



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS
CAMPUS VI – POETA PINTO DO MONTEIRO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – PORTUGUÊS

SAYONARA FERREIRA DE SOUZA

BRINCANDO À DISTÂNCIA: A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO
LÚDICO NA AULA DE PORTUGUÊS DURANTE O ENSINO REMOTO
EMERGENCIAL (ERE)

MONTEIRO-PB

2023

SAYONARA FERREIRA DE SOUZA

BRINCANDO À DISTÂNCIA: A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO
NA AULA DE PORTUGUÊS DURANTE O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL
(ERE)

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo)
apresentado à Coordenação do Curso de
Letras da Universidade Estadual da
Paraíba – Campos VI, como requisito
parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Língua Portuguesa.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Felipe
Moura de Araújo

MONTEIRO-PB

2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S729b Souza, Sayonara Ferreira de.

Brincando a distância [manuscrito] : a importância da utilização do lúdico na aula de português durante o Ensino Remoto Emergencial (ERE) / Sayonara Ferreira de Souza. - 2023.

29 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Pedro Felipe Moura de Araújo ,
Coordenação do Curso de Letras - CCHE. "

1. Ensino lúdico. 2. Ensino Remoto Emergencial (ERE). 3.
Prática educativa. 4. Aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 371.2

SAYONARA FERREIRA DE SOUZA

BRINCANDO À DISTÂNCIA: A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO
NA AULA DE PORTUGUÊS DURANTE O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL
(ERE)

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo)
apresentado à Coordenação do Curso de
Letras da Universidade Estadual da
Paraíba – Campos VI, como requisito
parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Língua Portuguesa.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Felipe
Moura de Araújo

Aprovada em: 21/06/2023.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Pedro Felipe Moura de Araújo (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Rafael Ferreira de Souza Honorato

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Álvaro Jardel Conceição Santos de Oliveira

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*“Brincar, é a forma favorita que o nosso
cérebro tem para aprender”*

(Diane Ackerman)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Vídeo da música “se liga criançada”.....	19
Figura 2 - Trabalhando a consciência fonológica por meio de jogos.....	21
Figura 3 - Convidando as crianças para brincar de poesia. (Convite em forma de poema).....	22
Figura 4 - Apresentação do jogo das profissões.....	23
Figura 5 - Jogo digital com poema.....	24
Figura 6 - Jogo com poema. Versos e rimas.....	24

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
2.1	Aprendizagem significativa e prazerosa: o lúdico na prática pedagógica.....	13
3	AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS DURANTE O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL (ERE)	15
3.1	Estratégias lúdicas utilizadas por professores durante as aulas remotas.....	18
4	RELATOS DAS MINHAS ESTRATÉGIAS LÚDICAS COMO PROFESSORA DO 6º ANO DURANTE O ENSINO REMOTO.....	21
5	CONCLUSÃO	25
	REFERÊNCIAS.....	27

BRINCANDO À DISTÂNCIA: A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA AULA DE PORTUGUÊS DURANTE O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL (ERE)

¹Sayonara Ferreira de Souza

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo compreender sobre a utilização do lúdico presente na prática pedagógica durante o período de ensino remoto emergencial (ERE). Os objetivos específicos foram: investigar trabalhos que tiveram como objeto de pesquisa o ensino remoto durante a pandemia da Covid-19; refletir sobre a importância do lúdico durante o ensino remoto emergencial (ERE); demonstrar as estratégias lúdicas que foram utilizadas no ensino aprendizagem durante o ensino remoto emergencial (ERE). O lúdico, além de ensinar a criança de uma forma mais fácil, auxilia na construção do processo de aprendizagem, possibilitando uma aprendizagem significativa e prazerosa. A criança através do lúdico se interessa mais nas atividades, desenvolvendo seu lado social e comunicativo. O interesse inicial pelo tema da ludicidade surgiu após uma experiência de prática de Estágio Supervisionado da autora desta pesquisa. Aqui apresento minhas experiências, onde tive a oportunidade de vivenciar a docência em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública no município de Monteiro- PB em contexto de ensino remoto. Esse trabalho justifica-se também pela necessidade de apresentar a importância da ludicidade na prática pedagógica, pois, os jogos e as brincadeiras proporcionam a motivação e a aprendizagem significativa do discente, seja nas aulas presenciais ou remotas. Para a realização dessa pesquisa decidiu-se por realizar uma revisão bibliográfica em artigos publicados nos últimos anos, em decorrência dos impactos da Covid-19. O estudo tem fundamentos bibliográficos de autores como: Araújo, (2020); Lins, (2021); Menino, Moura, Gomes, (2020); Pereira Júnior, Machado, (2021); Silva, (2021); Souza, (2021). Esses estudiosos comprovaram por meio de evidência a eficácia do lúdico como recurso fundamental no processo educativo, pois é facilitador e motivador da aprendizagem principalmente no ensino remoto. Este artigo também apresenta relatos de experiências e vivências a respeito do uso do lúdico nas aulas remotas de português em uma turma do 6º ano do município de Monteiro-PB. O estudo demonstrou que o lúdico é de suma importância para proporcionar conhecimentos significativos, tornando o ato de aprender mais divertido e prazeroso.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino remoto emergencial (ERE). Prática educativa. Aprendizagem significativa.

¹ Graduanda do curso de Letras português da Universidade Estadual da Paraíba-UEPB.
E-mail: sayonarasouza14@gmail.com

ABSTRACT

This article aims to understand and reflect on the use of playfulness present in pedagogical practice during the period of emergency remote teaching (ERT). The specific objectives were: to investigate works that had as research object remote teaching during the Covid-19 pandemic; reflect on the importance of play during emergency remote teaching (ERT); demonstrate the playful strategies that were used in teaching learning during emergency remote teaching (ERT). The ludic, in addition to teaching the child in an easier way, helps in the construction of the learning process, enabling meaningful and pleasurable learning. Through playful activities, children become more interested in activities, developing their social and communicative side. The initial interest in the theme of ludicity arose after an experience in the practice of a Supervised Internship by the author of this research. Here I present my experiences, where I had the opportunity to experience teaching in a class of the 6th year of Elementary School in a public school in the municipality of Monteiro-PB in the context of remote teaching. This work is also justified by the need to present the importance of playfulness in pedagogical practice, as games and games provide motivation and meaningful learning for students, whether in face-to-face or remote classes. In order to carry out this research, it was decided to carry out a bibliographical review of articles published in recent years, due to the impacts of Covid-19. The study has bibliographic foundations from authors such as: Araújo, (2020); Lins, (2021); Boy, Moura, Gomes, (2020); Pereira Júnior, Machado, (2021); Silva, (2021); Souza, (2021). These scholars have proven through evidence the effectiveness of play as a fundamental resource in the educational process, as it facilitates and motivates learning, especially in remote teaching. This article also presents reports of experiences regarding the use of play in remote Portuguese classes in a 6th grade class in the municipality of Monteiro-PB. The study demonstrated that the ludic is of paramount importance to provide significant knowledge, making the act of learning more fun and pleasurable.

Keywords: Playful. Emergency remote teaching (ERT). Educational practice. Meaningful learning.

1 INTRODUÇÃO

Diante da chegada da pandemia da Covid-19, também chamado de novo coronavírus - que assustou toda população em escala global, afetando diretamente a educação e seus meios - um novo e grande desafio surgiu para as escolas, pais, alunos e professores. Devido ao alto poder de contágio do vírus, o Ministério da Saúde adotou várias medidas de proteção seguindo as orientações da Organização Mundial da Saúde – OMS. Uma das mais importantes medidas adotadas foi o distanciamento social para evitar aglomerações.

A escola é um local que, inevitavelmente, gera aglomeração de dezenas de pessoas em um mesmo espaço. Assim, as escolas tiveram que adiar as aulas presenciais com o intuito de proteger a saúde dos alunos, professores e todos os profissionais das instituições de ensino. Portanto, tiveram que se adequar a essas novas medidas, fazendo com que, conseqüentemente, educadores também se adequassem a essa nova realidade. Logo, adotaram meios tecnológicos para desenvolver as atividades educacionais, dando início às aulas não presenciais, ou seja, as aulas remotas. Foram inúmeras metodologias utilizadas para que essas aulas pudessem acontecer, tais como: aulas por vídeo chamadas (síncronas), vídeos gravados e disponibilizados por redes sociais e aplicativos, atividades impressas entregues aos responsáveis dos alunos, entre outras.

Contudo, esse período foi bastante desafiador. Como sabemos, a mediação do professor e o ambiente da sala de aula são elementos básicos e essenciais para o bom desenvolvimento pedagógico, principalmente para as crianças. Para Silva (2019), o educador infantil tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. Para a autora, trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é extremamente importante, diante disto, é preciso que o docente desenvolva métodos que despertem o interesse das crianças. Essas atividades devem ser ministradas de uma maneira que as prepare, por exemplo, para saber competir, entendendo que perder ou ganhar são regras de um jogo. Ao utilizar os jogos como uma estratégia didática, e não meramente como uma distração, o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como respeito, cooperação, obediência de regras que são essenciais para um bom convívio em sociedade (SILVA, 2019). Com as aulas remotas, todas essas estratégias de ensino foram um desafio a mais para os professores na mediação de atividades, pois os alunos não tinham uma interação direta com os outros alunos, dificultando as brincadeiras de aprendizagem.

Mediante o que foi exposto, o presente artigo buscou compreender a utilização do lúdico presente na prática pedagógica durante o período de Ensino Remoto Emergencial (ERE). Os objetivos específicos foram: investigar trabalhos que tiveram como objeto de pesquisa o ensino remoto durante a pandemia da Covid-19; refletir sobre a importância do lúdico durante o Ensino Remoto Emergencial (ERE); demonstrar as estratégias lúdicas que foram utilizadas no ensino aprendizagem durante o ensino remoto emergencial (ERE). Como hipótese temos: O lúdico além de ensinar a criança de uma forma mais fácil, auxilia na construção do processo de aprendizagem, possibilitando uma aprendizagem significativa e prazerosa, pois a criança através do lúdico se interessa mais nas atividades, desenvolvendo seu lado social e comunicativo. O interesse inicial pelo tema da ludicidade surgiu após uma experiência de prática de Estágio Supervisionado da autora desta pesquisa. Em primeira pessoa, apresento minhas experiências, onde tive a oportunidade de vivenciar a docência em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública no município de Monteiro- PB em contexto de ensino remoto. Durante a prática no estágio foi proporcionado a construção de aprendizagens significativas e prazerosas, onde os conhecimentos prévios das crianças foram utilizados como ponto de partida para o desenvolvimento e construção de novos saberes. Nosso trabalho justifica-se também pela necessidade de apresentar a importância da ludicidade, pois, os jogos e as brincadeiras proporcionam a motivação e a aprendizagem significativa do discente, seja nas aulas presenciais ou remotas.

Para a realização dessa pesquisa, além dos meus relatos de experiências e vivências da prática docente no Estágio supervisionado de forma remota, decidiu-se também por realizar uma revisão bibliográfica em artigos publicados nos anos 2020 a 2022. As consultas bibliográficas que fundamentaram o trabalho foram realizadas na *internet* através das bases de dados de Revistas Científicas, livros, artigos e monografias através do *google* acadêmico (ferramenta gratuita do Google, que tem como função realizar buscas de relatórios para revistas científicas, artigos, livros digitais, e muitos outros conteúdos capazes de conceder um fundamento teórico ou referencial). Pesquisamos e selecionamos trabalhos sobre as aulas lúdicas ministradas durante o ensino remoto. Mas, por ser uma problemática recente, encontramos poucos trabalhos que apresentam como foi desenvolvido as aulas lúdicas no ensino remoto emergencial. O estudo tem fundamentos bibliográficos de autores que provaram que a utilização de atividades lúdicas no ensino remoto foi essencial no processo de aprendizagem (Araújo,

2020; Lins, 2021; Menino, Moura, Gomes, 2020; Pereira Júnior e Machado, 2021; Silva, 2021; Souza, 2021), pois esse recurso é facilitador e motivador da aprendizagem, ajudando a criança no processo de desenvolvimento, principalmente no ensino remoto. Acredita-se que a criança aprende brincando: mas não é necessário só brincar, é preciso que a brincadeira tenha sua intenção pedagógica.

Sendo assim, serão apresentadas reflexões analíticas a partir de diferentes autores, a fim de compreender e refletir a concepção do lúdico presente na prática pedagógica durante o período de Ensino Remoto Emergencial (ERE). Essas reflexões mostrarão como o lúdico auxiliou no ensino e no aprendizado dos educandos dentro do contexto escolar no ensino remoto. Sabemos que é impossível construir uma argumentação eficiente sem o respaldo de teorias especializadas. Assim, nosso trabalho será embasado por autores que nos ajudam a entender a importância do lúdico como prática pedagógica; para isso nos amparamos nos autores como Piaget (1976), Vygotsky (1984), Antunes, (2003), Sant'Anna e Nascimento (2011), Rau (2013), Silva (2019), Oliveira e Silva (2020), Pereira Junior e Machado (2021), que serão discutidos mais a frente na próxima seção.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), o conceito de lúdico tem origem latina, *ludus*. Lúdico é brincadeira, jogos e atividades usadas para a aprendizagem de modo divertido, fazendo com que o ensino se torne mais atrativo. Os autores apresentam o lúdico como uma forma de desenvolver a criatividade, aprendizado de uma forma prazerosa, se divertindo e interagindo com o outro. Desde os primórdios até os dias atuais essa forma de ensino vem sendo desenvolvida. Sant'Anna; Nascimento (2011, p. 22). dizem:

Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem.

Os autores mostram que o lúdico vem sendo desenvolvido no ensino há muito tempo. E no Brasil não foi diferente. A história do lúdico no Brasil teve início tanto com

os povos originários como com os portugueses e povos afro diaspóricos, sendo as 3 fontes pioneiras desse tipo de aprendizagem no Brasil. Os diversos estudos clássicos apontam que as origens brasileiras são descendentes da mistura dessas três raças: negros; indígenas e portugueses, durante o processo de sua colonização. Para Kishimoto (2002, p.22):

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo criada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio.

A autora diz que as nossas brincadeiras, jogos e músicas tiveram influências dos portugueses, tendo a contribuição de povos que também foram matrizes culturais do nosso país, como as culturas de origem africana e indígena. Isso mostra que o lúdico esteve presente em todos os períodos históricos, não só no Brasil, mas em todo o mundo. O jogo é um forte aliado para o aprendizado, assim seria importante o professor, principalmente da educação básica, levar para a sala de aula diferentes tipos de jogos, com o intuito de que a criança aprenda por meio da ludicidade um pouco da nossa história. Assim, o professor exerce funções importantes e oferece atividades que estimulem o aprendizado, o interesse em aprender para que a criança se sinta à vontade para transmitir o que aprendeu.

É através das brincadeiras que a criança produz, descobre, aprende, tem experiências e aprimora suas competências. Para isso é necessário que seja dado mais incentivo as brincadeiras tanto no ambiente escolar como no familiar. Silva (2013, p. 20) diz que “quando damos as crianças a liberdade de aprender e ao mesmo tempo a liberdade de brincar, estamos facilitando sua aprendizagem e desenvolvimento, permitindo que a mesma se sinta mais incentivada a aprender”. Assim, entendemos que as atividades lúdicas proporcionam um melhor desenvolvimento da memória, da reflexão e da competência da criança. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil mostra que:

Brincar é uma das atividades fundamentais da identidade e da autonomia, pois nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, podendo amadurecer também algumas capacidades de socialização (BRASIL, 1998, v.2, p. 22)

Portanto, os jogos e as brincadeiras têm sido defendidos na educação infantil como algo fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. Assim, percebemos que o lúdico não é só importante para o ensino infantil, mas em todas as fases da vida humana, seja ela na idade infantil ou na adolescência, tem sempre a finalidade educativa/instrutiva. Para Piaget (1976) a atividade lúdica é essencial para o desenvolvimento intelectual da criança. Não é apenas uma forma de entretenimento para crianças, mas um meio que contribui e enriquece o processo de aprendizagem de forma prazerosa. Piaget afirma que:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. PIAGET (1976, p.160)

O autor mostra que quando se trabalha com a ludicidade, as atividades possibilitam novas experiências a criança, ampliando as possibilidades de avanços e superação de dificuldades existentes. O lúdico dá uma importante contribuição na educação, incentivando, estimulando e conservando os valores humanos. Ajudando nas interações sociais dos alunos bem como na melhoria do ensino de qualidade.

Zawaski; Ramirez (2017), apresentam a importância de primar por atividades lúdicas em que o uso da língua, como a escrita, apresentem possibilidades de efetivação da aprendizagem. As aulas lúdicas conseguem auxiliar na formação de saberes através de práticas e comunicações com os colegas. Assim, devemos ressaltar que brincadeira não é aspecto exclusivo da infância, mas sim que é um fator importante do desenvolvimento humano.

Como demonstrado na pesquisa, por meio de atividades lúdicas houve um crescimento na aprendizagem quanto ao reconhecimento das classes gramaticais da língua portuguesa, os quais, trabalhados de forma tradicional, ainda não haviam sido internalizados. Ao reorganizar o planejamento a educadora buscou uma metodologia em que a aprendizagem se tornasse significativa aos educandos. Dessa forma, sua ação passou de transmissora a mediadora do conhecimento dos alunos. (ZAWASKI; RAMIREZ 2017, p. 104).

As autoras mostram que o lúdico é de suma importância no processo de ensino e aprendizagem, de forma que os jogos e brincadeiras levam os alunos a uma aprendizagem significativa.

2.1 Aprendizagem significativa e prazerosa: o lúdico na prática pedagógica

Para David Ausubel (2003) a aprendizagem significativa é aquela que leva em consideração os conhecimentos preexistentes do aluno associando com o que será ensinado, mas apenas os conhecimentos fundamentais darão significado ao novo conhecimento adquirido. O autor diz:

a essência do processo de aprendizagem significativa, tal como já se verificou, consiste no fato de que novas ideias expressas de forma simbólica (a tarefa de aprendizagem) se relacionam àquilo que o aprendiz já sabe (a estrutura cognitiva deste numa determinada área de matérias), de forma não arbitrária e não literal, e que o produto desta interação ativa e integradora é o surgimento de um novo significado, que reflete a natureza substantiva e denotativa deste produto interativo (AUSUBEL, 2003, p. 71)

A aprendizagem deve ser classificada significativa quando novos conhecimentos passam a ter significado para o aluno. Portanto, o reconhecimento e a inclusão do lúdico ao processo de aprendizagem, deve ser visto como forma de facilitar/favorecer a construção do conhecimento e o desenvolvimento cognitivo. Deste modo, as atividades lúdicas, ou seja, os jogos e as brincadeiras no cotidiano escolar tornaram-se fundamentais, pois é através dessas atividades que as crianças, além de desenvolverem suas próprias aprendizagens, aprendem também a obedecer às regras e normas de convivência. Essas atividades lúdicas são capazes de estimular a autoconfiança, aumentar a autoestima e proporcionar o bem-estar da criança.

Para Cordovil, Souza, Filho (2016) o lúdico tem sempre o objetivo de facilitar a prática e o processo ensino/aprendizagem no sentido de aprofundar conhecimentos de forma prazerosa. Nessa perspectiva Maluf (2003) diz que a “brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo”. Ensinar com jogos e brincadeiras hoje, mesmo aparentando ser uma tarefa fácil, mostra-se desafiador, pois é preciso que o professor adquira conhecimentos sobre essas didáticas.

Costa (2020) diz que o lúdico é a forma mais fácil de entreter uma criança em atividades escolares, pois, a brincadeira para a criança é essencial para seu desenvolvimento e para o aprimoramento do aprendizado. Segundo Moreira (2014) é por meio do lúdico que o aluno poderá desenvolver o raciocínio lógico, fazendo com que

seja ágil e criativo podendo treinar a memorização e assim, ajudando em todas as disciplinas.

As práticas pedagógicas que integram a proposta curricular da Educação Infantil, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais orientam as interações e as brincadeiras:

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; - Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical; - Possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos; - Propiciem a interação e o conhecimento pelas crianças das manifestações e tradições culturais brasileiras [...]. BRASIL (2010, p. 25-26).

As Diretrizes Curriculares Nacionais mostram a importância dos jogos e brincadeiras no espaço escolar, e a ludicidade como processo de socialização da criança com o meio e seu desenvolvimento social e cognitivo acontece naturalmente. Para Antunes (2003, p.10) “o jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo”. A prática das ações lúdicas ajuda a criança no convívio social, fazendo com que todas as experiências vividas sejam de aprendizados significativos valiosos para o desenvolvimento humano.

A relação entre professor e aluno no espaço escolar permite que exista uma maior interação, no desenvolvimento da aprendizagem. Os jogos e brincadeiras possibilitam a descoberta de potencialidades e limitações, tornando a educação uma experiência real para o aluno, o professor tem como função mediar a aprendizagem oferecendo melhores meios possíveis para que o educando possa desenvolver e aprimorar as atividades de construção de conhecimento (RAU, 2013). Desta forma, o processo pelo qual o jogo acontece no espaço escolar permite que exista uma maior interação entre educandos e educadores, constituindo-se numa relação de mediação e de construção de aprendizagens. Assim, os benefícios que a ludicidade traz tanto para os alunos, como aos envolvidos em sua educação, são muito importantes, pois transmitem conhecimentos a todos.

Silva, Oliveira e Silva (2020) diz que o professor tem a função de auxiliar nas atividades lúdicas, contribuindo para o aprimoramento do aprendizado, como também

para fortalecer o interesse dos alunos com o intuito de obter maior conhecimento escolar. Assim, o professor deve conhecer as técnicas acerca da ludicidade para fazer uso desses métodos levando em consideração o ambiente institucional e sua realidade.

3. AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS DURANTE O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL (ERE)

A partir de 2020, vivemos momentos difíceis com a pandemia causada pela Covid-19. Tornou-se necessário o distanciamento social e o Ensino Remoto Emergencial (ERE) foi o meio para que os alunos não deixassem de estudar. A partir desse momento foram apresentados vários questionamentos a respeito do ensino remoto, principalmente, para a educação infantil, pois esse período escolar é a base fundamental da educação brasileira.

Professores, familiares, e responsáveis pelas crianças tiveram muitas dificuldades para desenvolver atividades que incentivassem a criança durante esse processo de isolamento social, pois foi um momento desafiador para efetivar atividades lúdicas como jogos e brincadeiras. O suporte para realização dessas atividades foi a internet, sendo necessário o uso de equipamentos eletrônicos como: *smartphones, tablets* e computadores. Foi através destes dispositivos que as aulas foram administradas a distância. Desse modo, coube às instituições de ensino da Educação Básica com segmentos da Educação Infantil orientar os familiares e responsáveis com planos pragmáticos e desenvolvidos para que eles pudessem estar acompanhando as atividades em casa feitas pelas crianças.

Os familiares e responsáveis foram intermediários nas rotinas diárias das tarefas escolares e assim, tiveram a chance de participar de forma ativa na educação das crianças. Durante a pandemia compreendemos que a educação é um processo que se constrói em união; aluno, professor e família, essa junção é essencial para o processo de aprendizagem. Menino et al (2020, p.2) afirmam que, juntas, “família e escola compõem um time essencial e, portanto, responsável pelo investimento de forma consciente e positiva na educação do indivíduo, fazendo as tomadas de decisões relevantes para o seu desenvolvimento social, cultural e intelectual”.

Portanto, todos os envolvidos, professores, pais e responsáveis precisaram estar em harmonia, lutando pela aprendizagem e desenvolvimento do aluno durante o período do ERE. Tornou-se ainda mais fundamental estreitar essa relação para o pleno desenvolvimento das crianças enquanto cidadãs. Família e escola, cada uma tem seu papel na educação dos alunos, é necessário que juntas possam promover um ensino de qualidade. Menino et al. (2020) dizem:

A partir da pesquisa e da análise efetuada, foi possível constatar como a participação da família assume papel preponderante para o desenvolvimento do aluno durante as aulas síncronas, pois foi percebido que quanto mais a família participa, mais eficaz se torna o trabalho desenvolvido pela escola, produzindo resultados significativos no rendimento escolar das crianças. (2020, p.3)

Durante as aulas remotas, foi necessário que os pais e responsáveis criassem rotinas para que os filhos pudessem acompanhar as aulas remotas. Quando há o apoio entre a escola e a família a possibilidade de obter êxito no aprendizado são bem maiores. Portanto, é necessário motivar e incentivar os pais e responsáveis para que continue acompanhando o desenvolvimento escolar das crianças e não necessariamente nas aulas remotas, mas durante toda a vida escolar. É preciso que cada um cumpra seu papel de modo a garantir o direito fundamental do aluno. Para Leite (2020, p.6) a escola é “um espaço pensado para o desenvolvimento dos sujeitos nos aspectos sociais, culturais, emocionais e intelectuais, seja na modalidade presencial ou virtual”. Araújo (2020) diz:

Com uma realidade nova, fora das paredes da sala de aula e com a distância física entre educandos e educadores, o desafio de mediar as atividades que são fundamentais fica mais difícil. Os alunos estão em suas casas, seus ciclos familiares, com uma rotina totalmente diferente da escola e com um ambiente que muitas vezes pode não oferecer as demandas da educação infantil. O professor precisa oferecer atividades que eles consigam mediar à distância e contar com a ajuda de pais e responsáveis para contribuir na realização. Para esse fim, a ludicidade que já é presente na sala de aula, se faz indispensável para as aulas remotas. (2020, p.9).

Durante esse tempo de pandemia os alunos estavam privados do convívio escolar, tornando a situação mais desafiadora para os professores no ensino remoto. Com o método de ensino remoto os professores precisaram se reelaborar, sair em busca de novas ideias para trabalhar. Para Pereira Junior e Machado (2021) a principal atividade que se aplica durante o período da educação infantil, no ambiente escolar, é a socialização da dela com outras crianças, com professores e todos os profissionais da escola. E tudo isso só seria possível com a convivência e a interação feita de modo presencial. Assim, somente o estar junto seria capaz de proporcionar.

Souza; Moura (2021) apontam que muitos professores procuraram aprimorar suas práticas pedagógicas, buscando através das ferramentas tecnológicas meios para atender aos discentes. Como meio de obter a participação e facilitar o entendimento dos alunos os professores inseriram o lúdico em suas aulas remotas. Os jogos digitais e as brincadeiras tornaram-se mais que necessários durante o ERE, pois faziam com que as aulas ficassem mais dinâmicas, atraentes e participativas. Nas aulas presenciais, a ludicidade já era importante, e se tornou algo indispensável em tempos de aulas remotas, uma vez que os alunos estavam isolados em casa, muitas vezes com a companhia somente de adultos e sem a oportunidade de um momento de brincadeiras.

Souza; Moura (2021) diz que o lúdico é um meio essencial para aprendizagem significativa, pois, garante a autonomia do educando nas aulas remotas e ajuda o professor a conduzir de forma mais leve, fazendo com que o conteúdo trabalhado seja encarado como algo bom, de fácil compreensão e prazeroso tanto para os professores quanto para os alunos. Os jogos e as brincadeiras, quando bem planejadas e com objetivos claros é uma proposta curricular que tem se mostrado cada vez mais importante para o desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos, sendo de extrema importância para o ensino-aprendizagem da educação, principalmente, no ensino fundamental. O uso da ludicidade através de jogos e brincadeiras online colaboraram com as novas metodologias adotadas pelos professores no ensino remoto. “É notório o quanto é necessário o uso do lúdico no espaço do ensino remoto [...] é um legado associado às práticas docentes, dado o seu reconhecimento na promoção, bem como no desenvolvimento humano” (SOUZA; MOURA 2021, p. 5).

O resultado da pesquisa dos autores mostra o quanto é importante o ensino lúdico, principalmente nas aulas remotas pois, os jogos e as brincadeiras além de serem muito divertidos, auxiliam no aprendizado, orienta sobre o respeito às regras, proporciona à criança o desafio de ter domínio próprio e de saber cooperar e colaborar com o próximo. O lúdico é um instrumento de aprendizagem que ajuda no desenvolvimento do aluno possibilitando a criatividade e interação social, contribuindo para o desenvolvimento pessoal e social da criança de maneira significativa e prazerosa. Vejamos:

[...] verificou-se por meio dos estudos realizados a importância da utilização do lúdico na prática educativa, então, torna-se necessário a busca por estratégias de inclusão junto aos conteúdos, inclusive, no ensino remoto, pois, facilita e motiva professores e alunos a participar e interagir nas aulas, mesmo que tão distante do espaço do chão da sala de aula. Sendo assim, torna-se

possível incluir as atividades lúdicas, porém, é necessária preparação, criatividade e muita força de vontade pelo o professor e toda a comunidade escolar, que atendam não só a presença do educando nas atividades, mas que garanta uma aprendizagem significativa. (SOUZA; MOURA 2021, p.9)

O lúdico como processo de ensino aprendizagem apresenta-se como um recurso metodológico apto a despertar interesse e o prazer no aluno, pois, a atividade lúdica muitas vezes desperta a atenção do aluno, principalmente da criança. Ajudando a memória a permanecer com o conteúdo aprendido por mais tempo e auxiliando o indivíduo no desenvolvimento da aprendizagem ampliando suas competências e habilidades. Uma vez que, para trabalhar a atividade lúdica é preciso ter conhecimento dos conteúdos a serem abordados neste tipo de atividade. Santos et al (2020), mostra a importância de trabalhar o lúdico no ensino remoto, pois os professores enfrentaram dificuldades em relação ao desinteresse dos alunos, sendo o ensino lúdico o melhor meio de despertar o interesse do aluno. A esse respeito, Santos et al. (2020, p. 423) dizem:

Observou-se que é necessário que os docentes instiguem e estimulem seus estudantes, utilizando ferramentas lúdicas para deixar o processo ainda mais atrativo e dinâmico. [...]a maioria dos professores não desistiram e não se deixaram abalar, inovaram suas metodologias de maneira a não deixar os estudantes desamparados, trazendo mais resultados para o processo de ensino-aprendizagem, utilizando novas ferramentas como os jogos.

Os autores reconhecem a importância de trabalhar o lúdico nas aulas remotas, pois os jogos e as brincadeiras trazem as aulas momentos de alegria, seja qual for a etapa vida do estudante, ele consegue compreender melhor os ensinamentos de forma mais significativa e prazerosa. Nesse contexto a ludicidade ganhou um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que visa estimular o interesse do aluno.

3.1 Estratégias lúdicas utilizadas por professores durante as aulas remotas.

Nos artigos pesquisados para este trabalho podemos ver falas de professores que trazem no discurso a dificuldade que foi trabalhar o lúdico no ensino remoto, como sendo algo complicado, mas não impossível e que a utilização do lúdico foi muito importante para o ensino aprendizagem. Souza (2020) explica como aconteceu a ludicidade durante as aulas remotas em uma escola pública no município de Catolé do Rocha- PB, a autora fez uma pesquisa com os professores apresentando em seu artigo a fala de professores respondendo a seguinte pergunta: Como foi utilizada a ludicidade durante as aulas remotas na educação infantil?

Durante as aulas remotas busco utilizar a ludicidade como base para todo processo metodológico. Desta forma, meu principal objetivo é fazer com que a criança se desenvolva brincando, por meio de ações lúdicas, oportunizando que ela aprenda, modifique e construa conhecimentos. Durante os vídeos meu recurso principal são os vídeos do *YouTube*, com músicas ou histórias bem coloridas e animadas, para que a criança veja a beleza do brincar e aprender. Nas minhas aulas a ludicidade ocorre por meio dessa prática que discorri e pela interação dos alunos com suas devolutivas, apesar de serem poucas. (SOUZA, 2020, p.35).

Na pesquisa realizada por Souza (2020) vimos uma estratégia lúdica bastante interessante que serve como exemplo para as aulas remotas que foram os vídeos do *YouTube*, com músicas e histórias coloridas e animadas, para que a criança pudesse despertar o interesse em adquirir conhecimento brincando e ao mesmo tempo aprendendo. Entre os mais diversos instrumentos, o vídeo foi um dos mais utilizados como meio de comunicação e interação entre professores e alunos, e podemos citar também os pais/responsáveis das crianças pois, contribuíram para que acontecesse essa comunicação.

Lins (2021) apresenta relatos de professores onde contam como foram as aulas com ludicidades no Ensino Remoto Emergencial. Uma professora conta que iniciava as aulas postando um vídeo de bom dia no *WhatsApp* e em seguida enviava um áudio contando uma história, posteriormente, explicava a história, depois postava um vídeo contendo o assunto do dia e, por último, a atividade a ser realizada pelos alunos. Outra professora relata que utilizava a música como estratégia metodológica em sua prática para alfabetizar.

Figura 1: Vídeo da música “se liga criança”.



Fonte:(LINS, 2021, p.18)

Neste vídeo, [...] trabalhou a família silábica da letra “R”. Primeiramente leu a letra da música e em seguida pediu às crianças que cantassem com ela: “O R está no rato, no relógio e no Renato, no real e na Rosinha e na roupa da Ritinha. O R está no rato, no relógio e no Renato, no real e na Rosinha e na roupa da

Ritinha”. Após o reconhecimento da letra “R” pelas crianças, deu início ao estudo da família silábica, por meio da música “Se Liga Criançada”. “Se liga criança que agora vou dizer, juntando a consoante com vogal, uma sílaba vamos ter. Então vamos juntar! R com A - RA, R com E - RE, R com O - RO, R com I - RI, R com U - RU, R com ão - RãO (repete 1 vez). Se liga criança, pois assim se aprende a ler. Se liga criança, agora vou dizer, juntando a consoante com a vogal, uma sílaba vamos ter. Então vamos juntar, R com I faz RI e mais A forma a palavrinha RIO. Se liga criança, pois assim se aprende a ler”. (LINS, 2021, p.18)

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil cita a música como um dos mais importantes instrumentos didáticos para trabalhar o lúdico na alfabetização, pois a música auxilia no desenvolvimento cognitivo/linguístico ampliando o poder de concentração, socialização e melhora a memória da criança. BRASIL (1998, p. 45) “A música é uma linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio de organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio”. Lins (2021) apresenta a importância de trabalhar com músicas nas aulas remotas, pois a música faz com que a criança se concentre no que está sendo ensinado, contribui para a interação social, auxilia no trabalho em equipe e em vários outros aspectos fundamentais para o convívio social. Para a autora “a professora ao utilizar a música como instrumento lúdico potencializa o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças” (LINS, 2021, p.18). A música contribui de forma positiva no desenvolvimento da aprendizagem e tem sido um fator importante para o ensino. Dentre os relatos apresentados por Lins (2021) podemos ver que durante o ensino remoto emergencial as músicas em áudios e vídeos auxiliaram para a aprendizagem significativa.

Apesar dessas dificuldades, a receptividade das crianças era muito boa, como destaca a professora Suely: “A criança copia no caderno a letrelinha da música, depois ela canta. É por isso que eu faço os áudios e os vídeos com a música [...], ao mesmo tempo ela lê, canta e ouve”. Rosa enfatiza, ainda, que a música é um ótimo instrumento pedagógico a ser utilizado nas práticas de alfabetização: “A música me ajuda alfabetizar letrando [...], não adianta somente alfabetizar, não adianta apenas conhecer. A criança tem que conhecer e compreender a funcionalidade da língua na vida”. (LINS, 2021, p.19)

Outro instrumento lúdico usado no processo de alfabetização bastante importante apresentado pelas professoras nas aulas remotas foram os jogos. Sabemos a importância das atividades lúdicas para alfabetizar e os jogos e as brincadeiras são fundamentais para o ensino aprendizagem, não só no ensino infantil, mas em todas as etapas do ensino. Lins (2021) revela que durante o ensino remoto, os jogos e as brincadeiras foram usados como instrumento lúdico no processo de alfabetização e letramento. A autora mostra uma professora que usava em suas aulas brincadeiras para desenvolver a consciência

fonológica nas crianças fazendo a relação de cada letra ao som e para isso ela apresentava objetos cujo nome começa com a letra apresenta, para exemplificar melhor podemos ver a imagem a seguir:

Figura 2: Trabalhando a consciência fonológica por meio de jogos.



Fonte: (LINS, 2021, p.20).

A autora mostra que ao utilizar o lúdico no ensino remoto houve uma maior interação e melhor aprendizagem, visto que as crianças faziam as atividades de forma prazerosa e havia uma maior participação. Lins (2021) apresenta a fala de uma professora onde diz que “as crianças respondem às atividades mais rápido quando utilizamos a ludicidade nas aulas. Se você colocar apenas um áudio com uma atividade direcionada, seja do livro didático, seja impressa, a interação e o interesse diminuem” (LINS, 2021, p.23). Assim, podemos perceber a importância de atividades lúdicas para o ensino, seja remoto ou presencial, ensinar com músicas, jogos e brincadeiras faz com que o aluno desperte o interesse em participar das atividades propostas e interaja de maneira prazerosa. Lins (2021) apresenta o comentário de uma das professoras que diz: “a criança aprende brincando! Então, se você não usa a ludicidade na alfabetização, terá mais dificuldade de garantir a aprendizagem delas [crianças]” (LINS, 2021 p.25). Vimos que durante o ensino remoto emergencial o lúdico foi um instrumento poderoso para a contribuição do desenvolvimento educacional e possibilitou a aprendizagem tanto oral quanto escrita, de forma satisfatória.

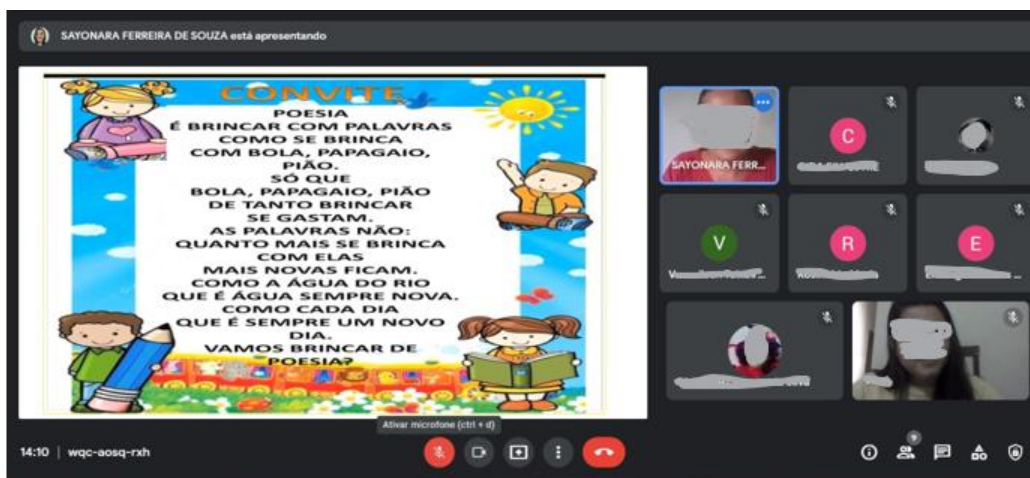
4 RELATOS DAS MINHAS ESTRATÉGIAS LÚDICAS COMO PROFESSORA DO 6º ANO DURANTE O ENSINO REMOTO.

Este relato se apresenta como fruto de experiências vivenciadas como estagiária em uma turma do 6º anos dos anos finais do ensino fundamental, em uma escola da Rede

Municipal de ensino da cidade de Monteiro/Paraíba. Compreendemos quão importante foi para o nosso crescimento profissional e pessoal as aulas que ministramos durante o ensino remoto. Aulas essas as quais utilizamos estratégias lúdicas a fim de levar à construção do conhecimento e do melhoramento da aprendizagem permanente, fazendo com que a criança alcance conhecimento brincando.

As atividades de regência foram desenvolvidas com crianças com idade entre 10 e 12 anos, no período de 31 de agosto a 28 de setembro de 2021. Durante esses dias de efetiva regência de sala de aula virtual foi trabalhado o gênero textual poema. Todas as aulas foram transmitidas através do *Google Meet*, com um *link* disponibilizado para a turma. Para apresentações das aulas usamos *slides* em *Powerpoint* e vídeos do *Youtube*. Iniciamos esse momento com a leitura do poema de José Paulo Paes que tem como título “Convite”. Vejamos a seguir a imagem da aula remota.

Figura 3: Convidando as crianças para brincar de poesia. (Convite em forma de poema).



Fonte: (SOUZA; LIMA, 2021).

Convidamos os alunos para brincarmos e estudarmos com poema. Lemos o poema e fizemos alguns questionamentos relacionados ao gênero em discussão, pois nosso intuito foi despertar nos alunos o gosto pela leitura reflexiva e lúdica, usando o referido gênero com meio facilitador no processo de aquisição da leitura do código escrito. Apresentamos também imagens de algumas brincadeiras citadas no poema e os alunos foram fazendo a relação entre o poema e as brincadeiras que eles mais gostam, mostrando assim um interesse pelo que estava sendo apresentado, pois todas aquelas brincadeiras faziam parte do seu dia a dia. No que se refere a importância das imagens usada de formas lúdica no ensino PEÇANHA (2012) diz que as imagens são “vínculos

entre o imaginário e a realidade, pois criam uma representação do mundo, esta é influenciada gradativamente no processo de percepção interna e externa do ser humano e têm a capacidade de situar o mesmo no contexto em que vive”. PEÇANHA (2012, p.3).

Em outro momento apresentamos o poema “O que é que eu vou ser?” de Pedro Bandeira em seguida fizemos um *quiz* (jogo de perguntas e respostas *on-line*) com o tema profissões.

Figura 4: Apresentação do jogo das profissões.



Fonte: <https://pt.quizur.com/trivia/jogo-das-profissoes-zIbp>.

Essa aula despertou o interesse e a curiosidade das crianças para as diferentes profissões existentes na sociedade, mostramos as diferentes atividades que os adultos desenvolvem. Nosso objetivo foi mostrar que todas as profissões têm seu significado de existir. Profissionais de diferentes áreas contribuem todos os dias para o nosso bem-estar e para a construção de uma sociedade melhor.

Outra aula que despertou muito o interesse das crianças foi quando utilizamos jogos de computadores (plataforma *Quiz*), pois eles conquistaram um espaço importante na vida das crianças, e hoje é uma das ferramentas que mais desperta interesse no aluno proporcionando entretenimento. Vargas (2017) diz:

O uso de quizzes e jogos em formato de gincana são uma forma interativa de aprofundar, consolidar, reforçar e principalmente avaliar a aprendizagem do estudante. Seu principal objetivo é incentivar os estudantes a pensarem, pesquisarem, refletirem e discutirem os conteúdos e conceitos passados em sala de aula, através de questões de ordem teóricas e práticas. VARGAS (2017, p.2)

Atrelando isso ao contexto educacional, práticas atrativas e inovadoras, despertam no aluno a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora. Desta forma

os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem.

Para esse momento colocamos os alunos para praticar as atividades através dos jogos virtuais com questionários referentes aos poemas. Os alunos interagiram de maneira positiva, sempre participando e realizando a leitura dos poemas sugeridos pela plataforma Quizz. Veja a imagem abaixo:

Figura 5: Jogo digital com poema.



Fonte: <https://atividade.digital/jogos/lingua-portuguesa/ruth-rocha-rimas-interpretacao-de-texto/tem-um-macaco-no-meu-poema?level=3>

Figura 6: Jogo com poema. Versos e rimas.



Fonte: <https://atividade.digital/jogos/lingua-portuguesa/ruth-rocha-rimas-interpretacao-de-texto/tem-um-macaco-no-meu-poema?level=3>

Com isso, percebemos que o lúdico é a melhor maneira de atrair o interesse das crianças e contribuir com o processo de ensino aprendizagem. Observamos também que a interação entre professor e aluno foi fundamental para desenvolver o interesse dos alunos pela leitura. Em consonância com FEISTLER et.al (2020) quando se refere a importância do estágio de forma remota “foi um modo de reinventar as práticas pedagógicas, de forma promissora e que atendessem às exigências do cenário atual. Que esta experiência desafiadora possa propiciar e incentivar inovações e transformações nas práticas docentes para além do período da pandemia” FEISTLER et.al (2020, p.8). E a prática lúdica foi a melhor alternativa para tornar as aulas interessantes durante o período de pandemia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nosso artigo, procuramos mostrar que o uso do recurso lúdico em aulas remotas, durante o período do Ensino Remoto Emergencial (ERE), se mostrou como uma importante ferramenta para uma aprendizagem significativa. O estudo mostrou a importância da utilização do lúdico como forma de motivação e interação dos alunos em sala de aula, sendo eficaz no desenvolvimento cognitivo e afetivo do aluno. É através do lúdico que se encontra a melhor forma de se conseguir interação e motivação dos alunos na busca do aprendizado, seja remoto ou presencial.

Poder discutir trabalhos que consideraram a ferramenta lúdica no ensino remoto sem dúvidas foi uma experiência desafiadora, inclusive por convocar este recurso para minha prática de estágio, que não se resumiu apenas a lecionar, mas também no planejar e no enfrentamento ao distanciamento social, possibilitando inúmeras aprendizagens. Confirmou-se por meio dos estudos realizados a importância da utilização do lúdico na prática pedagógica, sendo como algo necessário e que facilita a aprendizagem dos conteúdos, inclusive, no ensino remoto. O lúdico motiva professores e alunos, provocando uma maior participação e interação nas aulas. Assim, faz-se necessária a inclusão dessas atividades, seja nas aulas remotas ou presenciais. Sabendo também, que é preciso uma preparação, criatividade e muito empenho por parte do professor e de toda a comunidade escolar, para garantir uma aprendizagem significativa.

Com esta pesquisa pudemos perceber que o lúdico é um instrumento metodológico indispensável. Trabalhar com o lúdico é uma estratégia de ensino que tem muito a contribuir e enriquecer no desenvolvimento intelectual e no conhecimento do aluno. Portanto, é necessário ter consciência sobre a importância da prática pedagógica lúdica, pois a mesma contribui com a aprendizagem significativa dos alunos, fazendo com que os mesmos desenvolvam habilidades sociais e cognitivas de forma criativa.

Após as reflexões aqui realizadas, concluímos o quanto foi importante a presença do lúdico durante as aulas remotas, pois possibilitou o aluno a aprendizagem e o interesse em aprender, numa situação de desamparo educativo e subjetivo. Pois, mesmo nesse momento crítico que foi a pandemia da Covid-19, as aulas remotas tornaram-se um momento de aprendizado efetivo, divertido e atraente. Assim, percebemos no percurso da pesquisa que a metodologia lúdica foi fundamental para o incentivo e aprendizagem dos alunos na modalidade do Ensino Remoto Emergencial (ERE). Esperamos que esta pesquisa motive mais estudos voltados a pensar as ferramentas lúdicas nestas modalidades de ensino, com o suporte de tecnologias digitais que ampliem o acesso e o engajamento nas práticas educacionais.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

ARAÚJO, Fernanda Silva. A importância da ludicidade durante a pandemia da covid-19 como instrumento metodológico na educação infantil para o desenvolvimento integral do educando. VI Congresso Nacional de Educação-Conedu. Maceió- Al, 2020.

AUSUBEL, David Paul. Aquisição e retenção de conhecimento: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Paralelo, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. 3v. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CORDOVIL, R.V. SOUZA, J. C. R. FILHO, V. B. N. **Lúdico**: entre o conceito e a realidade educativa. VIII Fórum Internacional de Pedagogia-VII FIPED. 2016.

COSTA, Maria Cristiane Alves. Et al. **O lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 08, Vol. 04, pp. 173-187. Agosto de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogar-brincar>

FEISTLER, T. N. F, S. C. O. S. P, V. C. P, R. A. C. R. PERSPECTIVAS E DESAFIOS DO ESTÁGIO EM LUDOPEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA. Seminário Interinstitucional de Ensino Pesquisa e Extensão. CRUZ ALTA/RS-2020.

KISHIMOTO, Tisuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. (org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LEITE, Maria das Neves Tiburtino As práticas pedagógicas dos professores da escola no campo no contexto da pandemia da Covid-19 / Maria das Neves Tiburtino Leite. - Patos, 2020.

LINS, Leia Soares. A ludicidade no ensino remoto: Contribuições ao processo de alfabetização de crianças do 1º ano de uma escola pública do município de Parintins-AM. 2021.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano. 2003. Disponível em: http://www.edelbra.com.br/escola_interna.php?int_id=109&id_secao=1&int_id_texto=259 Acesso em 14.11.2022.

MATOS, J. M; A ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO DA EDUCAÇÃO INFANTIL: A PERSPECTIVA DAS CRIANÇAS, EDUCERE: XII Congresso Nacional de Educação, 2015.

MENINO, Flávia ALVES. MOURA, Jéssica Bruna Faustino. GOMES, Liduína Maria. A importância da interação escola e família no desenvolvimento do aluno durante o período de pandemia. VI Congresso Nacional de Educação- Conedu. Maceió- Al, 2020.

MOREIRA, Sandra Maria. O lúdico como mediação na sala de aula: a práxis pedagógica sustentada na diversidade do fazer docente. Instituto de Educação Estadual de Maringá. Paraná, 2014.

PEREIRA JUNIOR, Lucimar da Silva; MACHADO, Joana Bartolomeu. Educação Infantil em tempos de pandemia: desafios no ensino remoto emergencial ao trabalhar com jogos e brincadeiras. *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 6, 23 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/6/educacao-infantil-em-tempos-de-pandemia-desafios-no-ensino-remoto-emergencial-ao-trabalhar-com-jogos-e-brincadeiras>

PIAGET, J. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PEÇANHA, Virginia Guedes; ROSA, Carmen Maria Nunes da. A IMPORTÂNCIA DA IMAGEM: ASPECTOS DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL ATRAVÉS DO LÚDICO. Pelotas- Rio Grande do Sul. 2012.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. *A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica*. 2. Ed. São Paulo: Ibepex, 2013.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS B. D. CRUZ, G. C. S. REIS, K. E. P. ARAUJO, T. M. MARIAN, J. Jogos como ferramenta na alfabetização dos anos iniciais durante o ensino remoto. Memorial TCC – Caderno da Graduação – 2020

SILVA, A. R. da. OLIVEIRA, S. R. SILVA, L. A. M. LÚDICO: facilitador da aprendizagem no caráter pedagógico. *Revista Saúde e Educação*, Coromandel, v. 5, n. 2, p. 20 - 32, jul./dez. 2020.

SILVA, Aline Tatiane de Oliveira; BRITO, Denice do Socorro Lopes. **A importância da ludicidade no processo de Ensino Aprendizagem em tempos de aulas remotas**. In: XII CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO - COPED- - Unimontes- Congresso Virtual, 2021. Disponível em: <https://doity.com.br/anais/xii-congresso-nacional-de-pesquisa-em-educacao/trabalho/209849>

SILVA, Kénnia Jaciene da. Os benefícios do brincar para o desenvolvimento intelectual e social da criança / Kénnia Jaciene da Silva. – João Pessoa: UFPB, 2013.

SOUZA, F.V. P. MOURA, A. S. B. O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto. *Ensino em Perspectivas*, Fortaleza, v. 2, n. 4, p. 1-10, 2021 <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/> ISSN: 2675-9144.

SOUZA, Iarani Silva Serafim de. A ludicidade na educação infantil durante o ensino remoto: um estudo de caso em uma escola da rede pública cidade de Catolé do Rocha-PB- João Pessoa, 2020.

SOUZA, Sayonara Ferreira de. LIMA, Wendy Karolina Ferreira de. Relatório de estágio supervisionado em língua portuguesa II. Monteiro-Pb, 2021.

VARGAS, Daiana de. O processo de aprendizagem e avaliação através de QUIZ. 2017. Artigo (Especialização) – Curso de Docência na Educação Profissional, Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 22 set. 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10737/2038>.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6.ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.