

OS JOGOS E A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENTRE O BRINCAR E O APRENDER NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO CONTEXTO DE PANDEMIA DA COVID-19

GAMES AND PEDAGOGICAL PRACTICE IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: BETWEEN PLAY AND LEARNING IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN THE CONTEXT OF THE COVID-19 PANDEMIC

Leilia Roseane da Costa Silva

Graduada em Educação Física pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Dandara Queiroga de Oliveira Sousa

Docente do Curso de Educação Física

Campus de Pau dos Ferros - CAPF

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Ubilina Maria da Conceição Maia

Docente do Curso de Educação Física

Campus de Pau dos Ferros - CAPF

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN

RESUMO

É de conhecimento geral que, logo no primeiro trimestre do ano 2020, nos deparamos com um cenário preocupante com o surgimento da nova doença viral, a COVID-19. Nesse contexto de pandemia foram suspensos diversos serviços, sendo outros substituídos pelo teletrabalho, no caso da educação, a mudança para o ensino remoto. Com isso, o objetivo deste estudo foi analisar a utilização dos jogos nas práticas pedagógicas da Educação Física, no processo ensino aprendizagem de crianças da educação infantil, no contexto das aulas, no período de pandemia da Covid-19. Para tanto, tivemos como objetivos específicos, avaliar como tem acontecido as aulas de Educação Física na educação infantil no ensino remoto, verificar os recursos tecnológicos e os meios que têm auxiliado o professor na elaboração e desenvolvimento de suas aulas e identificar na prática pedagógica do professor a utilização dos jogos e as principais estratégias metodológicas. A pesquisa foi do tipo descritiva de abordagem qualitativa. O instrumento para a coleta de dados foi um questionário, aplicado de forma virtual. A amostra incluiu dois professores de Educação Física da educação infantil atuantes em escolas do município de Pau dos Ferros – RN. Com relação aos resultados, identificou-se nas falas dos sujeitos analisados uma grande preocupação com o novo formato de ensino pelos desafios encontrados em estabelecer domínio com as novas plataformas. Foi possível observar também que os jogos são utilizados nas aulas dos professores com estratégias pedagógicas e objetivos distintos, sendo considerado por ambos como um importante aliado no processo de aprendizagem, uma vez que as aulas se tornaram mais atrativas à medida que os jogos eram utilizados. Entretanto quando questionados sobre que tipo de jogos, as respostas foram limitadas, o que nos impediu de identificar como acontece esse uso. Concluímos que esse tema não se encerra por aqui por entendermos a necessidade de mais pesquisas voltadas para essa temática. Recomenda-se, portanto, que pesquisas futuras ampliem o fator territorial para propiciar uma maior quantidade de informações a partir de um número maior de participantes. **Palavras-chaves:** Educação Física; Jogos; Aulas remotas; Educação infantil.

ABSTRACT

It is common knowledge that, in the first quarter of 2020, we are faced with a worrying scenario from the emergence of the new viral disease, COVID-19. In this context of the pandemic, several services were suspended, others being replaced by teleworking, in the case of education, the switch to remote teaching occurred. Thus, the objective of this study was to analyze the use of games in the pedagogical practices of Physical Education, at the teaching-learning process of children in early childhood education, at the context of classes, at the period of the Covid-19 pandemic. For this purpose, we had the specific objectives of evaluating how Physical Education classes in early childhood education in remote learning, verifying the technological resources and the means that have helped the teacher in the elaboration and development of their classes and identify in the teacher's pedagogical practice the use of games and the main methodological strategies. The research was characterized as descriptive with a qualitative approach. The instrument for data collection was a questionnaire which was applied virtually. The sample included two Physical Education teachers of early childhood education who are employed in schools in the municipality of Pau dos Ferros - RN. Regarding the results, in the speeches of the analyzed individuals a great concern with the new teaching format due to the challenges encountered in establishing domain of the new platforms it was identified. It was also possible to observe that the games are used in the classes with different pedagogical strategies and objectives, being considered by both as an important ally in the learning process, since the classes became more attractive as the games were used. However, when asked about what kind of games, the responses were limited, which prevented us from identifying how this use happens. We conclude that this topic does not end here because we understand the need for more research on this topic. It is therefore recommended that future research expand the territorial factor to provide a greater amount of information from a greater number of participants.

Keywords: Physical Education; Games; Remote classes; Early child education.

INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral que, logo no primeiro trimestre do ano 2020 nos deparamos com um cenário preocupante com o surgimento da nova doença viral, a COVID-19, provocada por um vírus que se espalhou de forma exponencial ceifando a vida de milhares de pessoas. O impacto desse adoecimento levou a Organização Mundial da Saúde (OMS) decretar situação de pandemia, em que várias medidas de segurança à saúde passaram a ser tomadas, tais como: quarentena, distanciamento e isolamento social. Para Alves (2020), a pandemia afeta a saúde pública de forma bastante agressiva, tirando a vida de crianças, jovens, adultos e idosos.

Nesse contexto de pandemia, foram suspensos diversos serviços considerados não essenciais, dentre os quais podemos citar a categoria da educação. Isso resultou na imediata paralisação das aulas presenciais em todos os níveis e em todo o mundo. Em vista dessa suspensão das aulas de forma presencial, foi lançada a Portaria MEC n.º 343, de 17 de março de 2020, que autorizou a substituição do ensino presencial para aulas que utilizem recursos de tecnologia, ou seja, aulas remotas (BRASIL, 2020). A partir disso, foram lançadas outras portarias, como as de n.º 395, de 15 de abril de 2020 e a n.º 473, de 12 de maio de 2020, as

quais visavam a prorrogação das aulas remotas enquanto durasse a situação de pandemia do novo coronavírus (BRASIL, 2020).

Desse modo, junto à substituição das aulas presenciais pelas remotas surgiu para os professores uma série de mudanças, desafios e adaptações nessa nova forma de ensino. De repente, os professores passaram a ter que ministrar seus conteúdos através de plataformas digitais sem haver uma formação para essa transição. Com isso, foi necessário aos profissionais da educação, repensar os caminhos metodológicos ao longo desse processo visando proporcionar aprendizagem aos seus alunos. Como afirma Ridley (2020), que devido à pandemia da Covid-19, os professores tiveram que adequar seus planos de aula, pensar novas estratégias e adaptar os espaços de suas casas, transformando-os em sala de aula.

Pensando nessas mudanças e as novas metodologias adotadas em sala de aula, através do uso e adequação das tecnologias, cabe refletir sobre o papel dos jogos nas aulas de educação física no ensino infantil, nesse formato remoto, que, ao nosso ver, talvez seja um dos níveis de ensino que apresentaram maior dificuldade no processo de inserção das crianças e as famílias na totalidade. Nesse sentido, não é possível pensar os jogos sem recorrer ao que preconiza o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, o RCNEI (BRASIL, 1998), quando mencionam que as brincadeiras e jogos abrangem a descoberta e a exploração, assim como é um momento que possibilita a expressão de emoções, afetos e sentimentos vivenciados pelas crianças.

Nesse sentido, a educação infantil é uma fase essencial para a criança, assim como o brincar. Sobretudo nesta fase, o jogo assume o papel de impulsionar e potencializar o aprendizado, tendo o aluno como o sujeito diretamente envolvido com sua própria aprendizagem.

Nessa perspectiva, como disciplina do currículo escolar, a Educação Física assume um papel grandioso, podendo construir um ambiente adequado para as crianças, ou seja, pode proporcionar experiências e promover o desenvolvimento integral. Possibilita que a criança, o aluno, desenvolva os aspectos físicos, cognitivos e socioafetivos.

Diante dos apontamentos realizados até aqui, nos questionamos, os jogos nas aulas remotas da educação infantil se fizeram presentes e contribuíram para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças e auxiliado os professores em suas práticas pedagógicas?

Portanto, o objetivo do trabalho foi analisar a utilização dos jogos nas práticas pedagógicas da educação física, no processo ensino aprendizagem de crianças na educação infantil, no contexto das aulas, no período de pandemia da Covid-19. Ademais, tivemos como

objetivo específicos: avaliar como tem acontecido as aulas de Educação Física na educação infantil durante a pandemia da covid-19; verificar os recursos tecnológicos e os meios que têm auxiliado o professor na elaboração e desenvolvimento de suas aulas; e identificar na prática pedagógica do professor a utilização dos jogos e as principais estratégias metodológicas.

É de se destacar que a afinidade com esse tema surgiu desde o 6.º período do Curso de Educação Física em que estive vinculada à disciplina de Estágio Supervisionado II. Se deparar com o estágio nesse exato momento em um contexto de pandemia e aulas remotas se apresentou como um grande e novo desafio, pelo fato que todo o sistema educacional em todos os níveis de ensino teve que se reinventar utilizando novas metodologias que poucos professores e alunos dominavam naquele momento. Ressalta-se, ainda, que no decorrer daquela experiência de estágio, nos momentos de pensar nossas práticas e planejamento das aulas para serem ministradas, foi possível identificar que quando utilizávamos os jogos e brincadeiras as aulas se tornavam mais dinâmicas e colaborativas.

Nesse sentido, esse estudo apresenta significativa relevância para a comunidade acadêmica, pois possibilita que professores, estudantes e demais pessoas que apreciem o tema, tenham acesso e conhecimento sobre essas informações a partir desse contexto de pandemia que estamos vivendo¹.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como um estudo descritivo e abordagem qualitativa. Com base em Gil *et al.* (2002), essa categoria de pesquisa descritiva pretende realizar a descrição das características de um determinado grupo, a instituição de relações e possui como uma de suas características mais relevantes a utilização de técnicas de coleta de dados como o questionário.

É importante ressaltar que esta pesquisa foi realizada no mês de agosto de 2021. Nesse período as aulas não aconteciam exclusivamente de modo remoto, mas sim de forma híbrida. A coleta dos dados foi feita no município de Pau dos Ferros, Rio Grande do Norte. A população foi composta por professores que pertencem às escolas do município, que na educação infantil. A amostra, do tipo intencional, por conveniência foi composta por dois professores com formação em Educação Física que atuam na educação infantil em duas escolas particulares do

¹ É importante frisar que a pesquisa foi desenvolvida no período da pandemia de covid-19, todavia, a Organização mundial da Saúde, em 05 de maio de 2023, declarou o fim da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional referente à COVID-19.

município, uma vez que as escolas municipais não tem professores de Educação Física no trato com esse conhecimento.

Dessa forma, para a coleta de dados da amostra foi utilizado um questionário que, segundo Marconi e Lakatos (2002), é um instrumento de coleta de dados, a partir do qual é elaborado com uma série de perguntas.

A assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o questionário deu-se de forma online devido ao contexto de pandemia. Vale ressaltar que a coleta dos dados só foi realizada após aprovação da pesquisa submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) e aprovada com o número do parecer: 4.838.734.

Para responder aos questionamentos e permitir o alcance dos objetivos levantados pela pesquisa, os dados foram analisados e produzidas nossas reflexões, as quais se fizeram a partir da estratégia de análise de conteúdo, conforme proposto por Bardin (1977). Nessa perspectiva, os resultados obtidos com o processo de coleta de dados foram organizados em categorias, a saber: 1) as aulas de educação física no ensino infantil durante a pandemia, 2) a utilização do jogo nas aulas e 3) a importância do jogo para o aprendizado e desenvolvimento das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

As discussões que se seguem se farão a partir das três categorias de análise, a saber: As aulas de educação física no ensino infantil durante a pandemia; A utilização do jogo nas aulas; A importância do jogo para o aprendizado e desenvolvimento das crianças. Nessas categorias serão trazidas as percepções dos sujeitos investigados, assim como nossas reflexões e o diálogo com a literatura que utilizamos neste trabalho.

As aulas de educação física no ensino infantil durante a pandemia

No decorrer deste trabalho, pontuamos algumas das mudanças que esse contexto de pandemia trouxe para o sistema educacional, em especial aquelas que foram resultado da utilização de aulas através de plataformas digitais. Nesse sentido, ao ser questionado sobre como tem sido desenvolvidas as aulas nesse contexto de pandemia. P1 relata que:

“No início da pandemia foram através de videoaulas, depois online e atualmente aulas híbridas.”

A partir deste relato, entendemos que ao longo desse período de pandemia, tem se buscado por parte da escola, melhorar o ensino e a forma com que o fazer educativo chega para seus alunos. Nesse transcurso, os professores passaram por diversas mudanças e ampliaram sua formação no processo, principalmente em termos da utilização de plataformas digitais e as novas funções da educação durante a pandemia. Sua utilização permite que a educação chegue aos alunos e ajude os professores que passaram pelo processo de adaptação usando esses novos recursos.

Os professores estão criando e personalizando os seus próprios materiais para realizar as suas aulas, como exemplo, a criação de slides, vídeos e outros recursos para ajudar os alunos a compreender, participar das atividades, de modo que suas aulas acontecessem de forma efetiva como um espaço rico em conhecimento e aprendizagens.

Considerando isso, os docentes têm passado por grandes desafios, dentre os quais podemos citar o de lidar melhor com esses métodos de ensino, o que requer tempo, dedicação e o domínio dessas plataformas. Sobre a questão antes mencionada, especificamente a respeito de como tem sido desenvolvidas as aulas nesse período de pandemia, o professor P2, relata que:

“Foi bastante desafiador, mas nada que me impedisse de se reinventar. Consegui trabalhar de forma criativa e dinâmica. Buscando sempre a participação e interesse e interesse da criança.”

Percebemos nesse escrito do professor o seu desejo de mudança, de se reinventar motivado principalmente pela sua preocupação com o aluno. Entendemos que se reinventar não é um processo simples. É preciso estar implicado nesse fazer tendo em vista sempre o seu foco, o aluno. Pensando sobre essa busca por novas estratégias do fazer educativo, Duarte e Medeiros (2020) afirmam que nesse período de pandemia os professores tiveram que encontrar formas de promover uma educação ativa para enfrentar os desafios das aulas remotas, reinventando-se e reinventando suas práticas de ensino. Entendemos que, o ensino remoto trouxe consigo não só mudança nas práticas pedagógicas, foi necessário da parte dos docentes se adaptar à realidade posta pela pandemia da Covid-19.

A utilização do jogo nas aulas

O jogo, que pode ser utilizado como uma metodologia que facilite o aprendizado a partir da geração de motivação, também ajuda a potencializar e enriquecer o desenvolvimento das

crianças. Como bem afirma Kishimoto (2008), a utilização de jogos na educação infantil representa trazer condições de ensino para o campo da docência para maximizar a construção do conhecimento e apresentar as características da ludicidade, do prazer, das habilidades e da ação ativa e motivadora.

Nesse sentido, questionamos se os professores oportunizarão a utilização do jogo nas suas aulas. Logo eles relataram que essa utilização tem acontecido, apesar do contexto de aulas remotas. Cientes dessa realidade, buscamos entender quais são os jogos que os docentes utilizam no seu fazer docente, especificamente no formato de aulas adotado nas instituições as quais eles trabalham.

Nas respostas identificamos que, um dos citados foi o Jogo Simbólico, que está muito relacionado ao simbolizar, ao faz de conta, no sentido dado por Kishimoto (2008, p. 39), como aquele em que “[...] a criança começa alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social”. Nesse jogo, a criança usa toda sua imaginação e criatividade para mudar um objeto para se tornar aquilo que ela deseja naquele jogo. É sobre dar vida a imaginação e a fantasia. Esses, são elementos que fazem parte do mundo das crianças e são constituintes básicos para que elas entendam a relação entre as pessoas (BARBOSA; BOTELHO, 2008).

Nessa perspectiva, também foram citados os jogos livres, aqui entendidos conforme a perspectiva apresentada por Cruz *et al* (2015, p. 79), ou seja, aqueles em que a liberdade de fazer/jogar predomina, sendo “[...] livre porque as crianças conjuntamente criam ações/brincadeiras para lidar com a complexidade dos valores, conhecimentos, hábitos e artefatos que lhes são impostas”.

Sabendo que o jogo assume um papel importante para o aprendizado e desenvolvimento na infância, também possibilita o despertar do interesse das crianças principalmente pelo caráter lúdico e o prazer que os jogos proporcionam. Nesse sentido, questionamos como os professores veem a utilização do jogo nas práticas pedagógicas para o ensino aprendizagem das crianças. Sobre esse aspecto, o professor (P1), diz que:

“Nesse momento pandêmico os jogos e as brincadeiras foram a melhor forma de aulas para atrair atenção e o interesse das crianças.”

Para Barbosa e Botelho (2008), o jogo é muito importante principalmente quando utilizado como recurso para desenvolvimento de conteúdo, envolvendo assim seus alunos em

um trabalho rico e divertido, o que favorece a integração da equipe e a ampliação de seus conhecimentos. É importante frisar essa questão de atrair a atenção e interesse do aluno apontada pelo professor (P1) emerge, principalmente, pelo fator que as aulas estavam acontecendo de forma remota, em um modelo no qual as crianças assistem as aulas a partir do seu ambiente familiar, fator que possibilita a distração das crianças. Os jogos podem deixar as crianças mais interessadas na aula sem perder a atenção tão facilmente para outros elementos ao redor. Ainda no sentido da importância da utilização do jogo, o professor (P2), aponta que:

“Os jogos de maneira geral tem como prática influenciadora no sentido da aprendizagem, trazendo consigo um sentido e significado para a mesma. O jogo por sua vez tem como representação corporal do imaginário da criança, na sua imaginação a mesma pode modificar e expressar corporalmente as atividades, que precisa respeitar a realidade e as relações do mundo real.”

Com isso, percebemos a significativa dimensão e notoriedade do jogo na educação infantil dada pelo professor (P2), compreendido não apenas como uma forma de divertimento e entretenimento na infância, visto que as crianças se desenvolvem por meio dos jogos e brincadeiras. Segundo Alves e Bianchin (2010), através de jogos e brincadeiras a criança pode desenvolver de maneira espontânea a sua própria capacidade de raciocínio e conhecimento. Nos jogos, estabelece-se um espaço experimental para a transição entre os mundos interno e externo. Então, nos jogos elas podem viver o mundo adulto, modificar e dar vida aos objetos, definir seu papel, decidir as regras e se expressar de forma livre. Para Barbosa e Botelho (2008), os jogos permitem as crianças uma percepção e reflexão do que está ao seu redor, firmando-se como uma prática para aprender seu campo de percepção, sendo que nesse espaço lúdico, eles vivenciam menos consequências no mundo adulto, pois imitam e podem cometer erros ou acertá-los sem machucá-los.

A importância do jogo para o aprendizado e desenvolvimento das crianças

O jogo vai além de proporcionar prazer para as crianças, ele assume um papel importante ao favorecer o aprendizado e o desenvolvimento e despertar o interesse do aluno. A partir disso, interrogamos a respeito da relevância do jogo durante as aulas nesse período de pandemia, com isso o professor (P1), relata como sendo este:

“Muito importante para o desenvolvimento, reconhecimento e a valorização dos jogos no ensino aprendido das crianças, despertando o interesse nas aulas de educação física.”

É ressaltado pela resposta do professor, o jogo enquanto elemento fundamental na infância, já que pode contribuir de forma muito significativa na aprendizagem das crianças, dos alunos. Conforme Niles e Socha (2014), é também por meio dos jogos que os alunos são incentivados a desenvolver sua criatividade, não sua produtividade. Como corpo principal do processo de ensino, eles são despertados pelo desejo de conhecimento, o desejo de participação e a alegria de realizações. Em suas respostas os professores ressaltam o significado e valor do jogo quando utilizado nas aulas de educação física no nível da educação infantil, mesmo nesse contexto de pandemia, como descreve o professor (P2):

“É de suma importância como relatei na questão anterior o jogo tendo um sentido e significado para a criança, o mesmo desenvolverá inúmeros aspectos positivos no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo, no desenvolvimento afetivo, social, no desenvolvimento da linguagem e no desenvolvimento físico/ motor da criança.”

Enquanto brinca e está envolvida nessa ação a criança aprende, desenvolve-se e se diverte através de situações das brincadeiras que estimulam todos os seus aspectos. Além disso, os jogos proporcionam às crianças momentos pessoais de felicidade, medo, dor, ansiedade, tristeza, decepção e tensão, os quais podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e as relações socioemocionais. O jogo ainda possibilita o desenvolvimento de outros aspectos que, segundo Pinho e Spada (2007), podem dar um salto qualitativo no desenvolvimento psicológico das crianças, porque através dos jogos, as crianças tendem a desenvolver funções mentais superiores em atenção, memória, controle de comportamento, entre outros aspectos.

Ao questionarmos sobre quais os objetivos os professores tem traçado e buscado atingi-los por meio do uso do jogo nas aulas, tendo em vista esse novo funcionamento, P1 expõe que busca:

“Desenvolver as habilidades motoras e cognitivas das crianças, durante as aulas.”

Desta maneira, pode-se dizer que o jogo assume um papel fundamental, pois enriquece e possibilita as crianças desenvolverem suas habilidades motoras e cognitivas, como citado pelo professor (P1). Mas não podemos considerar aqui que o jogo está apenas limitado a esses dois aspectos citados. Sua atuação é bem mais ampla, visto que pode ajudar o aluno no seu desenvolvimento integral, ou seja, uma formação visando desenvolver todas as dimensões formativas. Corroborando com esse pensamento, Alves e Bianchin (2010, p. 284) destacam que “[...] brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras”. Ainda nesse sentido, P2 apresenta alguns de seus objetivos:

“Diferentes objetos dependendo do tema da aula, mas vou elencar alguns: Possibilitar a criança a vivenciar que na realidade ainda não pode vivenciar. Oportunizar a criança a vivenciar a atividade lúdica, seus problemas e suas emoções; Utilizar as convenções e a simulação da criança; Perceber a importância para desenvolver os aspectos motor, intelectual, social da criança e entre outros objetivos.”

Nesse sentido, o jogo enquanto recurso de aprendizagem e ensino deve ser pensado de forma séria, competente e responsável, pois, o seu uso vai proporcionar aos alunos momentos significativos de aprendizagem. Corroborando com esses apontamentos, Araújo *et al* (2021) citam que os jogos desenvolvidos pelas crianças abrangem as mais diversas áreas de desenvolvimento, desde as áreas da cognição, emoção social e psicomotora, aos pensamentos no seu ambiente de vida, despertando emoções e alegria, tristeza, interação e comportamentos socializados.

Nessa perspectiva, é muito importante que o professor compreenda a relevância dos jogos na educação infantil, especialmente porque ele assume o papel de mediador do conhecimento e das aprendizagens dos seus alunos. Nesse sentido, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

[...] o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano (BRASIL, 1998, p. 30).

Para isso, o professor precisa entender o valor dos jogos e a partir disso delinear e definir de forma clara os objetivos da sua utilização. Principalmente porque no uso do jogo, os professores desempenham um papel importante ao utilizar o lúdico em suas aulas de forma interessante e orientando os alunos para o alcance dos objetivos específicos de aprendizagem dos conteúdos, para tentar proporcionar aos alunos, atividades sociais e desenvolver a sua capacidade de absorção do conteúdo exposto da melhor forma (NILES; SOCHA, 2014).

Um dos aspectos característicos do jogo é o envolvimento dos participantes assim como o despertar do interesse dos que estão envolvidos na prática. Com isso, indagamos para os professores envolvidos na pesquisa, como eles percebem a participação dos seus alunos nas aulas que tem o jogo como estratégia presente no processo ensino-aprendizagem. Partindo dessa questão, o professor (P1) afirma que:

“Muito boa e gratificante por causa da interação e participação das crianças pelos jogos, levando ao despertar e o prazer de prática as aulas de educação física de forma lúdica.”

Percebemos a partir da escrita do professor P1, que mesmo as aulas acontecendo de forma não presencial devido às circunstâncias do contexto vivido, sendo que o uso do jogo nesse período ainda apresenta suas características de envolver os partícipes. É ressaltado ainda, o despertar do interesse dos alunos para participarem e se envolverem de forma efetiva e lúdicas nas aulas de educação física. Ainda nesse sentido, o educador (P2) resalta em sua fala o que tem percebido dessa participação dos alunos nas suas aulas, quando diz que:

“As crianças participam de maneira interativa, onde percebemos o interesse, participação pelo conteúdo. Observamos que mesmas tem interesse dessas aulas no contexto jogos, tendo em vista sua participação e a maneira de se expressar e socializar com relação às aulas.”

O despertar do interesse também é identificado no relato do professor (P2), e esse despertar influencia diretamente em como e o quanto os alunos estarão envolvidos e motivados a participar das aulas. A falta de motivação e interesse por parte de alguns alunos é identificado no estudo desenvolvido por Sá *et al* (2020), sobre os desafios enfrentados pelos professores no ensino remoto durante a pandemia. Os jogos despertam muitos elementos, entre eles a

curiosidade, a criatividade, além de favorece a comunicação e a diversão. Esses elementos presentes no jogo levam as crianças a se envolverem mais com as aulas e o conteúdo, podendo, assim, propiciar os alunos a obterem uma aprendizagem significativa em um ambiente rico e prazeroso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa auxilia na compreensão dos jogos utilizados nas aulas de Educação Física do ensino da educação infantil nesse período de pandemia. Considerando o objetivo geral proposto, observamos que o jogo é um poderoso aliado no processo de desenvolvimento e aprendizagem nesse nível da educação.

Assim, com os objetivos traçados no início da pesquisa, os resultados do estudo indicam que mesmo com todos os desafios, os professores têm buscado formas de garantir conhecimento e educação aos seus alunos. Esses profissionais, estão se reinventando conforme a realidade, se adaptando as novas tecnologias e buscando proporcionar vivências que possibilitem que essas crianças aprendam e se desenvolvam.

Nesse sentido, o jogo tem feito parte desse processo, pois a sua utilização nas aulas da educação física na educação infantil oferece um espaço para as crianças aprenderem, brincarem, se conectarem com outras crianças, e desenvolverem suas habilidades motoras, bem como as capacidades cognitivas, afetivas e sociais.

Constatamos a partir dos resultados que a utilização do jogo nas aulas remotas propicia que as crianças aprendam de forma divertida e prazerosa. É preciso planejamento e objetividade para que o mesmo assuma uma função de facilitador da aprendizagem fazendo com que as crianças participem e interajam ativamente de sua própria aprendizagem. Isso resulta em experiências mais colaborativas em que os alunos se envolvem e participam mais das aulas, tornando esta uma vivência incentivadora de aprendizados, não apenas para as crianças, mas, sim para todos os envolvidos nesse processo.

A partir dos resultados, percebemos que os pesquisados utilizam os jogos em suas aulas mesmo estando nesse contexto de pandemia, em que o sistema educacional tem passado por adaptações, novas estratégias e perspectivas metodológicas para que as experiências de aprendizagem dos educandos sejam efetivas. Percebemos que essa utilização tem se dado a partir de objetivos distintos de cada um dos professores. Esses docentes enfatizam em suas respostas que as crianças podem aprender e se desenvolver por meio do jogo, o que torna este

um fenômeno que deve ser considerado e valorizado no campo da educação, principalmente no que diz respeito ao nível da educação infantil.

Portanto, o uso de jogos nas aulas nesse contexto de pandemia, se mostrou como um recurso pedagógico que possibilita o envolvimento das crianças no processo de aprendizagem tornando-o mais propício e prazeroso. Entendemos que os jogos são muito importantes para as crianças em todo seu processo de desenvolvimento, pois despertam o seu interesse melhorando seu desempenho e tornando a aprendizagem ainda mais significativa.

No que diz respeito aos recursos tecnológicos, identificamos que o questionário utilizado como instrumento nessa pesquisa por si só não deu conta de abordar mais profundamente o tema abordado e os objetivos traçados ao início da pesquisa. Com isso, sugere-se que outros estudos voltados a explorar esse tema em questão, possam incluir mais questões problemáticas no instrumento e até mesmo inclua outras técnicas metodológicas que deem conta de trazer mais detalhes e informações que permitam reflexões ainda mais relevantes sobre o tema.

Esse tema, não se encerra por aqui e, por isso mesmo, recomenda-se para futuros estudos, expandir o fator territorial para viabilizar uma maior quantidade de informações a partir de um número maior de participantes na pesquisa e, assim, poder verificar em outros contextos, que não se limite a apenas a uma cidade ou somente a duas instituições para poderem explorar mais a fundo a utilização dos jogos na educação infantil.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

ALVES, Lynn. Educação remota: entre a ilusão e a realidade. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 8, n. 3, p. 348-365, 2020.

BARBOSA, S. L.; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Monografia em Normal Superior. Centro Universitário de Lavras: Lavras, 2008.

BARDIN Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa. Edições 70, 1977.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 343**, de 17 de março de 2020. Brasília, DF, 2020. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 31 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 395**, de 15 de abril de 2020. Brasília, DF, 2020. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-395-de-15-de-abril-de-2020-252725131>. Acesso em: 31 mar. 2021

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 473**, de 12 de maio de 2020. Brasília, DF, 2020. Disponível em: <https://abmes.org.br/legislacoes/detalhe/3127/portaria-mec-n-473-2020>. Acesso em: 31 mar.2021.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

ARAÚJO, Luzeni da Silva *et al.* JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 34, p. 155-165, 2021.

SÁ, Adrielle Lourenço de; NARCISO, Ana Lucia do Carmo; NARCISO, Luciana do Carmo. Ensino Remoto em tempos de pandemia: Os desafios enfrentados pelos professores. In: **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**. 2020.

CRUZ, Rodrigo Wanderley de Souza; SILVA, Pierre Normamdo Gomes da; SILVA, Eliane Gomes da. Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica. **Kinesis**, v. 33, n. 2, 2015.

DUARTE, Kamille Araújo; MEDEIROS, L. S. Desafios dos docentes: as dificuldades da mediação pedagógica no ensino remoto emergencial. **Online**. Disponível em: < <http://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/68292> >. Acesso em, v. 23, 2020.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Plageder, 2009.

GIL, Antonio Carlos *et al.* Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002. HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. Editora Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 8. ed. 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisas: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2002. 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

PINHO, Luís Marcelo Varoneli; SPADA, Ana Corina Machado. A importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil. **Revista Científica de Pedagogia**, v. 5, n. 10, p. 1-5, 2007.

RIDLEY, Mark. Das aulas presenciais às aulas remotas: as abruptas mudanças impulsionadas na docência pela ação do Coronavírus-o COVID-19!!. **Rev. Cient. Schola**, v. 6, n. 1, p. 1-4, 2020.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2019.