

O PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E SUA RELAÇÃO COM O BRINCAR NA PANDEMIA

XXIX Encontro de Extensão

Tissiane Pinto Ferreira, Ademar da Silva Lima Filho, Lucas Moura Rodrigues, Francisco Honório de Almeida Neto, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

INTRODUÇÃO: O presente trabalho é um relato de experiência de uma profissional de Educação Física, bolsista PREX, locada no Centro de Estudos Sobre Ludicidade e Lazer - CELULA, que usou o brincar como principal ferramenta de trabalho durante o período de isolamento social em virtude da Pandemia de Covid-19, doença que afetou todo o mundo no ano de 2020. No decorrer do isolamento social, os profissionais de Educação Física (EF) tiveram que realizar seus trabalhos de maneira remota por meio de plataformas como google meet, zoom, entre outras. Com essa nova realidade, muitos professores de EF utilizaram métodos lúdicos como estratégia de ensino, com isso, foi possível ajudar os alunos a passar por esse momento complicado de uma forma mais resiliente. **OBJETIVO:** O uso do brincar como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem no período de pandemia em plataformas remotas. **METODOLOGIA:** Atividades Remotas (Síncrona e Assíncrona). As propostas lúdicas foram desenvolvidas através de diferentes produtos midiáticos: produção de vídeo; criação da APP CELULA. Desenvolvimento de tutorial; Criação de jogo ou material lúdico pedagógico no Powerpoint® e um formulário eletrônico no Google Drive (Google Forms - formulários Google) para Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA gamificado (Plataforma para uso digital e/ou híbrido); Desenvolvimento de conteúdos para plataforma do Instagram, Facebook e canal Youtube. Também foram produzidos conteúdos como: eventos, palestras, debates e lives. Além disso, foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre diferentes experiências remotas de EF no contexto lúdico. **RESULTADOS:** O principal resultado foi a produção dos conteúdos lúdicos em nossas redes sociais. **CONCLUSÃO:** A experiência vivida possibilitou a construção de novas estratégias didáticas de aulas/atividades na educação física para ambientes remotos de aprendizagem. Notou-se também, que os conteúdos lúdicos desenvolvidos nas plataformas foram importantes para área da Educação Física.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO FÍSICA. BRINCAR. PANDEMIA.