

## A PRATICABILIDADE DO APRENDER LÚDICO EM TEMPOS PANDÊMICOS

JENNIFER XAVIER DOS PASSOS GONÇALVES<sup>1</sup>; ANA HELLEN QUINTEIROS<sup>2</sup>;  
BRUNA MOURA DA SILVA<sup>3</sup>; HELOISA HELENA DUVAL DE AZEVEDO<sup>4</sup>

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

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

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

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pelotas – [profa.heloisa.duval@gmail.com](mailto:profa.heloisa.duval@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Devido às questões oriundas de um ano atípico, no qual estamos vivendo desde que se instalou no mundo a pandemia Coronavírus, SARS COVID-19, tivemos de nos adaptar e nos reinventar em relação aos projetos do grupo. De acordo com o cenário, nós do PET GAPE - Programa de Educação Tutorial Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular, grupo de Conexão de Saberes com caráter multidisciplinar, composto por 12 bolsistas de diferentes cursos, entre eles estão: Cinema e Animação, Cinema e Audiovisual, Design Gráfico, Jornalismo, Nutrição, Geografia, Pedagogia e Psicologia. Reformulamos a proposta de várias ações em nosso planejamento anual, com o objetivo de continuar promovendo o desenvolvimento de uma formação cidadã em um espaço de troca e construção de conhecimento. As ações auxiliam no dia a dia com informações pertinentes e aprendizagens independente da faixa etária e classe social. Corroboramos com o pensamento do autor:

Aprender é uma aventura criadora, algo, por isso mesmo, muito mais rico do que meramente repetir a lição dada. Aprender para nós é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito. (FREIRE, 1987, p. 77).

De acordo com o proposto acima, surgiu o projeto Brincar, bem!, promovido pelas alunas do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pelotas. Foi feito um resgate de um projeto já existente no PET GAPE que era desenvolvido presencialmente nas escolas da rede, intitulado BRINCADEIRAS: O BRINCAR E A INFÂNCIA. O Brincar, bem!, foi adaptado com o objetivo de continuar promovendo brincadeiras para as crianças, BROUGÈRE um dos autores que inspiram o projeto diz: “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” (2001, p. 105) e VYGOTSKY, que considera a brincadeira a principal linha de desenvolvimento da criança (2008 p. 25). Com a continuidade da pandemia ele foi reformulado visando as necessidades e dificuldades que as crianças e os seus pais estão passando.

Tratando-se do desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças em casa, em que as atividades escolares estão sendo realizadas até o momento, grande parte em formato remoto, o projeto ganhou uma nova perspectiva, elencada na promoção de atividades específicas contemplando a educação infantil, o processo de alfabetização realizado nos três primeiros anos do ensino fundamental e a educação de crianças com deficiência, tornando-se mais inclusivo com jogos, atividades e brincadeiras confeccionados com materiais recicláveis e de fácil acesso.

## **2. METODOLOGIA**

Valendo-nos da metodologia de pesquisa bibliográfica, baseamo-nos em ALMEIDA (2017) para construção dos objetivos propostos referente aos jogos, brincadeiras e atividades do processo de alfabetização bem como em Soares (2020) e MORAIS (2012) para construção dos jogos e compreensão dos níveis de consciência fonológica. Em FERREIRO E TEBEROSKY (1999) encontramos conceitos fundamentais para o trabalho sobre a língua escrita.

A promoção de atividades voltadas para o desenvolvimento alfabético das crianças parte do entendimento que a compreensão das palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente. Palavras diferentes possuem partes sonoras iguais, identificando a sílaba como unidade fonológica e assim dominando as correspondências entre letras ou grupos de letras, de modo a formar palavras (ALMEIDA; et al, 2017, p. 34). Além disso, contamos com os objetivos propostos no livro Sistema de Escrita Alfabética (MORAIS, 2012, p. 100) que visa a identificação das sílabas iniciais das palavras como facilitadoras à aprendizagem de escrita e leitura no contexto de alfabetização. Bem como, o desenvolvimento da consciência lexical que para além de proporcionar a consciência sobre as rimas de palavras, auxilia rumo à consciência fonológica, trabalho pedagógico essencial para construção de conhecimentos sobre aprendizagem de escrita e leitura, conforme livro Alfalettar (SOARES, 2020, p.82).

Já os jogos, atividades e brincadeiras destinadas à aprendizagem de crianças com deficiência baseiam-se nos autores MONTESSORI (2012), pois sua proposta pedagógica respeita a individualidade e promove o desenvolvimento da autonomia, oferecendo grande diversidade de experiências e estímulos para promover o desenvolvimento do indivíduo em todos os sentidos, e KISHIMOTO (2002), para a compreensão de suas experiências a partir da representação simbólica dos objetos, podendo expressar e elaborar seus desejos, conflitos e frustrações.

Com viés na educação infantil, temos atividades e brincadeiras baseadas nas teorias de Jean Piaget e Vygotsky voltadas para o desenvolvimento e aprendizagem integral da criança referente ao estágio que ela se encontra. Em nossas atividades, jogos e brincadeiras trazemos a prestabilidade favorável da tecnologia, "... percebemos com os passar dos anos, que as crianças mudaram o jeito de brincar e muitas vezes usam a imaginação junto à tecnologia. A diferença entre brincar sem tecnologia virtual e com os recursos e jogos proporcionados pela tecnologia" (GONÇALVES et al, 2019, p. 527), sendo usada adequadamente, podem sim contribuir para o aprendizado das crianças.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Desde que o projeto Brincar, bem! foi criado, foram realizadas vinte e cinco atividades e conseguimos alcançar cerca de cem pessoas por publicação nas redes sociais do PET GAPE. Devido a este grande número de pessoas, temos o incentivo do grupo para darmos continuidade deste projeto nas escolas, fica evidente o quanto é necessário a promoção da diversidade e a realização de ações que promovam a educação popular, em prol da aprendizagem das crianças

de forma lúdica contando com um material de ótima qualidade e fácil acesso. Nós como futuras pedagogas temos como propósito de seguir tendências pedagógicas libertadoras e libertárias que promovem a crítica social através de temas geradores no qual fica claro nossa intencionalidade que:

[...] nós, enquanto educadores-educandos do Povo, devemos estar cada vez mais claros com relação à nossa opção política e vigilantes quanto à coerência entre a opção que proclamamos e a prática que realizamos. Claros no que diz respeito ao em favor de que e de quem trabalhamos em educação. [...] É a militância correta a que nos vai ensinando também que só na unidade, na disciplina e no trabalho com o Povo nos tornamos educadores coerentes com a opção revolucionária que proclamamos. (BEZERRA. *et al*, 1980b, p. 138).

Portanto o nosso ponto de vista segue estas linhas e está de acordo com a proposta do PET GAPE, que como propriamente é indicado em seu nome, é um grupo voltado ao ensino, pesquisa e extensão de ações direcionadas à educação popular.

Segundo VILLELA, “O grande problema da humanidade é ter saído da natureza. Mesmo quem está na zona rural já possui televisão; as crianças ficam plantadas em frente à tela; e os pais arranjam qualquer dinheiro para comprar bobagens eletrônicas para os filhos”. O problema é que “a falta de tempo dos adultos tem contribuído fortemente para as crianças ficarem no videogame” (VILLELA, 2010, p.26), e devemos entender que isso não é uma responsabilidade exclusiva dos pais, mas do resultado do mundo competitivo em que estamos vivendo (VILLELA, 2010, p.16).

Essa competição globalizada também interfere nos espaços e tempos do brincar, e apesar das discussões sobre a necessidade do brincar para as crianças ter crescido (VILLELA, 2010, p. 59), ainda “é muito fácil o professor se esquecer disso”, visto que “ele fica tão preocupado com tudo o que precisa cumprir durante o ano letivo, que é fácil esquecer o brincar” (VILLELA, 2010, p.16).

Diante do que foi realizado até o momento, esperamos ter ajudado a fortalecer o vínculo das crianças com seus familiares, reafirmando a interação e comunicação entre todos, potencializando a exploração e descobertas da criança no espaço em que vivem, estimular a criatividade, imaginação e conhecimento como um todo, assim como a inclusão de todas as crianças com as atividades de acessibilidade, afirmando a importância do brincar para o desenvolvimento integral, conectando as aprendizagens do grupo PET GAPE e o curso de Pedagogia.

### 3. CONCLUSÕES

Apresentamos neste trabalho a tarefa de pensarmos em como continuar trabalhando a ludicidade das crianças para desenvolvê-las plenamente durante o momento histórico que estamos vivendo, trazendo reflexões sobre a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, pensando também em uma metodologia que pudesse promover a inclusão, utilizando materiais recicláveis e objetos de fácil acesso para a confecção de jogos e brincadeiras, que contribuem com a educação infantil e com o processo de alfabetização, assim como

oportunizar a interação e união da criança com seus familiares. A brincadeira, para as crianças, é algo de fundamental importância para a construção de uma vida social, cultural e psicológica.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, L. B. PICCOLI, L. CORSO, L. V. ANDRADE, S. S. (Orgs.). **Recursos didáticos no Ciclo de Alfabetização** - PNAIC UFRGS. São Leopoldo: Oikos, 2017. Acessado em 10 jul. 2021. Online. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/186129/001064270.pdf?sequence=1&isAllowed%20=y>.

BEZERRA, A. BRANDÃO, C. R. (Org.). **Quatro cartas aos animadores de Círculos de Cultura de São Tomé e Príncipe. A questão política da educação popular**. São Paulo: Brasiliense, 1980b.

FERREIRO, E. TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 61. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 1992.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 18. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GONÇALVES, J. X. P. RABASSA, E. T. NOGUEIRA, T. S. AZEVEDO, H. H. D. Vamos brincar mais uma vez. In: VI CONGRESSO DE EXTENSÃO E CULTURA DA UFPEL, 2019, Pelotas. **Anais eletrônicos** [...]. Pelotas: UFPel, 2019. p. 525 - 528. Acessado em 26 de jul. de 2021. Online. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/congressoextensao/files/2019/11/Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Contexto: 2012.

SILVESTRIN, P. **Método Montessori e inclusão escolar: articulações possíveis**. 2012. Monografia (Pós-graduação em Educação Especial) – Faculdade de educação, UFRGS.

SOARES, M. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

VILLELA, A. L. HORTÉLIO, L. DIAS, A. M. F. LINN, S. FRIEDMANN, A. TATIT, P. **Crianças e consumo: entrevistas - a importância do brincar**. São Paulo: 2PRÓ, 2010.