
Brinquedoteca virtual: isolamento social e desenvolvimento infantil em tempos de Covid-19ⁱ

Camila Assumpção da Silva¹

Elen Lima da Costa ²

Gabriele Bonotto Silva³

Resumo: O presente artigo busca compreender de que forma o pedagogo pode auxiliar na aprendizagem de alunos em ambientes virtuais, devido ao período de pandemia que estamos vivenciando atualmente. Este momento de isolamento pode prejudicar o desenvolvimento infantil em vários aspectos (motor, cognitivo, emocional), além disso as aulas remotas têm sido um desafio para educadores e familiares, as crianças querem brincar, se movimentar e têm dificuldade em focar nas aulas, que podem ser monótonas, na frente da tela do computador. As escolas estando fechadas, o principal ambiente de socialização e aprendizagem da criança agora é sua própria casa e as referências de comportamento, os familiares. Sendo assim, é importante tornar esse período mais leve e brincar pode ser uma alternativa, não só de deixar divertido este momento em casa, mas de trazer diálogo com familiares, fortalecimento de laços afetivos, trabalho em equipe, entender os sentimentos e emoções, aprendizagens diversas e únicas neste período, muitas vezes não percebidas na rotina agitada fora de casa. Através de observações e pesquisas, buscamos uma forma de contribuir para este momento, criando uma brinquedoteca virtual (com dicas de rotina para os estudos domiciliares, construção de brinquedos com sucatas, culinária) trabalhando diversas habilidades e competências importantes para o desenvolvimento nessa fase da vida. Percebemos que para muitos o meio virtual é visto apenas como um entretenimento e muitos educadores possuem muita dificuldade para lidar com as novas tecnologias. Nesta pesquisa, será possível identificar as dificuldades e benefícios da educação não-formal, utilizando principalmente da ludicidade e da brincadeira como ferramentas importantes para este processo.

Palavras-chave: Desenvolvimento infantil; COVID-19; Educação em espaços não-escolares.

1 INTRODUÇÃO

A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou que a COVID-19, doença causada pelo novo Coronavírus é uma pandemia e devido estes fatos algumas medidas foram necessárias

¹ Centro Universitário Cesuca. Graduanda do curso de Pedagogia. E-mail: camila_ruschel96@hotmail.com

² Centro Universitário Cesuca. Graduanda do curso de Pedagogia. E-mail: elencosta@dohms.org.br

³ Centro Universitário Cesuca. Docente do curso de Pedagogia. E-mail: gabrielesilva@cesuca.edu.br

para evitar a proliferação desta doença no país, sendo requerido o isolamento social e suspensão de atividades e eventos devido a aglomerações de pessoas. O Governo do Estado do Rio Grande do Sul publicou o decreto nº 55115/2020, que descreve algumas medidas importantes e temporárias de prevenção no contágio pela Covid-19, suspendendo atividades acadêmicas e escolares temporariamente.

Em virtude desta realidade, muitas escolas e faculdades estão utilizando ambientes virtuais para dar seguimento ao calendário escolar, visando o mínimo de prejuízos no processo de aprendizagem. Sem poder sair de casa e recebendo atividades virtuais, os alunos tiveram que aprender uma nova forma de estudar, algo que aconteceu de forma repentina e causa sobrecarga para os pais, que precisam auxiliar e orientar a aprendizagem virtual (principalmente para crianças), além de manter atividades domésticas e muitas vezes home office. Este cenário tem dividido a opinião dos mesmos sobre o assunto e demonstrando a necessidade de auxílio para os envolvidos neste processo.

Quanto ao relato das observações, será citada situação atual e alternativas utilizadas para realizar a observação e necessidade desta pesquisa, finalizando com a apreciação pessoal sobre estas informações, onde utilizaremos com base autores influentes para sustentar as análises realizadas. Em face aos dados apresentados no decorrer deste artigo, será possível compreender o papel do pedagogo nestes espaços, fomentar a melhor utilização dos meios virtuais para a Educação, entendendo os benefícios dos mesmos em todos os contextos do desenvolvimento humano, cognitivo, social e psicomotor, principalmente no momento que estamos vivendo atualmente.

O projeto busca compreender como o pedagogo pode auxiliar pais (e/ou demais responsáveis) e crianças a lidarem com este momento de pandemia e isolamento social que estamos passando. O foco será principalmente na aprendizagem de alunos em ambientes virtuais, as dificuldades e benefícios desta forma de ensino e aprendizagem, utilizando de atividades lúdicas e brincadeiras que estimulem a criatividade, psicomotricidade, afetividade e melhora de laços familiares. Os objetivos específicos corroboram com o objetivo geral, a saber: Conhecer os impasses e benefícios da educação virtual em tempos de isolamento social; aplicar, em ambiente virtual, conhecimentos teóricos desenvolvidos ao longo do curso de Pedagogia; refletir sobre a experiência profissional do pedagogo em ambientes não escolares.

2 ASPECTOS METODOLÓGICOS

No dia 04 de abril de 2020, as acadêmicas participaram de uma web conferência junto com a coordenadora do curso de Pedagogia do centro universitário situado no município de Cachoeirinha, onde seria realizado as observações e prática de estágio. Devido ao momento de pandemia de Covid-19 a mesma solicitou que as alunas realizassem o estágio de maneira virtual. Sabendo e observando a necessidade das famílias e das crianças para se organizarem com suas aulas virtuais e também para terem horas de lazer e diversão neste momento de isolamento social. Sendo assim, as acadêmicas decidiram junto com a coordenadora construir uma alternativa para este momento.

Em decorrência do cenário acima citado, iniciamos uma observação das medidas adotadas pelas escolas e universidades acerca da educação em um período que se recomenda o isolamento social e o fechamento das escolas e demais instituições educacionais. Ao observar os relatos dos responsáveis das crianças e de estudantes sobre aulas virtuais e métodos adotados pelas instituições, nos deparamos com a grande dificuldade dos pais (e demais responsáveis) para auxiliar na realização das atividades e também para entreter as crianças em casa neste momento difícil, já que as mesmas devem ficar isoladas em casa neste período. Foi decidido, portanto, que o foco desta pesquisa seria a compreender que forma o pedagogo pode auxiliar na aprendizagem de alunos em ambientes virtuais, utilizando principalmente da ludicidade e da brincadeira.

Durante este momento que estamos vivenciando, não podemos deixar de estimular as crianças a brincar e interagir com o meio. As atividades e brincadeiras lúdicas, segundo autores o que garante momentos de socialização, assimilação de novos conhecimentos, permite novas descobertas, estimula a criatividade e o aprimoramento de novas habilidades motoras.

Portanto, esta prática será realizada por meio de uma brinquedoteca virtual, através de vídeos compartilhados e redes sociais com o intuito de auxiliar os responsáveis, as crianças e até mesmo outros educadores, com dicas de estudo, organização de espaços, brincadeiras que podem auxiliar na aprendizagem ou até mesmo brincadeiras livres. O objetivo é trazer uma alternativa para este momento, sem causar prejuízos à aprendizagem e desenvolvimento das crianças, nesta fase de desenvolvimento tão importante. A partir do contexto supracitado, apresentamos o problema de pesquisa: de que forma o pedagogo pode auxiliar na aprendizagem de alunos em ambientes virtuais, neste período de isolamento social decorrente da pandemia que estamos vivenciando?

3 PLANEJAMENTO E INTERVENÇÃO

Tendo em vista este momento de grande desafio e também sabendo das grandes mudanças que a sociedade está vivenciando devido à grande demanda de novidades tecnológicas, vemos a necessidade de auxiliar ao uso saudável da tecnologia, mostrando para as crianças e jovens que as redes sociais podem favorecer na interação e no seu aprendizado. Conforme Silva e Serafim (2016 p. 04):

Acredita-se na possibilidade de que as redes sociais do ciberespaço possam vir a favorecer a interação e socialização dos processos desenvolvidos na escola. E podem contribuir significativamente com o trabalho do professor quando utilizadas de forma pedagógica.

Sabemos que a interação social é essencial para o desenvolvimento cognitivo, que possibilita a construção de conhecimento e aprendizado entre os indivíduos. E nesse momento de pandemia, onde as crianças necessitam estar isoladas juntos da sua família, o objetivo é contribuir estimulando momento de socialização entre a criança e o adulto, e como o autor cita em suas obras, em momentos de brincadeiras, jogos, na troca de afeto e na conversação que isso poderá acontecer.

Sabendo das dificuldades dos responsáveis para que consigam vincular emprego, família e estudos ao mesmo tempo (e no mesmo ambiente), buscamos com esta pesquisa demonstrar possibilidades de facilitar este processo, também as dificuldades e benefícios da tecnologia na área da Educação, levando em consideração as limitações do momento, contribuindo também para que as famílias fortaleçam seus laços afetivos.

3. 1 PLANEJAMENTO DA AÇÃO EDUCATIVA

Estudos apontam que o brincar não é apenas um momento de prazer e distração, mas trabalha meios cognitivos, sociais, afetivos e psicomotores, segundo Ramalho (2000, p.66) “o brincar é uma necessidade humana e proporciona a integração do indivíduo com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expressão e de aprendizado”. Através da brincadeira, a criança dá significados à acontecimentos, conceitos e objetos da sua realidade cotidiana e, para crianças em idade escolar, pode auxiliar o aluno a aprender e assimilar o mundo ao seu redor, contribuindo para compreender melhor a sociedade.

Para que a brincadeira ocorra de maneira saudável e significativa, deve-se sempre levar em consideração alguns aspectos, primeiro o brinquedo, segundo o ambiente e terceiro o adulto mediador, pois Ramalho (2000, p.41) afirma que “a criança se desenvolve conforme os

estímulos dados ao cérebro e de acordo com o meio em que vivem, sendo assim, os adultos que fazem parte deste meio representam um grande papel no seu desenvolvimento físico, intelectual e social”.

Os brinquedos adequados devem ser selecionados conforme a faixa etária da criança e sempre buscar o seu interesse. Brinquedos não estruturados fazem com que a criança use mais sua criatividade e a imaginação, quando a criança pode escolher o seu brinquedo ela trabalha a liberdade de escolha e assim se torna um cidadão mais crítico e criativo.

A mediação do educador deve estimular a criança pela busca de conhecimento, sempre respeitando o interesse das crianças e valorizando manifestações culturais, pois o educador deve ter o papel principal de observador, segundo Macarini e Vieira (2006, p.10) “O papel do adulto na brincadeira seria o de organizar o espaço, selecionar os brinquedos e interagir com as crianças, desde que não entre em conflito com a ação voluntária da criança”.

O ambiente para brincar deve ser organizado pelo educador com a intenção de estimular as brincadeiras, mas sempre deixando a livre escolha, estimulando a socialização das crianças. O espaço pode impactar positivamente para o desenvolvimento, além de ter o objetivo de incentivar o brincar, ele também contribui para que a criança aprenda a se relacionar e ter mais concentração.

Ao analisar o brincar das crianças, nos deparamos com questões relevantes, o desenvolvimento infantil e a psicologia da aprendizagem, entendemos que o desenvolvimento cognitivo engloba o raciocínio, pensamento, linguagem, atenção, entre outros. O social começa a partir do aprendizado da linguagem, onde a criança inicia a troca de informações com o outro, possibilitando o aprendizado das normas sociais. O último é o desenvolvimento afetivo que está presente desde o início da vida da criança, na troca de sentimentos entre os responsáveis com a mesma.

O desenvolvimento e comportamento humano foram temas estudados principalmente por Jean Piaget e Lev Vygotsky, onde pode-se compreender que o aprendizado ocorre através da interação da criança com o meio. Jean Piaget em suas obras afirma que a criança passa por quatro estágios do desenvolvimento cognitivo. Os dois primeiros, sensório motor (0-2) e pré-operatório (2-7) são bastante extensos, pois há uma grande quantidade de habilidades sendo aprendidas neste período. Os dois últimos estágios, operatório concreto (7-11) e operatório formal (11 em diante) são de suma importância para a formação do pensamento lógico.

Segundo Ramalho (2000, p.24), “O desenvolvimento cognitivo ocorre paralelamente ao desenvolvimento afetivo e para J. Piaget existem aspectos do afeto que se desenvolvem. Em sua teoria, o comportamento possui tanto o aspecto afetivo quanto cognitivo”. A aprendizagem ocorre melhor quando há esse processo de troca de afetividade, pois a criança necessita se adaptar com o meio e com o outro.

Vygotsky compreende o comportamento humano como resultado das interações e também da história individual, momento histórico e genética. O autor fala sobre o conceito das zonas de desenvolvimento proximal, real e potencial, que seriam as habilidades que a criança consegue demonstrar naquele momento e as que a mesma precisa de ajuda ou não consegue realizar ainda. Conforme Ramalho (2000 p.58),

O jogo simbólico ou a brincadeira do "faz-de-conta" propicia grande desenvolvimento cognitivo e social. Brincando de representar, a criança domina inúmeras situações ao pretender ser um animal ou objeto, ou ao utilizar um objeto como se fosse outro. Brincando de representar, ela adquire a liberdade de sugerir temas e assumir papéis.

Pesquisas indicam que atualmente neste mundo tecnológico e globalizado, as crianças estão brincando menos, conforme Rosa, Kravchychyn e Vieira (2010 p.08) explicam que:

As interações sociais entre crianças e crianças, e entre crianças e adultos, tão importantes para o desenvolvimento do ser humano, estão em constante desvalorização, em qualidade e em quantidade, devido ao avanço da tecnologia e à utilização da mesma por crianças cada vez mais cedo.

Pensando no atual momento de pandemia que requer isolamento e também sobre a importância da tecnologia para interação e aprendizagem, é possível perceber que na citação dos autores acima que o uso das tecnologias pelas crianças e até mesmo pelos educadores não ocorre de forma adequada, na maioria dos casos, sendo utilizado apenas para entretenimento e jogos, o que acaba inclusive isolando mais as crianças e aumentando o sedentarismo.

Os educadores e pais (ou demais responsáveis), devem se adaptar a esta nova realidade de isolamento (devido a pandemia), mas percebemos que há dificuldades para os dois lados, os pais estão sobrecarregados e também muitas vezes não conseguem orientar de forma adequada os afazeres virtuais, o fato das crianças estarem em casa o dia inteiro e os professores que em sua formação não foram preparados para lidar com situações como a atual, de atividades virtuais e sem interação presencial, sendo necessário alguma forma de orientação e auxílio virtual para ambos. Conforme Silva e Serafim (2016 p. 06):

É evidente o papel fundamental do professor na sociedade da informação, a necessidade de inovar e acompanhar essas tecnologias para não ficar ultrapassado, pois a tecnologia na educação requer um olhar mais abrangente, envolvendo novas formas de ensinar e de aprender condizentes com o modelo da sociedade do conhecimento, o qual se caracteriza pelos princípios da diversidade, da integração e da complexidade.

Entende-se que todas as crianças têm o direito e a necessidade de brincar, pois a brincadeira é uma ferramenta social, desenvolve o lado cognitivo, social e físico da criança, além de proporcionar conflitos do dia a dia, papéis interpretados e vivências, contribuindo no desenvolvimento da criança e na formação de um adulto mais seguro e crítico. Aprender brincando, se divertindo, torna mais fácil inclusive as aprendizagens formais, sendo viável para o momento que estamos passando e contribuindo para um melhor aprendizado.

Este momento especificamente poderá nos servir enquanto educadores e sociedade para entender o papel da educação virtual e também de redes sociais, jogos virtuais e demais atividades do mundo virtual, não somente como distração e entretenimento, mas como ferramenta importante no desenvolvimento e aprendizado, inclusive visando a aproximação e a interação, que no momento não podem ser presenciais, mas também não podem ser deixadas de lado, conforme autores acima citados. Abaixo, apresenta-se o Quadro 1 com as atividades, objetivos e habilidades do projeto.

Quadro 1: Atividades relacionadas ao projeto

Nº	ATIVIDADES	OBJETIVOS	HABILIDADES
1	Montar roteiro e materiais vídeo sobre: Dica para os pais e mural de tarefas	Auxiliar na organização da rotina de estudos e demais atividades em tempos de isolamento social, por meio de vídeo educativo.	(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
2	Gravar o vídeo sobre: Dica para os pais e mural de tarefas	Orientar de maneira lúdica os responsáveis, para o acompanhamento e realização das atividades escolares com as crianças, por meio de vídeo educativo.	(EF04LP12 adaptada) Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir materiais
3	Editar e publicar vídeo sobre: Dica para os pais e mural de tarefas		(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.
4	Montar roteiro e materiais vídeo sobre: Amarelinha pé e mão e passa copos	Controlar e aperfeiçoar o próprio movimento, criando noções de espaço e lateralidade, através de brincadeiras lúdicas.	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
5	Gravar o vídeo sobre: Amarelinha pé e mão e passa copos		(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
6	Editar e publicar vídeo sobre: Amarelinha pé e mão e passa copos		(EF15AR10 adaptado) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento.
7	Montar roteiro e materiais vídeo sobre: Corrida de tapetes e padrões de traço	Controlar e aperfeiçoar o próprio movimento, criando noções de espaço e lateralidade, através de atividades recreativas.	(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
8	Gravar o vídeo sobre: Corrida de tapetes e padrões de traço		(EF15AR10 adaptado) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento.
		Estimular a agilidade, atenção e concentração, através de atividades recreativas.	(EF01MA14) Identificar e nomear figuras planas (círculo,

9	Editar e publicar vídeo sobre: Corrida de tapetes e padrões de traço		quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.
10	Montar roteiro e materiais vídeo sobre: Horta com garrafas pet	Colaborar com a preservação do meio ambiente, através do uso de material reciclável.	(EF04LP12 adaptada) Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir materiais.
11	Gravar o vídeo sobre: Horta com garrafas pet		
12	Editar e publicar vídeo sobre: Horta com garrafas pet	Compreender a importância das plantas, cultivo e cuidados com o meio ambiente, através de atividade prática.	(EF02CI06 adaptada) Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores e frutos) e analisar as relações entre as plantas, o ambiente e os demais seres vivos.
13	Montar roteiro e materiais vídeo sobre: Jogos com sucatas (construção vai e vem, na mira com tiara)	Favorecer na conscientização da importância de cuidar do meio ambiente, por meio da reutilização de materiais.	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
14	Gravar o vídeo sobre: Jogos com sucatas (construção vai e vem, na mira com tiara)	Criar momentos de diversão, explorando a imaginação, criatividade e psicomotricidade, através do uso de brinquedos feitos com sucata.	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
15	Editar e publicar vídeo sobre: Jogos com sucatas (construção vai e vem, na mira com tiara)		(EF04LP12 adaptada) Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir materiais
16	Roteiro, gravar o vídeo sobre: Dia de culinária com a família (biscoitos amanteigados)	Explorar os utensílios que serão utilizados para preparação dos alimentos, entendendo sua função.	(EF03LP15 adaptada) Assistir, em vídeo digital, a programa de culinária infantil e, a partir dele, planejar e produzir receitas.
17	Editar e publicar vídeo sobre: Dia de culinária com a família (biscoitos amanteigados)	Propiciar o fortalecimento dos laços familiares e atividades colaborativas, através de atividade culinária realizada em equipe.	(EF04LP12 adaptada) Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir materiais.
18	Montar roteiro e materiais vídeo sobre: Dobraduras		(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
19	Gravar o vídeo sobre: Dobraduras	Melhorar a motricidade fina, trabalhando concentração e agilidade, através da confecção de materiais com dobradura.	(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
20	Editar e publicar vídeo sobre: Dobraduras	Estimular a criatividade na construção de materiais, utilizando dobradura.	(EF04LP12 adaptada) Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir materiais.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

No quadro acima (Quadro I), para a escolha das atividades que seriam realizadas no estágio utilizamos a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), trabalhando principalmente as competências gerais: conhecimento, cultura digital e comunicação. As práticas visam criar momentos de interação e diversão com familiares durante o isolamento social, explorando a imaginação, criatividade e trabalhando a psicomotricidade, com o objetivo principal de reduzir os déficits de desenvolvimento deste período e fortalecer a afetividade.

4 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO E PROJETO

Devido ao momento que estamos passando, este estágio não pode ser realizado presencialmente, o que nos deixou um pouco frustradas inicialmente, pois estávamos ansiosas para colocar em prática a teoria que vínhamos estudando todos estes anos. Buscando uma alternativa para este momento, decidimos criar nossa brinquedoteca virtual, onde publicamos uma série de sete vídeos com brincadeiras, jogos, culinária e dicas de organização para as aulas online. Nossos planos de ação consistiam em organização do ambiente e roteiro, gravação do vídeo e edição e publicação.

A experiência foi desafiadora, mas ao mesmo tempo construtiva, entendemos que este projeto pode contribuir de forma positiva neste momento, não apenas pelo isolamento social, mas buscando um contato maior de educadores e crianças com a tecnologia. Conseguimos planejar e colocar em prática as teorias do curso, aprender com os erros e nos motivar com nossos acertos. Tivemos um ótimo retorno das crianças que assistiram os vídeos e realizaram as brincadeiras, foi o que nos deixou mais confiantes quanto ao que estávamos fazendo, pois percebemos a importância da flexibilização da educação neste momento e do impacto positivo que estávamos trazendo para as crianças, educadores e familiares.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em face do cenário atual de pandemia, tem sido complicado para educadores e crianças adaptarem-se a esta nova rotina. Principalmente por estarem fora da escola e longe de amigos e familiares, as crianças podem se sentir desestimuladas e ansiosas neste período, podendo causar prejuízos em seu desenvolvimento social, psicomotor e afetivo, já que essa fase da vida é muito importante para que estes ocorram.

Observa-se também que este tem sido um momento desafiador para os educadores, principalmente pelo desafio da educação virtual, utilizando ferramentas que geralmente são vistas como entretenimento. Muitos educadores não possuem destreza para lidar com estas ferramentas, devido sua formação não explorar completamente as potencialidades tecnológicas atuais, além da falta de infraestrutura e suporte nas redes públicas.

Tendo em vista estes aspectos, o projeto proposto visava compreender o papel do pedagogo diante do cenário atual, conforme objetivo principal anteriormente citado. Foi possível compreender este papel como importante para promover às crianças uma proposta de organização de rotina e brincadeiras, auxiliando no desenvolvimento psicomotor, afetivo e

cognitivo, não apenas para este momento de isolamento social, mas como ferramenta complementar na aprendizagem em sala de aula.

REFERÊNCIAS

MACARINI, Samira M; VIEIRA, Mauro L. **O brincar de crianças escolares na brinquedoteca.** Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum. 2006.

RAMALHO, Márcia Terezinha de Borja. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil.** Florianópolis, 2000.

ROSA, Fabiane V; KRAVCHYCHYN, Helena; VIEIRA, Mauro L. **Brinquedoteca: A valorização do lúdico no cotidiano infantil da pré-escola.** Santa Cruz do Sul, 2010.

SILVA, Francineide S; SERAFIM, Maria L. **Redes sociais no processo de ensino e aprendizagem: com a palavra o adolescente.** Campina Grande: EDUEPB, 2016.

¹ Este artigo foi destaque na XIV Mostra de Iniciação Científica do Cesuca 2020.