



DISCURSO SOBRE O BRINCAR EM CONTEXTO DE PANDEMIA E AS CONSEQUÊNCIAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Ana Caroline Del Bem Caldas¹
Soraya Maria Romano Pacífico²

INTRODUÇÃO

Contextualiza-se neste ensaio discursos e sentidos que circulam sobre a infância e o brincar, para entendermos como esses discursos constituem a memória discursiva sobre a temática, de acordo com a Análise do Discurso (AD) de Michel Pêcheux. Para a AD os sentidos são construídos sócio-histórico-ideologicamente e constituem as formações discursivas que circulam na contemporaneidade e vão determinar o que pode e deve ser dito sobre infância e brincar, principalmente, nos documentos oficiais. Todo o percurso teórico sobre os discursos do brincar desenvolve-se em uma pesquisa de mestrado que está em fase final³. Ressaltamos que é muito importante a valorização da memória discursiva para entender os discursos que circulam na sociedade, por meio dos sentidos que podem ser interpretados.

Sendo assim, em contexto de pandemia nos deparamos com a (im)possibilidade de interação e analisaremos aqui como esta impossibilidade atrapalha o desenvolvimento da imaginação, criatividade e o trabalho com a polissemia, principalmente na infância. Por este motivo, nosso objetivo será discutir sobre a importância do brincar na infância e como o distanciamento social impossibilita a interação no desenvolvimento infantil.

¹Mestranda em Educação, FFCLRP - USP (Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo), Ribeirão Preto, SP. E-mail: anacarolinedbc@gmail.com.

²Livre-docente em Linguística, FFCLRP - USP (Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo), Ribeirão Preto, SP. E-mail: smrpacifico@ffclrp.usp.br.

³Título da pesquisa: Discurso e sujeito em movimento argumentativo: brincadeiras e arte em Portinari.



RESULTADOS E/OU DISCUSSÕES

Importantes autores teorizaram sobre a infância e o brincar no desenvolvimento infantil ao longo do tempo, e podemos interpretar como essas teorias produzem significado hoje, ressaltando que essa não é uma escrita inaugural sobre o tema, mas uma escrita que pretende discursivizar a infância, o brincar e como isso constitui o sujeito historicamente. Neste artigo recorreremos às contribuições de Vigotski (2004) e Charlot (1979) que, assim como, Pêcheux (2014) enfatiza o sujeito como sócio-histórico-ideológico. Deste modo, a concepção de infância é construída historicamente e depende do tempo histórico, além da forma como a sociedade está organizada (CHARLOT, 1979).

Consideramos que a criança é um ser em desenvolvimento, característica esta que se encontra em todas as classes sociais, mesmo que com relações sociais diversas. Porém a criança não é um ser abstrato e homogêneo, além disso não há uma concepção universal de infância em um mundo em que existem desigualdades sociais, luta de classes, racismo, pobreza, tráfico de drogas, falta de saneamento, doenças crônicas, falta de alimentação básica, problemas familiares, diferentes valores em cada família, pandemia e conseqüentemente diferentes infâncias.

No discurso da Psicologia Histórico-Cultural, Vigotski (2004) estudou sobre o desenvolvimento humano inserido em um meio social e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Com base nos conceitos de Vigotski (2009), compreende-se que por meio da interação entre os sujeitos é possível a mobilização de novas aprendizagens, ou seja, o brincar por possibilitar a interação e o contato com a imaginação e criatividade é uma atividade que possibilita o desenvolvimento das funções psicológicas superiores e, conseqüentemente, a aprendizagem. Na brincadeira e frente uma situação que promove a imaginação, a criança se encontra em uma zona de desenvolvimento proximal. Por meio das ações, durante a atividade, a criança pode chegar à zona de desenvolvimento real quando ela conquista



saberes sobre a ação realizada. Segundo Vigotski(2009), por meio das experiências das memórias é que acontece o processo de criação e imaginação na infância, entendida por ele como atividade historicamente constitutiva do homem que se desenvolve no social. Em “A formação social da mente”, (2004) o estudioso analisa que a brincadeira é uma forma de expressar a imaginação e a criação, é quando a criança incorpora as práticas e os papéis dos adultos em suas posições sociais (brincadeira de faz-de-conta). Assim, valoriza o caráter criativo da brincadeira no desenvolvimento infantil, por isso o seu papel fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Visto o que foi exposto e como essa grande teoria contribuiu para a construção dos discursos sobre o desenvolvimento infantil e a importância do brincar nessa fase da vida, entendemos que é inquestionável o direito de brincar no desenvolvimento da criança, inclusive na escola, pois muitas crianças não possuem essas vivências no ambiente social, principalmente por ser esta a principal atividade em seu desenvolvimento, razão pela qual todo o processo educativo a exige; todavia, esse direito ainda não é considerado como atividade pedagógica fundamental, sendo valorizadas apenas atividades tradicionais com foco na alfabetização, ou seja, atividades escolares não lúdicas que historicamente constituídas não refletem o avanço teórico sobre o desenvolvimento humano, conforme observamos em nossas experiências no contexto escolar.

O brincar é um direito garantido por lei; porém, não vemos esta atividade com tanta frequência nas rotinas escolares da Educação Básica, assim como está nos documentos oficiais (LDB 9394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, ECA8069/90 - Estatuto da Criança e do Adolescente e BNCC – Base Nacional Comum Curricular). Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, toda a trajetória escolar é marcada por cumprimento de conteúdos e provas, ficando a aula de educação física, uma vez por semana, o mais próximo do que estamos entendendo por brincar e que está na estrutura curricular para essa etapa. Os conteúdos das áreas do conhecimento ocupam o



lugar principal na escola e o brincar sempre é ignorado ou tratado como não importante. Dessa forma, no contexto escolar normal na sociedade capitalista que vivemos, a criança vive a infância privada de ter seu desenvolvimento por meio de brincadeiras e experiências que lhe possibilitem a aprendizagem e o amadurecimento do comportamento.

O brincar possibilita, além do desenvolvimento, o contato com a imaginação e criatividade, fundamentais para o sujeito trabalhar com a polissemia e os múltiplos sentidos, conceitos estimados para a AD que valoriza a interpretação e as significações em constante movimento. Porém, se em condições normais de ensino o brincar é subestimado, em contexto de pandemia não temos garantido nem o direito à educação e nem ao brincar. Afirmamos então, que criança que possui a oportunidade de brincar tem condições de se colocar, mesmo que imaginariamente, em situações que fogem do cotidiano ou da normalidade, movimentando a imaginação e a criatividade, conseqüentemente os múltiplos sentidos da linguagem. Considerando que há situações nas quais sujeitos-crianças a depender de sua posição, classe social e contexto sócio-histórico são impossibilitadas de vivenciar o brincar.

Analisamos que em um universo em que a educação é vista como um meio para formar sujeitos produtivos para o mercado de trabalho e que a qualidade da educação não é prioridade, esse modelo capitalista que influencia os sistemas escolares não valoriza atividades de qualidade que podem promover o desenvolvimento. Por este motivo a necessidade de desnaturalizar o discurso dominante na sociedade apoiado no ensino tradicional que se baseia no controle dos movimentos das crianças na escola e na transmissão de conteúdos prontos, que não valoriza o letramento, o pensamento reflexivo e o brincar.

Sabemos que uma educação de qualidade deve considerar as diversidades presentes em sala de aula e atender aos princípios de uma aprendizagem significativa, para proporcionar o desenvolvimento infantil. Porém, com a pandemia causada pelo Coronavírus (COVID-19) no Brasil



(2020 e 2021), a desigualdade entre os sujeitos aumenta e o funcionamento da escola é modificado, em consequência disso, muitas crianças são excluídas das atividades escolares, por não terem condições de acompanhar o ensino remoto, que exige equipamentos eletrônicos e *internet*; e/ou a exclusão de atividades que envolvam brincadeiras, com o aumento de atividades que envolvam conteúdos, pois aos seis anos a criança estaria no primeiro ano, que tem como foco a alfabetização, precisaria adaptar-se ao ensino remoto (*online*), sem interação presencial com crianças da mesma idade e sem atividades que promovem o letramento, o brincar, a interação e o desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES

Desta forma, se em condições normais de aulas presenciais na escola o brincar não é valorizado, então em situação de ensino remoto esse direito é totalmente silenciado, pois nem todos os sujeitos-alunos possuem condições de acompanhar o ensino remoto, e quando possuem oportunidade e condições de participar da aula *online*, nem sempre podem ativar o microfone para dizer ou solicitar algo, estes são silenciados e não podem nem expressar suas opiniões e nem interagir com os seus pares. Ficam então, impossibilitados de brincar e entrar em contato com seus pares, brincar este, que para a AD significa o jogo de faz-de-conta com os sentidos e significados, com os objetos, as palavras, a criatividade, a imaginação e a polissemia (vários sentidos).

REFERÊNCIAS

CHARLOT, B. **A mistificação pedagógica:** realidades sociais e processos ideológicos na Teoria da Educação. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

PÊCHEUX, M. **Semântica e discurso:** uma crítica à afirmação do óbvio./ Michel Pêcheux; tradução: Eni Puccinelli Orlandi et al. 5ª edição, Campinas, SP. Editora da UNICAMP. 2014.



VIGOTSKI, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Cortez Editora, 2004.

_____. **Imaginação e criação na infância:** ensaio psicológico – livro para professores / Lev Semionovich Vigotski; apresentação e comentários Ana Luiza Smolka; tradução Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.