



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CENTRO MULTIDISCIPLINAR DE ANGICOS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARÍLIA RAFAELY TRINDADE

**RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO ENSINO REMOTO**

ANGICOS

2022

MARÍLIA RAFAELY TRINDADE

**RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO ENSINO REMOTO**

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Licenciadaem Pedagogia.

Orientadora: Prof.^aDr.a Franselma Fernandes de Figueirêdo.

ANGICOS

2022

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tornar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

T832r Trindade, Marília Rafaely.
RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO ENSINO REMOTO /
Marília Rafaely Trindade. - 2022.
57 f. : il.

Orientadora: Franselma Fernandes de
Figueirêdo.
Monografia (graduação) - Universidade Federal
Rural do Semi-árido, Curso de Pedagogia, 2022.

1. educação infantil. 2. recursos e materiais
pedagógicos. 3. ensino-aprendizagem. 4. ensino
remoto. I. Figueirêdo, Franselma Fernandes de ,
orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade
com AACR2 e os dados fornecidos pelo autor(a).

Biblioteca Campus Angicos
Bibliotecário: Helder Romero Maia Duarte
CRB: 15/673

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

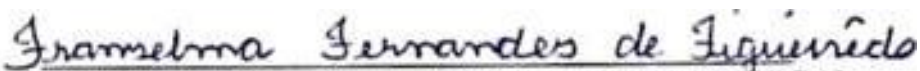
MARÍLIA RAFAELY TRINDADE

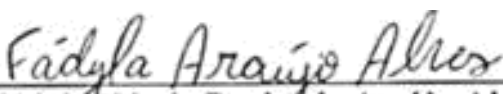
**RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO ENSINO REMOTO**

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Defendida em: 14 / 06 / 2022.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr.a Franselma Fernandes de Figueirêdo (UFERSA)
Presidente


Prof. Dr.a Fádyla Késsia Rocha de Araújo Alves (UFERSA)
Membro Examinador


Prof. Dr.a Juliana da Rocha e Silva (UFERSA)
Membro Examinador

DEDICATÓRIA

Aos profissionais da Educação, em especial, Educação Infantil, Dedico.

AGRADECIMENTOS

Ao Deus Pai, Filho e Espírito Santo.

Aos meus pais, família e amigos.

A minha filha Gabriela Yasmin Trindade Soares.

Aos meus professores e em especial a minha orientadora Franselma Fernandes Figueirêdo.

Gratidão.

Brincar com crianças não é perder tempo,
é ganhá-lo, se é triste ver meninos sem
escola, mais triste ainda é vê-los
sentados enfileirados em salas sem ar,
com exercícios estéreis, sem valor para a
formação do homem.

(Carlos Drumond de Andrade)

RESUMO

A escolha dos recursos e materiais pedagógicos na Educação Infantil em aulas remotas foi uma etapa de grande relevância no processo ensino-aprendizagem no contexto pandêmico causado pela Covid-19, uma vez que a escolha e o planejamento dos recursos adequados representam instrumentos facilitadores capazes de aguçar e enriquecer a vivência diária tanto dos professores, quanto dos alunos e de suas famílias. Corroborando com isso, o presente estudo teve como objetivo apresentar o planejamento, produção e apropriação de materiais pedagógicos que contribuíram para o desenvolvimento de aulas lúdicas e atrativas na Educação Infantil, durante o contexto do ensino remoto. Busca-se aqui, fundamentar o estudo à luz teórica de autores referenciados no âmbito educacional, como Piaget (1978) e Vigotsky (1989, 2001), as quais suas teorias sobre o desenvolvimento cognitivo e a ludicidade subsidiam este trabalho, Moran (1997, 2000) e Carvalho (2009) dando suporte teórico sobre as novas tecnologias. A metodologia caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica e exploratória, de caráter qualitativo, onde busca-se reunir as informações e dados que servem de base para a construção da investigação deste estudo. Os resultados mostraram a importância e a eficácia do uso de recursos e materiais pedagógicos lúdicos e diferenciados para o desenvolvimento positivo do ensino-aprendizagem em aulas remotas, evidenciando que os mesmos foram ferramentas cruciais para o êxito das aulas remotas. As conclusões apontaram que, apesar das dificuldades causadas pela pandemia, com os recursos e materiais pedagógicos apresentados neste trabalho, foi possível tornar as aulas remotas dinâmicas e atrativas na Educação Infantil.

Palavras-chave: educação infantil; recursos e materiais pedagógicos; ensino-aprendizagem; ensino remoto.

ABSTRACT

The choice of resources and pedagogical materials in Early Childhood Education in remote classes was a step of great relevance in the teaching-learning process in the pandemic context caused by Covid-19, since the choice and planning of adequate resources represent facilitating instruments capable of sharpening and enrich the daily experience of teachers, students and their families. Corroborating this, the present study aimed to present the planning, production and appropriation of pedagogical materials that contributed to the development of playful and attractive classes in Early Childhood Education during the context of remote teaching. The aim here is to base the study in the theoretical light of authors referenced in the educational field, such as Piaget (1978) and Vigotsky (1989, 2001), whose theories on cognitive development and playfulness subsidize this work, Moran (1997, 2000) and Carvalho (2009) providing theoretical support on new technologies. The methodology is characterized as a bibliographical and exploratory research, of qualitative character, where it seeks to gather the information and data that serve as a basis for the construction of the investigation of this study. The results showed the importance and effectiveness of the use of ludic and differentiated resources and pedagogical materials for the positive development of teaching and learning in remote classes, showing that they were crucial tools for the success of remote classes. The conclusions pointed out that, despite the difficulties caused by the pandemic, with the resources and pedagogical materials presented in this work, it was possible to make remote classes dynamic and attractive in Early Childhood Education.

Keywords: early childhood education; teaching resources and materials; teaching-learning; remote teaching.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	LUDICIDADE NAS AULAS REMOTAS	19
3	RECURSOS PEDAGÓGICOS	22
3.1	A sala de aula	22
3.2	As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)	23
3.3	Contação de história.....	25
3.4	Faz de conta	27
3.5	A música na Educação Infantil	30
3.6	Jogos e brincadeiras	31
3.6.1	Jogo da memória	32
3.6.2	Jogos de quebra-cabeça	34
3.6.3	Jogo da velha	36
4	UMA COMPREENSÃO PEDAGÓGICA DA UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS E MATERIAIS UTILIZADOS NAS AULAS REMOTAS.....	38
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
	REFERÊNCIAS	50
	APÊNDICE A - Relatório de desenvolvimento escolar individual – de Março de 2020 à Outubro de 2020 – Período de aulas remotas	53
	APÊNDICE B - Relatório de desenvolvimento escolar individual – de Março de 2021 à Junho de 2021 – Período de aulas remotas	56

1 INTRODUÇÃO

Compreendemos que os materiais didáticos voltados para as metodologias pedagógicas da Educação Infantil, são fundamentais nos processos de socialização e desenvolvimento das crianças. Diante da realidade pandêmica se fez necessário a aplicabilidade das aulas de forma remota, o que desafiou e desafia o professor, principalmente o professor da Educação Infantil, deste modo, os recursos metodológicos tornaram-se o ponto principal na práxis pedagógica.

Refletindo sobre a práxis e o processo de ensino e aprendizagem no âmbito da Educação Infantil, surgiram problemáticas acerca de se o docente tem utilizado os recursos e materiais necessários em sua prática pedagógica no ensino remoto. Pois, as atividades remotas tornaram-se relevantes e necessárias para que os processos de ensino e de aprendizagem não fossem prejudicados devido à pandemia do coronavírus. Assim, por meio delas, os professores estimulam o desenvolvimento e engajamento dos alunos.

Esperamos que este trabalho possa colaborar para o desenvolvimento de materiais pedagógicos, de ideias lúdicas para as aulas no ensino remoto da Educação Infantil, bem como o uso das mídias que nesse processo se fazem fundamentais, pois as mídias não é um universo estranho para as crianças, tendo em vista que “[...] antes das crianças chegarem à escola já passaram por processos de educação importantes: elo familiar e pela mídia eletrônica”. (GHELLER, 2012, p. 23). Ou seja, um dos contribuintes para o processo de ensino remoto, é essa familiaridade que a criança já tem com as mídias.

A educação durante o período remoto, especialmente a Educação Infantil, se tornou o principal alvo dos questionamentos em relação às estratégias pedagógicas e metodologias de ensino para atender os estudantes durante esse período. Nesse sentido, as mídias e os recursos pedagógicos se tornaram um desafio, tendo como público alvo os profissionais e os alunos dessa etapa de ensino. Por mais que a criança já fosse apta às tecnologias e mídias, trazer isso para o processo de aprendizagem foi desafiador. As mídias constituem uma fonte inesgotável de possibilidades e de informações, tornou-se peça chave durante o ensino remoto, extraindo do professor uma capacidade extraordinária de se renovar e do aluno uma forma diferente de aprender. Isso nos traz a compreensão de que as mídias e os recursos tecnológicos desempenham papéis cada vez mais importantes e necessários na vida da sociedade. Mas, é importante ressaltar que, embora durante o ensino remoto as crianças tenham tido mais acessibilidade aos

recursos midiáticos voltados para a aprendizagem, esse acesso não foi igualitário, pois, apesar dessa acessibilidade, um dos grandes desafios da Educação Infantil é desigualdade social que afeta diretamente a maioria das crianças.

Com as aulas transmitidas via Whatapp e através do google meet, aflorou a necessidade do professor desenvolver recursos pedagógicos que pudessem facilitar a compreensão do aluno para despertar seu interesse pelas aulas, como por exemplo, a produção de fantoches, de cenários e de brinquedos, usando materiais recicláveis e a musicalização para melhorar a dinâmica entre o professor e o aluno e para que a aula se torne mais interativa e proveitosa. Ao interagir nesse mundo tecnológico, é importante que o professor busque alinhar as atividades à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), explorando os campos de experiência e os objetos de aprendizagem, colocando sempre o aluno como protagonista capaz de produzir conhecimentos e informações. Voltando-se para a importância do protagonismo do aluno, é fundamental compreendermos que o aluno da educação infantil é criança, e que as metodologias de ensino e que a aprendizagem devem ser dentro de suas especificidades. Assim vale frisar, que a criança aprende e se desenvolve na liberdade de ser criança, nas brincadeiras, no aguçar da sua imaginação, na sua liberdade de escolha de tempo e de lugar.

Os recursos e estratégias para viabilizar aulas remotas significativas devem ser pensados e planejados sempre buscando explorar a participação ativa da criança, seja na produção dos brinquedos, seja nas atividades que exijam seu corpo em constante movimento, pois a criança deve se sentir a vontade para realizar as atividades e não ver como uma obrigatoriedade, ela precisa compreender que a sua participação é o fazer.

Portanto, o interesse por esta temática surgiu mediante o trabalho realizado como professora na educação infantil, em uma escola privada do Município de Angicos-RN, durante o período remoto. No período de Março de 2020 à Outubro de 2020 e de Março de 2021 à Junho de 2021, foram elaborados diversos recursos pedagógicos para tornar as aulas mais lúdicas e atrativas para crianças de 2 a 3 anos e 4 a 5 anos e 11 meses de idade, consecutivos, tendo como foco específico, as mídias e os recursos pedagógicos para a Educação Infantil.

Quanto à metodologia científica adotada para alcançar os objetivos específicos desse estudo, caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica e exploratória, de caráter qualitativo.

A pesquisa bibliográfica exploratória consiste na etapa inicial de todo o trabalho científico ou acadêmico, com o objetivo de reunir as informações e dados que servirão de base para a construção da investigação proposta a partir de determinado tema. O levantamento bibliográfico é normalmente feito a partir da análise de fontes secundárias que abordam, de diferentes maneiras, o tema escolhido para estudo. As fontes podem ser livros, artigos, documentos monográficos, periódicos (jornais, revistas, etc), textos disponíveis em sites confiáveis, entre outros locais que apresentam um conteúdo documentado.

A pesquisa bibliográfica é um dos tipos de pesquisa, quanto aos procedimentos técnicos, que costuma ser mais comum, assim como a pesquisa documental, que se difere da bibliográfica pelo fato de não possuir um tratamento analítico do seu conteúdo. Para Andrade (2010, p. 25):

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas.

A pesquisa científica é iniciada por meio da pesquisa bibliográfica, em que o pesquisador busca obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da pesquisa a ser realizada. Auxiliando o pesquisador através de obras já escritas a alimentar suas pesquisas.

Sendo ela, a pesquisa de caráter qualitativo, traz uma abordagem de pesquisa que estuda aspectos subjetivos de fenômenos sociais e do comportamento humano. Os objetos de uma pesquisa qualitativa são fenômenos que ocorrem em determinado tempo, local e cultura. A abordagem qualitativa exige um estudo amplo do objeto de pesquisa, considerando o contexto em que ele está inserido e as características da sociedade a que pertence.

Segundo Tozoni-Reis (2007), na pesquisa qualitativa, o pesquisador é o principal instrumento. Sendo, então, protagonista da pesquisa como ele opera? Saiba que ele não atua como mero expectador, ele procura desvendar os fatos e significados,

indo além da mera descrição ou explicação a partir do dado imediato, buscando descobrir os significados mais profundos do objeto observado.

A discussão em torno do tema proposto será fundamentada à luz dos referenciais teóricos que abordam a temáticas consideráveis em relação às mídias e aos recursos pedagógicos para a Educação Infantil. Esses referenciais apontam que, apesar de muitos professores terem dificuldades com o uso das tecnologias, se superaram, e desenvolveram excelentes trabalhos através das mídias, bem como um leque riquíssimo de recursos pedagógicos lúdicos para o desenvolvimento das aulas remotas.

Nesse contexto, nos propomos apresentar alguns recursos e materiais pedagógicos produzidos, no intuito de viabilizar o desenvolvimento de aulas lúdicas e atrativas para Educação Infantil. O fato de tratarmos nesse trabalho os recursos e materiais pedagógicos para o contexto do ensino remoto, não limita a utilização dos mesmos somente a esse formato de ensino. No contexto atual, em que retomamos as atividades escolares no formato presencial, esses materiais continuam sendo recursos eficazes no processo de ensino e aprendizagem. O que difere, na verdade, são as estratégias metodológicas para sua utilização.

Portanto, apresentaremos alguns desses recursos e materiais pedagógicos produzidos por nós durante a experiência que tivemos na Educação Infantil, para utilização durante as aulas do ensino remoto. É importante destacar que, durante as aulas remotas, as atividades eram propostas através de vídeoaulas e as devolutivas das atividades dos alunos eram feitas através de vídeos. Com auxílio de familiares, os alunos realizavam as atividades propostas e mandavam o vídeo no grupo do whatsapp, onde o professor (a) podia então avaliar o desenvolvimento de cada criança, bem como, os próprios alunos poderiam com isso, interagir entre eles.

Para isso, serão apresentadas algumas propostas de atividades lúdicas – jogos e brincadeiras – alinhadas à BNCC. Para cada proposta será apresentado o objetivo, os Campos de Experiências e Habilidades da Base Comum Curricular (BNCC), bem como o grupo por faixa etária.

Entendemos como recurso pedagógico, processos e materiais que visem assegurar a adaptação recíproca dos campos de experiências e dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças, ou seja, aqueles criados especificamente para esse fim e aqueles que, apesar de não terem sido criados visando tal função, podem vir a adquirir o caráter pedagógico nos diferentes processos

educativos, como por exemplo, abordar temáticas de conscientização. Recurso pedagógico, nesse sentido, é o que auxilia aprendizagem, intermediando os processos de ensino e de aprendizagem intencionalmente organizados por educadores no ensino remoto, onde tanto os educadores quanto os educandos estão fora dos espaços escolares. Podemos afirmar que recurso pedagógico está diretamente contextualizado a ação do educador que, a partir de uma atuação planejada, viabiliza meios de maneira consciente visando alcançar um objetivo educacional, neste caso os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Souza (2007, p. 112-113) destaca:

Utilizar recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado, desenvolvendo sua criatividade, sua coordenação motora e habilidades de manusear objetos diversos que poderão ser utilizados pelo professor na aplicação de suas aulas.

Busca-se aqui, viabilizar estratégias de desenvolvimento de materiais pedagógicos para dinamizar as aulas em um período crítico de contexto pandêmico, no qual os professores passaram a desenvolver aulas remotas para garantir os processos de ensino e aprendizagem. Neste tocante, podemos destacar dentre os educadores que desenvolveram materiais para o trabalho pedagógico, Froebel (2001), e da médica italiana Maria Montessori (1939). Esses por sua vez, criaram materiais pedagógicos com o desígnio de assegurar às crianças a aprendizagem a partir de experiências concretas, são conhecidos e utilizados na escola, especialmente na educação infantil, até os dias de hoje.

Tomando isso como referência, buscamos criar, com materiais de fácil acesso e pouco ou nenhum custo financeiro, materiais educativos como, peças de encaixes produzidos com matérias recicláveis e/ou sucatas: o papelão, tampinhas de garrafas pets, tabuleiro com gargalo de garrafas plásticas e suas respectivas tampas, para que criança desenvolva habilidades de rosquear, de encontrar a tampa certa de acordo com o tamanho e sua cor, desenvolver a coordenação motora, dentre outros recursos de baixo ou nenhum custo financeiro. Isso foi pensado principalmente para facilitar tanto o trabalho do professor, e principalmente facilitar o acesso das crianças a esses tipos de materiais.

A construção de materiais, brinquedo/sucata passa por várias etapas:

- levantamento de materiais de sucata variados, feito por alunos, pais, professores;
 - percepção de materiais extraídos da natureza, de objetos em decurso;
 - separação, classificação segundo critérios de textura, superfície, cor, tamanho, cheiro, etc.
 - escolha e adaptação de instrumentos necessários à manipulação da sucata;
 - preparação e adaptação da sala de aula para a criança;
 - ordenação e arrumação de todo material e da sala ao final da aula, com a participação ativa dos alunos, democraticamente.
- (FRIEDMANN, 1992, p.62).

Já as mídias, podem ser pensadas como estratégias pedagógicas, produção de vídeos, e que sejam breves e objetivos para que a criança direcione a atenção sem se cansar, chamadas on-line de vídeo para que as crianças tenham um contato direto como professor em tempo real.

Nisso, é importante ressaltar a importância do brincar para o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, todos os recursos e estratégias pedagógicas devem oportunizar brincadeiras, para que a criança possa sentir-se criança, para que as atividades sejam desenvolvidas por elas, no tempo e nas especificidades de cada uma, já que nesse período o contato direto que as crianças têm, é com seus familiares, o que de algum modo, não é tão prazeroso como seria se o contato acontecesse em espaços escolares com outras crianças. “O ato de brincar, assim como outros comportamentos do ser humano sofre intensa influência da cultura na qual está inserida a criança”. (KISHIMOTO, 1998, p. 32). Daí, a necessidade de chamadas de vídeo, por exemplo, para aproximar de certa forma, as crianças com as crianças e com seu professor, não distanciando tanto a relação escolar entre elas.

De acordo com Vygotsky (2001), a brincadeira infantil é o mais precioso instrumento de educação do instinto, em que a criança é capaz de concentrar-se em uma determinada atividade até cansar-se, encontrando uma satisfação interna e infinita que se repete na realização das suas próprias ações. Por isso, é fundamental que os jogos e brincadeiras sejam desenvolvidos, mesmo que de forma remota, por isso se propõe as vídeochamadas em tempo real no desenvolvimento desses tipos de atividades, para que a crianças possa mesmo desta forma, se sociabilizar. Como aborda Vygotsky (2001, p. 122):

Esse tipo de brincadeira é uma experiência coletiva viva da criança e, neste sentido, é um instrumento absolutamente insubstituível de

educação de hábitos e habilidades sociais. Ao lançar a criança em novas situações, ao subordiná-la a novas condições, a brincadeira a leva a diversificar infinitamente a coordenação social do movimentos e lhe ensina flexibilidade, elasticidade e habilidade criadora como nenhum outro campo da educação.

Com isso busca diante dessas propostas de atividades, desenvolver o intelectual da criança da maneira como a criança aprende: brincando.

Verificar e compreender na prática as possibilidades e os desafios do trabalho remoto na educação infantil, assim poder contribuir para articulação e para o avanço dessas possibilidades para amplificar o trabalho docente com crianças em períodos remotos e/ou híbrido, visando sempre o desenvolvimento da criança no processo de ensino e aprendizagem.

Refletindo sobre a novidade do ensino remoto e sobre as demandas que envolvem os recursos pedagógicos, o universo virtual e o processo de aprendizagem no âmbito da Educação infantil, surgiu a problemática acerca de como proporcionar ludicidade ao ensino remoto da Educação Infantil e obter resultados significativos, buscando, através disso, ofertar propostas que possam ajudar os professores no processo de desenvolvimento de recursos pedagógicos significativos e lúdicos. Sendo assim, o tema deste trabalho *Recursos Pedagógico para Educação Infantil: Possibilidades e Desafios do Ensino Remoto*, foi elencado a partir dessa reflexão e inquietação. Quais recursos e estratégias pedagógicas são possíveis desenvolver, em contexto de aulas remotas, para obter a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças?

Com a nova realidade de vida das sociedades, as mídias se tornaram um dos principais recursos para o processo de ensino e de aprendizagem. Elas estão presentes em todas as partes e se fazem necessárias na educação. Ou seja, é importante “Integrar a internet com outras tecnologias na educação – vídeos, televisão, jornal, computador. Integrar o mais avançado com as técnicas convencionais, integrar o humano e o tecnológico, dentro de uma visão pedagógica nova, criativa e aberta.” (MORAN, 1997, p. 07).

Com isso, podemos compreender que a palavra chave para esse ‘novo’ na educação é integrar. Compreendemos ainda que, tanto o professor quanto o aluno deva se integrar cada vez mais nesse universo midiático e tecnológico contemporâneo.

O objetivo desse trabalho é apresentar o planejamento, produção e apropriação de materiais pedagógicos que contribuíssem para o desenvolvimento de aulas lúdicas e atrativas na Educação Infantil, durante o contexto do ensino remoto. Para tanto,

buscamos conhecer a realidade do profissional da Educação Infantil quanto ao uso de materiais pedagógicos, das mídias e recursos tecnológicos para metodologias do ensino remoto; contribuir para construção de novos conhecimentos relacionados ao ensino remoto na Educação Infantil e apresentar ideias de materiais pedagógicos lúdicos para as aulas remotas.

Por fim, o trabalho trará a importância da Ludicidade nas aulas remotas e como os recursos pedagógicos são fundamentais para garantir essa ludicidade e tornar as aulas atrativas para os alunos da Educação Infantil.

Recursos tais como, a sala de aula, que no período de aulas remotas tanto os professores quanto os alunos e familiares tiveram que adaptar seus lares para as aulas acontecessem, as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) que, para garantir o ensino e a aprendizagem se tornaram a ferramenta chave, a contação de história, o faz de conta a música na Educação Infantil, os jogos e brincadeiras, como, o jogo da memória, os jogos de quebra-cabeças e o jogo da velha, que além de tornarem o universo infantil encantador, são recursos facilitadores tanto para o processo de ensinar, quanto para o de aprender.

Assim, mediante a apresentação desses recursos a professora, autora deste trabalho, traz uma compreensão pedagógica da utilização dos recursos e materiais utilizados nas aulas remotas.

2 LUDICIDADE NAS AULAS REMOTAS

Buscamos aqui, fundamentar o estudo à luz da teoria, referenciando alguns autores e aspectos pertinentes para o embasamento temático, no sentido de subsidiar as análises. A abordagem nesta revisão de leitura busca favorecer um maior aprofundamento dos aspectos que envolvem a organização dos trabalhos pedagógicos como os usos de materiais para elaboração de aulas lúdicas, uso das mídias nos espaços tempos da Educação Infantil, coadjuvando para o alcance dos objetivos propostos para este trabalho.

Segundo Freire, (1996, p.77), “[...] toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um, que ensinando, aprende, outro que aprendendo ensina”. E nas vivências, nas brincadeiras, na ludicidade que a criança potencializa-se. Conforme analisa Dohme (2005, p.75):

O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e raciocínios próprios.

Nisso, o papel do professor é fundamental para garantir essa ludicidade à criança, buscar métodos e estratégias que engaje o ensino ao prazer de aprender, ambos de forma divertida.

O desafio é conseguir colocar ludicidade nas aulas remotas, onde não existe um contato direto do professor e aluno, nem essas propostas são aplicadas nos espaço escolar. Mesmo diante dos desafios, as possibilidades são inúmeras, com isso, a ideia é desenvolver estratégia e recursos que possam garantir a aprendizagem de forma lúdica mesmo a criança estando em casa e não nos espaços escolares, que o brincar esteja como principal método para desenvolver essa aprendizagem. Segundo Vygotsky (1989, p.26), “A essência do brincar não está no fazer como se, mas um fazer sempre de novo, transferência da experiência mais comovente em hábito.” Desta forma, é imprescindível a relação da Educação Infantil com o brincar, seja ela de forma presencial nos espaços escolares, seja ela de forma remota no seio familiar.

Tanto Piaget (1978) quanto Vygotsky (1989) apontam o desenvolvimento como não linear, mas sim evolutivo e que nesse trajeto a imaginação se desenvolve. Elaborar aulas e atividades que explorem a imaginação é primordial, assim, produzir materiais e

possibilitar essa produção também pela criança é uma das estratégias de ludicidade para aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Piaget (1978) usava o termo jogo para conceituar a ação de brincar, para ele, o jogo era visto como próprio da infância e do universo da criança, independente até mesmo do funcionamento da inteligência.

Já Vygotsky (1989) usava o termo brinquedo para conceituar a ação do brincar, para ele, no brincar a criança cria uma situação imaginária onde existem, sempre, regras nas brincadeiras, pelo simples fato de que a partir do momento em que existe uma situação imaginária esta tem regras de comportamento que são representadas nas brincadeiras.

Portanto, é importante compreender os jogos e brincadeiras como um recurso pedagógico essencial e fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pensando a partir disso, todos os outros métodos para desenvolvimento das aulas lúdicas.

Para a criança o brincar é primordial, ela aguça sua imaginação e tem o interesse de participar das aulas de forma espontânea. Daí entende-se que os jogos e brincadeiras são fundamentais nas aulas remotas, levando em consideração que a criança está fora dos espaços escolares e que, mesmo sem o contato físico com o professor e com os colegas, ela possa compreender que está em aula.

Mediante toda essa compreensão sobre jogos, brincadeiras, ludicidade, aprendizagem, é muito importante que o professor compreenda o seu papel mediador, ou seja, o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais, encontrar significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo. Porém é importante que ele utilize o lúdico não apenas do ponto de vista metodológico, mas que ofereça situações em que a criança tenha a oportunidade de escolha e até mesmo prepare o ambiente para que ela possa, através dele, descobrir coisas novas e aprender. Nisso, tendo esse ambiente como ambiente próprio da criança, que geralmente será sua casa, é fundamental a participação da família nessa construção, para que a criança compreenda que seu ambiente ali, representa o ambiente “escolar”, por se tratar de aulas remotas.

Wallon (1975) assim como Vygotsky (1989), considera que a atividade da criança só é possível se forem oferecidos recursos materiais e a mediação for realizada por outras pessoas mais experientes, para a construção do pensamento e da consciência de si. Por isso o professor, que não está presente de forma física com seus alunos,

prepara sua aula, apresenta os materiais que sejam de fáceis acessos para as crianças e precisa da contribuição da família no processo de desenvolvimento da brincadeira, da construção dos jogos, dos brinquedos, entre outros, mas como mediador, pois a criança é que deve desenvolver de acordo com suas especificidades.

Nessa perspectiva, “Argumenta-se que os educadores têm um papel-chave a desempenhar: ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar. O adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras.” (MOYLES, 2006, p.30).

O envolvimento do adulto nesse sentido é promover a brincadeira, ao invés de intervir ou organizar a brincadeira, a criança precisa estar livre e aguçar sua imaginação dentro da proposta da aula mediada pelo professor.

Portanto, através das metodologias utilizadas, dos recursos pedagógicos desenvolvidos, o professor pode identificar as situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo que a criança possa avançar em seu processo de aprendizagem e desenvolvimento. Assim, o educador passa, então, a intervir na ação da criança, oferecendo o apoio para que ela possa avançar nesse processo.

3 RECURSOS E MATERIAIS PEDAGÓGICOS

3.1 A sala de aula

É importante compreendermos que, o primeiro recurso pedagógico é a sala de aula, nela há a conexão direta entre o professor e o aluno, entre o ensino e a aprendizagem.

Mediante contexto da pandemia tanto o professor quanto o aluno, tiveram que ressignificar o ambiente educacional, adaptando-o aos seus lares, para viabilizar o ensino e a aprendizagem: o professor para mediar um ensino significativo, e que, voltado para a educação Infantil, tornar esse ambiente o mais atrativo possível, seja para as aulas através de vídeoconferências, seja para as aulas apenas de vídeos produzidos, editados e encaminhados ao aluno. Por outro lado, os alunos, juntamente com seus familiares, também tiveram que adaptar em suas residências, um ambiente calmo e espaçoso para que pudessem participar das aulas e realizar as atividades propostas, pois principalmente para a Educação Infantil, o espaço físico amplo é fundamental para o desenvolvimento de crianças de 0 a 6 anos, pois os espaços que se constituem dentro do contexto da Educação Infantil devem ser preparados para criança e com a criança respeitando o direito que toda ela tem de buscar construir a sua autonomia, sua identidade bem como, o seu próprio conhecimento.

Ao educador infantil cabe o papel de alguém que reconhece a sua verdadeira e importante função dentro dos espaços, participando como alguém que por ser mais experiente tem muito a planejar, intervir, mediar e proporcionar aos seus educandos, nisso torna-se essencial, a participação da família, principalmente no contexto do ensino remoto, que foi muito mais desafiador na Educação Infantil.

É importante ressaltar que, mesmo com as orientações de criar um ambiente calmo e espaçoso para que as crianças pudessem participar das aulas e realizar as atividades remotas propostas, essa não foi uma condição possível para todos, tendo em vista que, devido às condições de moradia - casa ou apartamento – nem todos tinham acesso a espaços amplos como o quintal. Além das limitações de espaço, soma-se a isso, o fato de algumas residências terem poucos cômodos para uma família numerosa, inviabilizando um ambiente silencioso e tornando o espaço físico mais restrito para o desenvolvimento das atividades.

Todo ser humano carrega desde sua concepção conhecimentos e através da interação com o meio vai desenvolvendo estes conhecimentos. Piaget (1978) considera a interação indivíduo / meio apenas sem considerar as interações entre as crianças e suas diferentes culturas, enquanto Vygotsky (1989) enfatiza a troca de conhecimentos que ocorrem através das interações entre indivíduo / meio/ indivíduo e orienta que os espaços devem ser organizados de forma a desafiar a criança nos campos cognitivo, social e motor. Compreendemos que essa organização oportuniza a criança de andar, subir, descer e pular, e, através de várias tentativas, a criança estará aprendendo a controlar o próprio corpo, um ambiente que estimule os sentidos das crianças, que permitam a elas receber estimulação do ambiente externo, como cheiro de flores, de alimentos sendo preparados.

Assim as aulas para muitas crianças foram desafiadoras e para outras, impossível de participar devido às restrições do ambiente.

3.2 As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs)

A Base Comum Curricular (BNCC) deixa evidente a importância da tecnologia da informação e da comunicação na escola. De acordo com a BNCC (2018, p. 9), abordando as competências gerais da educação, os estudantes devem ao longo da educação básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

O contexto do ensino remoto desafiou professores e alunos, principalmente no tocante as tecnologias da informação e da comunicação de maneira que muitos professores tiveram dificuldades de se familiarizar com as câmeras filmadoras, com os aplicativos em seus celulares e computadores, com vídeoaulas, vídeochamadas, edições de vídeos entre tantos aparatos tecnológicos para aprimorar as aulas remotas. Mesmo os professores mais bem preparados se sentiram inseguros com a nova realidade do ensino, devido à velocidade das mudanças e dos avanços tecnológicos. Sobre a pesquisa TIC

Educação (2019, p.27) nota-se a realidade precária do professor e da comunidade escolar, antes da pandemia, visto que:

Em 2018, 57% dos docentes afirmaram utilizar a Internet no telefone celular para desenvolver atividades pedagógicas com os alunos, sendo que 49% declararam ter realizado tais atividades por meio da conexão 3G ou 4G do próprio dispositivo e 27% afirmaram que os alunos utilizaram a própria conexão durante a realização das atividades. Situação semelhante é identificada também nas áreas rurais, onde 52% dos gestores escolares disseram que os professores levam os próprios dispositivos móveis para realizar atividades com os alunos. Além disso, 58% dos gestores Declararam utilizar a conexão de Internet de seus próprios telefones celulares para realizar atividades administrativas da escola, como comunicar-se com a Secretaria de Educação, contatar os pais dos alunos e acessar programas de gestão escolar.

Assim, mesmo diante dos poucos investimentos tecnológicos de informação e comunicação feitos pelos governantes, antes da pandemia os professores já utilizavam seus recursos tecnológicos de uso pessoal nas suas atividades de ensino. Muitas vezes o conhecimento e as habilidades para manuseio e uso didático desses recursos aconteciam via aprendizado autodidata, sem o auxílio das formações continuadas. E com a pandemia, isso se enfatizou mais ainda.

Para Carvalho (2009), é importante que o professor esteja à vontade e preparado para a utilização dessas tecnologias educacionais, e compreender que elas não substituem o docente, mas que é capaz de contribuir positivamente para a autonomia do aluno e para uma prática motivadora e de promoção de uma aprendizagem significativa.

Por outro lado, para os alunos, as dificuldades foram além do uso das tecnologias da informação e da comunicação, para muitos o acesso era restrito ou simplesmente não tinham acesso nenhum. Segundo a pesquisa TIC Educação (2019, p.28), em dados coletados em 2018,

[...] aproximadamente 30% dos alunos que estudam em escolas localizadas em áreas urbanas não possuíam nenhum tipo de computador no domicílio (tablet, computador portátil ou de mesa). Entre os alunos usuários de Internet, 18% deles acessaram a rede exclusivamente pelo telefone celular, sendo que a proporção era maior entre os estudantes de escolas públicas (21%) e habitantes da região Norte (31%) e Nordeste (32%). Nas áreas rurais, apenas 34% das escolas possuíam ao menos um computador com acesso à Internet, percentual que foi de apenas 14% na região Norte, em 2018.

Percebemos, de imediato, que o fator de desigualdade, principalmente por região, se destaca.

Assim, sabendo que o uso das tecnologias pode repercutir de maneira positiva na educação, desde que seja utilizada com um objetivo e de forma estruturada, onde todos possam usufruir e contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, podemos afirmar que, para muitos, esse processo não foi tão positivo.

As tecnologias, principalmente no contexto remoto, tornaram-se o principal instrumento de mediação na relação professor-aluno, e com esse contexto que chegou de forma repentina e inesperada, o professor teve que se reinventar, buscar aprender, conhecer mais sobre as tecnologias, o que afirma a importância de formação continuada na área tecnológica, pois segundo Vygostky (2001) é através da interação com o meio que o ser humano aprende e evolui continuamente, de maneira a construir novos conceitos, novas perspectivas e novas possibilidades.

Com isso, vale salientar que o aluno também passou por esse mesmo processo de ressignificação da aprendizagem e do uso das tecnologias, o que antes a criança usava para assistir vídeos aleatórios, jogos, passou a ser usado de maneira direcionada.

Mesmo antes da pandemia, o professor fazia uso de tecnologia como computadores e data shows, e, com a pandemia, o acesso se expandiu para tablets, smartphones e plataformas antes pouco usadas ou nunca usadas, isso, porém, não deve mudar ou retroceder, pelo contrário, mesmo com o retorno das aulas presenciais, cada vez mais se faz necessário o uso das tecnologias. É importante ressaltar que as tecnologias digitais agem como facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem, e negar o seu uso nas aulas seria como um retrocesso para a educação.

3.3 Contação de histórias

O universo da literatura infantil proporciona a criança, muitas descobertas, além de encantadora, é muito prazerosa. Mas, para que seja atrativa para a criança, seja nas aulas remotas ou presenciais, é preciso muita ludicidade, e principalmente interação entre a realidade das crianças e o universo da história a ser contada. Sabemos que, ler para uma criança não é um processo fácil, pois a leitura não pode nem deve ser apenas a pronúncia das palavras escritas na história, é necessário veracidade em cada detalhe, em

cada fala, em cada encenação, é preciso encher os ouvidos, os olhos e a imaginação da criança. Góes (1997, p. 18) afirma que privilegiar atividades com histórias e materiais literários tem, por certo, repercussões positivas para a criança. Pesquisas têm indicado que, na infância, as experiências com narrativas, em vários contextos, são instâncias de refinamento da cognição.

A contação de histórias deve ser forma lúdica de transmissão de conhecimentos e um poderoso estímulo à imaginação. Ela auxiliar no desenvolvimento físico, cognitivo e socioemocional das crianças, se destaca como uma importante aliada da educação infantil.

Assim, mais do que uma ação educativa prazerosa, ela proporciona às crianças uma compreensão expandida do mundo, bem como a construção das identidades culturais via memória oral. Estimulando diferentes modos de expressão, o que facilita as interações e até o entendimento das próprias emoções. De acordo com Máximo-Esteves (1998, p.125):

O prazer que a criança tem de ouvir e contar histórias são um claro indicador de que a fantasia e a imaginação são muito importantes para ela conhecer e compreender. Ora as histórias são o modo mais corrente de integrar a cognição e a imaginação, a Educação Ambiental e a fantasia.

A contação de histórias permite o contato com diferentes linguagens e maneiras de contar um mesmo acontecimento. A articulação entre corpo, voz e recursos cênicos possibilita a ampliação do imaginário e dos sentidos, assim como ajuda na interpretação textual. Vale lembrar que é uma prática interativa, isto é, exige a participação ativa das crianças na construção da narrativa. Por isso, nas aulas remotas, que impossibilita o contato físico e direto do professor com os alunos, a contação chegará de forma isolada, ou seja, cada aluno estará assistindo a contação de história sozinho ou acompanhado da família, mas não estará interagindo com as outras crianças nem com o professor, na maioria das vezes, essa contação de história será feita através de vídeo: gravada, editada e enviada aos alunos. Portanto, a contação de história não deve ser longa, deve conter uma linguagem de fácil compreensão para cada faixa etária direcionada, deve ter muitas expressões e muita ludicidade. Ainda dentro desse processo remoto, é muito importante, instigar a imaginação da criança, para que ela possa seja protagonista na contação de história, desde uma escolha livre, como também escolhas direcionadas, onde o professor

pode propor um livro não-verbal para que a criança crie a sua própria história a partir das imagens contidas no livro.

Esse processo nas aulas presenciais é diferenciado principalmente por contemplar as crianças como um todo, e por trazer de forma coletiva a participação e a atenção das crianças, bem como buscar de cada uma a compreensão da história tendo a interação das mesmas umas com as outras e com o professor.

Uma proposta utilizada em aula remota pela professora autora deste trabalho foi a história Dona Baratinha, da escritora Ana Maria Machado. Para interação com os alunos de 4 anos de idade, foi utilizado o recurso tecnológico vídeoaula.¹

O objetivo nessa proposta de se trabalhar a contação de história foi estimular a imaginação, e a oralidade das crianças, fazendo também, com que elas se identifiquem com as situações e desenvolvam meios de lidar com seus sentimentos e emoções.

Para tanto, nos orientamos no campo de Experiências da BNCC: Eu o Outro e o Nós; Corpo, Gestos e Movimentos; Escuta, Fala, pensamento e imaginação e nos seguintes Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

(EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos;

(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades;

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música;

(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

As atividades podem ser desenvolvidas na Educação Infantil, com crianças 0 a 5 anos e 11 meses devendo ser adaptada para cada faixa etária.

3.4 Faz de conta

O faz de conta é próprio da criança, e na Educação Infantil o professor pode e deve desenvolver atividades que explore o imaginário da criança, quanto mais a criança imagina, cria, recria, mais ela aprende. Os jogos de faz de conta, mais que uma brincadeira, é uma maneira de colocar a criatividade das crianças em ação, assumindo

¹ Disponível em: <https://youtu.be/T8VmLUIHq4I>

papéis de professor, chef de cozinha, jornalista, médico etc. Ela ajuda a desenvolver a fantasia, a socialização, as habilidades de linguagem, raciocínio lógico, personalidade e outros. Ou seja, com as brincadeiras de faz de conta a criança consegue digerir e acomodar as diversas experiências pelas quais passa, bem como os sentimentos e as emoções que vivencia. Além disso, o faz de conta ajuda a desenvolver habilidades como a criatividade, empatia e competências sociais na infância. Para Vygotsky (apud BOMTEMPO, 2003, p.64)

O brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real, para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

O processo de criar e imaginar são muito importantes para o desenvolvimento infantil, porque por meio dele a criança aprende mais sobre si, sobre empatia, sobre como enfrentar medos e novidades, sobre resolução de problemas e não menos importante, o desenvolvimento da linguagem e da comunicação.

É através das brincadeiras de faz de conta que as crianças colocam em prática os seus próprios pensamentos, gostos e habilidades. Além disso, a magia da dessa brincadeira está na descoberta da criança em poder ser o que ela quiser.

O principal exercício da empatia é assumir as situações e problemas enfrentados pelo próximo. Esse ato de generosidade é estimulado principalmente na infância. Além do contato com coleguinhas e familiares, ao assumir papéis de outras pessoas ou até animais e seres fictícios, as crianças passam a entender realidades diferentes das suas.

Nesse universo do faz de conta, as crianças assimilam seus medos e problemas, inclusive de situações cotidianas, quando elas brincam de médico, por exemplo, fingindo ter um machucado grave, ou até mesmo inventando que alguma pessoa querida morreu no faz de conta, este é o modo da criança explorar experiências confusas e assustadoras, ao criar dramatizações de situações que a afligem, elas se tornam mais preparadas para compreender e enfrentar situações no mundo real. E ainda abordam diferentes dilemas do seu contexto, sozinhas ou acompanhadas, as crianças são obrigadas a utilizar importantes habilidades de resolução de problemas que serão úteis em toda a sua vivência. Neste contexto, falando e argumentando com os outros durante

a brincadeira, elas aprendem como as palavras são importantes para representar uma história e organizar o jogo. No faz de conta se baseiam no uso de símbolos, ou seja, usamos um objeto para representar outra coisa. Um controle de TV para simbolizar um microfone, uma caixa de papelão que é um universo de possibilidades para as crianças simulando um navio, um trem, uma cabana, etc. Esse tipo de raciocínio é a base para a linguagem, pois as próprias palavras são símbolos.

Com isso, esse processo ajuda a criança a fazer a conexão entre a linguagem falada e a escrita, habilidade que mais tarde auxiliará na aprendizagem da leitura e na forma de se expressar.

Portanto, levando em consideração a importância do faz de conta para o desenvolvimento infantil, elaborar jogos brincadeiras para serem desenvolvidos tanto nas aulas online quanto nas aulas presenciais é fundamental para conseguir a atenção e a participação da criança nas aulas, já que esse é o universo próprio da infância.

Trabalhando o faz de conta com alunos de 3 anos, a professora e autora deste trabalho aplicou a proposta das profissões, na qual os alunos brincavam em casa com seus familiares representando uma profissão de livre escolha.

O objetivo de se trabalhar o faz de conta das profissões, além de desenvolver a autonomia, é despertar a curiosidade sobre as profissões desenvolvendo conhecimentos sobre a vida social, transmitir valores para a formação moral e social da criança, promover e estimular a linguagem oral, despertar a imaginação de maneira prazerosa e divertida.

Para esta atividade nos orientamos nos Campo de Experiências da BNCC: Eu, o Outro e o Nós; Traços, Sons, Cores e Formas; Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação e nos seguintes Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

Atividades direcionadas a Educação Infantil, crianças 0 a 5 anos e 11 meses devendo ser adaptadas de acordo com cada faixa etária.

3.5 A música na Educação Infantil

A música é uma importante ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Utilizar a música como aliada no processo de ensino traz grandes benefícios ao processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Pois, ajuda a melhorar a sensibilidade, a capacidade de concentração e memória, criatividade e reflexão. Desenvolver atividades com músicas na educação infantil auxilia positivamente no desenvolvimento cognitivo e linguístico, a música ajuda a desenvolver os sentidos, a criança tenta acompanhar o ritmo e trabalha sua coordenação motora. Repetir e imitar sons também faz com que ela estabeleça relações com o ambiente, auxilia no desenvolvimento psicomotor, pois, a música pode aliviar tensões e desenvolver senso rítmico ao dançar, bater palmas e bater os pés, nisso, o ritmo também ajuda no equilíbrio do sistema nervoso, como também auxilia no desenvolvimento socioafetivo, com a musicalização a criança libera as emoções, se sente segura. Nos trabalhos coletivos, melhora a cooperação e o conceito de grupo.

Trabalhar com música na educação, não se faz necessário ser profissional da música, mas requer do professor, disponibilidade para planejar e buscar músicas atrativas para cada faixa etária, bem como correlacionar a música aos jogos e brincadeiras, às didáticas trabalhada e principalmente às curiosidades das crianças, é importante deixar que as crianças sejam protagonistas, que elas esboquem seus gostos musicais e interaja com o outro e com o meio. Weigel (1988, p. 15) afirma que o trabalho com a música pode proporcionar essa integração social, já que as atividades geralmente são coletivas e o trabalho em grupo produz compreensão, cooperação e participação.

Como o novo modo de ensinar e de aprender, a música se fez mais necessária ainda, principalmente porque a criança se diverte, se alegra, e durante as aulas remotas, manter a criança alegre e divertida é fundamental. Por isso a música se torna um recurso pedagógico indispensável, desde a produção de instrumentos musicais com materiais de fácil acesso como copos de plástico, copos de alumínio, colher de metal, colher de pau, e também com materiais recicláveis, como garrafas de pet, potes de sorvete, dentre tantas possibilidades que existem em casa, na cozinha, no quarto, na sala, de se extrair diferentes sons, até a apresentação de letras, números, cores, formas, temáticas específicas e outras diversas possibilidades.

Considerando que a música pode ser aplicada em diversas atividades, e considerando também o contexto remoto, surgiu a oportunidade de se trabalhar várias temáticas como, meio ambiente, o circo, as cores, as formas dentre tantos outros, utilizando a música. O que tornava as vídeoaulas mais interessantes e atrativas.

Assim, a autora deste trabalho e professora da Educação Infantil, utilizou a música em aula remota para crianças de 3 anos de idade, através de vídeo² trabalhando as cores, neste recurso foi trabalhada a música "Misturando as cores" – XUXA para apresentar de forma lúdica, as cores.

O objetivo de se trabalhar as cores usando a musicalização é ampliar o conhecimento de mundo; descobrir como as cores se transformam de acordo com as misturas, desenvolver e ampliar o vocabulário por meio da música.

Apoiando-se nos Campo de Experiências da BNCC, Traços, Sons, Cores e Formas e nos seguintes Objetivos de Desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

Esta proposta de atividade é direcionada a Educação Infantil, crianças 0 a 5 anos e 11 meses na qual deve ser adaptada para cada faixa etária.

3.6 Jogos e brincadeiras

Através de brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois além de ter a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia estimuladas, ainda desenvolve a linguagem, a concentração e a atenção. Ao brincar a criança expressa seus anseios, sua maneira de perceber o mundo que a cerca e principalmente está vivendo a sua infância. Tem também suas necessidades satisfeitas que são: adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos. Reconhecendo-se em um meio e como parte do mesmo, ela cria sua própria brincadeira interagindo com todos que a rodeiam. A brincadeira é uma atividade que faz parte do seu cotidiano, do seu ser, é comunicação e expressão, associando o pensamento e a ação,

² Disponível em: https://youtu.be/u7S5hos_DXA

um ato instintivo voluntário, uma atividade exploratória, que auxilia as crianças no seu desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social, um meio de aprender a viver, e não apenas passatempo, ou algo apenas para manter a criança ocupada em “alguma coisa”. Janet Moyles descreve que brincar é uma parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento nos primeiros anos de vida. Crianças alcançam a compreensão através de experiências que fazem sentido para elas e nas quais podem usar seus conhecimentos prévios, sendo assim, o brincar proporciona essa base essencial. (MOYLES, 2002).

Temos aí então, a importância de se oferecer um espaço com diversos de objetos disponíveis e acessíveis à criança. É importante também, que a criança produza seus brinquedos, por isso um recurso pedagógico muito propício durante o período remoto, é a produção de brinquedos e jogos com materiais de fácil acesso para criança, objetos do uso do seu dia a dia, do uso da mãe, do pai, de pessoas que convivem no mesmo ambiente, o controle remoto da TV, uma colher de pau, um espremedor de limão, um pegador de macarrão, dentre tantos outros objetos, que podem ser utilizados em atividades que desenvolvam a concentração, a coordenação motora, a sonoridade, a imaginação. Escolher os espaços em que quer brincar, os materiais que deseja brincar, são atividades enriquecedoras para o desenvolvimento da criança, é importante nesse processo de brincadeiras que a criança tenha com quem compartilhar, com quem socializar, e visto que a pandemia e o isolamento social impossibilita o acesso da criança com outros ambientes, se faz necessário que a família cumpra esse papel participativo nesse processo de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, produzindo, brincando, socializando com a criança, para que ela sinta-se instigada a querer participar das aulas e desenvolver as atividades propostas.

Quanto mais lúdicas forem as atividades, mais interessantes se tornarão, considerando que estas reúnem, interessam e exigem concentração das crianças. Compreendemos que, a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras é possível despertar a criação, a imaginação, o faz de conta, a experimentação, a medição, enfim, o aprendizado. Assim, o professor deve mediar aulas atrativas e lúdicas, possibilitando a aprendizagem por meio da brincadeira e estímulo da imaginação das crianças, fazendo com que ideias e questionamentos sejam despertados.

3.6.1 Jogos da memória

Os jogos da memória são importantíssimos para que a criança desenvolva a concentração, a atenção e a observação, além de contribuir para o processo de aprendizagem como um todo. Para realização desta atividade não se faz necessário ir a uma loja de brinquedos e comprar um, é muito mais interessante para criança a produção dos seus jogos e brinquedos e muito mais barato também.

Usando papelão, lápis de cor, e a criatividade é fácil montar Jogo, e assim ter inúmeras possibilidades de desenvolver a aprendizagem e a oralidade da criança, podendo trabalhar imagens, cores, letras, números e formas.

O desenvolvimento cognitivo compreende o processamento de informações com a finalidade de perceber, integrar, compreender e responder adequadamente aos estímulos do ambiente, levando a criança a pensar e avaliar como cumprir uma tarefa ou uma atividade social. Jean Piaget, cuja teoria do desenvolvimento cognitivo é bastante estudada, acredita que as crianças assumem um papel ativo no processo de aprendizagem.

Assim, podemos afirmar que, os jogos educativos da memória desenvolve a concentração, exercita o cérebro, melhora a atenção, habilidades cognitivas aprimoradas, habilidades de pensamento mais rápidas, foco (atenção) aprimorado, funções cerebrais aprimoradas e treinamento para memória visual.

Jogo da memória: Números e Quantidades foi desenvolvido pela autora deste trabalho como um dos recursos pedagógicos para aulas remotas com crianças de 4 anos de idade.

Os objetivos do jogo da memória são trabalhar a atenção, a concentração e a relação entre número e quantidade de 1 à 10, por exemplo.

Ancorando-se assim, nos Campo de Experiências da BNCC: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações e nos seguintes Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

Atividades essas, que são direcionadas a Educação Infantil, crianças de 0 a 5 anos e 11 meses podendo ser adaptada para cada faixa etária.

Para esta atividade, o professor pode utilizar materiais recicláveis, como papelão e tampinhas de garrafas de pet, e também lápis hidrocor. Com o papelão, fazer fichas de tamanhos iguais, as quais colocará os números de 1 à 10, e com as tampinhas monta com cores diferentes, as quantidades relacionadas aos números.

Para jogar, basta deixar as fichas viradas para baixo para que não se possa ver o numeral. Cada numeral da ficha deve ficar em posições diferentes ao número do conjunto de tampinhas, por exemplo: conjunto de 8 tampinhas, ficha abaixo do conjunto das tampinhas viradas para baixo com o numeral 5. Conjunto de 5 tampinhas, ficha abaixo do conjunto de tampinhas com numeral 3 virada para baixo. Ao virar a ficha a criança deve verificar o numeral, contar as tampinhas até achar a quantidade correspondente, ao identificar deverá posicionar a ficha acima do conjunto de tampinhas correspondentes.

3.6.2 Jogos de quebra-cabeça

Montar um quebra-cabeça não é apenas um jogo simples, um entretenimento ou um mero passatempo, mas é acompanhado por um processo de pensamento, concentração e resiliência.

Além de exercitar a memória visual, montar quebra-cabeças ajuda no desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas. A criança analisa e desenvolve estratégias para a montagem, por exemplo, ela pode começar pelas bordas ou separá-lo pelas cores das peças para começar a montagem. É uma atividade lúdica e que atrai a atenção da criança, podendo ser trabalhado e explorado um leque de possibilidades, como as figuras geométricas, o meio ambiente, letras, números, cores entre tantos outros.

É uma brincadeira que aumenta a autoestima da criança, a desafiar, a cada vez mais querer alcançar os seus objetivos, desafio esse que, se superado, gera grande satisfação na criança e aumenta sua autoestima. Isso porque ela vai perceber a sua capacidade para resolver problemas. Além disso, aguça concentração e a criatividade, pois sua criatividade também é amplamente estimulada quando ela precisa criar suas próprias estratégias para colocar cada peça no lugar certo.

Assim, ela estimula seu raciocínio lógico. Essa habilidade será muito importante em disciplinas como a matemática. Quanto mais cedo o cérebro for estimulado a encontrar soluções, mais fácil será resolver os problemas.

Durante a pandemia, esse tipo de brincadeira se tornou fundamental, pois é uma atividade que ajuda a fortalecer os laços familiares, montar quebra-cabeças em família, é uma maneira de se aproximar e conviver com a criança, tendo mais tempo para perceber o seu desenvolvimento cognitivo e suas emoções.

É importante que o professor ao conduzir essas atividades, leve em consideração a faixa etária das crianças, pois nesse jogo a quantidade de peças por exemplo, vai variando de acordo com a idade das crianças. Para crianças de dois a três anos de idade, a escolha de quebra-cabeças de até quatro peças é o ideal. O professor deve mostrar o quebra-cabeça feito, demonstrar como jogar e ajudar a montá-lo novamente. Para crianças dos três aos quatro anos de idade já se pode aumentar até 12 peças para quebra-cabeças. Para crianças de quatro a cinco anos de idade, é interessante escolher quebra-cabeças entre 12 e 22 peças e introduzir temas como desenhos ou imagens de histórias. Para crianças a partir dos cinco anos de idade, a partir deste momento já se pode usar quebra-cabeças de mais de 48 peças e aumentar gradualmente sua dificuldade. Por ser uma atividade proposta virtualmente, o professor pode sugerir a confecção do material em casa ou disponibilizar para que a família tenha acesso, seja com materiais recicláveis, seja com materiais impressos.

Quebra-cabeça com palito de picolé foi uma proposta utilizada pela autora deste trabalho em aulas remotas com crianças de 4 anos de idade.

O objetivo de se trabalhar o quebra-cabeça na Educação Infantil é auxiliar no desenvolvimento da coordenação motora fina, na interação social, na autoestima da criança (elas tem um sentimento de conquista e orgulho de si mesmas, quando conseguem alcançar o objetivo) , nas habilidades cognitivas e na resolução de problemas.

Apoiamo-nos no Campo de Experiências da BNCC: O eu, o outro e o nós e nos seguintes Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

(EI01EO02) Perceber as possibilidades de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa.

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.

(EI03EO04) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

Atividades essas, que são direcionadas a Educação Infantil, crianças de 0 a 5 anos e 11 meses podendo ser adaptada para cada faixa etária.

Um bom exemplo de quebra-cabeça que pode ser feito em casa em família. Serão necessário materiais como palitos de picolé, um desenho feito por um adulto e

colorido pela criança, pode ser uma árvore, um animal que a criança goste, fica a critério. Depois que a criança colorir o desenho, basta passar cola no verso do desenho e colar os palitos de picolé até completar o espaço, depois que secar a cola, o adulto usa um estilete para cortar entre os pequenos espaços de um palito para o outro, formando assim, um quebra-cabeça divertido.

3.6.3 Jogos da velha

O Jogo da velha é um divertimento que crianças podem desafiar seus colegas usando lápis e papel, como também o professor pode trabalhar diversas propostas, como cores, formas geométricas, letras, números, meio ambiente, profissões, dentre tantas outras possíveis propostas eu desejar. Apesar de simples é um ótimo jogo para estimular o raciocínio rápido, estratégia de jogabilidade, paciência, lidar com a frustração, atenção e concentração. Também trabalha conceitos matemáticos de linhas horizontal, vertical e transversal; classificação e quantidades. Este jogo tradicional infantil, para além de ser muito divertido e dinâmico, desenvolve algumas competências, tais como o desenvolvimento do raciocínio lógico, o aperfeiçoamento das capacidades espacial e visual, a interação e competitividade saudável e bem estar psicológico geral.

Como todos os jogos educativos na Educação Infantil, o jogo da velha é uma atividade excelente para promover o desenvolvimento integral da criança. Permite trabalhar a criatividade, a imaginação, a concentração e capacidade de atenção. Também é excelente para desenvolver a motricidade e o raciocínio, assim como promover o desenvolvimento social. Tudo isto de forma lúdica e divertida.

Jogo da velha com material variado, foi uma proposta de atividade aplicada pela autora em aulas remotas para crianças de 4 anos de idade.

O objetivo de se trabalhar o jogo da velha é trabalhar a coordenação motora, Senso de lógica, Senso direcional, Planejamento, etc.

Nesta atividade nos orientamos nos Campos de Experiências da BNCC: O Eu, o Outro e o Nós; Corpo Gestos e Movimentos; Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações. E nos seguintes Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.

(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

Atividades essas, que são direcionadas a Educação Infantil, crianças de 0 a 5 anos e 11 meses podendo ser adaptada para cada faixa etária.

Montar com as crianças vários tabuleiros do jogo da velha usando palitos, canudos, tampinhas de garrafas, botões ou qualquer outro material que esteja disponível.

4 UMA COMPREENSÃO PEDAGÓGICA DA UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS E MATERIAIS UTILIZADOS NAS AULAS REMOTAS

O presente trabalho teve como cerne, apresentar recursos e materiais pedagógicos para a Educação Infantil utilizados em aulas remotas e que também podem ser utilizados nas aulas presenciais, mas que o principal desafio era trazer a ludicidade e a participação do público infantil nas aulas remotas.

Com o objetivo de fundamentar as ideias argumentadas neste estudo, apresentaremos uma compreensão que se constitui a base das ideias apresentadas neste estudo, cuja importância compõe-se da inserção de ferramentas facilitadoras para o trabalho pedagógico na Educação Infantil.

Diante das observações e experiências realizadas durante essa pesquisa, e consequentemente documentadas nos relatórios dos alunos (cf. anexos), foi possível certificar-se que a maioria dos alunos e dos professores, em foco a autora deste trabalho atuante na docência da Educação Infantil, tiveram acesso a recursos e materiais pedagógicos que contribuíram positivamente para o desenvolvimento das aulas remotas durante o período da pandemia causada pela Covid-19.

Quando falamos sobre a sala de aula no contexto remoto, compreendemos que o desenvolvimento das aulas remotas na Educação Infantil, sem dúvidas foi uma inovação nesse segmento, e claro desafiadora. Assim, mesmo diante do desafio de transformar a própria residência em sala de aula, observou-se a ativa e positiva participação do professor, figura indispensável para a mediação do ensino, e da família para garantir a criança um espaço favorável à aprendizagem da criança. “O desenvolvimento resulta de combinações entre aquilo que o organismo traz e as circunstâncias oferecidas pelo meio”. (PIAGET apud KHAMER, 2000, P.29). Diante das observações da realização das aulas remotas, afirmamos o êxito na participação dos alunos e de suas famílias, pois transformar o seu lar em sala de aula, por mais desafiador que fosse, tornou-se possível, pois o espaço é fundamental para o desenvolvimento, a interação e aprendizagem da criança, para Barbosa (2006) é por meio do espaço que podemos contribuir ou não para a formação dos aspectos subjetivos e cognitivo dos pequenos. Com as observações realizadas durante essa pesquisa, foi possível perceber que, cada lar transformado tornou possível o conhecimento, as interações e o desenvolvimento das crianças. Observou-se que as famílias preparavam os espaços para cada proposta de atividade, correspondendo assim, ao que se era solicitado sem alterar os objetivos da atividade

facilitando o processo de ensino e aprendizagem e enfatizando a importância dos espaços na construção do conhecimento, o que contribui Barbosa “os espaços criam novas formas de ação, de movimento, de experiência” (BARBOSA, 2006, p. 135).

Direcionando nosso olhar ao uso das Tecnologias da comunicação e da Informação (TICs) durante o período de aulas remotas, compreendemos que já eram uma realidade nas escolas e que isso não mais seria revertido, porém pela necessidade brusca de apropriação integral dessas tecnologias para que o ensino e aprendizagem não fossem interrompidos devido ao contexto pandêmico, tornou-se desafiador tanto para o professor quanto para o aluno. Durante as aulas remotas observou-se que a maioria dos alunos tinha acesso a alguma ferramenta tecnológica que contribuía para sua participação nas aulas remotas e que o professor fez uso de ferramentas de uso pessoal para garantir o ensino durante esse período, o que se afirma um resultado positivo para que o ensino e a aprendizagem fossem garantidos durante o período de pandemia através das aulas remotas.

No desenvolver da pesquisa, estudaram-se teorias sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação na educação, porém o foco foi direcionado a Educação Infantil. Moran (2000, p.22) ressalta que o uso da tecnologia é um grande apoio à educação. Uma âncora indispensável para a educação. A tecnologia na interação professor/aluno, foi fundamental nesse novo método de ensino e de aprendizagem, separados do convívio físico na sala de aula da escola, a tecnologia aproximou professor e aluno através da tela. Segundo SARAIVA (2003, p. 57):

Numa relação virtual, certas características e dimensões implícitas apontam formas de ser e de configurar sentidos, condições essas de grande significado, tais como a necessidade de estabelecimento de contatos, de ampliação de laços de afetividade com ênfase na imagem e voz de professores e alunos- atores desse processo- e a importância do olho-no-olho, do face a face, mesmo que distantes em tempo e espaço.

As ferramentas tecnológicas utilizadas nas aulas remotas, como o WhatsApp, vídeo chamadas e vídeoaulas foram o elo de familiarização entre o professor e o aluno que facilitou e garantiu de forma positiva o processo de ensino e aprendizagem em um contexto tão crítico.

Como um recurso pedagógico muito importante para a Educação Infantil, trouxemos a contação de história, que durante as aulas remotas foi fundamental para conseguir a interação e a participação ativa dos alunos. Desenvolvida em aulas para

alunos de 4 anos de idade, pudemos observar através desse estudo, que a contação de história teve aceitação positiva pelos alunos e que os objetivos foram exitosos, proporcionando uma aproximação entre o professor, o aluno e a linguagem assim como afirma Silva (2018, p. 28):

Outro fator intrínseco a contação de histórias outorga atenção especial a interação e mediação por uma visão holística e abordagem sistêmica que considera a unicidade das partes que compõem o outro, não o vê apenas como metades isoladas. Nas narrativas o papel decisivo se detém na função comunicativa, na linguagem, gestos e expressões como instrumentos reguladores por excelência das ações e do pensamento; neste sentido elas reconhecem o ser como sujeito ativo de trocas e inter-relações.

O desenvolvimento da aula com a contação da história “Dona Baratinha” da escritora Ana Maria Machado, que retrata a história do “casamento de Dona Baratinha” foi uma história marcante para os alunos, isso se evidenciou nas constantes referências que eles faziam da história e as interações entre ele no grupo do WhatsApp da turma. Essa história os motivou nas auto-observações comportamentais, as mais simples atitudes da personagem, pois barata compartilha fatos de sua vida social, seu respeito aos amigos, o que mostra a valoriza da amizade, a solidariedade, e um ponto bem marcante é o respeito as diferenças e a consideração ao próximo, assim como a ida real das pessoas ,tem decepções, tem conflitos e é necessário tomar decisões, entre tantas situações complexas e que são possíveis serem superadas. Ou seja, através desta história as crianças puderam ter uma percepção expandida do mundo, do meio em que vivem e em que interagem.

Compreendemos que essa história tenha correspondido aos objetivos pensados porque a personagem principal (A barata) se aproxima da vida real, principalmente das crianças, que estão tendo sua formação social, com suas limitações, sentimentos, decepções, emoções diversas como alegria, tristeza e, no decorrer da história, percebemos a superação da personagem e sua capacidade para resolver os conflitos. O que mostra que, todo sujeito é passível de falhas, vive situações conflituosas, mas que pode superá-las. Isso se confirma em Rodrigues (2005, p. 4):

A contação de histórias é atividade própria de incentivo à imaginação é o trânsito entre o fictício e o real. Ao preparar uma história para ser contada, tomamos a experiência do narrador e de cada personagem como nossa e ampliamos nossa experiência vivencial por meio da narrativa do autor. Os fatos, as cenas, e os contextos são do plano

imaginário, mas os sentimentos e as emoções transcendem a ficção e se materializam na vida real.

Na interação com contação de história, a criança se torna participante e traz o contexto fictício para o seu mundo real, fazendo uma correlação entre ambos.

Figura 5: Foto Jogo de quebra-cabeça



Fonte: arquivo pessoal

A contação de história está diretamente relacionada ao faz de conta, com isso compreendemos a importância do faz de conta como um recurso pedagógico indispensável para a Educação Infantil, nesse tocante, usou-se o faz de conta como uma das ferramentas nas aulas remotas. Para a criança, o faz de conta é uma brincadeira própria do seu universo imaginário, nos apoiando a isso trabalhamos a importância das profissões e aplicamos uma atividade na qual a criança brincaria de faz de conta apoiando-se a uma profissão de seu interesse, na qual foi ferramenta para nossa observação, direcionada a crianças de 3 anos de idade. Previamente, a professora trabalhou diversas profissões, mostrando a importância de cada uma na sociedade. Mesmo as crianças já tendo conhecimentos prévios sobre algumas profissões, as mesmas não deixaram de interagir, o que tornou o diálogo mais prazeroso e sem dúvida o brincar de faz de conta mais rico. Todas as crianças tiveram participação ativa, e ao longo da brincadeira, observou-se a particularidade de cada criança, desde a tomada de decisões até as escolhas de materiais para simular os instrumentos de trabalho, como um lápis simulando um termômetro que o enfermeiro (a) usa para aferir a febre, o controle remoto da TV simulando o microfone do cantor, dentre tantos outros materiais do

cotidiano das crianças, aos quais criaram outras formas na imaginação de cada uma delas.

Algumas crianças se vestiram tal qual ao profissional da vida real, como por exemplo, o Médico, vestido de jaleco, usando estetoscópio e uma seringa (sem agulha) para aplicação de medicação injetável, com isso observou-se que as crianças se sentiam confortável na brincadeira e que agia de forma natural, principalmente porque todo esse processo foi desenvolvido com o auxílio da família, o que contribuiu bastante para o desempenho delas, sem timidez e sem recusa de participar, mesmo sabendo que tratava-se de uma proposta pedagógica, ou seja, uma atividade exigida pela professora.

Foi notório perceber a positiva aceitação das crianças nesta atividade, pois as mesmas interagiram bem no grupo do WhatsApp, dividindo as experiências das profissões escolhidas, assim, mediante as observações desta atividade, podemos afirmar que as crianças desenvolveram bem o cognitivo, a coordenação motora, as habilidades e os objetivos esperados pela professora. Assim, por meio das análises realizadas, confirma-se o pensamento de Costa (et al. 2011, p. 105):

O faz – de conta é um universo imaginário criado pela criança, que mistura elementos da realidade e fantasia, onde elas são autoras e protagonistas. Essa linguagem própria da criança possibilita a compreensão do mundo por suas perspectivas, ela atua sobre a concretude e simbologia, ou seja, ela trabalha significados reais do mundo numa compreensão simbólica e sendo autoras, entram e saem ora da fantasia, ora da realidade. Por meio dessa linguagem elas apreendem o domínio de regras, trabalham suas emoções, medos, apreende cultura, na assunção de papéis, elas acabam por entender o que eles são e faz.

Por isso, é importante que problematizemos situações da vida real e oportunize a criança a vivenciar as experiências reais através do faz de conta.

Figura 5: Foto Jogo de quebra-cabeça



Fonte: arquivo pessoal

Outro recurso muito significativo para Educação Infantil e que se tornou primordial durante as aulas remotas, foi a música. A música é um elemento histórico-cultural da humanidade estando presente no cotidiano das pessoas, assim compreendemos que a música é um recurso facilitador da aprendizagem, a mesma é capaz de despertar inúmeras emoções. Assim, quando introduzido na Educação Infantil, assiste a diversos objetivos, sendo um deles, garantir experiências que “promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança”. (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, 2010, p. 25).

A atividade observada neste estudo foi a aplicação de um vídeo produzido pela professora para trabalhar as cores, com isso a música teve um papel muito importante, pois através dela as crianças puderam compreender o processo de mistura das cores para obter outra cor específica, quando a música diz que “o vermelho com amarelo da laranja” aguça a curiosidade e a descoberta que a criança faz em relação as cores. Para essa proposta foi aplicado o vídeo e sugerido a devolutiva da experiência feita pela criança, usando tintas guache e massinhas de modelar para a mistura das cores.

Observou-se que a música foi facilitadora também no processo de memorização, ou seja, cada parte da música retrata a mistura de uma cor com outra que forma uma nova cor, com isso, a criança trabalhou a observação, o raciocínio, a linguagem, as expressões faciais, ao cantar a música a criança memorizou a letra facilitando sua compreensão em relação as cores, ao misturar as cores ela comprovou o que a música transmitia, além de desenvolver a coordenação motora e a autonomia.

A prática pedagógica com o auxílio da musica contribuiu positivamente no processo de aprendizagem das cores, que foi o objetivo da atividade desenvolvida. De tal modo, pode-se observar o desenvolvimento do processo de interação das crianças com as demais e/ou com o meio que as cercam. Para isso, é importante reforçar a linguagem musical como meio fundamental a essas abordagens, como afirma Loureiro (2003, p.15):

As atividades pedagógicas propiciadas por meio da linguagem musical dizem respeito à relação entre o sujeito e o objeto do conhecimento. O modo de conceber o processo e objeto dessa aprendizagem é que valorizam a ação pedagógica inserida na prática social concreta, tornando-a dessa forma, mediadora entre o individual e o social.

Com isso, compreendemos a música como um recurso indispensável à educação, e que na Educação Infantil durante as aulas remotas, correspondeu indubitavelmente aos objetivos elencados.

Figura 5: Foto Jogo de quebra-cabeça



Fonte: arquivo pessoal

Sabendo que os jogos e brincadeiras são recursos indissociáveis da Educação Infantil, pois o brincar é próprio da criança e que está diretamente ligado ao desenvolvimento da imaginação, à formação de afeto, à relações sociais, assume múltiplos papéis, explora habilidades e propicia competências cognitivas e interativas, compreendemos que estes são recursos fáceis e indispensáveis no desenvolvimento das aulas remotas, para isso, foi propostas algumas atividades com crianças de 4 anos de idade.

Em relação ao lúdico, os jogos e brincadeiras proporcionam alegria, diversão, prazer, e até mesmo emoções opostas, como tristeza e desprazer, dependendo das interações das crianças com outras pessoas e com o meio, já em relação a educação, os jogos e as brincadeiras mediam conhecimento, saber, compreensão de mundo. Assim, o equilíbrio de ambos, o lúdico e a educação, é o principal objetivo dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. Oliveira (2002) contribui dizendo que “a brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexa de relacionamento com o mundo”.

Os jogos e brincadeiras apresentados e observados foram o jogo da memória, o jogo quebra-cabeça e o jogo da velha. Jogos que além de serem prazerosos, ao brincar com esses jogos as crianças criam laços afetivos, desenvolvem o raciocínio lógico,

interagem com outras pessoas, aprendem sobre regras e estratégias, o que se afirma os jogos como facilitadores da aprendizagem. Segundo Vygotsky (1989) a aprendizagem tem um papel fundamental para o desenvolvimento do saber, do conhecimento.

Quando aplicado o jogo da memória Números e Quantidades, foram utilizados materiais de fácil acesso as crianças e suas famílias, como o papelão e tampinhas de garrafas de pet. Conseguimos observar que as crianças desenvolveram com positividade as habilidades de associar números e quantidades, e alcançaram os objetivos propostos como a atenção e a concentração durante o jogo, pois as devolutivas das atividades direcionadas eram transmitidas pelos responsáveis através de vídeos postos no grupo do WhaptsApp.

Figura 4:Foto Jogo de quebra-cabeça



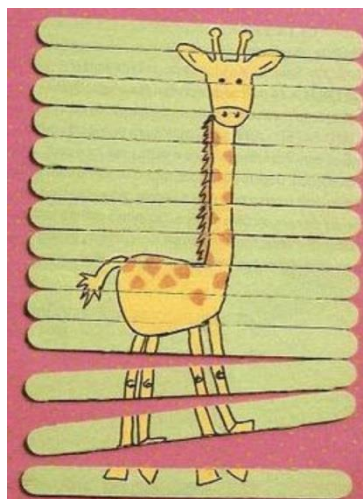
Fonte: arquivo pessoal

O jogo de quebra-cabeça foi muito aceito pelas crianças, foi um jogo produzido por elas usando palitos de picolé (palitos de madeira), e uma gravura de sua preferência, podendo ser desenhada ou colada sobre os palitos.

Com esta atividade, observou-se o bom desempenho das crianças ao manusear os materiais na construção do jogo. Ao montar as peças e jogar o jogo, as crianças desenvolveram o raciocínio lógico, as estratégias do jogo, a coordenação motora, a interação com outras pessoas e com o meio.

Afirma-se assim, que o quebra-cabeça enquanto recurso pedagógico teve um importante papel no processo de formação educacional e cognitiva das crianças com as quais a atividade foi desenvolvida, percebendo-se nas observações a importância do quebra-cabeça no desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e aumento de conhecimento sobre diversos assuntos.

Figura 5: Foto Jogo de quebra-cabeça



Fonte: arquivo pessoal

Por fim, trabalhando o jogo da velha como um recurso pedagógico, aguçamos a importância dos jogos e brincadeiras como processo de aprendizagem, compreendendo que todo processo de aprendizagem é ensino-aprendizagem, fortalecendo os laços entre aquele que ensina e aquele que aprende.

Apesar do jogo da velha ser comumente feito com lápis e papel, nossa proposta trazendo ludicidade a utilização de materiais diversos e de fácil acesso para as crianças e suas famílias, assim foi fácil montar o jogo, cada criança formava seu jogo com o que tinha em sua residência e pudesse servir como as peças do jogo. Apropriando-se de materiais como bandeja de ovos descartável, palitos de picolé (palitos de madeira) e tampinhas de garrafas de pet, as crianças, orientadas pela professora e auxiliadas por algum responsável, montaram e desenvolveram o jogo. Todo processo de realização dessa atividade foi registrado por fotos e por vídeos e enviados no grupo do WhatsApp, servindo assim como instrumento de avaliação.

Diante das observações feitas, afirmamos que o uso do jogo da velha foi muito importante para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Apesar de simples, o desenvolvimento da atividade possibilitou estímulos do raciocínio rápido, estratégia de jogabilidade, paciência, como a criança lidar com a frustração, ou seja, aceitar perder, atenção e concentração.

Figura 6: Foto Jogo da Velha



Fonte: arquivo pessoal

Assim, mediante as observações feitas compreendemos e afirmamos que a ludicidade dos jogos e brincadeiras, foi de fundamental relevância no período de aulas remotas, pois, através desses recursos conseguimos obter massivamente a participação dos alunos nas aulas, bem como o êxito no desenvolvimento das atividades propostas, garantindo assim o ensino e a aprendizagem num período tão atípico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo foi realizado através de uma busca bibliográfica e da observação da autora nas aulas aplicadas no período remoto pela mesma, atuante como professora da Educação Infantil, ao qual se buscou ressaltar a importância dos recursos e materiais pedagógicos durante as aulas remotas, recursos que fossem primordiais no desenvolvimento da criança.

Os recursos e materiais apresentados são considerados importantes no que se refere à aquisição do conhecimento. Através desse estudo foi possível compreender que os recursos apresentados foram essenciais para o desenvolvimento da criança tanto cognitivo, social, emocional e físico-motor, durante as aulas remotas, principalmente levando em consideração ao contexto de pandêmico, que separou alunos e professores do convívio físico na sala de aula no espaço escolar, mas que por outro lado, uniu família e escola para garantia do ensino e da aprendizagem.

É importante frisar que os recursos pedagógicos utilizados pela autora e disponíveis nas aulas remotas são de uso exclusivo e não comum a toda escola. A avaliação se deu com a observação das crianças no desenvolvimento das atividades, que eram realizadas em casa com o auxílio de um responsável, geralmente um familiar. As atividades realizadas pelos os alunos eram encaminhadas ao professor através de vídeos e fotos pelo grupo da turma no WhasApp, desta forma, a professora podia avaliar cada aluno individualmente.

Pudemos concluir que os alunos tiveram o apoio e a participação ativa de suas famílias durante as aulas remotas, assim, tiveram em suas casas um espaço reservado para a participação das aulas e realização das atividades propostas, com isso, os resultados se tornaram positivos, e as crianças interessada nas aulas, pois o apoio familiar foi primordial nesse processo atípico de pandemia.

O uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) foi exitosa, os alunos, apesar de serem crianças, tinham acessos a tablets e celulares, onde participavam das aulas remotas. Os responsáveis pela criança, no momento das atividades filmavam, registravam fotos e encaminhavam no grupo de WhasApp da turma, além da professora, todos tinham acesso e interagiam com as atividades.

Podemos afirmar que as novas aprendizagens adquiridas pelas crianças através dessas interações com o mundo midiático, com a contação de história, com o faz de conta, com a musicalização, e principalmente com os jogos e brincadeiras foram

positivas para o seu desenvolvimento cognitivo, e suas relações sociais longe da sala de aula e dos muros da escola, pois as mesmas não tiveram dificuldades de interagir umas com as outras e com a realidade da vivência através da tela do celular, o que se afirma que, no âmbito pedagógico, os recursos apresentados puderam contribuir massivamente para o processo de ensino e aprendizagem. Nas suas múltiplas linguagens, esses recursos tiveram papel crucial como agente transformador, pois a mudança repentina do modo de ensino poderia ter sido negativa, mas através deles, o ensino e a aprendizagem puderam ser garantidos mesmo diante aos desafios propostos por uma pandemia.

Compreendemos assim, que esse novo modo de ensino através das mídias contribui de forma significativa para a Educação Infantil, oportunizando autonomia, proporcionando múltiplas direções de aprendizagem, nas mais diversas linguagens.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida. **Introdução à metodologia do trabalho científico:** elaboração de trabalhos na graduação. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Por amor e por força:** rotinas na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar de simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2003.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em 03.fev.2020.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil/ Secretaria de Educação Básica.- Brasília: MEC, SEB, 2010.

CARVALHO, Rosiani. **As tecnologias no cotidiano escolar:** possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos. Paraná, 2009.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação:** o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. et.al. **O direito de brincar:** a brinquedoteca. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.

GHELLER, Sheila. **Uso integrado de mídias na Educação Infantil.** Trabalho para

obtenção do título de Especialista em Mídias da Educação. p. 23. UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Serafina Correa. 2012.

GÓES, Maria Cecília Rafael; SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. (Org.) **A significação nos espaços educacionais:** interação social e subjetivação. Campinas, SP: Papirus, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

KRAME, Sônia. **Com a pré-escola nas mãos.** São Paulo: Ática, 2000.

LOUREIRO, Alicia Maria Almeida. **O ensino de música na escola fundamental/** Alicia Maria Almeida Loureiro.- Campinas, São Paulo: Papirous, 2003.- (Coleção Papirus Educação).

MÁXIMO-ESTEVES, Lídia. **Da Teoria a Prática:** educação ambiental com as crianças pequenas ou o fio da história. Porto, Portugal: Porto Editora Ltd, 1998.

MORAN, José Manuel. Como Utilizar a Internet na Educação. **Revista Ciência da Informação**, Brasília, v. 26, n.2, 1997.

_____. et al. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica.** 6. Ed. Campinas; Parirus, 2000.

MOYLES, Janet R. et al **A excelência do brincar:** a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Trad. Maria Adriana Veríssimo. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006, 248 p.

_____. **Só brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002. 200p.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na Criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar 1978.

SILVA, Valéria. **O professor da educação infantil e a contação de histórias.** 2018. 131f.

Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

SOUZA, Salete Eduardo. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana De Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”, **Anais**. Maringá: UEM, 2007.

TIC EDUCAÇÃO. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras em 2018**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia da pesquisa científica**. Curitiba: IESDE, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Linguagem desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Martins, 1989.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1975.

WEIGEL, Anna Maria Gonçalves. **Brincando de música**. Porto Alegre RS, Kuarup, 1988.

APÊNDICE A – Relatório de desenvolvimento escolar individual – de Março de 2020 à Outubro de 2020

1

I [REDACTED]

Aluno (a): A [REDACTED]

Nível II

Professora: Marília Rafaely Trindade

Relatório de desenvolvimento escolar individual – de Março de 2020 à Outubro de 2020 – Período de aulas remotas

Este relatório tem como objetivo avaliar o desenvolvimento da criança dentro dos eixos estruturantes da BNCC - Base Nacional Comum Curricular: as interações e as brincadeiras, por meio das habilidades desenvolvidas nos campos de experiências e baseado nas observações e registros do desenvolvimento e aprendizagem da criança. Para a construção deste documento, entendemos que acompanhar a criança, em seu desenvolvimento, exige um olhar teórico reflexivo, tanto sobre o seu contexto familiar e sociocultural, quanto sobre as manifestações decorrentes do caráter evolutivo do seu pensamento. Isso significa que precisamos respeitá-la em sua individualidade e em suas sucessivas e gradativas conquistas de conhecimento, levando em consideração os direitos de aprendizagem: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

A avaliação do aluno [REDACTED] será realizada de forma contínua, acompanhando a evolução do seu desenvolvimento, por meio da observação da professora e da auxiliar durante as aulas remotas, através dos vídeos que sua família envia tanto no grupo da escola, como também diretamente para a professora.

Durante o período de aulas remotas, é válido afirmar que, a criança participou ativamente das aulas remotas que foram aplicadas pela plataforma digital WhatsApp e através da vídeoaulas. Bem como cumpriu a maioria das atividades propostas como, a contação de história, o faz de conta, os jogos propostos e direcionados pela professora. Assim, afirma-se que a criança obteve desenvolvimentos positivos, tais como, Cognitivo, Coordenação motora ampla, oralidade própria para a idade e Interação de forma satisfatória contemplando as habilidades e os direitos de aprendizagem da Educação Infantil.

As observações descritas não definem a criança, mas a caracterizam em determinada fase de sua vida, pois está sujeita a constantes mudanças.

Na área da linguagem oral, ele se comunica com muita facilidade, mas ainda tem dificuldades na dicção, próprio da idade, mas se comunica com clareza com os colegas e professores nos áudios e vídeos enviados no grupo de WhatsApp, expondo suas opiniões e preferências em brincadeiras e desenhos a que gosta de assistir. Ele compreende tudo o que vê e ouve participando de todas as atividades com alegria, principalmente da contação de história.

Na linguagem escrita, segura o lápis com muita insegurança, mas já tem controle viso-motor, descobrindo ligação entre seus movimentos e os traços que faz no papel. Esta descoberta o estimula a variar seus movimentos, os vários tipos de lápis e cores, distribuindo melhor os traços pelo papel explorando o desenho quanto ao tamanho dos seus traçados e começa a controlar o que faz.

Na área da Matemática, as atividades cotidianas fazem que os alunos desenvolvam inteligência prática e a tomada de decisões. São por meio das brincadeiras e brinquedos que introduzimos os conceitos matemáticos quantificando os brinquedos, as pessoas da família. Em todas as atividades, a criança as realizou com o auxílio da família.

Natureza e Sociedade / Ensino de Religião devem propiciar experiências, que possibilitam aproximação ao conhecimento das diversas formas de representação e explicação do mundo social e natural. As crianças obtêm sentido de mundo pelas sensações e movimento. Nesta fase da infância as crianças têm muitas curiosidades, que as levam a tocar, pensar, provar, misturar, derramar e é somente dessa forma que acontece o conhecimento. Vimos misturas acontecerem como a explosão de cores, a transformação da água em gelo e vapor (estados da água, sólido, líquido e gasoso). Nessas atividades, [REDACTED] participou com interesse, questionando, falando suas ideias.

A área da Arte - ajuda a criança a expressar seus sentimentos por meio da expressão artística e suas diversas linguagens não verbais como pintura, música, teatro, escultura, desenhos livres ou direcionados.

[REDACTED] expressou suas ideias e pensamentos, produzindo trabalhos artísticos, utilizando a linguagem do desenho, da pintura, da modelagem, desenvolvendo o gosto, pelo processo de produção e criação, valorizando as suas próprias produções e das outras crianças. Utilizando materiais variados manipulando e explorando cores, texturas

3

e formas, a criança desempenhou todas elas, no início com o auxílio da família e, com os dias, foi se apropriando e as realizou com mais segurança.

Concluimos, agradecendo a confiança e parceria da família com a escola, para que  tivesse esse êxito e desenvolvimento durante este período de aulas remotas, mostrando-se capaz para continuar desenvolvendo suas habilidades e competências no retorno das aulas presenciais.

Angicos 30 de Outubro de 2020

Professora: Marília Rafaely Trindade

APÊNDICE B – Relatório de desenvolvimento escolar individual – de Março de 2021 à Junho de 2021

1

I. [REDACTED]

Aluno (a): I. [REDACTED]

Nível IV

Professora: Marília Rafaely Trindade

Relatório de desenvolvimento escolar individual – de Março de 2021 à Junho de 2021 – Período de aulas remotas

Este relatório tem como objetivo avaliar o desenvolvimento da criança dentro dos eixos estruturantes da BNCC - Base Nacional Comum Curricular: as interações e as brincadeiras, por meio das habilidades desenvolvidas nos campos de experiências e baseado nas observações e registros do desenvolvimento e aprendizagem da criança. Para a construção deste documento, entendemos que acompanhar a criança, em seu desenvolvimento, exige um olhar teórico reflexivo, tanto sobre o seu contexto familiar e sociocultural, quanto sobre as manifestações decorrentes do caráter evolutivo do seu pensamento. Isso significa que precisamos respeitá-la em sua individualidade e em suas sucessivas e gradativas conquistas de conhecimento, levando em consideração os direitos de aprendizagem: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

A avaliação da aluna I. [REDACTED] será realizada de forma contínua, acompanhando a evolução do seu desenvolvimento, por meio da observação da professora durante as aulas remotas, através dos vídeos que sua família envia tanto no grupo da escola, como também diretamente para a professora.

Durante o período de aulas remotas, é válido afirmar que, a criança participou da maioria das aulas remotas que foram aplicadas pela plataforma digital WhatsApp e através da vídeoaulas, não cumpriu os horários das aulas, devido a mãe, sua responsável, estar trabalhando. Deste modo, a participação era realizada em horários definidos pela mãe, levando em consideração os horários que a mesma estivesse em casa. A criança mesmo diante esta dificuldade, cumpriu a maioria das atividades propostas como, a contação de história, o faz de conta, os jogos propostos e direcionados pela professora. Assim, afirma-se que a I. [REDACTED] obteve

desenvolvimentos positivos, tais como, Cognitivo, Coordenação motora ampla, oralidade própria para a idade e Interação de forma satisfatória contemplando as habilidades e os direitos de aprendizagem da educação infantil.

As observações descritas não definem a criança, mas a caracterizam em determinada fase de sua vida, pois está sujeita a constantes mudanças.

Na área da linguagem oral, ela se comunica com muita facilidade e clareza com os colegas e professores, expondo suas opiniões e preferências em brincadeiras e sua rotina em casa durante o isolamento social. Ela compreende tudo o que vê e ouve participando de todas as atividades com alegria, principalmente dos jogos propostos nas atividades.

Na linguagem escrita, segura o lápis com firmeza e já tem controle viso-motor, descobrindo ligação entre seus movimentos e os traços que faz no papel. Consegue ler e escrever palavras simples, como, bola, boneca, dama, dado, pato, entre outras.

Na área da Matemática, as atividades cotidianas fazem que os alunos desenvolvam inteligência prática e a tomada de decisões. São por meio das brincadeiras e brinquedos que introduzimos os conceitos matemáticos quantificando os brinquedos, as pessoas da família. Em todas as atividades, a criança consegue desenvolver muito bem, a princípio com o auxílio da família, e por fim já tem segurança, realizando a maioria das atividades sozinha, apenas com as orientações da professora, através das vídeoaulas.

Natureza e Sociedade / Ensino de Religião devem propiciar experiências, que possibilitam aproximação ao conhecimento das diversas formas de representação e explicação do mundo social e natural. As crianças obtêm sentido de mundo pelas sensações e movimento. Nesta fase da infância as crianças têm muitas curiosidades, que as levam a tocar, pensar, provar, misturar, derramar e é somente dessa forma que acontece o conhecimento. Trabalhamos misturas de cores, produção de massinhas de modelar, receitas com diferentes ingredientes (trabalhando misturas). Nessas atividades, [REDACTED] participou com interesse, questionando, falando suas ideias.

A área da Arte - ajuda a criança a expressar seus sentimentos por meio da expressão artística e suas diversas linguagens não verbais como pintura, música, teatro, escultura, desenhos livres ou direcionados.

[REDACTED] expressou suas ideias e pensamentos, produzindo trabalhos artísticos, utilizando a linguagem do desenho, da pintura, da modelagem, desenvolvendo o gosto, pelo processo de produção e criação, valorizando as suas

3

próprias produções e das outras crianças, as quais eram expostas no grupo de WhatsApp. Utilizando materiais variados manipulando e explorando cores, texturas e formas, a criança desempenhou todas elas, no início com o auxílio da família e, com os dias, foi se apropriando e as realizou com mais segurança.

Concluimos, agradecendo a confiança e parceria da família com a escola, para que [REDACTED] tivesse esse êxito e desenvolvimento durante este período de aulas remotas, mostrando-se capaz para continuar desenvolvendo suas habilidades e competências no retorno das aulas presenciais.

Angicos 25 de Junho de 2021

Professora: Marília Rafaely Trindade