

Aline Rodrigues do Nascimento

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

Jessica Lorraine Alves de Souza

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

Lucimara Martins dos Santos G. da Silva

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

Maria de Fátima Cardoso Simões

Mestre em Psicologia – UNISUAM

Pedagoga; Psicóloga

Renata de Oliveira Batista Rodrigues

Doutora em Letras Vernáculas- UNISUAM

RESUMO

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, contempla a faixa etária de crianças de 0 a 5 anos e, atualmente, é considerada uma etapa de extrema importância para essas crianças, que ao longo dessa etapa se desenvolverão integralmente. Para que esse desenvolvimento ocorra plenamente, as propostas pedagógicas da Educação Infantil são baseadas em dois eixos norteadores: as interações e as brincadeiras. Na concepção atual que temos da Educação Infantil, trabalhar com esses dois eixos norteadores no dia a dia se tornou simples, sobretudo depois de tantos teóricos, como Piaget e Vygotsky pesquisarem e explicarem sobre o uso da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras como um importante recurso no processo de ensino-aprendizagem dessas crianças. Porém, com a pandemia do coronavírus, essa proposta que envolve o toque, o afeto, a aproximação, teve que ser substituída por uma proposta distante, sem o contato com o outro. Surgiu então um grande desafio para os professores da Educação Infantil: incluir em suas atividades remotas atividades lúdicas que envolvessem os eixos norteadores da Educação Infantil, para que todas as crianças dessa etapa continuassem se desenvolvendo plenamente, mesmo afastada da sala de aula e com pouca ou nenhuma interação com outras crianças.

Palavras-chave: educação infantil; jogos; brincadeiras; ludicidade; pandemia; ensino remoto.

INTRODUÇÃO

A Brincadeira é um dos eixos norteadores da Educação Infantil, juntamente com as interações. O “brincar”, direito de aprendizagem garantido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), por excelência, apresenta um

grande fator no processo de desenvolvimento de habilidades, é por meio delas que o professor pode relacionar uma brincadeira ao conteúdo lançado, tornando as atividades mais prazerosas.

Durante o período de isolamento social, que engendrou o Ensino Remoto Emergencial em todos os níveis da Educação Básica e Superior, crianças de 0 a 5 anos foram claramente prejudicadas com esta necessidade, durante o ano letivo de 2020 e ainda no ano letivo de 2021. Professores foram surpreendidos com uma nova forma de ensinar e as crianças, com uma nova forma de aprender: à distância, sem interações com outras crianças no seu dia a dia.

Mas, de que forma os eixos norteadores poderão se fazer presentes no ensino remoto? É possível interagir e brincar nesse formato de ensino?

Durante o período de aulas remotas, os jogos e brincadeiras não poderiam perder sua importância. Mesmo à distância, as crianças precisam continuar em contato com o lúdico, pois será ele que garantirá o interesse das crianças pelas aulas, seja interagindo com outras crianças em uma aula ao vivo, seja reunida com suas famílias para jogar ou construir um brinquedo ou jogo, por exemplo.

Assim, ao planejar, o (a) professor (a) não precisa se prender às atividades mecânicas, tradicionais. Podem ser incluídas atividades lúdicas, nas quais os alunos terão a oportunidade de soltarem sua imaginação, sua criatividade, interagirem uns com os outros, mesmo que seja à distância, ou presencialmente com sua família. O planejamento rico em jogos e brincadeiras faz toda a diferença. Se os professores os utilizarem de forma adequada, com os objetivos definidos, esses recursos tornarão as aulas mais interessantes e contribuirão para a plena aprendizagem dos alunos.

Portanto, nessa pesquisa será analisada a importância da brincadeira, o conceito de brincar para Piaget e Vygotsky, além de identificar os principais desafios quanto à inserção deste recurso no planejamento dos professores, sobretudo durante o período de ensino remoto emergencial, apresentando alguns jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidos em família e/ou na interação à distância com outros colegas.

A temática deste artigo encontra engajamento com a linha de pesquisa 5 do curso de Pedagogia da UNISUAM: JOGOS E BRINCADEIRAS NO UNIVERSO DA APRENDIZAGEM, que investiga o papel da ludicidade na aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos e sua contribuição para o desenvolvimento desses diferentes sujeitos.

A importância do brincar para o desenvolvimento da criança na formação da sua identidade e compreensão do meio social

O brincar, principalmente na Educação Infantil, é muito importante para a formação da identidade, o brincar faz com que as crianças interajam entre si, convivendo com indivíduos da mesma faixa etária que vivem no mesmo meio social e assim, torna-se essencial para o desenvolvimento. O brincar vai muito além de uma simples brincadeira e jogos, acaba se

transformando numa atividade onde a criança aprende e se desenvolve através da brincadeira. Existem brincadeiras que podem definir uma cultura local, sendo passada de geração a geração e não é de hoje que as brincadeiras ajudam no desenvolvimento.

A Base Nacional Comum Curricular assegura à criança seis direitos de aprendizagem: conviver, brincar, explorar, expressar, participar e conhecer-se, com a finalidade de oferecer condições para que as crianças aprendam e se desenvolvam. Segundo este documento:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2018, p. 39)

Segundo Oliveira:

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como umadas formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

Como citado acima, Oliveira fala que o brincar não significa apenas recrear, toda brincadeira vai beneficiar a criança de algum jeito. Ao brincar e ao utilizar brinquedos, a criança usa sua imaginação, por exemplo, o faz-de-conta é muito comum na infância, onde a criança cria personagens ou imita os adultos, ajudando, de certo ponto, na formação da sua identidade. Macedo fala que:

A criança descobre simbolicamente a importância do adulto em sua vida e as diferenças entre ambos. Isso ocorre, por exemplo, quando ele faz de conta que é mãe e representa o filho. Cabe ao professor, portanto possibilitar que ela entenda essa assimetria e, ainda que intuitivamente, o valor do adulto (MACEDO, 2008, p.55).

KISHIMOTO (1999, p. 110) afirma nesta linha de pensamento que “é brincando que a criança aprende a socializar-se com as outras, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade”.

Como afirma QUEIROZ e MARTINS (2002, p.7), “Nos jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade e isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento”. Muitos responsáveis têm dúvidas sobre o papel do brincar

na Educação Infantil, mas existem muitos jogos e brincadeiras educativos que favorecem muito na aprendizagem que o professor usa em sala de aula como uma forma da criança ter a oportunidade de aprender brincando.

O brincar é tão importante que existe uma lei que fala sobre isso. Além de ser garantido pela Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança (Lei 8.069, de 13 de julho de 1990), em seu capítulo II no artigo 16 garante que “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: (...) IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;” (BRASIL, 1990, p. 16).

O contato com as brincadeiras e jogos, previstos em planejamento e colocados em prática, poderão auxiliar professores para que possam usá-los a favor do ensino-aprendizagem e favorecer no desenvolvimento dos alunos. Por conta da pandemia, o brincar tornou-se um grande aliado no ensino-aprendizagem, durante as aulas online, para os alunos da Educação Infantil. Se utilizados de forma correta, brincadeiras e jogos contribuem para a aprendizagem. Segundo KISHIMOTO (1993, p. 45): “Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.” O brincar, utilizando jogos que podem ser feitos por materiais recicláveis, por exemplo, faz com que a criança tenha autonomia de desenvolver um jogo e com isso se interesse pela aula, sendo, portanto, um modo de deixar as aulas mais dinâmicas. Fantacholi afirma que:

Os jogos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem (FANTACHOLI, 2011, p.6).

Com a utilização jogos e brincadeiras o professor passa a ter a percepção da importância que eles têm dentro de sala de aula e, principalmente nesse momento pandêmico que estamos vivendo, está sendo fundamental, pois tem demonstrado a contribuição de que o lúdico proporciona à aprendizagem e ao desenvolvimento do aluno. Para algumas crianças, os momentos lúdicos proporcionados em sala de aula, ainda que de forma remota, são os únicos momentos dessas atividades em tempos de isolamento social. Os jogos podem ser utilizados como recursos, pois são fontes de interação; além da aprendizagem conceitual, as crianças vão aprender a conviver entre si, a respeitar regras e limites, contribuindo, assim, para sua formação de identidade e a compreensão do meio social.

O que é “o brincar”

É necessário destacar, que a importância que vemos atualmente, nem sempre foi dada ao lúdico, pois a Educação Infantil até as décadas de 70 e 80 tinha apenas uma função assistencialista, funcionando como um sistema no qual as crianças frequentavam as instituições apenas para receberem cuidados pessoais, enquanto seus responsáveis trabalhavam.

Atualmente pode-se notar um avanço positivo na concepção da Educação Infantil, uma vez que podemos contar com legislações e documentos que orientam o trabalho pedagógico como a Lei de Diretrizes e Bases (Lei 9.394 de 1996), as Diretrizes Curriculares Nacionais, a Base Nacional Comum Curricular, entre outros documentos do Ministério da Educação; esses documentos concebem uma concepção de criança, suas necessidades e direitos, muito diferente daquela apresentada há algumas décadas atrás. Hoje a criança é compreendida como um ser com direitos e deveres que na, sua prática cotidiana, são vivenciados através das mais diversas experiências que contribuirão para seu desenvolvimento.

Além disso, atualmente entende-se que “as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira.” (BRASIL, 2012 p.27).

Essa concepção de Educação Infantil e a valorização do brincar se tornou uma realidade nas creches e pré-escolas a partir dos inúmeros estudos e pesquisas de teóricos que se dedicaram a investigação do lúdico, contextualizando sua importância e benefícios na etapa da infância, valorizando assim o brincar e enxergando-o como uma importante prática docente que contribui para o desenvolvimento das crianças.

Dentre esses teóricos podem-se destacar os estudos de Lev Semianovich Vygotsky e Jean Piaget, cujos principais conceitos serão apresentados nos capítulos a seguir.

O brincar na visão de Vygotsky

É necessário destacar, que a importância que vemos atualmente, nem sempre foi dada ao lúdico, pois a Educação Infantil até as décadas de 70 e 80 tinha apenas uma função assistencialista, funcionando como um sistema no qual as crianças frequentavam as instituições apenas para receberem cuidados pessoais, enquanto seus responsáveis trabalhavam.

Atualmente pode-se notar um avanço positivo na concepção da Educação Infantil, uma vez que podemos contar com legislações e documentos que orientam o trabalho pedagógico como a Lei de Diretrizes e Bases (Lei 9.394 de 1996), as Diretrizes Curriculares Nacionais, a Base Nacional Comum Curricular, entre outros documentos do Ministério da Educação; esses documentos concebem uma concepção de criança, suas necessidades e direitos, muito diferente daquela apresentada há algumas décadas atrás. Hoje a criança é compreendida como um ser com direitos e deveres que na, sua prática cotidiana, são vivenciados através das mais diversas experiências que contribuirão para seu desenvolvimento.

Além disso, atualmente entende-se que “as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira.” (BRASIL, 2012 p.27).

Essa concepção de Educação Infantil e a valorização do brincar se tornou uma realidade nas creches e pré-escolas a partir dos inúmeros estudos e pesquisas de teóricos que se dedicaram a investigação do lúdico,

contextualizando sua importância e benefícios na etapa da infância, valorizando assim o brincar e enxergando-o como uma importante prática docente que contribui para o desenvolvimento das crianças.

Dentre esses teóricos podem-se destacar os estudos de Lev Semianovich Vygotsky e Jean Piaget, cujos principais conceitos serão apresentados nos capítulos a seguir.

O brincar na visão de Piaget

Com em relação aos estudos apresentados por Vygotsky, o biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, Jean Piaget (1896 - 1980), deu ênfase e apresentou conclusões que atribuem mais importância aos processos internos do que aos processos interpessoais, embora valorize as trocas com o meio e a convivência grupal. Atualmente muitos estudiosos acreditam que é possível conciliar a obra dos de ambos os autores.

Os estudos de Piaget são voltados, predominantemente, para o desenvolvimento cognitivo, relacionando o desenvolvimento da inteligência a diferentes estágios de acordo com a faixa etária dos indivíduos. Segundo LUIZ *et al* (2012):

Para Piaget, o jogo constitui-se quando a assimilação é produzida antes da acomodação, sendo então o jogo considerado um complemento da imitação. Considerando a imitação, este autor reconhece a existência de seis estágios progressivos e a partir desses estágios define três grandes tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra (LUIZ *et al*, 2012, p. 3).

A Educação Infantil, etapa da Educação básica voltada às crianças de 0 a 6 anos, contempla dois destes estágios: o estágio sensório-motor, a transição para o pré-operatório, o estágio pré-operatório, além de acompanhar a transição deste para o estágio das operações concretas. A teoria de Piaget destaca a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento da criança nesses diferentes estágios.

O primeiro estágio de desenvolvimento apontado por Piaget é o estágio sensório-motor, que compreende o período de 0 a 2 anos de vida da criança. Nessa fase, a criança busca os jogos de exercício sensório-motor, repetindo gestos e movimentos, como esticar e encolher as pernas e os braços, agitar mãos e dedos, produzir ruídos, além de demonstrar interesse pelos jogos de encaixe e de empilhar.

A partir dos 2 anos as crianças realizam uma transição do estágio sensório-motor para o estágio pré-operatório. Esta fase acompanhará a criança até aproximadamente os 6 anos de idade. Nesse período os jogos de exercício sensório-motor perdem visibilidade e no cotidiano das crianças são inseridos os jogos simbólicos, ou seja, os jogos que envolvem ficção, imaginação e imitação.

Assim como Vygotsky, Piaget destaca o brincar como uma imitação da realidade. O jogo simbólico para ele é um modo de assimilação do real e uma forma de autoexpressão.

A função desse tipo de atividade lúdica, segundo Piaget (1969, apud DUDAR e SANTOS, 2012) consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos.

Através desses jogos as crianças assimilam, imitam e interpretam diferentes papéis voltados à sua realidade.

Jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidos em família ou na interação à distância

Com em relação aos estudos apresentados por Vygotsky, o biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, Jean Piaget (1896 - 1980), deu ênfase e apresentou conclusões que atribuem mais importância aos processos internos do que aos processos interpessoais, embora valorize as trocas com o meio e a convivência grupal. Atualmente muitos estudiosos acreditam que é possível conciliar a obra dos de ambos os autores.

Os estudos de Piaget são voltados, predominantemente, para o desenvolvimento cognitivo, relacionando o desenvolvimento da inteligência a diferentes estágios de acordo com a faixa etária dos indivíduos. Segundo LUIZ *et al*:

Para Piaget, o jogo constitui-se quando a assimilação é produzida antes da acomodação, sendo então o jogo considerado um complemento da imitação. Considerando a imitação, este autor reconhece a existência de seis estágios progressivos e a partir desses estágios define três grandes tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra. (LUIZ, Jessica Martins Marquez *et al*, 2012, p. 3).

A Educação Infantil, etapa da Educação básica voltada às crianças de 0 a 6 anos, contempla dois destes estágios: o estágio sensório-motor, a transição para o pré-operatório, o estágio pré-operatório, além de acompanhar a transição deste para o estágio das operações concretas. A teoria de Piaget destaca a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento da criança nesses diferentes estágios.

O primeiro estágio de desenvolvimento apontado por Piaget é o estágio sensório-motor, que compreende o período de 0 a 2 anos de vida da criança. Nessa fase, a criança busca os jogos de exercício sensório-motor, repetindo gestos e movimentos, como esticar e encolher as pernas e os braços, agitar mãos e dedos, produzir ruídos, além de demonstrar interesse pelos jogos de encaixe e de empilhar.

A partir dos 2 anos as crianças realizam uma transição do estágio sensório-motor para o estágio pré-operatório. Esta fase acompanhará a criança até aproximadamente os 6 anos de idade. Nesse período os jogos de exercício sensório-motor perdem visibilidade e no cotidiano das crianças são inseridos os jogos simbólicos, ou seja, os jogos que envolvem ficção, imaginação e imitação.

Assim como Vygotsky, Piaget destaca o brincar como uma imitação da realidade. O jogo simbólico para ele é um modo de assimilação do real e uma forma de autoexpressão.

A função desse tipo de atividade lúdica, segundo Piaget (1969, apud DUDAR e SANTOS, 2012) consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos.

Através desses jogos as crianças assimilam, imitam e interpretam diferentes papéis voltados à sua realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da literatura científica, podemos observar que as interações e brincadeiras são de extrema importância para as crianças, em especial as de 0 a 6 anos, que vivenciam a primeira etapa da Educação Básica.

O Lúdico possui um importante papel no desenvolvimento em todos os aspectos das crianças, contribuindo para a formação da sua identidade, além de exercitar sua imaginação e suas habilidades cognitivas, motoras e sociais.

Em síntese, diante de todos esses estudos que apontam a contribuição da ludicidade no desenvolvimento dos indivíduos, durante o processo de ensino e aprendizagem, na Educação Infantil, os jogos e brincadeiras não poderiam ser abandonados ou esquecidos pelos professores durante o período que foi e, em alguns casos, ainda está sendo necessário, o ensino remoto emergencial.

Pelo contrário, a inclusão de jogos e brincadeiras no planejamento do professor de Educação Infantil dá mais vivacidade às suas aulas, pois vai além da simples visualização de vídeo aulas e realização de atividades mecanizadas que utilizam apenas lápis, livro, etc. e que, por vezes, desestimula a criança. Assim, a ludicidade desperta o interesse da criança em aprender e chama a atenção dela para as aulas, uma vez que diante do cenário vivenciado, sem a interação com a professora e outras crianças e com essa nova forma de aprender, ela terá mais dificuldade para se concentrar e realizar as atividades propostas.

Cabe ao professor, planejar suas aulas considerando a realidade de seus alunos, aliando atividades lúdicas ao conteúdo trabalhado, utilizando recursos que todos poderão acessar com facilidade e que poderão ser desenvolvidas com seus familiares.

Além disso, se antes a parceria escola-família se fazia necessária, durante o período de aulas remotas, essa necessidade se fez ainda maior, pois, como dito anteriormente, é em casa, com seus familiares, que cada criança realizará essas atividades lúdicas. Logo, cada familiar se tornou também mediador durante a confecção e realização de jogos e brincadeiras, sendo o principal motivador das crianças nesse processo tão diferenciado de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**, CDOF – BAHIA, 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm> Acesso em: 24 set 2021.

ALVES, Marly Gomes da Silva. Vivências lúdicas na educação infantil e o contexto de pandemia de Covid-19 no Brasil. **Repositório Institucional da UFPB**, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17887> Acesso em: 25 set 2021.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I: magia e técnica. arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União, Brasília, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm Acesso em: 20 set 2021

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br> Acesso em: 10 set 2021.

DUDAR, Claudia Zajac, SANTOS, Jandira Inez. O Lúdico e o Papel do jogo na Aprendizagem Infantil. Site Só Pedagogia. Disponível em: https://www.pedagogia.com.br/artigos/o_ludico/?pagina=1 Acesso em: 21 abr 2021.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **O brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras - Um Olhar Psicopedagógico**, Revista Científica Aprender, Maringá, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LUIZ, Jessica Martins Marquez *et al.* **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotsky**. 2012. Disponível em: <http://www.colegiojohnkenedy.com.br/downloads/2015/AnaLucia-03-10/JOGO.pdf> Acesso em: 21 abr. 2021.

MACEDO, Lino de. O que não pode faltar na pré-escola. **Revista Nova Escola**. Abril, São Paulo, ed. 217, Nov. 2008.

Ministério da Educação. CNE/CEB. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2012.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ:Vozes, 2000.

QUEIROZ, Tânia Dias e MARTINS, João Luiz. **Pedagogia Lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z**. São Paulo: Rideel, 2002.

SANTOS, Robéria Goncalves dos *et al.* **O jogo na educação infantil: caminhos do aprendizado**. Maceió: Editora Realize, 2020.