

## EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO REMOTO EM UMA ESCOLA DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE CAMPINA GRANDE (PB)

Edna Câmara Monteiro<sup>1</sup>  
Gilvânia Wanderley de Andrade Ribeiro<sup>2</sup>  
Sarah Suely Silva<sup>3</sup>  
Verônica Marques da Silva Barbosa<sup>4</sup>

### RESUMO

Este artigo apresenta uma pesquisa, baseada em um relato de experiência com o ensino remoto no período de pandemia, com ênfase na Educação Infantil. A pesquisa partiu dos seguintes questionamentos: A utilização de jogos e brincadeiras continuaram acontecendo na prática pedagógica durante o ensino remoto na Educação Infantil? Como estas foram inseridas no ensino remoto? Para responder a esses questionamentos tomamos como objetivo geral: analisar a utilização de jogos e brincadeiras no contexto do ensino remoto em turmas de Educação Infantil de uma escola da rede municipal de Campina Grande (PB). Trata-se de uma pesquisa descritiva, exploratória de caráter qualitativo, baseado no relato de experiência da pesquisadora. O estudo evidenciou que a turma de Educação Infantil está tendo como grande desafio continuar trabalhando com as atividades lúdicas pelas telas dos computadores, *tablets* e *smartphones* com crianças tão pequenas durante o processo de ensino remoto em meio a uma situação de pandemia e isolamento social e que nesse processo professores e familiares tornaram-se parceiros para efetivação das Inteirações Brincantes. Entretanto a participação, ainda se constitui um grande desafio para Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil, Ensino Remoto, Ludicidade, Inteirações e brincadeiras.

### INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup>Mestre em Educação Pela UFPB; Pedagoga e Psicóloga; Professora do Curso de Pedagogia da FACESA; Gestora Escolar Da Rede Municipal de Campina Grande (PB); Membro da Comissão científica do CONEDU 2019 a 2021. Email: [edna\\_9909@hotmail.com](mailto:edna_9909@hotmail.com).

<sup>2</sup> Pedagoga, com formação em Pré escola pela UEPB, Psicóloga Clínica pela UEPB, especialização pela UFPB em Educação Infantil; UNINASSAU em Psicopedagogia Clínica, Institucional e Hospitalar. Atualmente atua como professora da Sala de Recursos Multifuncionais da PMCG/PB e atende no Centro Psicológico de Desenvolvimento Humano – Humana. Email: [gil-jesusristo@hotmail.com](mailto:gil-jesusristo@hotmail.com)

<sup>3</sup> Pedagoga, com formação em Supervisão Escolar; especializações em: Supervisão e orientação educacional, Gestão e análise ambiental, educação ambiental. Atualmente atua como Supervisora educacional da PMCG/PB. Email: [Sarahwk3260@gmail.com](mailto:Sarahwk3260@gmail.com)

<sup>4</sup> Mestrando em Educação pela UFCG; Pedagoga e professora de Letras/Libras (UVA/UFPB). Especialista em Psicopedagogia; AEE e Inclusão escolar. Coordenadora de Educação Inclusiva da Rede Municipal de Campina Grande. Email: [profveronicam@gmail.com](mailto:profveronicam@gmail.com)

Em março de 2019 nos deparamos com o contexto da pandemia, que exigiu o afastamento social e em consequência o fechamento das escolas. Em virtude disso, para continuar ofertando o ensino, a solução foi recorrer ao ensino remoto, o que exigiu de toda a equipe escolar uma total reformulação de suas estratégias. Este contexto, foi ainda mais complicado com a Educação Infantil, que deve acontecer respeitando o que preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A escola precisou organizar o fazer pedagógico da escola em atendimento ao que se pedia os seguintes documentos: Portaria nº 99 de 14 de abril de 2020/SEDUC-CG; Resolução nº 01 de 13 de Julho de 2020 do Conselho Municipal de Educação de Campina Grande; Orientações para o docente da Educação Infantil no trabalho remoto durante a pandemia COVID-19 e Orientações para o trabalho com aulas/atividades remotas no Sistema Municipal de ensino de Campina Grande/SEDUC-CG, de 20 de maio de 2020; Parecer do Conselho Nacional de Educação nº 11 de 07 de julho de 2020; Recomendação 008/20 nº 003.2020.003724 do Ministério Público da Paraíba e Resolução do Conselho Estadual de Educação da Paraíba nº 120 de 17 de abril de 2020 e o nº 140 de 04 de maio de 2020. Estes documentos legais trazem as orientações para o ensino Remoto nas escolas da rede municipal durante o período de pandemia, visando atender o que determina a Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional, 9394/96 estabelece o cumprimento de 800 horas de efetivo trabalho escolar.

Nesse sentido, foi preciso planejar as atividades lúdicas dentro do contexto do ensino remoto, utilizando ferramenta para estimular que permitisse continuar estimulando o raciocínio das crianças e sua participação nas Inteirações Brincantes. Sendo assim, as brincadeiras e jogos continuaram a ser a atividade lúdica mais trabalhada pelos educadores, pois estimulam as várias inteligências, a exemplo da lógica matemática, linguística, musical, espacial, corporal-cinestésica, intrapessoal, interpessoal, naturalista e existencial, só que agora através das videoaulas, aplicativos de conversas, vídeos educativos e aplicativos de jogos.

Mesmo durante a pandemia, longe da escola física foi preciso garantir que as crianças fossem atendidas em suas necessidades de aprender, jogar e criar. Para tanto, se fez necessário continuar, mesmo nas atividades remotas, considerando as fases de desenvolvimento que elas se encontram a exemplo da fase sensório-motora, que podemos definir como a utilização dos esquemas motores e como ferramenta de exploração; a fase pré-operatória, quando a criança começa a utilizar a linguagem oral e a conceber ideias; a fase das operações concretas, etapa em que surge o conhecimento reversível baseado

mais no raciocínio do que na percepção e, por fim, a fase das operações formais, sendo essa a última a construção do desenvolvimento e inicia-se quando a criança passa a pensar de forma mais lógica e contínua.

Diante das considerações supracitadas levantamos o seguinte questionamento de pesquisa: A utilização de jogos e brincadeiras continuaram acontecendo na prática pedagógica durante o ensino remoto na Educação Infantil? Como estas foram inseridas no ensino remoto? Para responder a esses questionamentos tomamos como objetivo geral: analisar a utilização de jogos e brincadeiras no contexto do ensino remoto em turmas de Educação Infantil de uma escola da rede municipal de Campina Grande (PB). Como objetivos específicos: identificar quais tipos de jogos e brincadeiras foram mais utilizadas durante as aulas remotas; discutir a participação das crianças nas interações brincante durante o ensino remoto.

## **METODOLOGIA**

O procedimento metodológico compreendeu estudos bibliográficos, documentais e pesquisa de campo de natureza qualitativa, do tipo relato de experiência, realizada durante o período de ensino remoto, através da observação participante, no período de abril de 2020 a junho de 2021, valorizando os aspectos descritivos e as percepções para focalizar o particular como elemento de uma totalidade, procurando compreender os sujeitos envolvidos em seu contexto, adotando uma abordagem histórico-dialética, pois possibilita a apreensão da realidade em suas múltiplas determinações. Para coleta e análise dos dados, foram aplicadas as seguintes técnicas: a observação direta das interações nos grupos de WhatsApp, videoaulas e publicações no classerron das turmas de Pré I e II da escola, lócus da pesquisa. O estudo apontou para necessidade de se trabalhar melhor a família para que esta valorize as interações brincantes e a ludicidade como ferramenta pedagógica que favorece o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem significativa da criança.

## **JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ATIVIDADES SIGNIFICATIVAS**

Atualmente muito ouvimos falar da importância da utilização de jogos e brincadeiras, a ludicidade, para uma aprendizagem significativa de crianças, jovens e adultos. Mas por que utilizá-los em sala, principalmente neste contexto específico que

estamos vivenciando, que trouxe a tona a necessidade do ensino remoto? Inúmeros pesquisadores acreditam que atualmente, muitas das nossas crianças possuem problemas de relacionamento, desinteresse por estudar e indisciplina porque perderam, nestes últimos tempos, o direito de serem crianças e, por muitas vezes, voltam a serem tratadas como adultos em miniatura. Segundo as ideias de Queiroz (2011, p.84), “a perda da infância prejudica profundamente o desenvolvimento pessoal e social das crianças”. Assim, a utilização dos jogos, brincadeiras, enfim as atividades lúdicas nas atividades pedagógicas pode permitir o resgate da infância perdida, do contato com a alegria, com o prazer, com o lúdico, a imaginação, etc.

Ao participar das inteirações brincantes, que envolvem jogos, brincadeiras e vivências lúdicas, as crianças ampliam seus conhecimentos de mundo, orientando-se no espaço e no tempo, desempenhando papéis, sentindo emoções cooperando entre si e amadurecendo num ambiente em que se sentem aceitos. Dessa forma, acreditamos ser necessário resgatar a compreensão da infância e do universo lúdico infantil como forma de possibilitar às crianças a manifestação de seu lado lúdico, para impedir que percam as riquezas da infância, considerando os jogos e as brincadeiras importantes no desenvolvimento intelectual, motor e afetivo, pois essas atividades permitem que as crianças criem e respeitem regras, expressem ideias e sentimentos, desenvolvendo inúmeras habilidades. Pois, “eles têm igual ou maior valor do os procedimentos necessários, (...), predomina o aspecto lúdico e, desse modo, ensino se relaciona com transmissão, explicação e aprender significa adquirir, apreender” (MACEDO, 2013, p. 16).

Sendo instrumentos que combinam em si as ideias de limites, liberdade e invenção, sendo estes um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo e da brincadeira. Deste modo, observa-se que as atividades lúdicas possuem um caráter simbólico que dá origem às mudanças qualitativas na psique infantil, pois através destas a criança descobre pela primeira vez as relações entre os adultos, seus direitos e deveres. Sendo entendida como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento, que “consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que é livre dentro dos limites das regras” (CAILLOIS, 1990, p.28).

Com o avanço crescente do acesso as novas Tecnologias na área da Educação e Comunicação (TICs) estas passaram a estarem mais presentes no cotidiano escola. Muitas escolas foram contempladas, pelo governo federal, com laboratórios de informática, onde são disponibilizados programas com diversos jogos digitais que podem auxiliar o professor

a trabalhar de maneira lúdica com as crianças, utilizando o computador, ultimamente, grande espaço nas discussões educacionais, visando um aprimoramento do sistema de ensino. Na Educação Infantil, igualmente, essas discussões têm ganhando destaque, na medida em que se tem imposto, com os avanços tecnológicos de uma sociedade moderna, a inserção do computador na educação das crianças. Com o contexto da pandemia e a necessidade do ensino remoto esse processo se acelerou e a prática pedagógica ganhou novas configurações, ampliando a utilização das novas tecnologias em favor da continuidade do ensino e isto ocorreu, também nas turmas de educação Infantil.

As atividades lúdicas, propostas pela rede municipal de ensino de Campina Grande para a Educação Infantil, na forma das Inteirações Brincantes, podem ser consideradas como estratégia para estimular o desenvolvimento integral da criança, levando, muitas vezes contribuindo para o enfrentamento de situações conflitantes relacionadas ao seu cotidiano.

Para Fontana (1997, p.120), “a criança pequena sente constantemente necessidade de adaptar-se ao mundo social dos adultos, cujos interesses e regras ainda lhe são estranhos, e a uma infinidade de objetos, acontecimentos e relações que ela ainda não compreende”. Desta forma, compreendemos que o jogo é essencialmente assimilação, que prima sobre a acomodação. Assim, entendemos que a assimilação é como um processo cognitivo do qual o indivíduo incorpora elementos do meio externo à sua estrutura e a acomodação à modificação de um esquema onde o sujeito cria um novo esquema de encaixe ou modifica um já existente de modo que o estímulo seja incluído nele. Sendo assim, com a socialização da criança o jogo adquire regras ou adapta a imaginação simbólica às necessidades da realidade, construções espontâneas que imitam o real; o símbolo de assimilação individual dá passagem à regra coletiva ou ao símbolo representativo ou objetivo, ou a ambos.

Em seus estudos, Fontana (1997) enfatiza que as regras pressupõem a interação de pelo menos dois indivíduos e que elas funcionam para regular e integrar o grupo social. Porém, a aprendizagem está representada por um duplo processo: o de assimilação e o de acomodação. A inteligência sensório-motora aparece como desenvolvimento de uma atividade assimiladora que tende a incorporar e acomodar os objetos exteriores a seus esquemas, na medida em que se dá um equilíbrio estável entre a assimilação e a acomodação.

Segundo Piaget (1983), a criança não consegue satisfazer todas as suas necessidades afetivas e intelectuais nesse processo de adaptação ao mundo infantil, por isso se utiliza do simbólico que, como seu próprio nome nos diz, remete à ideia da simbolização, ou seja, é

pelo faz-de-conta que a criança imagina coisas irreais, abstratas e externas para a sua realidade. O jogo simbólico possibilita a criança desfrutar de uma presença ou permanência de alguma coisa. Na história da infância, nunca houve tanta preocupação com as crianças como acontece hoje em dia, constata-se, no entanto, que a criança não dispõe mais de tempo para vivenciar suas brincadeiras e fantasias, tão benéficas ao seu desenvolvimento mental e emocional. O ato de brincar através dos jogos é uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura, às necessidades da criança em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos.

Piaget (apud OLIVEIRA, 2006) afirma também que no jogo a criança se apropria daquilo que percebe da realidade e que não é determinante nas modificações das estruturas, mas é capaz de transformar a realidade. Para definir o jogo dividi-o em fases.

Na primeira fase, a reprodução de um modelo estará relacionada com os atos reflexos. A criança age conforme seus instintos essenciais, como por exemplo, o ato de sugar o seio da mãe na amamentação.

A segunda fase caracteriza-se pela continuidade das condutas adaptativas, porém neste momento elas apresentam uma diferenciação: a dualidade. Os esquemas reflexos começam a assimilar certos elementos exteriores e a ampliar-se em função de uma experiência adquirida sob a forma de reações circulares “diferenciadas”.

Na terceira fase, a criança já é capaz de manipular objetos descobrindo os barulhos que estes fazem. Começam a aparecer novas reações circulares que exercem uma ação sobre as mesmas coisas; surgem a partir da coordenação de visão e da apreensão. O jogo é compreendido e não oferece mais novidade.

A quarta fase ou fase da coordenação dos esquemas secundários prolongam – se as manifestações lúdicas, pois elas são executadas por pura assimilação, por prazer e sem esforço, tendo em vista atingir uma finalidade. Esta modalidade de esquema permite a formação de verdadeiras combinações lúdicas, passando de um esquema a outro para assegurar-se deles, e sem esforço de adaptação. Pode ocorrer de duas maneiras distintas, a imitação de movimentos já executados pelo sujeito, ou através da imitação de novos modelos sonoros e visuais.

A imitação de modelos novos não se faz de forma sistemática e precisa, mas no curso do quinto estágio e isso paralelamente com os progressos da mesma inteligência, faculdade da qual parece depender diretamente a imitação. Acontece a transição entre as

condutas rituais e o símbolo lúdico, nas quais as manifestações aparecem com uma fertilidade muito maior de combinações.

Na sexta fase, o lúdico desliga-se do ritual, sob a forma de esquemas simbólicos, graças ao progresso de sua representação. Isso se concretiza quando a inteligência experimental passa a uma combinação mental, a imitação externa à imitação interna. Há símbolos, e não apenas um jogo motor, porque há assimilação fictícia de um objeto ao esquema, o seu exercício resulta na acomodação. No curso deste estágio, ocorre a construção da inteligência sensório-motora. A coordenação dos esquemas se torna independente suficientemente da percepção imediata e da experiência empírica como para dar lugar a combinações mentais.

As ações são repetidas pelo simples prazer de repeti-las e de o conseguirem. Estas ações prolongam-se, diminuindo progressivamente, até a idade adulta e vão-se diferenciando, já não incidindo apenas sobre a ação direta, mas também sobre os pensamentos e a atividade operatória. Nos jogos de exercício intelectual, a criança não tem interesse pelo que perguntam ou pelo que afirmam; o que as diverte é fazer as perguntas ou, inclusive, imaginá-las, enquanto no jogo simbólico o interesse está centrado nas realidades simbolizadas, e o símbolo serve simplesmente para evocá-las.

Por fim, Piaget (1983) define os jogos de regras como aqueles em que o indivíduo não se limita a “fazer de conta” e não conduzem apenas à competição, mesmo sendo esta a principal característica dos jogos desenvolvidos entre as crianças em idade escolar. Neste tipo de jogo a criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, o que pode e o que não pode fazer. Ao invés de símbolo, a regra supõe relações sociais, porque a regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar de fora do jogo. Pois, a criança, por si mesma, não se impõe regras, mas o faz por analogia com as que recebem. Não existe a comprovação de regras espontâneas em uma criança, quando tem bolinhas de gude, constrói com elas símbolos ou joga de arremessá-las, adquirindo costumes.

Cada estágio do desenvolvimento descrito por Piaget tem uma sequência que depende da evolução da criança, do nascimento até o final da vida. Uma fase se interliga com a outra de forma que o final de uma se confunde com o começo de outra. A evolução começa com a fase puramente reflexiva, passando pela assimilação, pelo simbolismo até chegar à acomodação.

Desta forma, podemos afirmar que é brincando que a criança conhece a si e ao mundo: quando mexe com as mãos e os pés; segura a chupeta ou um brinquedo, seja

levando-os à boca, sacudindo ou atirando-os longe, vai descobrindo suas próprias possibilidades e conhecendo os elementos do mundo exterior através da comparação de suas características, tais como: macio; duro; leve; pesado; grande; pequeno; áspero; liso. Enquanto brinca, - por exemplo, de: correr atrás de uma bola; empinar uma pipa; rolar pelo chão; pular corda - ela aprende e está explorando o espaço à sua volta, vivenciando a passagem do tempo.

Durante o processo educativo, a atuação docente deve visar uma aprendizagem significativa, capaz de provocar mudanças de comportamento e ampliar o potencial do aprendiz. Levando em consideração que toda criança irá se desenvolver ao longo da vida, alguns resultados de uma evolução são extremamente complexos e estes combinaram, pelo menos, três percursos: a evolução biológica; a evolução histórico-cultural e o desenvolvimento individual de uma personalidade específica.

O ensino baseado na utilização da ludicidade, expressa nas Interações e Brincadeiras, contribui com um momento de descoberta, de criação e de experimentação. A criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A rede municipal de Campina Grande trabalha, com as turmas de Educação Infantil, com as Interações Brincantes, como uma maneira de valorizar as dimensões lúdicas das práticas no cotidiano da criança nas escolas e creches. Na escola, lócus da pesquisa, as professoras já trabalhavam com estas Interações Brincantes, adaptando a realidade da escola. Quando iniciamos o ensino remoto, estas precisaram ser adaptadas a nova realidade. Surgiu a necessidade de envolver as famílias para que estas, recebendo as orientações online, continuassem com o trabalho desenvolvido, tendo como foco a ludicidade, utilizando as estratégias virtuais disponíveis.

O ensino de forma remota foi iniciado na escola, inicialmente, com a criação de grupos de WhatsApp para todas as turmas, com postagens de atividades diárias, retorno e acompanhamento dos professores. Também foi criado um grupo de Whats para os professores da escola, com a finalidade de socializar informações, socializar estratégias pedagógicas e tirar dúvidas sobre o fazer pedagógico na escola. Em seguida, com a chegada do e-mail institucional da SEDUC para cada aluno e professor, foi criada para cada turma uma Google



Classroom. Então com a colaboração e envolvimento dos professores que possuem mais facilidade com as tecnologias para ajudar aos demais e isto foi feito através de gravações de tutoriais diversos. Os professores, também, foram orientados a utilizar vídeos de domínio público da plataforma do YouTuber para dinamizar as aulas no ensino remoto. Em relação a gestão escolar, foi adotado um regime de trabalho remoto, optando por um atendimento via grupos de WhatsApp, E-mail, chamadas telefônicas e reuniões virtuais via Google Meet.

Com a utilização das classrooms e grupos de WhatsApp, surgiu a necessidade de gravar videoaulas e utilizar outras estratégias condizentes com o ensino remoto. Os professores passaram a utilizar aplicativos diversos para as videoaulas como: oCam; Screen Recorder; Video Maker; Com-campac vídeo; Movavi, entre outros. Todas as ações passaram a ser publicadas nas redes sociais da escola, como forma de envolver pais e os alunos com aulas bem ilustrativas, interessantes e lúdicas.

Posteriormente os professores iniciarão as aulas em tempo real através do Meet da classroom, gravando as aulas para possibilitar que aquela família que no momento da aula não possa participar, pois os celulares ou computadores, geralmente são dos pais, que trabalham e que nem sempre podem participar em tempo real da aula via Meet. As interações Brincantes levam para as famílias propostas lúdicas de atividades valorizando as experiências infantis numa perspectiva compartilhada e fundamentada nos interesses infantis.

O acompanhamento da participação dos alunos é realizado mensalmente e registrados em planilhas que fornecem indicativos e alimentam a busca ativa. Neste contexto remoto a escola deparou-se com dificuldades como: a dificuldade de conectividade por algumas famílias, a falta de equipamentos como computador, celular ou tablete para que os alunos participem ativamente do ensino remoto. Os professores, também precisaram adquirir ou adaptar equipamentos para as aulas online, despertando os professores e a equipe escolar da necessidade de implementar práticas inovadoras no cotidiano escolar.

Observamos nos grupos WhatsApp que as crianças que participam das atividades e vivências lúdicas ficam empolgadas ao falar sobre os desenhos, pinturas, construção de brinquedos, reconto de histórias, e tantas outras atividades. Ao narrar as suas brincadeiras, demonstram o envolvimento e o fascínio com as suas experiências brincantes, fazendo com que essa fantasia passe a habitar a sua realidade toda vez que elas desejam, constituindo, junto a suas famílias, diferentes brincadeiras. No entanto, a participação ainda não atinge todos os alunos das turmas de Educação Infantil, apesar do esforço de toda a equipe escolar para manter essa participação ativa.

A escola, vem buscando, desde o início das atividades remotas, orientar os familiares e responsáveis com roteiros práticos e estruturados para que os mesmos possam estar acompanhados nos afazeres das atividades em casa feitas pelas crianças. Tentando conscientizar que são, neste momento, os principais mediadores nas rotinas diárias das tarefas escolares e terão a oportunidade de participar de forma ativa na Educação da criança. Nesse sentido, buscamos mostrar que a escola, os educadores, as famílias e os demais responsáveis deverão estar unidos pela jornada educacional dos alunos.

Nesse sentido, as professoras da escola, lócus da pesquisa, têm buscado utilizar aplicativos e outros recursos digitais que permitem gravar vídeos curtos, ilustrados, atrativos para as crianças; propor atividades possíveis de serem realizadas com materiais simples, que a família possa ter acesso; vídeos curtos que trabalham com a psicomotricidade, coordenação motora fina, coordenação global, músicas, movimentos corporais, etc; pequenas experiências científicas, que podem ser realizadas em casa com a ajuda de um adulto; leituras diversas para as crianças e sugestões de leituras para que os pais realizem para as crianças; atividades que estimulem a interação das crianças com suas famílias e ao mesmo tempo que desenvolvam competências necessárias para esta etapa de ensino.

Por fim, é realizado um trabalho para estimular as crianças a participarem da gravação de áudios, vídeos, fotos em que estas mostram a realização das vivências e atividades realizadas em sua casa, pois estas são postadas no grupo da turma, ou no Google sala de aula para que as professoras possam acompanhar o desenvolvimento destas crianças.

Nesse sentido, Kishimoto (2010), ressalta que são numerosas e variadas as experiências expressivas, corporais e sensoriais proporcionadas às crianças pelo brincar. Não se podem planejar práticas pedagógicas sem conhecer a criança. Cada uma é diferente, tem preferências conforme sua singularidade. Em qualquer agrupamento Infantil, as crianças avançam em ritmos diferentes. Para a autora, as práticas pedagógicas devem possibilitar a expressão lúdica durante as narrativas, a apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, para que a criança possa aproveitar a cultura popular de que já dispõe e adquirir novas experiências pelo contato com diferentes linguagens.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho nos mostrou, que no contexto do ensino remoto, a Educação Infantil está tendo como grande continuar trabalhando com as atividades lúdicas pelas telas dos

computadores, *tablets* e *smartphones* com crianças tão pequenas durante o processo de ensino remoto em meio a uma situação de pandemia e isolamento social causadas pela Covid-19. Evidenciamos a importância do envolvimento da família ou dos responsáveis pelas crianças, pois estas são primordiais para que as atividades lúdicas sejam aplicadas em suas residências, já que são estes familiares que vão dividir com os educadores a responsabilidade para proporcionar atividades como jogos e brincadeiras fora da escola para estas crianças. Isso porque a atividade lúdica na Educação Infantil não pode parar. No ensino presencial, as atividades seguiam uma rotina aplicada pelos professores; entretanto, no ensino remoto não pode ser diferente, as rotinas devem permanecer. Diante disso, as atividades e os encontros podem estar acontecendo de forma remota, na qual os familiares e responsáveis irão assumir o papel de protagonistas nas práticas pedagógicas, com base no apoio dos professores.

Em suma, ao longo deste período de pandemia, devem ocorrer algumas adaptações nas práticas metodológicas, para que possam ser aplicadas pelos familiares e responsáveis, sendo acompanhadas de maneira remota pelos professores e professoras das turmas da Educação Infantil, visando sempre ter em mente que as atividades sugeridas pelos educadores estejam contextualizadas às realidades das crianças.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDBEN. Lei nº 9.394/96. Brasília, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em julho de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em julho de 2021.

CAMPINA GRANDE. **Portaria Nº 153 /2020, DE 10 DE JULHO DE 2020**. Orienta e estabelece instruções sobre a flexibilização do funcionamento administrativo em caráter presencial na Secretaria Municipal de Educação (Seduc) e nas unidades escolares, a partir de 13 de julho de 2020. Disponível em: <https://campinagrande.pb.gov.br/educacao-em-novo-decreto-bruno-estabelece-regras-para-os-ensinos-publico-e-privado-em-campina-grande/>. Acesso em junho de 2021.

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CAMPINA GRANDE-PB – CME. **Resolução nº 01 de 13 de julho de 2020** estabelece diretrizes para o regime de ensino remoto e reorganização do calendário escolar 2020/2021 das atividades curriculares do sistema municipal de ensino de Campina Grande/PB, em caráter de excepcionalidade e temporalidade, enquanto permanecerem as medidas de prevenção ao Covid-19. Disponível em:

<https://campinagrande.pb.gov.br/wp-content/uploads/2020/10/SEMANARIO-OFICIAL-No-2.695-28-DE-SETEMBRO-A-02-DE-OUTUBRO-DE-2020.pdf>. Acesso em julho de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Parecer nº 5 de 2020**. Reorganização do Calendário Escolar e da possibilidade de cômputo de atividades não presenciais para fins de cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.%20php?option=com\\_docman&view=download&alias=1%2045011-pcp005-20&category\\_%20slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.%20php?option=com_docman&view=download&alias=1%2045011-pcp005-20&category_%20slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192). Acesso em julho de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. **Portaria nº 572, de 1º de julho de 2020**. Institui o Protocolo de Biossegurança para Retorno das Atividades nas Instituições Federais de Ensino e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, n. 125, p. 30, 2 jul. 2020. Disponível em: [http://aplicacoes.mds.gov.br/snas/regulacao/atos\\_normativos.php](http://aplicacoes.mds.gov.br/snas/regulacao/atos_normativos.php). Acesso em: 20 julho . 2021.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPINA GRANDE. **Portaria nº 99 de 14 de abril de 2020/SEDUC-CG**. Disponível em: <https://auniao.pb.gov.br/servicos/arquivo-digital/doi/janeiro/abril/diario-oficial-18-04-2020>. Acesso em julho de 2021.

FONTANA, Roseli e CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual. 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS. *Anais...* Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em julho de 2021.

MACEDO, Lino. O jogo como elo entre o culto e a cultura. In: **Revista Nova Escola, edição especial Novos Pensadores**. Editora Abril, n.39, p. 16-19, 2004.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. Coleção Docência em Formação. São Paulo: Cortez, 2006.

PIAGET, Jean. **Os Pensadores - Vida e Obra - A epistemologia Genética -Sabedoria e ilusões da Filosofia - Problemas de psicologia Genética**. Editora Record, 1983.

QUEIRÓZ, Tânia D. **Manual pedagógico: do educador da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental**. São Paulo: Rideel, 2011.