir a aprendizagem através das brincadeiras que contribuirão no desenvolvimento na identificação da criança. Brasil (1998b, v.2).

Para Luckesi (2002), lúdico trata-se de atividades e ações que dependem do sujeito e do estado interno de quem as vivenciam e dependem também das circunstâncias em que estão inseridas. Segundo (GOÉS, 2008, p. 37), “[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maiores

espaço para ser entendido como educação. [...]”. No entanto, o brincar poderá ser uma das alternativas adotadas pelos educadores para que as crianças se apropriem das suas habilidades e construam de forma gradativa conceitos e opiniões sobre os temas abordados durante o processo e ensino.

Partindo disto, para que o lúdico possa auxiliar na construção do conhecimento, é necessário que os professores possam estabelecer regras e critérios, permitindo as crianças desenvolverem sua imaginação e criatividade. Vygotsky (1984, p. 79), destaca que é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

A criança é considerada um sujeito de direitos, que o meio familiar e social devem lhe garantir aprendizagem e construção de sua identidade e cultura. Sobre isto a DCNEI em sua Resolução nº 5, de 2009 em seu Art. 4º, define a criança como,

[...], sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, 2009, p. 01).

Ainda segundo a Resolução nº 5, no Art. 9, “as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira [...]”. (BRASIL, 2009, p. 4). Dessa forma, as crianças constroem seu conhecimento através de suas ações e interações com o meio em que vivem.

A BNCC (BRASIL, 2018), traz em seu documento para a Educação Infantil direitos de aprendizagem e desenvolvimento. No documento há seis direitos o conviver, o brincar, o participar, o explorar, o expressar e o conhecer-se, que são assegurados para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver nas mais variadas situações de aprendizado, dentro do seu contexto histórico e cultural.

No Brasil, com a chegada inesperada da pandemia ocasionado pelo Coronavírus SARS-CoV-2 (Covid-19), os professores e gestores tiveram que se adequar a outras formas de levar o conhecimento as crianças, em especial, da Educação Infantil. Isto gerou bastante conflitos e discussões no ambiente escolar, na tentativa de buscar estratégias de ensino que pudessem incluir estes alunos no processo de ensino aprendizagem.

A portaria nº 343 foi publicada no Diário Oficial da União, em 17 de março de 2020. Essa portaria abordou a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durasse a pandemia do Covid-19, e inicialmente, teve validade de 30 dias (BRASIL, 2020). Mas, até o momento, essa medida vem sendo alterada de acordo com as análises da situação da crise sanitária no país. Por meio dessa medida, o MEC (BRASIL, 2020, p. 39) resolveu:

Art. 1º Autorizar, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação, nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017.

Percebe-se nesse momento, devido ao fechamento das instituições de ensino no Brasil e mundo afora, o grande impacto que foi gerado na Educação. Segundo (KENSKI, 2012, p.34), “a internet é um espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo que existe no campo digital, o ciberespaço”.

A pesquisa da Fundação Carlos Chagas (2020), apontou que as ferramentas digitais/tecnológicas foram as estratégias educacionais mais utilizadas pelos professores em todas as etapas e modalidades. Assim, como o uso de materiais impressos disponibilizados pelas escolas, onde as famílias pegam o material e após uma semana faz a devolutiva na referida escola.

Diante deste quadro instalado em nosso estado e de muitos desafios, Almeida (2009, p. 63) afirma:

A equipe escolar deverá elaborar seu plano e ação educacional, visando a inclusão de todos os alunos, devendo ofertar materiais e conteúdo em plataformas digitais, considerando as particularidades dos educandos e seus conhecimentos das ferramentas utilizadas pela escola.

Nesse sentido, o estudo identificou que as redes sociais (E-mail, WhatsApp, entre outros) e novos aplicativos de comunicação (Zoom, Duo, Meet, dentre outros), foram bastante utilizados para a construção da educação remota. Observou-se, nesse momento de restrição das práticas sociais, que foi preciso alunos e professores se readaptarem ao novo modelo de educação emergencial (PASINI; CARVALHO; ALMEIDA, 2020).

METODOLOGIA

Este trabalho trata-se de uma pesquisa de campo com estudo de caso, definido por (PRODANOV E FREITAS, 2013, p. 60), sendo “o estudo que consiste em coletar e analisar informações sobre determinado indivíduo, um grupo ou uma comunidade, a fim de estudar aspectos variados de sua vida, de acordo com o assunto da pesquisa”.

Também feito um levantamento bibliográfico. Dessa forma, foi realizado um levantamento prévio de algumas obras existente para obter informações sobre o ensino/aprendizagem tendo na ludicidade uma ferramenta na Educação Infantil. Os objetivos, delineiam-se de cunho descritivo/exploratório por se tratar de uma pesquisa que descreve as perspectivas lúdicas adotadas por docentes com crianças da Educação Infantil, frente ao contexto de Pandemia COVID-19.

Para que se chegasse ao máximo de detalhes, foi definido faze-lo de forma qualitativa, este sendo o método mais adequado. Dessa forma, (PRODANOV E FREITAS, 2013, p. 70), “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”.

Como instrumento para levantamento de dados foi utilizado um questionário, com oito perguntas de características abertas, escrito no word e enviado as docentes no dia 11 de novembro de 2020, tendo devolutiva das participantes entre o dia 09 ao dia de 12 dezembro de 2020, através da ferramenta digital o aplicativo WhatsApp.

As participantes da pesquisa são duas docentes atuantes nos níveis 1 e 2 (k1 e k2). A análise dos dados foi realizada de forma cautelosa e cuidadosamente foi analisado cada resposta encontrada no instrumento da pesquisa, respeitando a visão e as especificidades das docentes.

RESULTADOS E DISCURSSÃO

Este tópico aborda a respeito do questionário realizado com as professoras atuantes em uma escola da rede privada da cidade de Natal. A presente pesquisa não possui a pretensão de identificar os seus participantes, por esta razão, as professoras foram nomeadas a partir de K1 e K2.

Primeiramente foi questionado as docentes o que elas entendem por lúdico. De forma geral, as respondentes afirmaram que o lúdico são atividades relacionadas com

jogos e brincadeiras, proporcionando para as crianças o aprendizado através da interação com as brincadeiras. De acordo com as participantes

“ensinar através de jogos, atividades criativas e brincadeiras, tendo o divertimento acima de qualquer outro propósito”. (PROFESSORA K1)

“atividades que envolvam jogos, brincadeiras e tenham como objetivo a brincadeira em si”. (PROFESSORA K2).

Segundo Falkembach (2006, *apud* VYGOTSKY, 1989),

os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento [...].

Verifica-se, que o lúdico é entendido como uma ferramenta metodológica que envolve brincadeiras e jogos, onde estimula a fantasia, criatividade, imaginação das crianças, aprendizado de forma prazerosa.

Seguindo com os questionamentos foi indagado as docentes de que forma elas podem trabalhar a ludicidade em sala de aula, em que as mesmas afirmaram que é possível, através de aulas dinâmicas que envolvem principalmente os jogos e as brincadeiras, afim, que as crianças desenvolvam suas habilidades de pensar e também de aprender. Em complemento as participantes disseram que,

“Por meio das músicas, brincadeiras (faz de conta)” (PROFESSORA K1),

“Podemos trabalhar a ludicidade através de brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas e momentos direcionados para as crianças”. (PROFESSORA K2).

Para Maluf (2003, p. 9),

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

O brincar é indispensável, na vida do ser humano, principalmente para as crianças da Educação Infantil, tendo em vista que a brincadeira é a ação de brincar, de entreter, a fim, de que a mesma possa se apropriar do conhecimento por meio do lúdico.

Questionou-se as professoras qual é a capacidade que os jogos podem desenvolver nas crianças do ensino Infantil. Para elas, os jogos podem desenvolver o equilíbrio da criança, como seu mundo, do criar, brincar, jogar e inventar. Pois durante os jogos a criança estabelece avanços cognitivos.

“Os jogos podem despertar a curiosidade, criatividade, a imaginação, a socialidade e interação com outros seres”. (PROFESSORA K1)

“Os jogos e brincadeiras ajudam a despertar o raciocínio lógico, levando as crianças a usarem de sua imaginação para vivenciarem a magia do jogo simbólico. Ajudando-as em diversos fatores do seu desenvolvimento pessoal e cognitivo”. (PROFESSORA K2)

De acordo com Piaget (1975, p. 37),

[...], O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o “faz de conta”, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real.

A citação acima demonstra que por meio do jogo simbólico a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, de representar simbolicamente suas ações, suas habilidades motoras, já que salta, corre, gira, transporta, rola, empurra, dentre outras.

Continuando, perguntou-se as professoras como elas têm adotado a ludicidade nas aulas remotas frente ao contexto de Pandemia. De modo geral, as professoras relataram que fazer uso de materiais concretos foi uma alternativa bastante satisfatória para manter o interesse e concentração das crianças nas aulas de modalidade remota. Respostas das participantes:

“Uso de realia (acervo de materiais, como brinquedos, crafts e etc) ou construção de arquivos para ilustrar o assunto trabalhado, bem como o vocabulário trabalhado nas músicas”. (PROFESSORA K1).

“Trabalhar a ludicidade em formato remoto foi um desafio. É sempre bom ter alguns materiais em mãos (brinquedos, chocalhos, livros, etc) e ser criativo. Brincadeiras como “achar algum objeto em casa”, propor brincadeiras que todos possam fazer algo nas câmeras também é uma alternativa”. (PROFESSORA K2).

Sobre isto, Falkembach (2006, p.1), afirma que:

As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida. [...].

Dessa forma, evidencia o desafio que professores, estudantes e familiares tiveram que percorrer para se adequar as distintas formas de ensino diante o isolamento social, principalmente na Educação Infantil, em manter o interesse, a interação e além do mais, pela exposição das crianças diante as telas digitais. Envolvendo-as de forma dinâmica e prazerosa em atividades lúdicas relacionadas a proposta dos conteúdos.

Perguntou-se, para as docentes qual a percepção que elas têm quanto a relação da aprendizagem e ludicidade do alunado diante do isolamento social. Para as docentes tem sido desafiador inserir o lúdico e aprendizagem nas aulas remotas, mediante o isolamento social. As docentes evidenciaram que,

“Tem sido um grande desafio fazer uso da tecnologia para se fazer presente levando em consideração o tempo de exposição a tela para a faixa etária que trabalho”. (PROFESSORA K1).

“Sabemos que crianças aprendem melhor brincando. O isolamento social talhou uma fase muito importante das crianças, pois a socialização é chave fundamental para o desenvolvimento delas. Apesar disso, as crianças têm uma plasticidade muito grande e são capazes de recuperar esse “tempo perdido” de ludicidade e aprendizagem”. (PROFESSORA K2).

Dessa forma Monsores (2020, p. 11), destaca que,

[...] No caso da Educação, professores se viram diante de atribuições e tarefas cotidianas sem planejamento prévio e muitos se depararam com a cobrança do desempenho de seu trabalho docente de uma forma a qual não estavam acostumados. [...].

Durante esse período de isolamento social pontos foram debatidos: um deles foi a respeito de como os professores organizariam suas práticas docentes utilizando as mídias digitais para a realização de um ensino remoto; e o outro era se o acesso virtual às aulas contemplaria todos os alunos.

As docentes foram questionadas sobre quais as práticas educativas adotadas por elas que envolve a ludicidade, diante o contexto de pandemia, em que declararam que o objetivo foi alcançado de forma parcial, onde as respondentes relataram que o lúdico é essencial nesse processo de educação principalmente pelas turmas da Educação Infantil. Envolver as crianças com brincadeiras direcionadas aos conteúdos, é bem significativo, pois envolve-as no processo de ensino aprendizagem de forma mais dinâmica e prazerosa. As participantes relataram que,

“Trabalho com ano inicial da educação infantil e a ludicidade é necessária em todas as práticas educativas”. (PROFESSORA K1).

“Brincadeiras como “encontre X objeto na sua casa (pode ser relacionado a cor, forma, tamanho, etc)”, “faça X pose”, “imite X animal” são exemplos de brincadeiras possíveis numa aprendizagem remota”. (PROFESSORA K2).

Para Wajskop, (1995, p. 35).

A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos [...].

Dessa forma, é possível compreender a importância do brincar na Educação Infantil, principalmente neste momento atípico de isolamento social, onde as crianças estão tendo pouco contato de convívio social. Levando em consideração a aprendizagem adquirida pela criança, pois ajuda na construção da identidade, na formação dos indivíduos, na capacidade de se comunicar com o outro e reproduzir seu cotidiano.

Foi perguntado as docentes se elas acreditam que a pandemia interferiu na aprendizagem das crianças. As respondentes afirmaram que sim, pois não só afetou as crianças mais seus familiares em geral. O estresse tomou conta de várias famílias, dificultando ainda mais a aprendizagem das crianças, de terem uma interação social. Mas, situações que sejam recuperadas no decorrer de sua vida escolar. As docentes destacaram que

“Sim, as crianças absorveram o estresse da mudança de rotina, do contexto diário delas, dos adultos ao seu redor, e do tempo excessivo de exposição a telas” (PROFESSORA K1)

“Sim, mas nada que seja irreversível. Eles ficaram muito tempo sem os estímulos esperados para a idade, mas ao mesmo tempo puderam vivenciar outros estímulos jamais imaginados. Com isso, acredito que o isolamento não vá ter consequências negativas cognitivamente falando. As consequências que mais me preocupam são os sócios emocionais”. (PROFESSORA K2)

Mouraz e Nobre (2020, p. 372-373), destacam que,

[...], a aprendizagem digital constituiria uma oportunidade de renovação educacional porque permitiria que o papel do professor se renovasse no panorama educacional. Se o professor já não é o detentor exclusivo do conhecimento, tal significa que lhe cabem agora funções de articulação e projetivas desempenhadas a partir da função mais interativa do ensino. [...].

Diante as afirmações, as professoras relatam que a pandemia interferiu de forma significativa no aprendizado de seus alunos, não que estivessem sendo avaliados, mas pela falta de socialização com seus colegas, e pela exposição maior as telas digitais. Já para os autores, a aprendizagem digital seria uma oportunidade de renovação para o professor se atualizar as ferramentas digitais.

Por fim, foi questionado às participantes quais os desafios encontrados para adotar a ludicidade diante do isolamento social ocasionado pela COVID-19. Para as participantes houveram diversos desafios para trabalhar a ludicidade diante esse contexto social. Durante o isolamento social e após o retorno das aulas presenciais, o uso dos equipamentos de segurança, atrapalha na dinâmica das aulas. Porém, fazendo uso de

recursos metodológicos que possam auxiliar nas aulas podem ajudar de forma significativa na interação e concentração da turma.

“Após o retorno, os protocolos de distanciamento, uso de EPIs. Faço muito uso de expressões, e com uso de máscara e shield isso dificulta nas aulas presenciais, até uso de entonações é complicado pois a voz abafa com esses equipamentos”. (PROFESSORA K1)

“As crianças passaram muito tempo expostas a telas e muito tempo em casa. Nesse período pós isolamento, as atividades ao ar livre e com manuseio de materiais diversos são as mais usadas – e aproveitadas - pelas crianças”. (PROFESSORA K2)

Diante disto o RCNEI, (BRASIL, 1998c, v. 3, p. 166), descreve:

É importante que as crianças tenham contato com diferentes elementos, fenômenos e acontecimentos do mundo, sejam instigadas por questões significativas para observá-los e tenham acesso a modos variados de compreendê-los e representá-los.

Ainda segundo o RCNEI, “as práticas culturais predominantes e as possibilidades de exploração oferecidas pelo meio no qual a criança vive permitem que desenvolva capacidades e construa repertórios próprios”. (BRASIL, 1998c, v. 3, p. 24).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é um recurso pedagógico que envolve um repensar diferente. É uma ferramenta favorável ao aprendizado das crianças, faz com que os docentes possam trilhar outros caminhos que conduzam os mesmos a aprenderem de forma prazerosa. O artigo objetiva-se em investigar as perspectivas lúdicas adotadas por docentes com crianças da Educação Infantil, em especial, do nível I e II de uma escola da rede privada frente ao contexto de Pandemia do COVID-19.

As docentes alegaram ter dificuldades em estratégias para envolver as crianças a se engajarem nas atividades durante as aulas que exigiam jogos e brincadeiras. Partindo disto, verificou-se que mesmo diante os desafios, as professoras conseguiram realizar atividades lúdicas mesmo estando em um período de distanciamento social, diante a isto, os objetivos propostos na pesquisa foram alcançados e esclarecidos mediante a análise dos dados, obtidos através do questionário.

Com isso, acredita-se que esta pesquisa ajudará aos educadores a refletirem sobre a necessidade de estarem mais preparados para os possíveis desafios que surgirem. Sabe-

se que o mundo está em constante transformação; por isso, é essencial que o professor se adapte às novas demandas sociais, pois o professor nunca pode deixar de aprender. A busca pelo conhecimento e aperfeiçoamento deve ser sua força motriz.

REFERÊNCIA

ALMEIDA, Fernando José de. **Educação e informática**. Os computadores na escola. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018. Disponível em: <BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 27 de dez. 2020.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília, 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf>. Acesso em: 05 de jan. 2021.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 1 Brasília: MEC/SEF, 1998a.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 2 Brasília: MEC/SEF, 1998b.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 3 Brasília: MEC/SEF, 1998c.

BRASIL, **Resolução CNE/CEB 5/2009**. Diário Oficial da União, Brasília, 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: <http://www.seduc.ro.gov.br/portal/legislacao/RESCNE005_2009.pdf>. Acesso em: 10 de dez. 2020.

BRASIL. **Portaria Nº 343, de 17 de março de 2020**. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus – Covid-19. Brasília: Diário Oficial da União, 2020. Disponível em: <<https://abmes.org.br/legislações/detalhe/3017/portaria-mec.-n>>. Acesso em: 20 de jan. 2021.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. 2006. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa4/leituras/arquivos/Leitura_4.pdf>. Acesso em: 19 de mar. 2021



FUNDAÇÃO CARLOS CHAGAS. **Pesquisa:** Educação Escolar em tempos de pandemia na visão de professoras/es da Educação Básica. 2020. Disponível em: <<https://www.fcc.org.br/fcc/>>. Acesso em: 14 nov. 2020.

GOÉS, M. C. **A formação do indivíduo nas relações sociais:** Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educ. Soc. v.21 n.71. Campinas jul. 2000.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias.** O novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papiro. 2012.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e experiências lúdicas:** uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL/FACED/ UFBA. p. 22-60, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MONSORES, Luciana Helena. A educação das crianças pequenas em tempos de pandemia e isolamento social: é possível uma educação (infantil) à distância? **Revista práticas em Educação Infantil.** Rio de Janeiro, v. 5; n. 6, 2020.

MOURAZ, Ana, NOBRE, Ana. Reflexões sobre os efeitos da pandemia na aprendizagem digital. **Dialogia**, São Paulo, n. 36, p. 367-381, set./dez. 2020. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/18722-81590-1-PB.pdf>. Acesso em: 07 de jan. 2021.

PASINI, Carlos Giovanni Delevati; CARVALHO, Élvio de; ALMEIDA, Lucy Hellen Coutinho. **A educação híbrida em tempos de pandemia:** algumas considerações. Santa Maria: Observatório socioeconômico da Covid-19; Universidade Federal de Santa Maria, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/31g659j>>. Acesso em: 14 mar. 2021.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1975.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

VYGOTSKY, L. A. **Formação Social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1995.