

A LUDICIDADE E A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM SOBRE OS EFEITOS DA PANDEMIA E OS NOVOS HÁBITOS DIGITAIS

PLAYFULNESS AND TECHNOLOGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: AN APPROACH TO THE EFFECTS OF THE PANDEMIC AND NEW DIGITAL HABITS

Lucia Faber¹

Thaís Maira de Moraes Zonta²

Maria Pricila Miranda dos Santos³

RESUMO: A pandemia de COVID-19 impôs um cenário desafiador à educação infantil, impactando hábitos lúdicos e integrando tecnologias digitais. A ludicidade e a tecnologia tornaram-se recursos essenciais no ensino remoto, com desafios na adaptação inicial, mas também com o desenvolvimento de novas habilidades digitais e o protagonismo infantil. Este estudo, através de entrevistas com professoras da rede pública e privada, e uma aluna que vivenciou a educação infantil na pandemia, analisa como os educadores lidaram com as oportunidades e desafios, especialmente no uso de tecnologias. Os resultados indicam a necessidade de equilibrar tecnologia com a ludicidade e que de maneira lúdica é possível se ter hábitos digitais positivos para o desenvolvimento integral da criança.

736

Palavras – chaves: Pandemia. Educação Infantil. Ludicidade. Hábitos Digitais.

ABSTRACT: The COVID-19 pandemic has imposed a challenging scenario on early childhood education, impacting playful habits and integrating digital technologies. Playfulness and technology have become essential resources in remote teaching, with challenges in the initial adaptation, but also in the development of new digital skills and children's protagonism. This study, through interviews with teachers from public and private schools, and a student who experienced early childhood education during the pandemic, analyzes how educators dealt with opportunities and challenges, especially in the use of technologies. The results indicate the need to balance technology with playfulness and that in a playful way it is possible to have positive digital habits for children's development.

Keywords: Pandemic. Early Childhood Education. Playfulness. Digital Habits.

¹ Ensino Superior, Licenciatura em Filosofia, UNOESC - Universidade do Oeste de Santa Catarina.

² Ensino Superior, Licenciatura em Educação Física, UNOESC - Universidade do Oeste de Santa Catarina.

³ Docente do Mestrado em Ciências da Educação pela VeniCreator Christian University.

I. INTRODUÇÃO

O ano de 2020, foi vivenciado um período que ficará marcado na história: a pandemia de coronavírus. Conforme o Ministério da Saúde, a COVID-19 é uma enfermidade provocada pelo coronavírus SARS-CoV-2, que pode apresentar um quadro clínico variando desde infecções sem sintomas até casos graves de comprometimento respiratório (BRASIL, 2020).

Por conta da gravidade da doença as escolas e creches não podiam ter mais aulas presenciais período esse que ocorreu nos anos de 2020 e 2021 e aconteceu pela necessidade do isolamento social para o coronavírus não se alastrar ainda mais. Porém se teve a exigência que a carga horária fosse preservada sem modificações nas instituições de ensino e, com isso as aulas passaram a acontecer remotamente, gerando desafios tanto no ambiente escolar quanto no domiciliar (MACÊDO; SOUZA, 2022).

Os professores tiveram que se adaptar para que as aulas continuassem com o menor impacto possível, tiveram que entender a importância da tecnologia e de como o avanço tecnológico podia ser útil nesse momento. Além da adaptação dos professores aconteceu a necessidade de uma adaptação na rotina familiar diante do novo formato, evidenciando uma dificuldade maior com as crianças da educação infantil, pois elas precisavam da presença de um responsável para acompanhar a realização das atividades escolares.

737

As famílias também foram muito afetadas por essas mudanças já que além de terem que lidar com as demandas de manutenção do lar, a instabilidade no emprego e os impactos emocionais causados pela ansiedade e pelo medo do futuro, repentinamente, precisaram manter integralmente a rotina de seus filhos. Nota-se que a interrupção da rotina educacional também representou a perda da convivência com colegas e professores, figuras essenciais para o desenvolvimento e interação social (GARCIA-LEAL et al., 2021)

Em meio a muitos desafios a educação infantil passou a acontecer de maneira adaptada por meio de vídeos gravados em casa, de aula ao vivo por programas de computadores, de softwares educativos e gamificação os docentes identificaram uma oportunidade de ensinar utilizando ferramentas digitais.

Levando isso em conta o problema da pesquisa é: Que novos hábitos digitais surgiram na educação infantil na pandemia que fizeram com que a ludicidade fosse um recurso essencial no ensino remoto?

E esse estudo se justificativa pela importância do entendimento sobre como as instituições de ensino conseguiram desenvolver uma abordagem pedagógica por meio do uso de tecnologias para assim desenvolver as atividades educacionais com as crianças, sem que elas precisassem sair de seus lares.

E sobretudo se justifica, pela relevância de entender o papel da ludicidade para se continuar mantendo a interação com os alunos, promovendo ganhos de desempenho e considerando as necessidades individuais de cada criança e também de se entender como foi o impacto da pandemia para os novos hábitos digitais que vem acontecendo na educação infantil.

O objetivo geral é compreender qual foi a influência da pandemia na reformulação dos hábitos lúdicos para a educação infantil. Levando em conta o objetivo geral proposto, foram identificados os seguintes objetivos específicos o de compreender a educação infantil e a importância da ludicidade nessa etapa de ensino; investigar o porquê de a educação infantil ser a etapa da educação que mais sentiu o impacto das aulas remotas e pesquisar se as tecnologias usadas durante a pandemia vivenciada em 2020/ 2021, alteraram as metodologias e práticas dos docentes dos professores da educação infantil.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL

738

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e tem como alicerce a educação de crianças de zero a cinco anos de idade em creches e pré-escolas (BRASIL, 2010). Sendo assim, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação de acordo com a Constituição Federal garante a permanência das crianças pequenas na instituição de educação infantil. (REFERENCIAL CURRICULAR PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998).

A Educação Infantil não é cunho assistencialista, compensatório e preparatório, mas um local de trabalho que atende aos direitos das crianças desde a mais tenra idade! Constitui-se num local onde se exerce cidadania e, portanto, merece um trabalho de qualidade e pedagógico que objetive a educação dos pequenos. Então podemos definir a essência do trabalho desenvolvido dentro da Educação Infantil como uma perspectiva educacional que oportunize tempos, espaços e condições sistematizadas para que as crianças se apropriem do mundo, da história e do meio social e cultural a que pertence (BROUGÈRE, 2020).

E como salienta a autora Tiriba (2005), é na educação infantil que a criança sujeito de suas ações descobre valores e como cidadã, contribui e transforma a sociedade futura. O educador que media o processo tem a obrigação de proporcionar conteúdos diversos que ajudem

a criança a tornar-se competente nas suas diferentes linguagens. Para isso, é necessário um ambiente seja estimulador e agradável. Tudo deve fazer parte de um contexto, da realidade em que a criança vive.

A Educação Infantil deve ter como base a afetividade, o brincar, a interação nos momentos de convivências e nas situações que são desenvolvidas nas rotinas da instituição. O conceito de “escola” que a criança deve ter durante a Educação Infantil é o do coletivo, da estrutura da sala de aula integrada, da organização das atividades que envolve a convivência mútua, do brincar, das vozes concomitantes. Esta abordagem está presente Base Nacional Comum Curricular, como podemos identificar junto aos Direitos de Aprendizagem:

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil [...] brincar - cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2022, p.38)

A criança na educação infantil é considerada um ser histórico, com experiência própria, vivenciada no contexto social ao qual está inserida, ao chegar à instituição da educação infantil, começa a perceber um mundo diferente. Um mundo ao qual terá que se adequar, onde muitos mistérios serão desvendados e compreendidos, para que possa interagir e socializar com o novo o desconhecido (CARVALHO, 2016) .

739

Por esse motivo os profissionais que trabalham diretamente com a criança devem preocupar-se com o desenvolvimento infantil, a partir de um conjunto de ações organizadas e reorganizadas pelo coletivo (guardas, serventes, merendeiras, educadores, secretárias, diretoras, família e demais envolvidos), que são sistematizadas através do Projeto Político Pedagógico, onde todos visam à mesma meta: o desenvolvimento integral da criança (CERISARA, 2008).

Nesse sentido, cabe ao educador infantil, observar, organizar, planejar, para que a criança tenha a possibilidade de testar diferentes espaços e experiências, através de brincadeiras, que realizará individual ou junto com outros. As atividades devem ser organizadas de acordo com os interesses da criança, priorizando seu desenvolvimento integral, desconsiderando o adulto como centro do planejamento (BROUGÉRE, 2020).

É através de experiência compartilhada que a criança terá condições de adquirir novos conhecimentos, desenvolver, e promover sua autonomia. Junto as interações, a ludicidade , a aprendizagem por meio da brincadeira possuem papel fundamental. Segundo Franz (1998, p.

37), “A brincadeira, o jogo, a fantasia, são formas utilizadas pela criança para explorar, conhecer e explicar o mundo”.

2.1 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade tem origem na palavra em latim *ludus* e pode ser entendida como brincadeira, jogos e entretenimento. Heráclito (535 – 475 aC) a empregou pela vez para representar a modernidade do tempo, que, em sua visão, era essencialmente infantil, desprovido de atributos morais, na forma mais genuína em que uma criança, ao brincar, poderia estar isenta da razão (BAPTISTA, 2010).

Já Prensky (2012), associa a ludicidade não apenas ao universo infantil, mas à própria existência humana. Para ele, a manifestação lúdica está presente desde os povos primitivos, ou seja, antecede a cultura, pois está vinculada à sociedade humana. É por meio da brincadeira e do jogo e através deles que uma civilização emerge e se expande.

Quanto à presença da atividade lúdica, Prensky (2012), considera que o ser humano sempre brincou, seja de maneira séria ou não, assim como o ser humano sempre jogou. O jogo é uma prática voluntária, no máximo uma imitação forçada, sendo, portanto, um desenvolvimento natural. Para ele, o jogo representa uma fuga da realidade para um ambiente temporário de atividade com direcionamento próprio, no qual algo está sempre em disputa com o objetivo de suprir necessidades imediatas do indivíduo.

Durante a infância, especialmente na faixa etária de zero a seis anos, ocorre o desenvolvimento das habilidades perceptivas, cognitivas, sensoriais e socioemocionais. Para Vygotsky (2007), o brincar não apenas reflete a realidade da criança, mas também contribui para a internalização de significados sociais, sendo uma atividade fundamental no processo de formação das funções psicológicas superiores. Nesse sentido, a ludicidade é elemento indispensável para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento da autonomia infantil (CARVALHO, 2016).

Neste sentido é fundamental que possamos pensar em uma educação infantil que respeite o desenvolvimento individual de cada criança, suas linguagens e sua formação para garantir a condição de futuro cidadão. De 0 a 6 anos, a criança desenvolve as principais características de sua estrutura emocional, intelectual, físico e estabelece as suas principais relações sociais. Quanto mais saudável, prazeroso e carregado de afeto for o crescimento nesta fase, melhores

serão os resultados para o desenvolvimento infantil e para a construção do conhecimento, formando, assim adultos felizes e bem-dotados intelectualmente (TIRIBA, 2005).

E para que o desenvolvimento da criança seja o melhor possível na educação infantil a ludicidade faz toda a diferença. Quando se fala na ludicidade, acredita-se no grande potencial das crianças. Já que por meio da ludicidade a criança, descobre formas de aprender brincando. Pois a atividade mais importante na vida da criança é o brincar, o viver sua infância (HORTÉLIO, 2008).

Para Cerisara (2008, p. 40) “o brincar na atividade lúdica é muito importante, pois quando a criança brinca, ela também se desenvolve e cria uma situação imaginária que faz com que ela desenvolva outras formas de aprender”.

Conforme salientado por Kishimoto (2011), o brincar constitui-se como linguagem própria da infância e deve ser inserido de maneira intencional no planejamento educativo, proporcionando experiências que estimulem a criatividade, a cooperação e a resolução de problemas. A ludicidade, portanto, favorece a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, curiosos e socialmente inseridos.

A ludicidade é uma educação que acaba proporcionando momentos de convivência saudável, criativo, pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimento que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra. Brincar é bom, mas aprender brincando é melhor ainda (CARVALHO, 2016).

As práticas lúdicas também encontram espaço nas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), as quais têm sido incorporadas de forma crescente ao cotidiano infantil. De acordo com Moran (2007), o uso pedagógico das tecnologias pode potencializar as práticas educativas, desde que estas estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem e respeitem a natureza da infância. Nesse sentido, autores como Papert (2008) defendem o uso das tecnologias de forma construtivista, em que a criança assume papel ativo na construção do saber por meio da experimentação e da interação digital.

Os avanços tecnológicos possibilitam o desenvolvimento de novas formas de jogos e brincadeiras, promovendo experiências imersivas e interativas (LÉVY, 2010). Com a disseminação da internet e o aprimoramento dos dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets, smartphones e consoles, a prática lúdica se transforma, ganhando novas dinâmicas e funcionalidades, dinâmicas essas que foram extremamente necessárias no período da pandemia (LITTO, 2020)

2.2 A INFLUÊNCIA DA PANDEMIA NA REFORMULAÇÃO DOS HÁBITOS LÚDICOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Com o advento da pandemia, o Anuário Brasileiro da Educação Básica (2020) destacou a relevância da tecnologia no ensino, seu potencial de transformar a vida das crianças e a possibilidade de que de alguma maneira, se pudesse continuar transmitindo os conteúdos para os alunos.

Com a pandemia tanto as instituições de ensino público e privado precisavam disponibilizar, semanalmente, atividades e jogos que as crianças pudessem realizar em casa com o auxílio de seus responsáveis. No entanto, se teve uma inquietação quanto a essas propostas, questionando-se se elas visavam a ludicidade e se promoviam uma educação integral (LOPEZ, 2020).

Por isso foi muito discutido com a família a importância de se estimular o ato de brincar, garantindo que as crianças não permaneçam por longos períodos diante de telas e dispositivos eletrônicos e sim que eles fossem usados como aliados para a aprendizagem acontecer (GARCIA-LEAL et al., 2021).

E foi nesse período que foi compreendido que as TDIC não devem ser encaradas como algo que vai atrapalhar a educação das crianças da educação infantil, foi quando um vírus altamente contagioso fez com que empresas, escolas e creches fosse fechadas que se entendeu a importância dos avanços tecnológicos e como elas poderiam ser usadas a favor da sociedade e da educação (MACÊDO; SOUZA, 2022).

No período da pandemia ficou claro que o uso das TDIC de maneira correta pode apresentar muitas melhorias na comunicação e linguagem das crianças na educação infantil, visto que fazem com que as crianças conheçam outras culturas, aumentem sua aprendizagem sobre determinado assunto e possam promover, também, vários debates e atividades mesmo que longo da sala de aula (GARCIA-LEAL et al., 2021).

Durante esse período ficou claro que as crianças usam a mídia, entre outras razões, porque elas acham divertidas e imaginativas, e porque passam por experiências de aprendizagem. Sentem, também, que a mídia faz “sentirem-se incluídos” no meio das pessoas e nos acontecimentos, o que algumas vezes leva a formação de amizades (BUCHT, 2022, p.79) “Nesse sentido as TDIC na educação infantil têm um potencial incrível quando são usadas de maneira educativa”.

Ferramentas como Google Meet, Zoom e Microsoft Teams passaram a ser utilizadas para viabilizar aulas ao vivo, permitindo maior proximidade entre professores, alunos e familiares. Softwares e jogos pedagógicos, como Kahoot!, ClassDojo e ABC Mouse, foram incorporados ao cotidiano escolar para estimular o aprendizado de forma lúdica (CAMACHO, 2020).

Professores da educação infantil passaram a gravar vídeos contando histórias ou explicando conteúdos de maneira animada, utilizando recursos audiovisuais para prender a atenção das crianças (MACÊDO; SOUZA, 2022).

Na pandemia se teve sim muitos desafios como novos planejamentos, se entender um novo paradigma, uma nova forma de ensinar por parte de professores e de aprender por parte dos alunos, se teve trocas onde as atividades em grupo, foram adaptadas por professoras da educação infantil para atividades em família, pais e responsáveis tiveram um papel mais presente, auxiliando na realização de atividades e não incluídas nas ferramentas digitais. O jogo de tabuleiro ou de adivinhações deu lugar a gamificação (CAMACHO, 2020).

A palavra gamificação é quando utilizamos elementos de jogos em atividades de não jogos, na educação é uma metodologia que faz o pensar mais dinâmico e permite a comunicação ao mesmo tempo em que desperta o interesse. Tezani (2017), ressalta que a gamificação na educação infantil não visa apenas a ludicidade, ela vai permitir análises, possibilidades, escolhas, significados podendo utilizar a tecnologia ou não.

743

O ato de jogar desenvolve muitas vezes uma narrativa que prende a atenção dos participantes, contém personagens, competições, regras e outros elementos consideráveis que auxiliam no ensino aprendizagem, trazendo novamente o aluno para agente ativo, protagonista da construção do saber. Fadel et.al, (2014), destacam que os jogos criam uma relação com interatividade, recompensas, gráficos, competitividades, metas e regras e isso desperta o interesse ao mesmo tempo em que prende e eleva o nível de conhecimento.

De acordo com Prensky (2012), o lúdico por meio da gamificação é essencial quanto ao raciocínio, “à medida que a criança vai brincando e jogando, ela vai exteriorizando seus desejos e suas experiências” (p. 67).

E no período da pandemia essa ferramenta de ensino foi de extrema relevância pois as estratégias baseadas em jogos foram ampliadas para tornar as atividades mais dinâmicas, utilizando desafios, recompensas e rankings para motivar os alunos (MACÊDO; SOUZA, 2022).

Devido a esses novos hábitos lúdicos como gravação de vídeos, Softwares pedagógicos implementado durante a pandemia foi possível interatividade com alunos tornando protagonistas, descobrindo respostas, encontrando soluções e construindo seus saberes de forma autônoma sem que a ludicidade deixasse de ser presente (GARCIA-LEAL et al., 2021).

3. METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos adotados nessa pesquisa foi a investigação qualitativa. A pesquisa qualitativa não se limita à descrição dos fenômenos, mas também à interpretação profunda dos dados coletados. Como destaca Gil (2002): A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares.

Para se conseguir atingir os objetivos propostos, a pesquisa foi caracterizada como descritiva e exploratória. Segundo Gil (2002), a pesquisa exploratória cria uma maior familiaridade com o problema, de maneira a torná-lo mais claro. Assim, esse tipo de metodologia envolve levantamento bibliográfico, entrevista com envolvidos e análise de resultados.

E para responder a problemática da pesquisa foram desenvolvidos dois procedimentos técnicos sob duas modalidades: uma pesquisa bibliográfica seguida de entrevistas semiestruturadas.

744

3.1 COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas com os seguintes participantes:

- Duas professoras da educação infantil, uma da rede pública e outra da rede particular. Sendo que ambas lecionaram na pandemia, por meio de recursos digitais.
- Uma aluna que, em 2025, está na terceira série do ensino fundamental, mas que, em 2022, frequentava a educação infantil durante o período pandêmico.

As entrevistas com as professoras foram realizadas online, e com a aluna presencialmente e como objetivo investigar os seguintes aspectos:

- Os desafios enfrentados durante o período de ensino remoto.
- As estratégias utilizadas para promover a ludicidade e o engajamento dos alunos.
- O impacto das tecnologias digitais na prática pedagógica.

- As aprendizagens e os legados da experiência da pandemia para a educação infantil.

Para essa investigação o roteiro das entrevistas abrangeu os seguintes tópicos:

- Como aconteceu a sua inserção das tecnologias na Educação;
- Percepção sobre a influência da tecnologia na interação entre alunos na pandemia;
- Oportunidades e desafios decorrentes do período pandêmico para a Educação Infantil;
- Dificuldades encontradas no uso da tecnologia na pandemia;
- Utilização da ludicidade durante o período de ensino remoto;
- Atividades lúdicas consideradas mais eficazes para o engajamento dos alunos no período da pandemia;
- Impactos do uso de tecnologias digitais na prática pedagógica;
- Aprendizados e legados da experiência da pandemia para a educação infantil.

3.2 ANÁLISE DE DADOS

A análise e interpretação dos dados acontecerão por meio da observação dos fatos surgidos durante a investigação, das narrativas individuais das professoras e aluna com as entrevistas, dos aspectos subjetivos, das condutas e dos sentidos e significados atribuídos pelas participantes.

745

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

As professoras entrevistadas relataram que a adaptação ao ensino remoto foi um grande desafio. A falta de familiaridade com as tecnologias digitais, a dificuldade em manter a atenção das crianças nas aulas online e a necessidade de adaptar as atividades presenciais para o ambiente virtual foram algumas das dificuldades mencionadas.

"No início, foi muito difícil", disse a professora da rede pública. "Eu não tinha experiência com essas ferramentas, e as crianças ficavam dispersas durante as aulas online. Tive que aprender tudo muito rápido, e adaptar as atividades para que elas ficassem mais interessantes".

A professora da rede particular também compartilhou suas dificuldades: "Foi um período de muita pressão. Os pais cobravam muito, e nós tínhamos que dar conta de tudo. Mas, aos poucos, fomos aprendendo e encontrando novas formas de ensinar".

A aluna entrevistada por sua vez, relatou que sentia falta das brincadeiras com os amigos e das atividades ao ar livre. "Era chato ficar em casa o tempo todo", disse ela. "Mas as professoras faziam coisas legais nas aulas online, como jogos e histórias, as vezes nos tínhamos que gravar com nossos pais era divertido e eu aprendia brincando".

Tais desafios, conforme apontam Macêdo e Souza (2022), demandaram mudanças bruscas nas rotinas escolares e ocasionaram desafios a serem enfrentados tanto na escola quanto no ambiente domiciliar.

Apesar dos desafios, as professoras buscaram utilizar a ludicidade e a gamificação como estratégias para manter o engajamento dos alunos e promover a aprendizagem de forma prazerosa. Elas gravaram vídeos com histórias, criaram jogos online, utilizaram softwares educativos e realizaram atividades interativas nas aulas online

"Eu comecei a gravar vídeos com fantoches e histórias animadas", disse a professora da rede pública. "As crianças adoravam, e isso ajudava a manter a atenção delas".

A professora da rede particular também utilizou a gamificação para motivar os alunos: "Eu criei um sistema de recompensas, com medalhas e troféus virtuais. As crianças ficavam muito animadas para participar das atividades e ganhar as recompensas que aconteciam por meio da gamificação".

746

A aluna confirmou que as atividades lúdicas tornavam as aulas mais interessantes: "Eu gostava muito dos jogos e das histórias. As professoras sempre inventavam coisas novas para a gente fazer, que envolviam brincadeiras e as nossas famílias".

Fica claro nesse que a experiência da pandemia trouxe importantes aprendizagens para a educação infantil, trouxe sim desafios importantes mais também aprendizado que deixou um legado. As professoras desenvolveram novas habilidades digitais, aprenderam a utilizar a ludicidade e a gamificação como estratégias de ensino, e descobriram a importância de adaptar as atividades para as necessidades e interesses dos alunos

"Eu aprendi muito com essa experiência", disse a professora da rede pública. "Descobri que a tecnologia pode ser uma grande aliada da educação, desde que seja utilizada de forma criativa e intencional".

A professora da rede particular também ressaltou a importância da adaptação: "Aprendi que é fundamental estar sempre atento às necessidades dos alunos e adaptar as atividades para que elas sejam relevantes e significativas para eles".

A aluna entrevistada, por sua vez, destacou a importância que aquele período teve para agora que está no ensino fundamental “ consigo fazer trabalhos criativos com vídeos, entendendo que a tecnologia pode ser usada para estudar e não só pra passar tempo”.

Os resultados da pesquisa evidenciam que a pandemia acelerou a integração das tecnologias digitais na educação infantil, impulsionando a criação de novos hábitos lúdicos e práticas pedagógicas. No entanto, é fundamental ressaltar que o uso de tecnologias deve ser equilibrado com atividades que valorizem a interação social, o contato com a natureza e o desenvolvimento integral da criança(CAMACHO, 2020).

A experiência da pandemia deixa um legado importante para a educação infantil: a necessidade de estar sempre aberto à inovação, de adaptar as práticas pedagógicas às necessidades dos alunos e de valorizar a ludicidade como um elemento fundamental do processo de ensino-aprendizagem. Tal legado encontra respaldo nas reflexões de Garcia-Leal et al.,(2021) sobre o potencial da educação a distância para promover a flexibilidade e a autonomia dos alunos, desde que sejam garantidas condições equitativas de acesso e a utilização de recursos didáticos e tecnológicos adequados.

Por fim fica claro que os efeitos da pandemia que se refere a tecnologia foi que os novos hábitos digitais de integrar vídeos, jogos, softwares que visavam o aprender por meio da ludicidade deixaram o legado de se entender que usando tecnologias digitais a escola, o professor possibilita a criança a educação infantil explorar, conhecer e (tentar) explicar o mundo que o cerca de uma forma divertida e que vai fazer com que a aprendizagem seja ainda mais interessante.

5. CONCLUSÃO

Esse estudo buscou compreender a influência da pandemia na reformulação dos hábitos lúdicos na educação infantil, destacando a importância de equilibrar tecnologia e ludicidade para promover o desenvolvimento integral da criança.

Esse assunto é relevante porque mostra como as escolas se adaptaram para continuar as atividades educacionais com o uso de tecnologias, sem que as crianças precisassem sair de casa. Além disso, é fundamental compreender como as brincadeiras ajudaram a manter a conexão entre os alunos e os professores, promovendo um melhor resultado de aprendizagem e atendendo às necessidades de cada criança. A pesquisa também trouxe à tona o impacto da pandemia nos novos hábitos digitais na educação infantil.

Ao longo desse estudo os objetivos foram alcançados através da investigação da importância da ludicidade na educação infantil, da análise do impacto das aulas remotas e da pesquisa sobre as alterações nas práticas docentes devido às tecnologias utilizadas durante a pandemia.

Os resultados revelaram que a pandemia acelerou a integração de tecnologias digitais na educação infantil, impulsionando a criação de novos hábitos lúdicos e práticas pedagógicas. No entanto, o uso de tecnologias deve ser equilibrado com atividades que valorizem a interação social, o contato com a natureza e o desenvolvimento integral da criança.

A pesquisa demonstra que a ludicidade é parteda infância e surge mesmo em meio às dificuldades ou à distância já que o brincar faz parte da vida da criança.

Ficou claro com o estudo que os educadores da educação infantil, ao enfrentarem a falta de contato e de recursos tecnológicos adequados, inovaram, utilizando o lúdico como ferramenta de ensino e favorecendo o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo das crianças.

Portanto, o legado da pandemia do ponto de vista da educação é o entendimento de que, ao utilizar tecnologias digitais, a escola e o professor possibilitam que a criança explore, conheça e explique o mundo de forma divertida, tornando a aprendizagem mais interessante.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria Nº 343, de 17 de Março de 2020**. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19, 2020.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo: Artmed, 2020.

BUCHT, Catharina. **Perspectivas sobre a criança e a mídia**. Brasília: UNESCO, 2022.

CAMACHO, A. C. L. Ensino remoto em tempos de pandemia da covid-19: novas experiências e desafios. **Online BrazilianJournalofNursing**, 19(4), 1-4, 2020.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. 2016. 145f. Dissertação (Mestrado em Docência e Gestão da Educação) - Universidade Fernando Pessoa, Porto. 2016.

CERISARA, Ana Beatriz. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2008.

FADEL, L. M. et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GARCIA-LEAL, M.; et al. Experiências docentes do uso da tecnologia educativa no marco da pandemia por COVID-19. **Revista Informação Científica**, v. 2, e3436, 2021.

GIL, A.C. **Técnicas de pesquisa**. 4ed. São Paulo, Atlas, 2002.

HADDAD, L. Compreensões de práticas pedagógicas em educação infantil: olhares sobre o ambiente de um centro infantil de idades integradas na Dinamarca. **Educação Unisinos (on-line)**, v. 24, p. 1-16, 2020.

HORTÉLIO, Lydia. **É preciso brincar para afirmar a vida**. In: Almanaque de cultura popular/ Papo cabeça. Out. 2008.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O brincar e suas teorias**. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 3 ed, 2010.

LITTO, Fredric M. **Questões polêmicas e os novos termos para descrever a educação a distância**. Disponível em: http://www.abed.org.br/site/pt/midiateca/textos_ead/i8_e_descrever_a_educacao_a_distancia. Acesso em: 14 março. 2025.

LOPEZ, Frederico; NETO, Carlos, A, F. **Comunicado da IPA Portugal sobre a importância da promoção do brincar livre em tempo de isolamento e de distanciamento social**. 2020.

MACÊDO, L. C., E SOUZA, M. P. D . Educação infantil: políticas e práticas no contexto da pandemia em municípios paraibanos. **Zero-a-seis**, 24(45), 238-264, 2022.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

749

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PRENSKY, Marc. **A aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2012.

TEZANI, T, C. R. Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica. **Doxa: Rev. Bras. Psicol. Educ.**, Araraquara, v. 19, n. 2, p. 295-307, jul./dez. 2017.

TIRIBA, Leá. **Crianças, natureza e Educação Infantil**. Tese de doutorado, PUC, Rio, 2005.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.