

GRUPO UNICESP

NOVOS CAMINHOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Pós-graduação: Metodologias de EAD para Educação Infantil

Professora Mestre Walderês Martins

Patrícia Freitas Ramos Linhares

patricia.frm@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo tem a finalidade de levantar reflexões e de apresentar possibilidades acerca da nova geração, em contexto com os grandes avanços dos recursos tecnológicos. Em contrapartida, nos deparamos com as necessidades de inovações no processo educativo dos pequenos, surgidas no período da pandemia do Covid-19. As gerações vêm evoluindo ao longo dos anos e a educação precisa acompanhar esse desenvolvimento e oferecer um ensino compatível com o perfil que o educando vem apresentando no decurso das mudanças, especialmente com a era digital. Com isso, instituições de ensino estão adotando a Tendência Educacional do momento, o Ensino Híbrido, onde os recursos tecnológicos passam a fazer parte do cotidiano dentro do espaço educativo. É inevitável que haja mudanças também nas metodologias de ensino e as Metodologias Ativas vem ganhando espaço por possibilitarem essa oportunidade de vivências no ambiente físico e remoto, ao mesmo tempo que promove as interações. Os jogos vêm se destacando nessa modalidade, por oferecerem inúmeras possibilidades de práticas educativas, além de promoverem um ambiente atrativo e desafiador.

Palavras-chave: Gerações – Tendências – Metodologias Ativas – Jogos.

ABSTRACT

This article aims to raise reflections and present possibilities about the new generation, in the context of the great advances in technological resources. On the other hand, we are faced with the need for innovations in the educational process of the little ones, which emerged during the period of the Covid-19 pandemic. Generations have been evolving over the years and education needs to keep up with this development and offer education compatible with the profile that the student has been presenting during the changes, especially with the digital age. With this, educational institutions are adopting the Educational Trend of the moment, the Hybrid Teaching, where technological resources become part of everyday life within the educational space. It is inevitable that there will also be changes in teaching methodologies and Active Methodologies have been gaining ground as they enable this opportunity for experiences in the physical and remote environment, while promoting interactions. Games have stood out in this modality, as they offer countless possibilities for educational practices, in addition to promoting an attractive and challenging environment.

Word – key: Generations – Trends – Active Methodologies – Games.

INTRODUÇÃO

Com a pandemia da Covid-19, as crianças tiveram que adaptar-se abruptamente às aulas remotas, pois fechamento das escolas durante a quarentena impôs desafios para estudantes, pais e professores. A situação trouxe à tona problemas como: a necessidade de inovar as práticas e metodologias de ensino, necessidade de investir na tecnologia e de pensar em um projeto que garantisse o acesso a todos os alunos.

A cada ano, surgem novos estudos sobre os comportamentos das gerações, sobre as suas motivações, seus interesses e de que maneira se relacionam e se desenvolvem ao longo dos anos. São estudos muito importantes para a educação, que precisa conhecer o perfil do aluno para, então, planejar práticas pedagógicas que sejam compatíveis com suas necessidades, direcionando melhor a aprendizagem.

Como a tecnologia já está inserida nos aspectos gerais da vida das crianças, a tendência educacional do século XXI é utilizá-la também como ferramenta de aprendizagem, mesclando as aulas on-line com as aulas off-line e promover uma aprendizagem mais significativa e concreta. O Ensino Híbrido é uma metodologia que combina a aprendizagem presencial e remota, permitindo que o aluno estude sozinho on-line ou em sala de aula interagindo com os colegas e com o professor. Ele tem como objetivo unir as duas modalidades de ensino e estimular o protagonismo dos alunos no próprio processo de aprendizagem.

As metodologias ativas surgem como uma alternativa para proporcionar às crianças meios para que consigam guiar o seu desenvolvimento educacional, podendo abranger diferentes práticas em sala de aula, participando ativamente de sua jornada educativa. Essa abordagem procura atrair os alunos através de atividades de resolução de problemas, discussões em grupo e outras tarefas que promovam o pensamento crítico.

O jogo apresenta-se como uma possibilidade de atuação lúdica numa prática pedagógica pautada na metodologia ativa de ensino. Utilizar jogos pedagógicos em sala de aula é uma alternativa inovadora, possibilitando aperfeiçoar o processo de aprendizagem e favorecendo diversos outros aspectos relacionados ao desenvolvimento humano. Atividades potencialmente lúdicas desenvolvidas de maneira contextualizada podem ser uma alternativa para uma renovação das práticas pedagógicas, porque as brincadeiras são excelentes oportunidades para estimular a interação social, expressar-se afetivamente e experimentar inúmeras possibilidades motoras.

1 CONSEQUÊNCIAS DA PANDEMIA NA EDUCAÇÃO

A urgência do distanciamento social em consequência da pandemia da Covid-19 levou à interrupção temporária das atividades presenciais nas instituições de ensino. As redes de ensino público e escolas privadas precisaram implementar a Educação a Distância (EaD) ou propor atividades remotas mediadas pelas tecnologias para dar continuidade ao processo educativo. Segundo o parecer CNE/CP nº 9/2020:

[...] Em 18 de março de 2020, o Conselho Nacional de Educação (CNE) veio a público elucidar aos sistemas e às redes de ensino, de todos os níveis, etapas e modalidades, considerando a necessidade de reorganizar as atividades acadêmicas por conta de ações preventivas à propagação da COVID-19. [...] (Brasil, 2020) Diante da necessidade de inovar as metodologias e ampliar os recursos para que os alunos tivessem acesso aos conteúdos, a sociedade percebeu a grande necessidade de investir na tecnologia, na pesquisa e na valorização dos conhecimentos prévios, considerando que é nessa perspectiva que será possível fundamentar possíveis caminhos a serem seguidos.

Em virtude das pesquisas e das necessidades que surgiram, sobreveio a necessidade de defender um projeto que considere todas as crianças como sujeitos de direitos, sem esquecer aquelas que não moram em meio urbano, como as do campo, as quilombolas, as indígenas, lutando contra as desigualdades sociais, com o intuito de garantir o que nos diz a Declaração Mundial sobre Educação para todos:

[...] Os grupos excluídos – os pobres; os meninos e meninas de rua ou trabalhadores; as populações das periferias urbanas e zonas rurais; os nômades e os trabalhadores migrantes; os povos indígenas; as minorias étnicas, raciais e linguísticas; os refugiados; os deslocados pela guerra; e os povos submetidos a um regime de ocupação – não devem sofrer qualquer tipo de discriminação no acesso às oportunidades educacionais. [...] (BRASIL. Unesco, 1990, art. 3)

Os métodos para ensino à distância se estenderam às aulas presenciais, o que, para a educação infantil, é um grande desafio, pois as crianças pequenas precisam de um tempo maior para a adaptação. Pais e professores enfrentaram algumas dificuldades ao elaborar as propostas, pois foi preciso priorizar as atividades simples, o tempo das aulas precisava ser curto, porque as crianças não devem permanecer muito tempo em frente as telas. As videoaulas também tomaram conta do espaço educativo durante a quarentena, oportunizando o mantimento da rotina, do vínculo da criança com a escola e possibilitando a interação. É inevitável que não haja mudanças nas práticas pedagógicas, considerando o contexto vivido por causa da pandemia, em contrapartida com o avanço das tecnologias e sua influência no perfil dos alunos. **2 GERAÇÕES BABY BOOMER, X, Y E Z**

Quem nasceu na época em que a internet foi projetada constitui a geração baby boomer (1946-1964). O mundo se reconstruía após a guerra e com o retorno dos soldados para as suas casas aconteceu uma grande euforia e também um grande aumento do número de nascimento de bebês. É daí que vem a expressão baby boomer, que vem de baby boom, explosão de bebês. Em seu livro, *O Conflito de Gerações e o Impacto no Ambiente de Trabalho*, Costa. D, Costa.

M e Ladeira L. dizem:

[...] a expectativa era que essas crianças cresceriam em um mundo melhor que o de seus pais, devido ao movimento de reconstrução da sociedade que a geração anterior realizava. Os jovens eram criados dentro de rígidos padrões disciplinares na família, nos estudos e no trabalho, as contestações não eram aceitas, e os que tentavam infringir essas regras eram castigados e recebiam punições [...]

(COSTA, D; COSTA, M.; LADEIRA L., 2013, p.10)

Os computadores nessa época ainda eram grandes máquinas que precisavam de muito conhecimento especializado para serem manuseados. Foi uma geração que passou a juventude lutando por mudanças, principalmente e buscando no cenário político, além de supervalorizarem o trabalho, colocando-o como prioridade.

Entre 1970 e 1980, os computadores passaram a ter mais funções, ficaram menores e mais fáceis de manusear. Foi nesse período que surgiu a geração X (1965-1980), pessoas que viram a revolução tecnológica informacional acontecer, acompanhando a evolução tecnológica e dos meios de comunicação, vendo a chegada dos videogames e computadores. Emmanuel, S.P.C (p. 11, 2020) escreve:

[...] Muito se assemelham com seus pais, mas tiveram no meio do percurso a disseminação das tecnologias, o que os fez uma geração transitória. As pessoas da geração X começaram a quebrar alguns paradigmas da época, como: sexo antes do casamento, baladas, ruptura com religião, grande número de divórcios e grande independência das mulheres. [...] (EMMANUEL, S. P. C., 2020, p.11)

Em 1990, surge a geração Y (1981-1996) ou Millennials. Houve a criação do sistema World Wide Web (WWW), pelo físico e cientista da computação inglês Tim Burns Lee, o que tornou a internet um local navegável por qualquer pessoa alfabetizada, com um mínimo de acesso à rede e conhecimentos básicos para manusear computadores. Essa adjacência com a internet e a informática fez da geração Y o princípio de uma nova sociedade totalmente conectada, nascida e vivida em um período de grande ampliação da tecnologia. Segundo Indalécio e Campos (2016, p.26): “[...] *Com a tendência de estar constantemente interligado, o jovem Y estabelece uma nova conexão com o saber,*

usufruindo do Ciberespaço que suporta tecnologias intelectuais e amplifica, exterioriza e modifica suas funções cognitivas. [...]”

São chamados também de millenials, por terem nascido próximo da virada do milênio. Vivem em um mundo completamente incerto, onde as variações do mercado financeiro e outros traços do capitalismo, alavancando um mundo competitivo e cheio de desigualdades. Enquanto a população mais pobre não tem muita expectativa de uma vida segura, os mais prósperos conseguem expandir seu poder por meio da inovação que chamamos de empreendedorismo.

A geração Z (1997-2010) é constituída por aqueles nasceram em um momento de maior crescimento tecnológico promovido pela difusão da internet. Por isso, essa geração já não consegue imaginar viver em um ambiente que não seja online. Possuem um grande domínio da tecnologia, são mais críticos, exigentes e muitos são considerados autodidatas. A geração Z foi a primeira que nasceu em um ambiente completamente digital e não precisou fazer cursos de informática básica para lidar com computadores. Também chamados de nativos digitais, pois cresceram jogando videogames, acompanharam de perto as inovações tecnológicas e gostam de consumir essas inovações. É uma geração que não costuma criar muitos vínculos duradouros com as pessoas, que aprenderam a relacionar-se pelas redes sociais e por aplicativos e que evitam sair de casa. Para Borges e Silva (2013, p.04):

[...] tem muita facilidade e domínio das novas tecnologias e senso de urgência em conhecer e se conectar a todas as possibilidades de intercâmbio virtual. Com toda esta interação tecnológica a Geração Z passa boa parte do tempo encerrada em seu mundo particular, muitas vezes sem conversar com ninguém, nem mesmo com os pais, o que causa carência dos benefícios decorrentes das relações interpessoais [...] (BORGES, M. L.; SILVA, A. G., 2013, p.04).

Uma forte característica dessa geração é a desigualdade social, enquanto uns utilizam serviços delivery para não sair de casa, outros precisam trabalhar para o delivery, destacando outro fator marcante: o rompimento cada vez maior de vínculos empregatícios e, conseqüentemente, com o fim dos direitos trabalhistas, deliberando aos trabalhadores mais pobres uma rotina penosa, pouca remuneração e a falsa ideia de que são empreendedores.

A geração Z cresceu em um ambiente hostil e inseguro em relação ao futuro, onde uma graduação universitária, por exemplo, já não garante um bom emprego, pois é grande a competitividade. Segundo Emmanuel (2020, p. 18):

[...] Os jovens da Geração Z se cobram muito e estão de forma mais frequente caminhando sozinhos em busca de seus objetivos. Eles buscam mostrar seu melhor lado e apresentar um estilo de vida atraente às outras pessoas, fazendo com isso seu marketing pessoal. Uma possível explicação dessa competitividade é a necessidade de aprovação e sucesso. [...] (EMMANUEL, S. P. C., 2020, p. 18)

A internet tornou-se uma companheira constante através dos smartphones, onde os mais pobres perceberam a desigualdade social pelo fato de que não podem acessar os mesmos espaços que a classe mais alta. A classe mais alta também percebe essas contradições do mundo contemporâneo e enquanto alguns se revoltam e fazem da internet um campo de interação de uma luta política, outros estão deslumbrados pela alta conectividade tecnológica em que estão entregues, acostumados a receberem tudo pronto dos pais. O que aguarda para a maioria dos jovens é o subemprego e a exploração, por consequência da alta competitividade e da flexibilização das leis trabalhistas, com contratos inconstantes, os serviços por diária e outras formas de explorar-se o trabalho de modo, com o objetivo de não gerar encargos ou obrigações para as empresas e muito prejuízo para os trabalhadores. É notável que a classe média é privilegiada por não estar refém desse sistema e o dominá-lo. Está aumentando cada vez mais o número de pessoas que trabalham com a produção de conteúdo digital, seja escolar, de finanças, de moda e de várias formas de arte, seja o mais fútil conteúdo que expõe um cotidiano vazio de sentido e cheio de dinheiro. As pessoas que têm melhor condição financeira fazem carreira cada vez mais oferecendo esse conteúdo digital via redes sociais e YouTube.

3 A GERAÇÃO ALPHA

As crianças que nasceram a partir de 2010 formam uma nova geração que não tem vínculo com o mundo analógico e sim com a tecnologia digital. É chamada de geração alpha (2010-2025), a primeira que é 100% nativa digital e claramente observa o mundo através de uma tela. O mundo analógico já se encontra bem distante de sua realidade, enquanto as outras gerações ainda aprendem a se adaptar ao mundo digital. A estimativa é que, a cada semana, nascem mais de 2,5 milhões de alphas no mundo, portanto, em 2025, poderá ser de mais de 2 bilhões de pessoas. A tecnologia é uma extensão de seu modo de experimentar o mundo e por consequência disso, serão crianças que terão menos interações pessoais por meio de histórias contadas e menor troca de conversas, o que poderá provocar problemas de comunicação oral, assim como o aumento incidência de transtornos oftalmológicos e de déficit de atenção, todos causados pelo longo tempo usado em frente à tela. Esse longo tempo de

conexão, faz com que os alphas sejam bombardeados com estímulos visuais, sonoros e interativos, podendo gerar uma aceleração no desenvolvimento de certas habilidades, como fazer diversas atividades ao mesmo tempo e estabelecer conexões entre assuntos diversos, mas também pode prejudicar outras competências, como a concentração e a paciência, por exemplo. Segundo Indalécio e Campos (2016, p.38):

[...] Assim, os Nativos Digitais, potencialmente, são mais capazes de resolver problemas de maneira imediata, sem um método ou estratégia assimilado para tal tarefa, entretanto é notório que ganhos em habilidades de raciocínio matemático e vocabulário vem diminuindo ao longo das gerações. [...] (INDALÉCIO, A. B.; CAMPOS, D. A., 2016, p.38)

A geração alpha apresenta as características de serem mais livres, versáteis, questionadores, extremamente conectadas e enxergam a tecnologia como parte integrada de suas vidas, não conseguindo imaginar o mundo sem ela. São crianças que aprendem experimentando, necessitando, dessa forma, de ambientes que estimulem esse tipo de aprendizagem. Portanto, habilidades como a criatividade, a empatia e a inteligência socioemocional precisarão ser estimuladas, pois se tornarão cada vez mais valiosas e necessárias para a sociedade. Elas tendem a ter menos tolerância para a espera e para a frustração e isso contribui para o aumento da ansiedade e para a dificuldade de colocar a resiliência em prática, necessitando de ajuda para se desenvolver emocionalmente e para saber lidar melhor com seus sentimentos, pois nem sempre conseguem lidar com suas próprias emoções e fracassos.

4 TENDÊNCIA EDUCACIONAL: ENSINO HÍBRIDO

Mais que uma realidade passageira, o Ensino Híbrido se tornou fundamental para as escolas, superando o modelo de aulas tradicionais, que já não é suficiente para atingir às expectativas da geração Z e da geração alpha. Os alunos contam com a possibilidade de ter as práticas pedagógicas adaptadas de acordo com seu perfil e interesses. O ensino híbrido é uma das maiores tendências da educação no século XXI. Essa nova metodologia tem como objetivo aliar métodos de aprendizado online e presencial, promovendo uma mistura entre o ensino presencial e propostas de ensino online. Christensen, Horn e Staker (2013, p.7) descrevem alguns modelos e conceituam a abordagem do ensino híbrido:

[...] Um estudante aprende pelo menos em parte, por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e

pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência e que as modalidades ao longo do caminho de aprendizado de cada estudante ou matéria estejam conectados, oferecendo uma experiência de educação integrada. [...] (CHRISTENSEN, C. M.; HORN, M.B; STAKER, H., 2013, p.7)

Atualmente, vivemos em uma época na qual as crianças estão começando a utilizar tecnologias e a ter contato com computadores, smartphones, tablets, entre outros, cada vez mais cedo, utilizando e integrando as várias tecnologias digitais. Por isso, é fundamental que as instituições busquem utilizar essas ferramentas online com o objetivo de fortalecer o ensino das pessoas, potencializando a experiência educativa. Por ter papel fundamental, o professor deve estar preparado para assumir a nova abordagem. Deve haver um investimento na formação continuada desse profissional, para que eles estejam sempre atualizados com o que há de novo no mundo da educação e tecnologia. Eles precisam saber como integrar, no processo de ensinoaprendizagem, os hardwares, softwares e plataformas disponíveis.

[...] O professor, como já foi dito, também assume uma nova atitude. Embora, vez por outra, ainda desempenhe o papel do especialista que possui conhecimentos e/ou experiências a comunicar, no mais das vezes desempenhará o papel de orientador das atividades do aluno, de consultor, de facilitador da aprendizagem [...] (MASETTO, 2000, p.142).

O ensino híbrido abre um espaço para o pensamento crítico, afinal, os estudantes têm a oportunidade de compreender os assuntos de maneira mais aprofundada e levar questões e curiosidades para os encontros presenciais.

Os modelos de Ensino Híbrido mais utilizados são: Modelo Flex, Modelo à la Carte, Modelo Virtual Aprimorado e são 4 os modelos por rotação: Laboratório rotacional, Rotação individual, Rotação por estações e Sala de aula invertida.

5 METODOLOGIAS ATIVAS

Na metodologia ativa, o aluno é o protagonista e o maior responsável pelo seu processo de aprendizagem. O objetivo desse modelo de ensino é incentivar que o aluno desenvolva a capacidade de assimilação de conteúdos com autonomia e de maneira participativa. Bacich e Moran (2017, p.15):

[...] Metodologias ativas para uma educação inovadora aponta a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, à aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores. [...] (BACICH, L.; MORAN, J., 2017, p.15)

Podemos destacar algumas práticas que já são desenvolvidas em muitas instituições de ensino:

5.1 Aprendizagem baseada em projetos (PBL):

A aprendizagem baseada em projetos, ou Project Based Learning (PBL), é uma metodologia ativa de ensino que propõe a atividade prática como ferramenta, onde os alunos precisam alcançar conhecimento através da solução cooperativa de desafios. É um método que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação. Um grande fator de motivação é ter o projeto como objetivo final, assim, ele precisa se esforçar para explorar os possíveis resultados do que foi proposto, desenvolvendo um perfil investigativo e crítico diante da situação para apresentar no final. Além disso, o professor irá incentivar que os alunos busquem os conhecimentos por si mesmos e dando retorno nos projetos, mostrando quais foram os erros e acertos.

5.2 Aprendizagem baseada em problemas (ABP)

Na Aprendizagem baseada em projetos, o objetivo é tornar o aluno capaz de construir o aprendizado conceitual, procedimental e atitudinal por meio de problemas propostos, através de situações motivadoras. Primeiramente o aluno estuda individualmente um tema determinado pelo professor antes da aula, assumindo a responsabilidade de buscar as informações necessárias, compreender conceitos, anotar dúvidas e dificuldades. Essas anotações são levadas para a aula, onde acontecem as discussões. O professor propõe problemas sobre os temas apresentados e eles são discutidos em grupos com tutores, com o objetivo de chegar a uma solução. Cada um dos alunos precisa colaborar com seus conhecimentos, sua visão e seu raciocínio para chegarem a uma solução pertinente ao problema apresentado.

5.3 Estudo de Caso

O Estudo de caso tem origem no método de Aprendizagem Baseada em Problemas e oferece aos estudantes a oportunidade de direcionar sua própria aprendizagem, enquanto exploram seus conhecimentos em situações relativamente complexas. São relatos de situações do mundo real, apresentadas aos estudantes com o intuito de ensiná-los, preparando-os para a resolução de problemas reais. É um método de pesquisa extenso sobre um assunto específico, permitindo aprofundar o conhecimento sobre ele e oferecer uma base para novas investigações sobre o mesmo tema.

5.4 Aprendizagem entre Pares ou Times:

Essa metodologia consiste na formação de duplas ou equipes dentro de determinada turma para que o aprendizado seja feito em conjunto e haja compartilhamento de ideias. Seja para fazer um estudo de caso ou em um projeto, é possível que os alunos resolvam os problemas e trabalhem juntos. Assim, os alunos formam o pensamento crítico por meio de discussões embasadas para aprender a respeitar a diversidade de opiniões.

Para aplicar a aprendizagem entre pares com os alunos, o professor deve organizar a turma em pares. Essa divisão não pode ser feita de forma aleatória, pois a dupla de estudantes deve ter habilidades e competências que se complementam, ou seja, de modo que possam ensinar um ao outro. Assim, aquele que ensina o que sabe, se beneficia tanto quanto o outro que recebe a informação.

5.5 Gamificação

A gamificação é utilizada em vários contextos de aprendizagem, sendo atrativa para todas as idades. O objetivo é envolver os alunos para inspirá-los, bem como incentivar a colaboração, a interação e o compartilhamento por meio dos jogos. Uma vantagem para a gamificação, especialmente na Educação 4.0 é o apoio dos recursos digitais. A Educação 4.0 é uma referência à Revolução 4.0, ou Quarta Revolução Industrial, que se refere à incorporação do mundo físico ao digital através da evolução dos recursos tecnológicos.

6 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA

As instituições mais inovadoras recomendam modelos educacionais mais integrados, organizando seus projetos pedagógicos que equilibram a aprendizagem individualizada com a colaborativa, conciliando os espaços físicos aos virtuais, diversificando as atividades, com metodologias mais ativas, que combinem o melhor do percurso individual, grupal e tecnológico. A utilização de metodologias ativas mostrou-se eficaz no aumento do empenho dos alunos em sala de aula, possibilitando utilizar inúmeras formas de incentivá-los a participar ativamente de seu processo de aprendizagem. O jogo aplicado à educação é um instrumento que deve ser bem planejado e coordenado, para que possa viabilizar a aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação ativa, da observação, entre outras habilidades. Os jogos desenvolvem a atenção, o autocontrole, o respeito às regras, além de habilidades perceptivas e

motoras, possibilitando no desenvolvimento de um sujeito ativo e transformador, através das interações dentro do espaço educativo e do alinhamento entre a prática e a teoria.

As Metodologias Ativas de Aprendizagem (MAA) promovem uma aprendizagem significativa proporcionando a interação dos estudantes. Os jogos didáticos, além de permitirem o lúdico, que é prazeroso e estimulante para os alunos, podem desenvolver a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse. A ludicidade facilita a aprendizagem, além de proporcionar um ambiente desafiador.

O termo Lúdico está diretamente ligado à brincadeira, recreação, teatro, jogos de regras, competições e imaginação. O lúdico é prazeroso, empolgante e através dele o professor pode observar as expressões corporais e verbais na realização dos desafios propostos e avaliar as noções e as ideias que estão formando durante a brincadeira ou no jogo. As atividades lúdicas motivam o aluno a participar, além de promover um clima mais descontraído e agradável durante a aprendizagem. Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, “[...] o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e colocar-se na perspectiva do outro. [...]” (FORTUNA, 2003, p.15-17).

Os métodos ativos desenvolvem a capacidade de interagir socialmente, de construir e de transformação de aprendizagem em resolução de problemas. O jogo é desafiador, cativante, modifica e transforma o ambiente. Através dele, é possível desenvolver a observação, a organização, a reflexão, a tomada de decisões. As atividades lúdicas como os jogos didáticos se encaixam nas MAA de aprendizagem uma vez que torna o estudante parte ativa na construção de seu conhecimento. Kishimoto nos fala sobre a atividade lúdica:

[...] Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. [...] (KISHIMOTO, 1994, p. 49)

Na aprendizagem ativa o professor atua como orientador facilitando o processo de aprendizagem, enquanto o ensino é focado no aluno, o qual tem a possibilidade de interagir com o assunto estudado, ouvindo, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando, tornando-se capaz de produzir conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde que a pandemia da covid-19 virou o mundo de cabeça para baixo, a Educação Infantil tem sido uma das etapas de ensino mais afetadas pelo distanciamento social, especialmente porque a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças de 0 a 5 anos dependem muito da relação estabelecida entre elas e os professores no cotidiano escolar. Mesmo diante dos desafios impostos pelo ensino a distância, os educadores continuaram buscando maneiras de manter o vínculo com os pequenos.

O cenário da pandemia da Covid-19 nos mostrou a importância da tecnologia para a educação, considerando que as crianças, de modo geral, nasceram imersas no mundo digital, partindo da geração baby boomer, X, Y, Z, até chegar aos dias de hoje, com a geração Alfa. Depois dos chamados baby boomers, nascidos entre 1946 e 1964, veio a geração X, nascida entre 1965 e 1979. Estas pessoas cresceram ouvindo falar de aparelhos eletrônicos, mas a tecnologia ainda era algo distante de seu cotidiano. Foi a vez então da geração Y, formada pelos chamados millennials, nascidos entre 1980 e 1996 e caracterizados por um maior uso e familiaridade com meios de comunicação e tecnologias digitais. Em seguida, veio a geração Z, integrada por pessoas nascidas entre 1997 e 2010, que usam a internet desde muito jovens e, portanto, se sentem muito confortáveis com a tecnologia e o mundo digital. Finalmente, veio a geração Alfa, constituída por aqueles que nasceram depois de 2010 e continuam a nascer até 2025. Para elas, tudo que é desafiador, desperta a coragem e a vontade de fazer, além de apresentar preferência por atividades diferentes e lúdicas. Por isso a importância de as instituições de ensino usarem recursos tecnológicos e interativos, diversificando e inovando as metodologias de ensino, para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais produtivo e eficaz, como os jogos, que vêm sendo muito utilizados.

A Tendência educacional do momento é o Ensino Híbrido, o qual integra o ambiente virtual com o ambiente físico no processo de ensino aprendizagem, fazendo o uso de diversas tecnologias e utilização de inúmeras estratégias que buscam a interação e a participação ativa dos alunos. As Metodologias ativas têm se mostrado eficaz no empenho dos alunos, pois estimulam a autonomia e a participação. O uso de jogos como metodologias ativas são uma possibilidade que pode viabilizar a integração do lúdico, tecnologias e protagonismo das crianças, possibilitando assim, o desenvolvimento de diversas habilidades, além de estimular aprendizagem e tornar o ambiente prazeroso e desafiador e, conseqüentemente, atendendo ao perfil dessa geração.

REFERÊNCIAS:

BORGES, M. L.; SILVA, A. G. **Implicações de um Cenário Multigeracional no Ambiente de Trabalho: Diferenças, Desafios e Aprendizagem**, 2013. Disponível em: <<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/EnGPR250.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2021.

CECÍLIO, C. **Educação Infantil: caminhos possíveis para trabalhar de forma não presencial**, Nova Escola, 2021. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/20391/educacao-infantil-caminhos-possiveis-paratrabalhar-de-forma-nao-presencial?gclid=Cj0KCQjw7MGJBhD-ARIsAMZ0eeut2W6emol6WNQXyLGTsjNypX1ODpCfG-ZLtnUJAXgkMwrLeHFZBQ0aAmdGEALw_wcB>. Acesso em: 01 nov. 2021.

FORTUNA, T. R. **Jogo em aula. Revista do Professor**, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.

JUNQUEIRA, G. **Guia sobre gerações, seus significados e anos: dos Baby Boomers à Alpha**, 2021. Disponível em: <<https://capricho.abril.com.br/comportamento/guia-sobregeracoes-significados-anos-baby-boomers-millennials-genz-alpha/>>. Acesso em: 04 nov. 2021.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Livraria Pioneira Editora, 1994.

MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo, Papirus, 2000.

PORFÍRIO, F. **Geração Z, Brasil Escola**, Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/geracao-z.htm>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

RAMIRÉZ, N. **Os ‘Millennials’ perceberam que a meritocracia não existe, não importa o quanto você se esforce**, El País, 2021. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/smoda/202110-26/os-millennials-perceberam-que-a-meritocracia-nao-existe-nao-importa-o-quanto-vocese-esforce.html>> Acesso em: 28 out. 2021.

RANGEL, F. **Educação infantil na pandemia: como se adaptar às aulas online**, Wakke, 2021. Disponível em: <<https://wakke.co/educacao-infantil-alfabetizacao-online/>>. Acesso em: 30 out. 2021.

ZALUSKI, F. C.; OLIVEIRA, T. D. **A utilização de jogos como proposta de metodologia ativa: reflexões do processo de ensino e aprendizagem no ensino superior**. Disponível em: <<https://home.unicruz.edu.br/mercosul/pagina/anais/2018/3%20-Mostra%20de%20Trabalhos%20da%20Gradua%C3%A7%C3%A3o%20e%20P%C3%B3sGradua%C3%A7%C3%A3o/Trabalhos%20Completos/A%20UTILIZA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOGOS%20COMO%20PROPOSTA%20DE%20METODOLOGIA%20ATIVA%20REFLEX%C3%95ES%20DO%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20APRENDIZAGEM%20NO%20ENSINO%20SUPERIOR.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2021.

BRASIL. **Parecer CNE/CP 9/2020. Reorganização do Calendário Escolar e da possibilidade de cômputo de atividades não presenciais para fins de cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19**. Brasília, MEC, 2020.

BRASIL. **Declaração Mundial sobre educação para todos e plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem**. Universalizar o acesso à educação e promover a equidade. Brasil, UNESCO, 1990. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracaomundial-sobre-educacao-para-todos-conferencia-de-jomtien-1990>. Acesso em 06 out. 2021.

LADEIRA, L.; COSTA, D.; COSTA, M. **O conflito de gerações e o impacto no ambiente de trabalho**. In: IV Congresso Nacional de Excelência em Gestão, São Paulo, 2013.

Emmanuel, S.P.C. **Geração Z, quem são e como se comportam os jovens nascidos na era digital**. Rio de Janeiro, 2020.

INDALÉCIO, A. B; CAMPOS, D. A. **Reflexões sobre o educar em um mundo Nativo Digital**, São Paulo, 2016.

CHRISTENSEN, C. M.; HORN, M. B.; STAKER, H. **Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos**, Clayton Christensen Institute, 2013.

BACICH, L.; MORAN J. **Metodologias Ativas para uma educação inovada**, Porto Alegre, Penso Editora, 2018.