

ATIVIDADES REMOTAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPOS DE PANDEMIA: CONTRIBUIÇÕES E POSSIBILIDADES

XXIX Encontro de Extensão

Hanna Almeida Sousa, Maria Auricelia da Silva

Em razão da pandemia (COVID-19), que impôs a suspensão das atividades letivas presenciais, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tornaram-se mais presentes na sociedade e no âmbito educacional. O Projeto Tecnologias Digitais na Educação Infantil: Ludicidade e aprendizagem procurou atender às novas demandas da Unidade Universitária de Educação Infantil Núcleo de Desenvolvimento da Criança (UUNDC/UFC). Além de possibilitar a aprendizagem de crianças da Educação Infantil, de forma remota, foi necessário apoiar as professoras e os bolsistas nas atividades pedagógicas. O objetivo geral estabelecido foi oferecer suporte digital às crianças e à equipe pedagógica da UUNDC no processo de ensino e aprendizagem. Os objetivos específicos foram: selecionar Recursos Educacionais Digitais (RED) adequados ao trabalho pedagógico com crianças na faixa etária de três a cinco anos; compartilhar sugestões de Recursos Educacionais Digitais com as professoras e os familiares das crianças; oferecer suporte à equipe pedagógica da Unidade para o uso de recursos digitais em atividades remotas com as crianças; acompanhar a produção textual das crianças da turma Infantil 5, de forma remota, com uso de um recurso digital; publicar um livro digital a partir dos textos produzidos pelas crianças. A metodologia utilizada contemplou: estudos sobre atividades remotas com crianças de três a cinco anos; pesquisa e seleção de RED adequados à faixa etária de três a cinco anos; acompanhamento remoto das crianças durante o uso de RED; compartilhamento de sugestões de RED com as professoras e os familiares das crianças; realização de oficinas para as professoras e os bolsistas da Unidade com vistas ao uso de recursos tecnológicos; organização e publicação de um livro digital com as produções das crianças. As experiências vivenciadas reforçaram o papel das TDIC nas interações sociais, no ensino, na aprendizagem e nos aspectos lúdicos envolvidos em seu uso.

Palavras-chave: APRENDIZAGEM. EDUCAÇÃO INFANTIL. TECNOLOGIAS DIGITAIS.