



## A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DURANTE A PANDEMIA

ANA HELLEN QUINTEIROS<sup>1</sup>; JENNIFER XAVIER DOS PASSOS GONÇALVES<sup>2</sup>;  
HELOISA HELENA DUVAL DE AZEVEDO<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [anaquinteiros@hotmail.com](mailto:anaquinteiros@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [jenniferypassos@gmail.com](mailto:jenniferypassos@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [profa.heloisa.duval@gmail.com](mailto:profa.heloisa.duval@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A pandemia do novo Coronavírus, COVID-19, momento histórico e único na humanidade no ápice da evolução tecnológica e globalização, mudou a vida de todos, desde as tarefas mais comuns do dia-a-dia quanto a rotina de trabalho e de educação vivida por diferentes famílias de diferentes classes sociais. Se para os adultos a mudança extrema e readaptação da vida é sentida de todas as formas, imagine para os pequenos.

Diferente do cotidiano que vivíamos antes da pandemia, onde a tecnologia era a distração favorita das crianças, hoje vivenciamos um cenário deveras dramático e monótono não só para nós adultos, mas também para as crianças, que se sentem angustiadas e entediadas. Aquilo que parecia ser a melhor brincadeira e distração, acaba tornando-se enjoativo e repetitivo:

As tecnologias como os jogos eletrônicos, celulares tablets e videogames, além dos computadores, fizeram com que as crianças se tornassem dependentes do uso, descontrolado, de tais tecnologias, fazendo com que as mesmas brincassem cada vez menos de brincadeiras simples como bolinhas de gude, futebol, pique-esconde e tantas outras brincadeiras populares. As crianças não brincam mais ao ar livre, apenas ficam trancadas em seus quartos, hipnotizados pela internet e suas Tecnologias, perdendo assim, o melhor da infância, onde as descobertas obtidas por meio das brincadeiras populares, não acontecem, e aos poucos vai caindo no esquecimento até que um dia, não se veja mais a magia do brincar de rua (GONÇALVES et al., 2019).

O PET GAPE - Programa de Educação Tutorial Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular, é um grupo multidisciplinar do tipo Conexão de Saberes composto por 12 bolsistas de diferentes cursos: Cinema e Animação, Cinema e Audiovisual, Designer Gráfico, Jornalismo, Nutrição, Geografia, Pedagogia e Psicologia.

Tendo em vista que o momento lúdico de muitas das crianças era vivenciado na escola, o projeto Brinca, bem! surge diante da necessidade em amparar os pais e responsáveis que tiveram que se reinventar buscando opções



de como entreter-las dentro de casa. Nesta ação trazemos sugestões de atividades que toda família pode realizar, utilizando na maioria das vezes, objetos que temos em casa, visando fortalecer também a conexão e união de todos. Já que “A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça” (BROUGÈRE, 2001, p. 105). As crianças brincam com quaisquer objetos, pois sua criatividade e imaginação são capazes de transformá-los no que elas quiserem.

A brincadeira é a principal linha de desenvolvimento da criança, é a realização imaginária e ilusória de seus desejos inconscientes. (VIGOTSKI, 2008 p. 25). Porém, não são apenas os recursos que importam na hora da brincadeira, mas também as pessoas;

A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura [...] pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela, particularmente sua mãe [...]. A criança entra progressivamente na brincadeira do adulto, de quem ela é inicialmente o brinquedo, o espectador ativo e, depois, o real parceiro (BROUGÈRE, 1995, p. 97-98).

O projeto Brinca, bem! visa trazer o lúdico para o cotidiano de nossas vidas durante o isolamento social, reinventando o modo de ser trabalhado do brincar com atividades, jogos e brincadeiras para que os pais façam desse momento de união mais prazeroso. Com o objetivo de promover o fortalecimento dos vínculos das crianças com seus familiares, reafirmando a interação e comunicação entre todos, potencializando a exploração e descobertas da criança no espaço que vivem, estimulando a criatividade e imaginação delas.

## 2. METODOLOGIA

Após uma discussão em uma das reuniões semanais sobre a diversidade de ações que o grupo vem propondo durante o isolamento social, surgiu a ideia de criarmos um projeto que promovesse um momento de união e ludicidade entre as famílias com crianças pequenas, resgatando uma ação também promovida pelo PET GAPE no passado, intitulado BRINCADEIRAS: O BRINCAR E A INFÂNCIA. Resgatamos algumas brincadeiras e fizemos também um levantamento bibliográfico para reunir outras atividades e as adequamos para publicá-las de forma online para que sejam realizadas por todos em suas casas.

Foram elas: massinha de modelar caseira, memória de infância, tinta guache, experiência das cores, origamis, jogo de adivinhação, faz de conta e caça



ao tesouro, para serem publicadas nas redes sociais do grupo PET GAPE, sendo sábado o dia fixo da postagem. Iniciou-se no dia 26 de setembro e se encerrará dia 19 de dezembro de 2020. Todas os jogos ou brincadeiras podem ser realizados e criados no interior da residência de cada família. Tendo convicção que o brincar é direito da criança e é fundamental para o desenvolvimento integral dela, as atividades tem o objetivo de potencializar a exploração e descobertas da criança no espaço que vivem, estimular a criatividade e a imaginação delas.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A partir das brincadeiras, as crianças criam, inventam, produzem, imaginam, desenvolvem autonomia, fortalecem vínculos, entre outros benefícios, elas estão se desenvolvendo integralmente. Tendo conhecimento disso, escolhemos oito jogos e brincadeiras para serem realizadas com os pequenos e seus responsáveis, que estão sendo disponibilizadas nas mídias do grupo, Facebook, Wordpress e Instagram, duas vezes ao mês. Até o momento da escrita desse trabalho, havíamos publicado uma atividade.

Pensando no desenvolvimento da coordenação motora fina, a primeira atividade disponibilizada na página do Facebook do PET GAPE foi a massinha de modelar caseira. Na postagem, buscamos interagir e informar o leitor, explicamos a importância da atividade para o fortalecimento da criança, disponibilizamos a lista de materiais necessários para a montagem do brinquedo e explicamos o passo a passo da produção, junto a uma imagem ilustrando a brincadeira do dia.

Para as próximas postagens, manteremos o mesmo padrão da primeira. Todas as brincadeiras foram pensadas de forma que qualquer pessoa pudesse ter acesso e fazer com recursos que normalmente se tem em casa.

Buscamos proporcionar um momento lúdico e necessário, fortalecer o vínculo das crianças com seus familiares, reafirmar a interação e comunicação entre todos, potencializar a exploração e descobertas da criança no espaço que vivem, estimular a criatividade e imaginação delas e destacar as ações positivas que as atividades causaram como mediadora na relação familiar.

### **4. CONCLUSÕES**

Com o convívio diário e as trocas de experiências, os laços fraternos foram renovados com o uso menos frequente das tecnologias e fez os responsáveis reviverem sua infância tendo gosto em fazer essas brincadeiras ao lado das crianças sofisticar as relações adquirindo novos valores. Mas, através da tecnologia conseguimos alcançar um número maior de público.

Até o momento o alcance das publicações nos trazem resultados positivos, com cerca de 700 pessoas alcançadas e quase 100 engajadas em menos de uma semana. A expectativa é que esse resultado aumente ainda mais durante o progresso do nosso projeto e possamos cumprir com o objetivo de trazer um



pouco de ludicidade e bem estar, pois é necessário atribuir importância a essa fase do desenvolvimento da criança, promovendo o fortalecimento dos vínculos familiares.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2001.

CAMARGO, Patrícia. **100 brincadeiras que ajudam a estimular o desenvolvimento das crianças**, 2015.

Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2015/12/06/100-brincadeiras-que-ajudam-a-estimular-o-desenvolvimento-das-criancas/>>. Acesso em: 09 de setembro de 2020.

GONÇALVES, Jennifer Xavier dos Passos; RABASSA, Elisabete Teixeira; NOGUEIRA, Tanise Soares; AZEVEDO, Heloisa Helena Duval. Vamos brincar mais uma vez. Apresentado na VI SIEPE/VI CEC em 21 de outubro de 2019. **Anais do VI congresso de extensão e cultura da UFPel**. Pelotas, 2019. p. 525-528. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/congressoextensao/anais-2019/>> Acesso em: 13 de setembro de 2020.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança**. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, Rio de Janeiro, jun 2018. Disponível em: <<https://atividart.files.wordpress.com/2016/05/a-brincadeira-e-seu-papel-no-desenvolvimento-psiquico-da-crianc3a7a.pdf>> Acesso em: 13 de setembro de 2020.