

## A LUDICIDADE EM TEMPOS DE PANDEMIA

Daniele Raimundo dos Anjos Gonçalves  
Maria de Fatima Gomes Passos  
Leandra de Souza Alves  
Denise Raimundo dos Anjos Gonçalves  
Wilma Raimundo dos Anjos Gonçalves  
Prof. Dr. Diógenes José Gusmão Coutinho

**RESUMO:** o presente trabalho trata de uma revisão sobre a ludicidade em tempos de pandemia, promovendo um debate a luz de da literatura atual. Foram feitas buscas de artigos científicos trazendo as contribuições deles de forma lúdica e científica.

**Palavras-chave:** ludicidade. Pandemia. brincadeira.

**ABSTRACT:** this work is a review of playfulness in times of pandemic, promoting a debate in the light of current literature. Searches were made for scientific articles bringing their contributions in a playful and scientific way.

**Keywords:** Playfulness. Pandemic. play.

### INTRODUÇÃO

Os humanos são conhecidos como abelhas devido à semelhança da complexa e da sociabilidade das duas espécies, que surgiu como uma resposta evolutiva de sobrevivência (CARVALHO; FOCHI, 2016). A socialidade exemplifica os benefícios de vivermos juntos em grupos, proporcionando um ambiente seguro no qual ajudamos uns aos outros a prosperar e crescer. Do estilo de vida nômade primitivo dos primeiros humanos às comunidades complexas e entrelaçadas que caracterizam a vida hoje, os humanos requerem um alto nível de interação (COUTINHO, 2016)

Um componente central da sociabilidade humana é nossa habilidade inata de brincar e ser brincalhão; como crianças e adultos, como indivíduos, famílias e

comunidades (COUTO; COUTO; CRUZ, 2020). Dussel (2020) afirma que 'muito do que chamamos de diversão, felicidade, alegria vem para nós quando nos permitimos nos conectar a algo maior: família, comunidade, planeta e estamos juntos em harmonia'. Neste contexto, as abordagens da comunidade para a saúde e o bem-estar identificam explicitamente o papel 'ativo da comunidade', como amizades, vizinhos, grupos locais e associações comunitárias, facilitados pelos setores público, privado e voluntário (FERNANDES; TREVISAN, 2018). Os benefícios da vida em comunidade e das conexões sociais são essenciais para a saúde e o bem-estar e são conhecidos como importantes facilitadores da aprendizagem e da saúde pública (FERNANDES; MARCHI, 2020). A falta de conexão social é ruim para a saúde física, aprendizagem e mental e 'a solidão aumenta a probabilidade de mortalidade prematura em 26%' (FERNANDES; SOUZA, 2020).

O advento de novas mutações de COVID-19 com maior transmissibilidade forçou o Brasil a um bloqueio ainda mais estendido (GUIZZO; MARCELLO; MÜLLER, 2020), aumentando a preocupação em torno do impacto prejudicial na saúde mental e aprendizagem. Para muitas pessoas, uma das características mais angustiantes da resposta ao coronavírus continua sendo a necessidade de um distanciamento social estrito (MARCHI; SARMENTO, 2020), que contradiz tudo o que nos move como espécie social.

À medida que os humanos evoluíram, também evoluiu nossa capacidade de gerenciar as interações sociais e, em um momento em que queremos estar juntos, somos obrigados a permanecer separados. O Serviço Nacional de Saúde está promovendo uma mensagem simples que desafia nossos instintos primordiais - *Fique em casa, proteja, salve vidas*. Este se tornou o mantra que todos devemos seguir e, vinculado ao sentimento *Estamos todos juntos*, o distanciamento físico significa que todos podem contribuir para a situação atual de uma forma ou de outra (MELLO; SUDBRACK, 2018).

Este artigo vem tratar da importância da ludicidade e do brincar em tempos de pandemia.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Os benefícios adaptativos de brincadeira e ludicidade

Nogueira (2016) sugere "para os humanos, brincar é um refúgio da vida comum, um santuário da mente, onde alguém está isento dos costumes, métodos e decretos da vida", e o brincar pode salvar o mundo. Ambas as afirmações apoiam uma base de evidências substancial e crescente que demonstra a importância da brincadeira e da ludicidade como contribuintes positivos para a experiência humana, facilitando a saúde psicológica e o bem-estar individual e a aprendizagem (NOGUEIRA; SILVEIRA, 2021). A ludicidade como um 'valor de ser', necessário para refletir sobre a forma como o mundo se apresenta e nos permitir expressar livremente nosso eu autêntico (). Isso reflete uma visão de mundo do jogo 'como um veículo para animar o espírito humano e promover o desenvolvimento ideal' (OLIVEIRA, 2017).

A brincadeira é complexa e difícil de definir devido à gama de atividades e contextos em que ocorre (OLIVEIRA, 2018) e definir a brincadeira 'pode estar na experiência do jogador ou nas características da própria brincadeira' (PALMA, 2017). O valor da brincadeira é cada vez mais reconhecido por adultos e também por crianças, e está associado a características como diversão, desafio, flexibilidade e incerteza (PEREIRA JUNIOR; MACHADO, 2021). Definido como "o que as crianças e os jovens fazem quando seguem suas próprias idéias e interesses, do seu próprio jeito e por suas próprias razões", a brincadeira é geralmente definida como intrinsecamente motivada, busca de prazer e final aberto, sem resultado fixo (SARMENTO; BENTO, 2020). No entanto, a pesquisa demonstra diferenças no jogo entre as culturas, com variações nas expectativas ligadas à atividade, participação e perspectivas socioculturais (SANTOS, 2021).

A construção cultural dominante do brincar, questionando o papel do prazer como motivador; uma visão que corresponde a pesquisas recentes que demonstram experiências afetivas de brincar pode ser agradável e preocupante para crianças e adultos (SANTOS, 2016). Isso foi visto durante a pandemia, que destacou as discrepâncias sociais no acesso a oportunidades de brincar e lúdico, ao mesmo tempo

que gerou novas evidências das maneiras como a criatividade e a cultura podem ser usadas para apoiar os membros mais vulneráveis da sociedade (SILVA, 2021).

O lúdico é um dom que “permite transformar as coisas que você leva a sério em oportunidades de riso compartilhado”. O humor, uma força de caráter que fornece significado e conexão com outras pessoas, oferece um excelente exemplo do potencial transformador do jogo e da ludicidade. O humor tem sido utilizado pela profissão na educação e na saúde médica há séculos como um meio eficaz de comunicação (SOUZA, 2021) e, no atual clima de medo e ansiedade gerado pela pandemia do coronavírus, a ludicidade está sendo usada como uma estratégia de enfrentamento reconhecida para enquadrar e reagir -enquadrar situações em momentos de estresse e angústia emocional (SOUZA, 2021).

Como Watanabe (2021) afirma que o Humor... tem um mérito considerável em fornecer um meio de acesso a um território de outra forma inacessível. Além disso, seu poder de transformar o momento é vital demais para ser ignorado.

Em nível social, abundam os exemplos prolíficos de respostas relacionadas a brincadeiras ao impacto da crise do coronavírus, conforme exemplificado por meio da mídia social, que permite que as pessoas compartilhem suas experiências vividas por meio de plataformas como Twitter, Instagram, Facebook, YouTube e TikTok. Uma revisão informal da literatura pinta um quadro diversificado de criatividade e inovação em todas as idades e grupos culturais, e isso é frequentemente associado à natureza adaptativa e flexível do jogo, em todas as culturas e idades. O restante deste artigo captura apenas alguns exemplos de como a brincadeira e a ludicidade se manifestam na resposta da sociedade à crise do coronavírus no Brasil enquadrada nos termos das *Cinco Maneiras de Bem-Estar*, um conjunto de mensagens de saúde pública baseadas em evidências destinadas a população em geral (WORLD BANK GROUP, 2020).

## 2.2 Fale e ouça, esteja lá, sinta-se conectado

Embora se identifique que a dependência de tecnologia e mídia social não é ideal, a tecnologia online tem estado na vanguarda para facilitar a conexão,

especialmente para aqueles que são vulneráveis e sendo 'protegidos' pelo resto da sociedade para protegê-los do coronavírus (ZAIKIEVICZ, 2017). Em alguns casos, os cuidadores podem usar seus dispositivos móveis para permitir que as famílias se envolvam com seus entes queridos por meio de plataformas como o Facetime, permitindo o contato visual com parentes idosos.

No entanto, não há dúvida de que as desigualdades pré-existentes no acesso aos recursos digitais (para comunicação social e diversão) foram reveladas pela pandemia. A infraestrutura digital no Brasil forneceu uma plataforma para integração e socialização contínuas durante o isolamento, embora nove milhões de pessoas sejam excluídas digitalmente (CARVALHO; FOCHI, 2016), aumentando as consequências potenciais do isolamento social.

### **2.3 Ser ativo: Faz o que podes. Aproveite o que você faz. Mova seu humor**

Ficar ativo é difícil na melhor das hipóteses e no Brasil as pessoas são 20% menos ativas hoje do que na década de 1960 (COUTINHO, 2016). Os conselhos sobre o exercício físico enfatizam o prazer como fundamental para a manutenção da atividade física em longo prazo e, nesse contexto, a brincadeira pode transformar o exercício físico em uma atividade divertida.

A promoção da atividade física desde tenra idade é conhecida por influenciar o quão ativas as crianças serão à medida que crescem na idade adulta, mas muitos pais lutam quando se trata de otimizar as oportunidades de atividade física e auxilia no aprendizado delas (COUTO; COUTO; CRUZ, 2017)

### **2.4 Tomar conhecimento: Lembre-se das coisas simples que lhe dão alegria**

Um dos benefícios não intencionais do distanciamento social tem sido a oportunidade de passar um tempo interagindo com a natureza (DUSSEL, 2020). Os benefícios incluem níveis mais baixos de estresse e aumento da sensação de calma, prestando mais atenção ao mundo ao nosso redor, bem como um estímulo bem-vindo ao funcionamento do sistema imunológico (FERNANDES; TREVISAN, 2018). A

natureza fornece uma rica 'paisagem de jogo natural' e a brincadeira na natureza é percebida como sendo mais interessante, relaxante e divertida, enquanto melhora as relações familiares (FERNANDES; MARCHI, 2020) Jogos simples como a caça ao tesouro podem transformar a 'caminhada diária de exercícios' em uma experiência mais lúdica, especialmente quando a novidade começa a passar. A flexibilidade de jogo em resposta ao ambiente, seja espaço verde ou ruas urbanas, permite que o jogo floresça (FERNANDES; SOUZA, 2020) em um momento em que o esporte organizado e os jogos realizados com outras pessoas não são permitidos fora do ambiente doméstico compartilhado.

Uma forma lúdica de conexão, que também incentiva a atenção, tem sido a colocação de objetos nas janelas, que podem ser observados durante a realização de exercícios diários permitidos.

### **2.5 Continue aprendendo: Abraçe novas experiências. Veja oportunidades. Surpreenda-se.**

Para trabalhadores essenciais, que trabalham por mais tempo, em períodos de atividade mais concentrados, a necessidade de descanso e relaxamento é fundamental para manter os níveis de bem-estar que os sustentam durante esses tempos difíceis. Para outros, os atuais requisitos de distanciamento social negaram a muitas pessoas a oportunidade de trabalhar, ao mesmo tempo que liberaram tempo que normalmente seria gasto em atividades fora de casa. Para alguns, este é o momento perfeito para experimentar novos hobbies ou se envolver com oportunidades inesperadas que surgiram como resultado do bloqueio.

### **2.6 Doar: Seu tempo, suas palavras, sua presença**

Brincadeiras têm estado no centro de nossa resposta coletiva à pandemia global. O coronavírus tem demonstrado o que há de melhor na natureza humana, pois pessoas de todas as classes sociais se reúnem para oferecer apoio, encorajamento e esperança umas às outras em um momento de crise nacional. De pequenos atos

aleatórios de bondade por parte de indivíduos a empreendimentos de caridade organizados, as pessoas se deram livremente.

Todos os exemplos dependem de pessoas dando de si mesmas. De crianças aos adultos.

## CONCLUSÃO

Conclui-se que a ludicidade pode ser a ponte entre a saúde mental e a aprendizagem. Pode conectar pessoas distantes e pode auxiliar no desenvolvimento da sociedade em tempos de pandemia.

## REFERENCIAS

CARVALHO, Rodrigo Saballa de; FOCHI, Paulo Sergio. O muro serve para separar os grandes dos pequenos: narrativas para pensar uma pedagogia do cotidiano na educação infantil. *Textura*, v. 18, n.36, jan./abr.2016.

COUTINHO, Angela Scalabrin. Os novos estudos sociais da infância e a pesquisa com crianças bem pequenas. *Educativa*, Goiânia, v. 19, n. 1, p. 762-773, set./dez. 2016.

COUTO, Edvaldo Souza; COUTO, Edilece Souza; CRUZ, Ingrid de Magalhães Porto. #Fiqueemcasa: educação na pandemia da covid-19. *Interfaces Científicas*, Aracaju v.8, n.3, p. 200 – 217. 2020.

DUSSEL, Inês. La escuela en la pandemia. Reflexiones sobre lo escolar en tiempos deslocados. *Práxis Educativa*, Ponta Grossa, v. 15, 2016482, p. 1-16, 2020.

FERNANDES, Natália; TREVISAN, Gabriela de Pina. Cidadania ativa na infância: roteiros metodológicos. In: Fátima Alberto e Antonia Picornell (org.). *Experiencias mundiales de ciudadanía de la infancia e adolescência* (pp. 212-139). Baía: Editora UFPB. 2018.

FERNANDES, Natália; MARCHI, Rita. A participação das crianças nas pesquisas: nuances a partir da etnografia e na investigação participativa. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25, 2020.

FERNANDES, Natália; SOUZA, Luciana França. Da afonia à voz das crianças nas pesquisas: uma compreensão crítica do conceito de voz. *Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica*, Salvador, v. 05, n. 15, p. 970-986, set./dez. 2020.

GUIZZO, Bianca Salazar; MARCELLO, Fabiana de Amorim; MÜLLER, Fernanda. A reinvenção do cotidiano em tempos de pandemia. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 46, e238077, 2020.

MARCHI, Rita de Cássia; SARMENTO, Manuel Jacinto. Infância, normatividade e direitos das crianças: transições contemporâneas. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 38, n. 141, p.951-964, out./dez., 2017.

MELLO, Ana Paula Barbieri de; SUDBRACK, Edite Maria. Caminhos da Educação Infantil: da Constituição de 1988 até a BNCC. *Rev. Inter. Educ. Sup. Campinas-SP*, v. 5, 1-21. 2018.

NOGUEIRA, Ione da Silva Cunha. O surgimento do sentimento de infância no Brasil e o cuidado com as crianças. *Revista Contrapontos - Eletrônica*, v. 16, n. 3, Itajaí, set./dez. 2016.

NOGUEIRA, Francisca Benedita de Paula.; SILVEIRA, Éderson Luís. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. *Revista Faculdade FAMEN - REFFEN*, v. 2, n. 1, 68-85. 2021. DOI: <https://doi.org/10.36470/famen.2021.r2a09>

OLIVEIRA, Inês Barbosa de. Aprendendo nos/dos/com os cotidianos a ver/ler/ouvir/sentir o mundo. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 28, n. 98, p. 47-72, jan./abr. 2017.

OLIVEIRA, Fabiana Luci de. Sociologia da Infância no Brasil: quais crianças e infâncias têm sido retratadas?. *Contemporânea*. v. 8, n. 2, p. 441-468, jul./dez. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4322/2316-1329.067>. Acesso em: 4 de setembro de 2021.

PALMA, Míriam Stock. Representações das crianças sobre o brincar na escola. *Revista Portuguesa de Educação*, v. 30, n.2, p. 203-221. 2017.

PEREIRA JUNIOR, Lucimar da Silva; MACHADO, Joana Bartolomeu. Educação Infantil em tempos de pandemia: desafios no ensino remoto emergencial ao trabalhar com jogos e brincadeiras. *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 6, 23 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/6/educacao-infantil-em-tempos-de-pandemia-desafios-no-ensino-remoto-emergencial-ao-trabalhar-com-jogos-e-brincadeiras>

SARMENTO, Manuel; BENTO, Gabriela; et al. Redescobrir a qualidade em educação de infância em tempos de mudança. *ProChild: Laboratório Criativo*. 2020

Santos Oliveira Hanauer, E. . (2020). LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE PANDEMIA: [doi.org/10.29327/4426441](https://doi.org/10.29327/4426441). *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 6(11), 07. Recuperado de <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/245>

SANTOS, Elaine Suane Florêncio dos. O brincar nos espaços-tempos das crianças na Educação Infantil no/do Campo: um encontro com as culturas infantis no território



campesino. Universidade Federal Rural de Pernambuco/Fundação Joaquim Nabuco. Departamento de Educação da UFRPE, Recife, 2016.

SILVA, José Rogério da. **Ludicidade, a importância do tema para educação infantil a partir do discurso dos docentes de Piancó – Paraíba.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 01, Vol. 03, pp. 52-69. Janeiro de 2019. ISSN:2448-0959

SOUZA, L. M. de. LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA: USO DE JOGO EM UMA TURMA DO ENSINO FUNDAMENTAL. **Revista Nova Paideia - Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 81 -92, 2021. DOI: 10.36732/riep.v3i1.69. Disponível em: <https://ojs.novapaideia.org/index.php/RIEP/article/view/69>. Acesso em: 4 sep. 2021.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

WATANABE, Denise. A interactividade como fomentadora da ludicidade: tudo fica “típico” quando as crianças brincam na educação infantil. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Ciências e Tecnologia UNESP – campus de Presidente Prudente. Presidente Prudente, 2017.

WORLD BANK GROUP. Políticas Educacionais na Pandemia da COVID-19: o que o Brasil pode aprender com o resto do mundo? 2020. Disponível em: <https://www.worldbank.org/pt/country/brazil/publication/brazil-education-policy-covid-19-coronavirus-pandemic>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

ZAIKIEVICZ, Ana Paula. A educação infantil e seu cotidiano: ouvindo o que dizem as crianças da pré-escola sobre a instituição educativa. Dissertação (mestrado em educação) – Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2017.