



ONLINE OU OFFLINE? O USO DA FERRAMENTA CRAFT NAS AULAS REMOTAS.

Ednildon Ramalho Fideles Júnior ¹

RESUMO

No mundo, 91% dos estudantes, da educação infantil ao ensino superior, foram afetados pela pandemia do novo coronavírus, de acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). No Brasil, mais de 52 milhões de estudantes vivenciaram a abrupta suspensão das aulas em escolas e instituições superiores. Como medida emergencial, o Ministério da Educação autorizou em 30 de maio de 2020, que atividades remotas passassem a valer como carga horária. Pensando nas lacunas de Português e Matemática apresentadas pelos estudantes, bem como o déficit no desenvolvimento das habilidades/competências na matemática, leitura e escrita; surgiu a necessidade de manter o ritmo da aprendizagem nas aulas remotas. De tal modo como nas aulas presenciais, onde sempre trabalhei a ludicidade, evidenciando sempre o meu papel como mediador, tornando as aulas mais ativas e participativas, tendo como aliados o uso de jogos e a construção dos mesmos: brinquedo e brincadeira. Este artigo intenta analisar o impacto da ferramenta craft nas aulas remotas, desenvolvendo no estudante a importância da rotina de estudos. Utilizar metodologicamente esta ferramenta no período de aulas, possibilitou um norte para a aprendizagem. A palavra se origina do inglês “craft” que na tradução literal significa ofício, arte, profissão, artesanato. No contexto escolar é construir objetos manualmente. Neste contexto, o jogo e o construir (craft) o jogo, resultaram em vivências díspares e bastante exitosas no espaço pedagógico. Utilizando como pano de fundo um conteúdo, um conceito, uma ideia, os discentes puderam vivenciar na prática e de forma remota, os descritores propostos na metodologia, focado sempre nos eixos estruturantes: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. Buscando sempre uma postura de análise, auxiliando e identificando as reais necessidades dos estudantes, obtivemos assim, um trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, impactando significativamente no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Aula Remota, Educação Infantil, BNCC, Ferramenta Craft, Pandemia.

1. INTRODUÇÃO

A escola onde foi desenvolvido o trabalho, atende os moradores dos bairros de João Agripino e do São José. Este último é anexo ao bairro de Manaíra e são separados apenas por um rio, têm histórias parecidas, mas com rumos diferentes no estado da Paraíba. Um à margem, outra, a partir da margem. São José e Manaíra: vizinhos no espaço que ocupam na divisa da Zona Norte com a Zona Leste de João Pessoa; distantes no desenvolvimento social. Enquanto

¹ Graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú– CE. Mestre em Ciências de la Educación pela UMA - Universidad Metropolitana de Asunción. Pós-Graduado em Psicopedagogia Institucional e Clínica pelo CINTEP - Centro Integrado de Tecnologia e Pesquisa. Pós-Graduado em Educação Especial pelo UNIPÊ - Centro Universitário de João Pessoa. Escola Estadual Cria Capitulina Sátyro, ednildon.junior@professor.pb.gov.br



a população de Manaíra tem a 3ª maior renda média mensal por domicílio entre os 68 bairros de João Pessoa - com pouco mais de R\$ 3.940,00 - o São José amarga a última posição com cerca de R\$ 469,00 segundo dados do IBGE de 2019.

É importante ressaltarmos que o Bairro São José foi ocupado com mais intensidade após a relocação de moradores de uma vila de pescadores durante o processo de urbanização da orla da capital paraibana, iniciada na década de 1970. Neste Bairro, apenas uma rua conta com asfalto, a rua por onde passa a única linha de ônibus que atende a comunidade. Não tem Unidade Básica de Saúde (UBS). Para que os moradores possam utilizar das UBS, é preciso ir à Manaíra (tido como bairro nobre) que fica mais distante do seu local de moradia.

Partindo da nossa sondagem e avaliação contínua do início do ano letivo, 2020 reforçou os mesmos gargalos detectados em 2019 quando chegamos à escola: déficit no desenvolvimento das habilidades e competências na matemática, raciocínio lógico, leitura e escrita, principalmente recorrentes nos novos estudantes ingressados. Dificuldades estas, vivenciados também em 2021 e 2022 na “quase pós pandemia”. Pensando nesses pontos alarmantes, a efetivação do nosso PIP -Projeto de Intervenção Pedagógica, não poderia ter sido diferente no período pandêmico, continuar avançando com esses estudantes nas áreas com mais fragilidades. Sabemos que o mundo atual, cada vez mais demanda o domínio das habilidades e competências na leitura, escrita e matemática, fatores primordiais para um desenvolvimento social e é na base, nas series iniciais que devem ser estimuladas incessantemente.

Pensando nas lacunas de Português e Matemática apresentadas pelos estudantes, bem como o déficit no desenvolvimento das habilidades/competências na matemática, raciocínio lógico, leitura e escrita exigidos pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular, surgiu a necessidade de manter o ritmo da aprendizagem nas aulas remotas e posteriormente no ensino híbrido, assim como nas aulas presenciais, onde sempre trabalhei a ludicidade e a Educação Emocional, objetivando sempre evidenciar o meu papel como mediador, capaz de tornar as aulas mais ativas e mais alegres no dia a dia, tendo como aliados o uso de jogos e a construção dos mesmos /brinquedo /brincadeira. Buscando sempre uma postura de análise, reflexão, auxiliando e identificando as necessidades dos estudantes, resultando num trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, suas emoções e descobertas naquele momento novo para todos nós: professores e estudantes. Assim, no ensino infantil, de acordo com Antunes (2004, p. 42):

“O pensamento criativo, a sociabilidade a arte de fazer, manter e administrar amizades, a consciência essencial do ser e das coisas, as bases do pensamento lógico, a abertura infinita da inteligência, a plenitude das capacidades cognitivas, emocionais



e motoras, o sentido da independência, o verdadeiro espírito de iniciativa, a sensibilidade para identificar, analisar e resolver problemas, a criação da hipótese, a segurança na expressão de sentimentos e opiniões, o controle do corpo e a imagem positiva de si mesmo que fundamenta a autoestima, se constroem nos primeiros anos de vida [...]”.

No tocante a Haddad (2004), a brincadeira na educação infantil favorece a autoestima da criança, pois a auxilia a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa e contribui para a interiorização de determinados modelos de adultos, facilitando a sua adaptação social. A autoestima vai garantir a sua confiança no mundo, sendo determinada pelas atitudes que se tem para com a criança, como afeto, respeito. Constrói-se a consciência de si mesmo, como indivíduo independente dos outros.

Este trabalho pretendeu analisar o impacto da ferramenta craft nas aulas remotas, desenvolvendo no estudante a importância da rotina de estudos. Com o uso da ludicidade, percebi o quão seria importante coligar a ela a ferramenta **Craft** no período de aulas remotas. A palavra se origina do inglês “craft” que na tradução literal significa ofício, arte, profissão, artesanato e no contexto escolar é construir objetos manualmente. Sendo uma escola no modelo CRIA² - que tem em um de seus pilares a inserção da Língua Inglesa desde o 1º ano das séries iniciais e partindo dessa premissa, o inglês não só foi estimulado como de costume na rotina das aulas, mas também a fermenta, o “método” craft adaptado para utilização com os estudantes. Freire (2002), afirma que Celestin Freinet, foi um pedagogo que teve êxito na sua tarefa de ensinar e uma das razões de seu êxito foi ter compreendido que não é necessário separar o jogo do trabalho da escola.

Neste contexto, o Jogo e o Construir (craft) o Jogo, foram vivências diferentes e bastante exitosas no espaço pedagógico, utilizando como pano de fundo um conteúdo, um conceito, uma ideia. Objetivamos com essa intervenção, desenvolver no estudante a importância da rotina de estudos, utilizando como aporte pedagógico a ludicidade e a ferramenta craft nas aulas remotas.

Os estudantes do 4º ano puderam vivenciar na prática e de forma remota, os descritores propostos, focando sempre nos eixos estruturantes (conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se), além dos Eixos fomentados pela Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia do Estado da Paraíba, reforçando sempre as práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica propostas pela BNCC - Base Nacional Comum Curricular. Nesse contexto, surgiu a ideia de incluir essas práticas de “construir” objetos que de

² Escola Estadual de Ensino Fundamental Capitulina Sátyro, no bairro João Agripino e a Escola Estadual de Ensino Fundamental Capistrano de Abreu, no bairro Costa e Silva, ambas em João Pessoa, estão funcionando em 2019 como projeto piloto do Programa de Educação Integral para o Ensino Fundamental. As escolas passaram a ser chamadas de Centro de Referência em Inovação da Aprendizagem (CRIA).



certa forma, materializassem os objetivos propostos dos conteúdos, pensando a partir da condição social atual desses estudantes, no tocante principalmente as dificuldades na compreensão e assimilação dos conteúdos agora como grande desafio no modelo remoto. Minha principal inquietação não só como Psicopedagogo, mas como professor era de que as lacunas permanecessem ou se agravassem quase que irreversivelmente. Ainda justificando, gostaria de enaltecer a proeminência social desse trabalho, pois também impactou de forma positiva e fecunda a vida dos estudantes: na rotina de estudos, através de mudanças em seu cotidiano, bem como o de sua família que também foi incluída nas atividades.

2. METODOLOGIA

A ferramenta Craft foi trabalhada em todos os bimestres, mas me deterei as ações realizadas no 3º bimestre, sempre em consonância com a Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia do Estado da Paraíba, bem como a Coordenação das Escolas Crias, conectadas aos componentes curriculares obrigatórios do Ensino Fundamental, utilizando impreterivelmente como base os PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais), LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Concretizou-se no período de 17 de agosto a 26 de outubro de 2019 e o público alvo foram 39 estudantes do 4º ano, regulamente matriculados na nossa Instituição de Ensino. Foi solicitado a autorização dos pais e/ou responsáveis por escrito para a utilização das imagens, que foram tratadas e editadas virtualmente para garantir o anonimato dos estudantes, bem como utilizado apenas as iniciais dos nomes.

2.1 - Estrutura e Roteiro:

MESES	AÇÕES PEDAGÓGICAS / INSTRUMENTOS UTILIZADOS
MARÇO	Avaliação Inicial Diagnóstica – Aplicação de questionário com questões abertas e fechadas.
AGOSTO	<ul style="list-style-type: none"> • Temática: Sociedade • Craft: Confecção de um jogo de argolas; Roleta dos Desafios. • Conteúdos: Seres vivos (Plantas)/ Reprodução e estrutura das plantas; Covid 19 e a importância de lavar as mãos na prevenção de doença; Adição e Subtração; Pedestres e Condutores; Segurança no Trânsito; Meios de Transportes, Produção textual; Número Natural Par e Impar; Operações com os números naturais; História contada, Unidades, dezenas e centenas.
SETEMBRO	<ul style="list-style-type: none"> • Temática: Meio Ambiente • Craft: Construção de um experimento de germinação;

	<p>Construção de quadro com o rosto das emoções para fixar na porta da geladeira.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conteúdos: Água, Solo e o Ser Humano; Propriedades Físicas; Formações do Solo; Eu, Vida e evolução.; Corpo humano; Respeito à diversidade.; Sustentabilidade e Reciclagem; Avaliação Ideia (Simulado de Português, Matemática e Ciências); Microrganismos; Sociedade e Família; Comemoração do Dias das crianças com brincadeira e vídeo interativo.
OUTUBRO	<ul style="list-style-type: none"> • Temática: Arte e Tecnologia. • Craft: Construção de um palhaço geométrico porta treco; Composição de desenho e colagem com figuras Geométricas. Conteúdos: Projeto Mestre Sivuca; Vida e obra do Mestre Sivuca; Variedade linguística brasileira na oralidade, leitura e escrita. Gênero Textual música – Tico Tico no Fubá; Instrumentos musicais; Formas Geométricas, Dimensões; Figuras Geométricas em Inglês; Interpretação Textual; Sólidos Geométricos, <p>Culminância: “Passa ou Repassa capitolina”. (abordando todos os assuntos trabalhados durante as aulas remotas.) Sorteio de brindes, contação de histórias e brincadeiras em comemoração ao mês da criança.</p>

Tabela 1 – Quadro ilustrativo do Roteiro.

Fonte: construção do pesquisador.

2.2 – Habilidades / Descritores / Ação Interdisciplinar

A Tabela 2 – Habilidades; Descritores e Ação abaixo, enfatiza **Português e Matemática**, entretanto conforme meu plano estratégico, várias habilidades no campo do Letramento Científico, bem como a Arte, foram vivenciadas, desde o material reciclável utilizado pelos estudantes como a produção artesanal (craft) desenvolvidas por eles.

HABILIDADES PORTUGUÊS	DESCRITORES PORTUGUÊS	AÇÃO INTERDISCIPLINAR
EF35LP12 - Recorrer ao dicionário para esclarecer dúvida sobre a escrita de palavras, especialmente no caso de palavras com relações irregulares fonema-grafema.	D03 – Reconhecer diferentes formas de grafar uma mesma letra ou palavra.	Língua Inglesa, propondo também a pesquisa da tradução da palavra.
EF15LP14 - Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias) e EF35LP03 - Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.	D26 – Escrever palavras a partir de imagens; D12 – Ler frases.; D01 – Identificar letras entre desenhos, números e outros símbolos gráficos.	Geografia e Arte. Reflexão com tirinhas, cartazes, mapas, imagens dos livros, textos e arquivos em JPG disponibilizadas no grupo.

EF35LP11 - Ouvir gravações, canções, textos falados em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos.	D17 – Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros e D19 – Inferir o sentido da palavra ou expressão a partir do contexto.	História, Arte e Geografia. Atividades propostas em cima do Projeto Mestre Sivuca, conhecendo sua vida, nacionalidade, projeção mundial, locais no Brasil de sua residência e também no exterior. Criação por mim do personagem Januário, que fala com a linguagem específica.
HABILIDADES MATEMÁTICA	DESCRITORES MATEMÁTICA	AÇÃO INTERDISCIPLINAR
EF04MA03 - Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.	D24 – Executar adição ou subtração com números naturais.	Arte e Língua inglesa. Construção do Jogo Addition Game (jogo da adição).
EF04MA04 - Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.	D27 – Utilizar números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou da subtração, na resolução de problemas.	Geografia, Língua Portuguesa e Língua Inglesa. Atividades referente a semana no trânsito. Localização de ruas, avenidas, cruzamentos, cores em inglês do semáforo, leitura de placas. Resolução de situações problemas envolvendo o contexto do trânsito.
EF04MA01 - Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem de dezenas de milhar.	D20 – Comparar ou ordenar quantidades pela contagem.	Arte e Língua inglesa. Construção do jogo das argolas. Nome das frutas em inglês e quantitativo de dezenas. Construção do Jogo dos Palitos.
EF04MA17 - Reconhecimento e análise de figuras não planas, suas características e representações (prismas e pirâmides; representações, planificações e características.	D02 -Identificar representações bidimensionais.	Arte e Língua inglesa. Construção do palhaço Geométrico porta treco. Nome das formas geométricas em inglês. Composição de desenho e colagem com figuras Geométricas.

Tabela 2 – Quadro ilustrativo das Habilidades, descritores e ação realizada.

Fonte: construção do pesquisador.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O conhecimento lógico-matemático segundo Piaget (1978) “é uma construção que resulta da ação mental da criança sobre o mundo, construído a partir de relações que a criança elabora na sua atividade de pensar o mundo, e também das ações sobre os objetos”. Portanto, ela não pode ser ensinada por repetição ou verbalização, pois a mente não é uma tábula rasa. O professor, que trabalha numa didática interativa, observa gradativamente a participação e produtividade do aluno, contudo, é preciso deixar bem claro que a prova é somente uma formalidade do sistema escolar e não ser simplesmente usada como avaliação. (LUCKESI, 1995).



Desse modo, entendemos que o processo a percorrer da aprendizagem e a avaliação, não se dá nem se dará num vazio conceitual, mas sim dimensionada por um modelo teórico de mundo e de educação, traduzido em prática pedagógica ativa. Aprender Matemática é para as crianças o mesmo que aprender uma nova linguagem. Para Lorensatti (2009, p.91):

(...) está compreendido na linguagem matemática um processo de “tradução” da linguagem natural para uma linguagem formalizada, específica dessa disciplina. Essa tradução é o que permite converter os conceitos matemáticos em objetos mais facilmente manipuláveis e calculáveis.

A partir destas reflexões dos autores, fez-se necessário estabelecer uma ponte entre as disciplinas de Matemática e Língua Portuguesa - ou de ampliá-las - de forma que a criança tivesse subsídios para avançar na aquisição da linguagem matemática e na resolução de problemas no seu cotidiano, sem as cobranças sistemáticas e numéricas como conceito de aprendizagem. Nesta perspectiva, o processo transcorreu de forma interativa e natural, onde o caminho avaliativo foi através de diagnóstico findado após cada mês – conforme a Tabela e Estrutura do Roteiro (explicitado na metodologia) e incessantemente contínuo, para que enquanto professor, eu pudesse compreender o processo da aprendizagem e reestruturar minha abordagem caso necessário. Avaliando sucessivamente os seguintes aspectos: participação, interesse, desempenho, engajamento e colaboração. As ferramentas utilizadas foram simuladinhos online, interação no grupo do Whatsapp, postagem dos vídeos e fotos dos cadernos e atividades Crafts.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como já mencionado, utilizamos como pano de fundo a ferramenta craft, proporcionando a criança desenvolver conceitos e competências, da mesma maneira que garante a estas o domínio de habilidades, vivenciando o conteúdo teórico e construindo seu saber através das atividades de craft. Nesta perspectiva, também foi estimulado a parceria dos pais, trazendo-os para as gravações dos vídeos, brincando e interagindo em família, em um momento onde a maioria da população estava em isolamento social e as relações interpessoais conflituosas em muitos casos. O diagnóstico inicial realizado no início do ano letivo, constatou algumas dificuldades em relação à leitura, escrita, interpretação textual e ao raciocínio lógico como já pontuamos. A AID - Avaliação Inicial Diagnóstica se deu em um universo de 25 estudantes matriculados no primeiro momento, revelando os seguintes pontos:

4.1 - Avaliação Inicial Diagnóstica

PORTUGUÊS		MATÉMATICA	
QUESTÕES	ACERTOS	QUESTÕES	ACERTOS
01 – Noções de tempo.	06	06 – Compreensão do Sistema Monetário.	06
02 – Interpretação Textual.	06	07 – Resolução de Problemas.	08
03 – Localização de informação no texto.	09	08 – Reconhecer horas no modo analógico.	05
04 – Leitura e Comparações de tabelas.	11	09 – Leitura e Interpretação de gráficos.	06
05 - Nível de Escrita	Pré-Silábico: 4 Silábico: 3 S. Alfabético: 8	10 – Raciocínio lógico.	06
06 – Comunicação Verbal	Mediana	11 – Operações com Adição e Subtração.	07

Tabela 3 – AID - Avaliação Inicial Diagnóstica realizada antes do uso da ferramenta craft.

Fonte: construção do pesquisador.

As imagens abaixo, são gráficos da ferramenta Google Forms – questionário o qual os estudantes foram submetidos ao processo final, mostrando o percentual de acertos e erros.

4.2 Gráfico 1 - Matemática

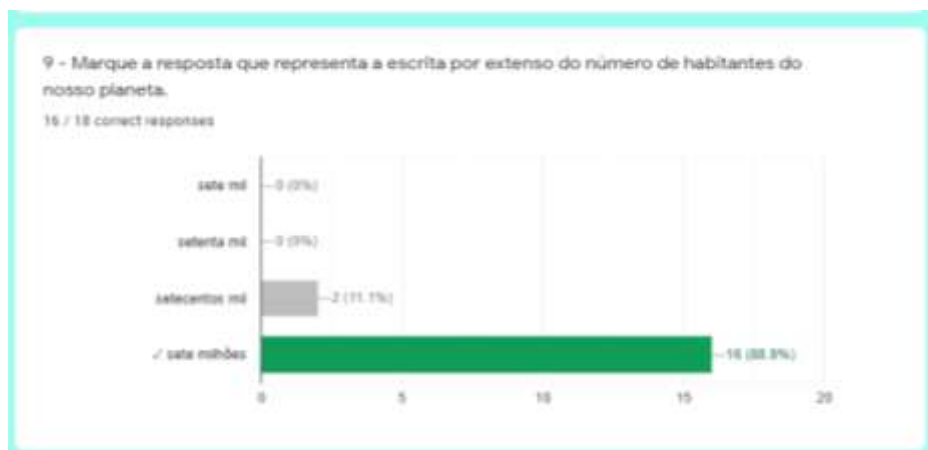


Figura 1 - Simulado realizado com os alunos(as) por questionário do Google, setembro de 2020.

Fonte: print captado pelo pesquisador no resumo de dados do Questionário do Google Forms.

4.3 Gráfico 2 – Matemática



Figura 2 - Simulado realizado com os alunos(as) por questionário do Google, setembro de 2020.

Fonte: print captado pelo pesquisador no resumo de dados do Questionário do Google Forms.

4.4 Gráfico 3 – Matemática



Figura 3 - Simulado realizado com os alunos(as) por questionário do Google, setembro de 2020.
Fonte: print captado pelo pesquisador no resumo de dados do Questionário do Google Forms.

4.5 Gráfico 4 – Português

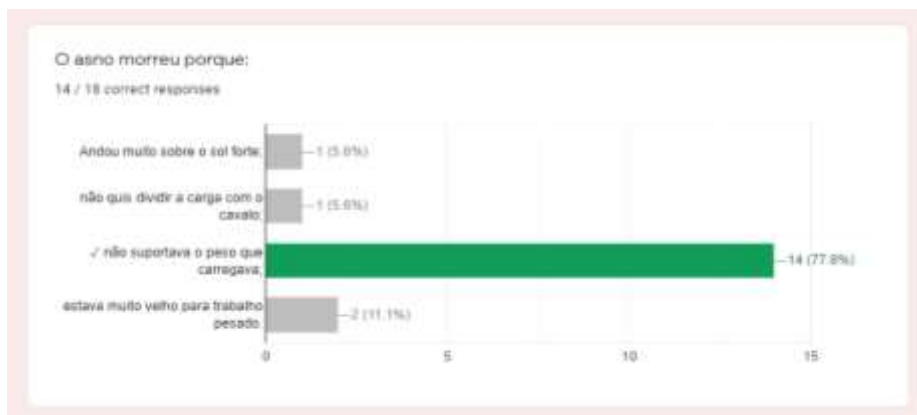


Figura 4 - Simulado realizado com os alunos(as) por questionário do Google, setembro de 2020.
Fonte: print captado pelo pesquisador no resumo de dados do Questionário do Google Forms.

4.6 Gráfico 5 - Português

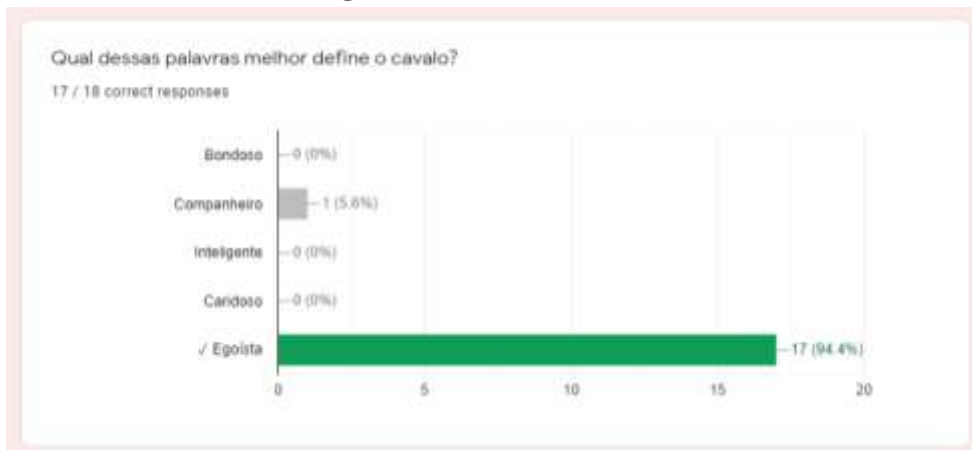


Figura 5 - Simulado realizado com os alunos(as) por questionário do Google, setembro de 2020.
Fonte: print captado pelo pesquisador no resumo de dados do Questionário do Google Forms.

4.7 Gráfico 6- Português

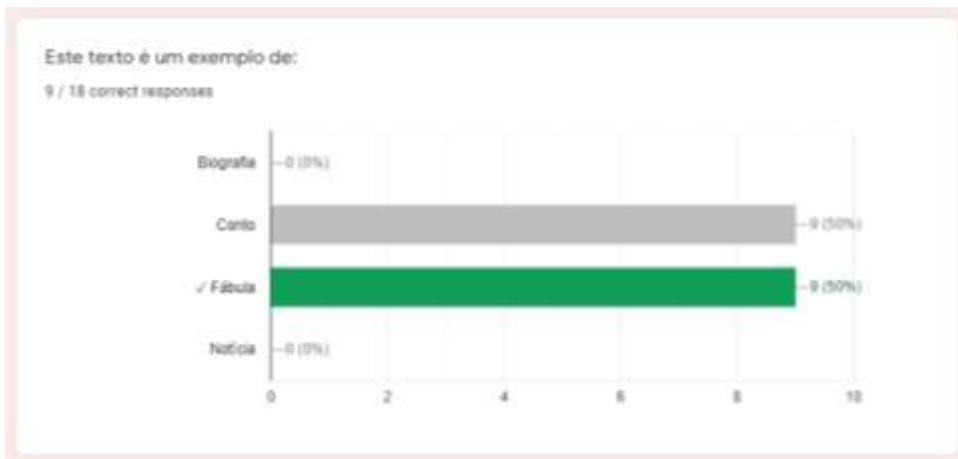


Figura 6 - Simulado realizado com os alunos(as) por questionário do Google, setembro de 2020.
Fonte: print captado pelo pesquisador no resumo de dados do Questionário do Google Forms.

Os dados revelam tanto na questão de resolução matemática como interpretativa e escrita, o avanço significativo em um momento extremamente delicado: a pandemia e o uso de uma “tecnologia pedagógica”, do aprender através de uma tela. Precisamos levar em conta, que o estudante teve que lidar com essa ferramenta tecnológica, sendo também uma barreira vencida para muitos professores que acabaram se reinventando e aprendendo simultaneamente.

Os resultados ratificam o trabalho lúdico, o uso da ferramenta craft para vivenciar os conceitos propostos pelos conteúdos ministrados. E o maior resultado gratificante é que não houve a evasão no período remoto, pois os estudantes foram aumentando gradativamente a participação neste espaço novo, desafiador e chamado: aulas remotas. Os resultados vão além dos gráficos/imagens, pois a avaliação também foi feita através das atividades rotineiras envolvendo os descritores avaliativos de Matemática e Língua Portuguesa, postadas no grupo do WhatsApp da turma. A seguir algumas fotos.



Figura 8 - Aluno W.A - Craft - (Jogo Roleta dos Desafios).
Fonte: arquivo do professor.



Figura 9 - Vídeo trabalhando Matemática e a Língua Inglesa. Craft construção do Addition game. Disponibilizado no canal do professor.
Fonte: arquivo do professor / Cana no youtube Júnior Fydelles



Figura 10 - Craft do Aluno C. E. Utilizando materiais recicláveis. Jogo das argolas.
Fonte: arquivo do Professor.



Figura 12 - Produção textual da aluna T. P., sobre suas emoções.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 11 - Vídeo trabalhando as emoções. Tudo bem com você? Craft construção de um quadro com o rostinho das emoções para afixar na geladeira e se expressar diariamente.
Fonte: arquivo do Professor / Cana no youtube Júnior Fydelles



Figura 13- Vídeo direcionado aos pais, convidando a família para nos ajudar no processo remoto..
Fonte: arquivo do professor. / Cana no youtube Júnior Fydelles



Figura 14 - Craft. Construção de um experimento de germinação.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 15 - Craft. Construção do Jogo dos Palitos: Adição e Subtração.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 16 - Vídeo trabalhando a temática reciclagem. Craft de construção de tampa de vedação para alimentos não perecíveis.
Fonte: arquivo do professor / Canal no youtube Júnior Fydelles



Figura 17 - Vídeo contação de História. Personagem Januário criado por mim, falando sobre as riquezas da Paraíba.
Fonte: arquivo do professor / Cana no youtube Júnior Fydelles



Figura 18 - Aluna E.A - Produção textual sobre reciclagem doméstica.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 19 - Atividade Pictográfica da aluna M.S. Homenagem ao paraibano Mestre Sivuca.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 20 - Atividade Pictográfica da aluna M.V. Homenagem ao Mestre Sivuca.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 21 - Momento de lembrar sobre a higiene e a COVID.
Fonte: arquivo do professor.

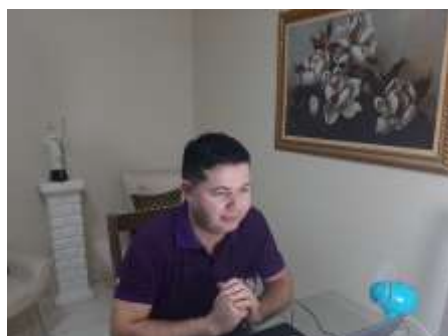


Figura 22 - Participação online na atividade Passa ou Repassa. Perguntas sobre o conteúdo estudado no bimestre.
Fonte: arquivo do professor.



Figura 23 - Alguns alunos(as) não conseguiram acessar o link da ferramenta meet, mas participaram dentro do grupo do Whatsapp.
Fonte: arquivo do professor.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Bem sabemos que a escola é a responsável por preparar cada indivíduo como cidadão, com foco em projetá-lo para escolhas bem-sucedidas e abrir caminhos de sucesso. É notório que o desenvolvimento das habilidades e competências na leitura e escrita não são satisfatórios, apontando para algumas reflexões sobre o modo como estes estudantes estão adquirindo o conhecimento nas nossas escolas. A problemática de muitas crianças para aprender matemática é rotineiramente explicitada pelos docentes e também pelos pais. Muitos professores argumentam que a dificuldade está na interpretação de texto, seja no enunciado ou mesmo após a leitura de uma fábula ou ilustração de um texto. Os pais relatam frequentemente as dificuldades destes alunos(as) para fazerem as atividades de casa, necessitando de alguém para ajudá-los a entender o que está sendo solicitado na tarefa.

A Língua Portuguesa, enquanto língua materna, permeia todas as disciplinas na escola e em qualquer disciplina do currículo, a habilidade de leitura e escrita fará diferença no entrosamento do conteúdo e na resolução das atividades propostas. Cotidianamente, as crianças se deparam com diversos tipos de textos e, na escola, esse contato se torna mais intenso, uma vez que os textos podem ser direcionados a elas, como os enunciados das atividades. Utilizar a ludicidade e a ferramenta craft, possibilitou um novo olhar a prática pedagógica presencial e uma grande aliada nas aulas remotas, vencendo a barreira a tela de um celular, computador e alcançando esses estudantes dentro de suas casas, em seus mais diversos contextos, estando eles online ou offline.

REFERÊNCIAS

ALVES, W. **Aula Remota: uma Estratégia Educacional Necessária**. Disponível em <<https://www.uema.br/2020/07/aula-remota-uma-estrategia-educacional-necessaria/>> Acesso em setembro de 2020.

ALMEIDA, C. S. de. Dificuldades de aprendizagem em Matemática e a percepção dos professores em relação a fatores associados ao insucesso nesta área. Disponível em: <http://www.ucb.br/sites/100/103/tcc/12006/cinthiasoaresdealmeida.pdf>. Acesso em: 7 mai. 2019.

ANTUNES, C. Educação Infantil: prioridade imprescindível. Petrópolis: Vozes, 2004

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.



BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013;

CAMPOS, K., BARCELOS J. **português Do para o “matemátiquês”: uma proposta interdisciplinar**. Disponível em: < [http://www.ufjf.br/emem/files/2015/10/do-português – parao-matematicues-uma-proposta-interdisciplinar1.pdf](http://www.ufjf.br/emem/files/2015/10/do-português-parao-matematicues-uma-proposta-interdisciplinar1.pdf) > Acesso em: 12 abr. 2019.

FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

HADDAD, C. C. **Legislação e Projeto Político Pedagógico para a Educação Infantil**. Batatais: CEUCLAR, 2004.

LUCKESI, Carlos Cipriano. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. São Paulo: Cortez, 2011.

MELL, A. **Afinal, o que é Craft?** Disponível em < <https://www.tokdemell.com.br/site/o-que-e-craft/> > Acesso em junho de 2020.

PIAGET, Jean. **O Raciocínio na Criança**. Trad. Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro: Record, 1967. 241p.

Urban Dictionary. Disponível em < <https://www.urbandictionary.com/> > Acesso em: 3 agos. 2020.