

O BRINCAR COMO FERRAMENTA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM
PLAY AS A FACILITATING TOOL FOR LEARNING

ISSN: 2674-662X. DOI: 10.29327/2334916.18.1-21

Sandreane Wélia Silva Paulino ¹**RESUMO**

Este estudo foca na relevância do brincar nas séries iniciais, destacando que sua aplicação pedagógica vai além, abrangendo todos os níveis de ensino. Analisa historicamente o surgimento do brincar, resgatando o sentido genuíno da infância. Embasado nas teorias de renomados estudiosos como Piaget e Vygotsky, explora suas visões sobre o brincar. Descreve a função crucial da brincadeira no desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor das crianças, facilitando a aprendizagem ao estimular a curiosidade e habilidades. As brincadeiras e jogos são explorados como meios de desenvolvimento, permitindo que as crianças inventem, descubram e confirmem suas habilidades, além de possibilitar a expressão de desejos e medos através do faz-de-conta. O papel da escola é examinado como um espaço para um trabalho lúdico efetivo na construção da aprendizagem, tornando o processo mais divertido e prazeroso. Destaca-se a relação professor-aluno-conhecimento, onde a afetividade prevalece. Convidam-se os professores à reflexão, o estudo enfoca a singularidade das crianças em suas formas de ser e se relacionar com o mundo, a função humanizadora do brincar, o papel do diálogo entre adultos e crianças, e a compreensão de que a escola é composta não apenas por alunos e professores, mas por sujeitos plenos, crianças e adultos, autores de seus processos de conhecimento, culturas e subjetividades. Espera-se que essas análises estimulem os envolvidos na educação a enxergar o brincar como uma forma de educar para a cidadania.

PALAVRAS-CHAVE: Desenvolvimento infantil; Brincar; jogos; Aprendizagem e conhecimento.**ABSTRACT**

This study focuses on the importance of play in the early grades, emphasizing that its pedagogical application goes beyond, encompassing all levels of education. It examines the historical emergence of play, reclaiming the genuine sense of childhood. Grounded in the theories of renowned scholars such as Piaget and Vygotsky, it explores their perspectives on play. It describes the crucial role of play in the affective, cognitive, and motor development of children, facilitating learning by stimulating curiosity and skills. Play and games are explored as means of development, allowing children to invent, discover, and confirm their abilities, as well as express desires and fears through make-believe. The role of the school is examined as a space for effective playful work in the construction of learning, making the process more enjoyable and pleasurable. The teacher-student-knowledge relationship is highlighted, where affection prevails. Teachers are invited to reflect on the study, which focuses on the uniqueness of children in their ways of being and relating to the world, the humanizing function of play, the role of dialogue between adult and child, and the understanding that the school is composed not only of students and teachers but also of complete individuals, children, and adults, authors of their processes of knowledge, cultures, and subjectivities. It is hoped that these analyses will encourage those involved in education to see play as a way of educating for citizenship.

KEYWORDS: Infantile development; To play; Games; Learning and knowledge.

Mestranda em Ciências da Educação pela ACU – Absolute Christian University. Especialista em Psicopedagogia pelo IBESA - Instituto Batista de Ensino Superior de Alagoas. Graduada em Letras pela UNOPAR -Universidade Norte do Pará.
E-MAIL: sandreanewelia81@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/9722945257430140

INTRODUÇÃO

Por um longo período, o aluno permaneceu como um agente passivo, enquanto o professor atuava meramente como um transmissor de conteúdo. Os recursos limitados, como o quadro, giz, cartilhas e a tradicional abordagem do "bla-bla-bla" do professor, eram os únicos meios empregados para promover o conhecimento cognitivo. Diante do elevado índice de evasão e fracasso escolar, tornou-se imperativo reavaliar essa abordagem, reconhecendo a necessidade de inverter esse cenário.

A estratégia adotada pela instituição Escola, para aproximar e manter os alunos motivados, envolveu a diversificação da prática pedagógica. Buscou-se transformar o ambiente da sala de aula em um espaço acolhedor, divertido e descontraído, promovendo uma visão lúdica do aprendizado e estabelecendo uma conexão próxima entre professor e aluno. Nesse contexto, a brincadeira deixou de ser vista apenas como um ato lúdico para ser valorizada no contexto educacional.

Segundo Gioca (2001, p.14), pesquisadores e educadores modernos adotam uma nova perspectiva em relação aos jogos infantis, incentivando sua prática como meio de aprimorar o desenvolvimento infantil. Os jogos estão gradualmente ganhando um novo enfoque, sendo integrados aos currículos escolares.

Considerando que a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento infantil, proporcionando atividades essenciais e contribuindo para o conhecimento cognitivo, torna-se claro que as escolas, especialmente nas séries iniciais, devem adotar o projeto de aprendizagem por meio do brincar.

O tema "aprender brincando" tornou-se comum em diversas instituições de ensino, públicas e privadas, refletindo a preocupação de profissionais da área em abordar problemas relacionados à aprendizagem cognitiva de crianças.

No âmbito político, observa-se um foco na aprovação e implementação de mecanismos de apoio ao

trabalho lúdico dos professores. Um exemplo desse esforço em nível estadual é a criação dos laboratórios pedagógicos e de aprendizagem em 2005. Esses laboratórios oferecem oficinas para professores, visando aprimorar as metodologias em sala de aula, além de proporcionar espaços para o desenvolvimento de habilidades fundamentais para o desempenho acadêmico dos alunos.

Conscientizando-se da importância de disseminar diversas estratégias de utilização do brincar, especialmente para profissionais sem embasamento teórico-metodológico, este trabalho assume um papel significativo ao viabilizar uma análise sistemática sobre o assunto.

É perceptível que um estudo sobre o brincar como instrumento para a aprendizagem é altamente relevante, proporcionando uma reflexão sobre estratégias diversificadas de utilização de brincadeiras e jogos no processo de aprendizagem. Além disso, investiga a aplicabilidade desses instrumentos em instituições públicas de ensino do interior.

Em resumo, o trabalho visa investigar as estratégias e a aplicabilidade do brincar, especialmente por professores das séries iniciais, enquanto prioriza o estudo de teorias existentes que defendem o brincar como parte integrante do processo de aprendizagem, evidenciando suas vantagens. O objetivo central deste estudo é analisar a influência dos brinquedos e do ato de brincar no desenvolvimento do aprendizado de crianças no ensino fundamental I.

METODOLOGIA

O modelo de investigação utilizado para o desenvolvimento deste trabalho foi do tipo exploratório explicativo, usando como recurso metodológico a pesquisa de campo viabilizada pelos instrumentos: observação, reuniões, análise de projetos pedagógicos; e pesquisa bibliográfica.

De início, foram observadas algumas práticas pedagógicas em duas escolas públicas, uma com laboratório de aprendizagem (Escola Estadual) e outra em (Escola Municipal). O que se percebeu é que em nenhuma das escolas os professores de séries iniciais, principalmente, utilizavam de recursos lúdicos em suas práticas. Nem mesmo, nas aulas de reforço ministradas em horário contrário, nas quais as crianças se mostram ainda mais desestimuladas a aprenderem. Foi ainda observado a total falta de preparo pedagógico, de muitos professores que atuam nessas escolas.

Após as observações foram feitas reuniões tanto com os professores na tentativa de conhecer melhor a visão destes a cerca do brincar como com a direção escolar onde foram colocadas todas as dificuldades, por quais os professores passam na viabilização do aprender, a falta de cursos de aperfeiçoamento e treinamentos para a efetivação de práticas lúdicas na realidade dessas escolas.

Paralelo a pesquisa de campo, também, foi realizada uma extensa pesquisa bibliográfica, na internet foram encontrados, estudados e fichados artigos e monografias que falavam do tema. Além disso, foram feitos fichamentos de livros de grandes teóricos como: Piaget, Vygotsky e Wallon, que deram subsídio teórico a este trabalho.

COMPREENDENDO OS DADOS

A pesquisa, compreendendo tanto abordagens de campo quanto revisão bibliográfica, destaca a importância integral do trabalho com jogos e brincadeiras no contexto do processo de ensino-aprendizagem, conferindo uma abordagem mais envolvente para as crianças. A observação direta em escolas públicas fortaleceu essa teoria, evidenciando a agitação e desmotivação dos alunos diante da ausência de elementos lúdicos nas aulas.

Destacam-se trabalhos que promovem a abordagem lúdica como mediadora da aprendizagem,

como exemplificado na monografia de Sueli V. Kuratani (2004, p.16-20). Este material incentiva os profissionais da educação a integrar jogos como recursos didáticos, oferecendo sugestões de atividades lúdicas para a prática do professor “aprender jogando” e “ensinar brincando”.

Os jogos e brinquedos atuam como uma ponte simbólica entre o real e o imaginário, permitindo uma maior sincronia entre esses dois mundos quando inseridos na sala de aula. As contribuições de Piaget, especialmente discutidas em seu livro “Formação do simbolismo na criança”, revelam-se valiosas nesse contexto.

A teoria de Vygotsky, centrada na construção do conhecimento e na contribuição dos jogos e brinquedos, destaca-se como um alicerce importante. Além disso, as concepções dialéticas de Henri Wallon, que considera o brincar como uma atividade significativa e repleta de conhecimento, enriquecem a compreensão do desenvolvimento infantil.

A análise sistemática das teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon, abordada no primeiro capítulo, revela-se crucial para qualquer estudo na área da educação. O trabalho de Izabel Galvão sobre Henri Wallon, assim como o livro de Áries “A história da criança e da família”, proporciona insights valiosos sobre a evolução histórica do brinquedo e do papel do brincar na sociedade.

A monografia de Falcão e Ramos (2002) destaca que o brinquedo permite à criança explorar o mundo imaginário e das regras, estabelecendo relações entre o pessoal e o grupal. As brincadeiras de imaginação/fantasia, ao demandarem a compreensão da distinção entre aparência e realidade, proporcionam um espaço controlado para experimentação segura de emoções, essencial para o desenvolvimento infantil.

Em conclusão, as análises realizadas proporcionaram uma nova perspectiva sobre o brinquedo e o ato de brincar para alguns professores das escolas observadas. Agora, esses elementos são percebidos não apenas como atividades extraclasses,

mas como mediadores fundamentais para o desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos capítulos desta pesquisa, torna-se inquestionável a significativa importância das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças, influenciando diretamente na construção de suas personalidades. A análise realizada ao longo deste trabalho revela que o ato de brincar representa um espaço crucial de apropriação e construção de conhecimentos e habilidades, abrangendo aspectos como linguagem, cognição, valores e sociabilidade. Esses conhecimentos são gradualmente tecidos no cotidiano, moldando os sujeitos e fornecendo a base para diversas aprendizagens, demandando a capacidade de distanciamento da realidade cotidiana, reflexão sobre o mundo e interpretação inovadora.

A observação em duas escolas da rede pública evidenciou que muitos educadores se encontram despreparados para implementar abordagens de educação lúdica, limitando-se ao uso tradicional de quadro e giz, sem incorporar atividades lúdicas. No entanto, intervenções, reuniões e cursos de aperfeiçoamento promovidos por estagiárias de graduação em Pedagogia despertaram o interesse de alguns professores, evidenciando a necessidade de investimento em formação continuada.

Nesse contexto, destaca-se a importância de os professores se tornarem educadores conscientes de seu papel, reconhecendo as singularidades de cada criança em suas respectivas faixas etárias. É imperativo que se afirmem como profissionais em constante busca por propostas pedagógicas inovadoras, compreendendo que é no ato de brincar que a criança não apenas aprende, mas também se prepara para a vida adulta, tornando-se um agente ativo nas relações interpessoais.

Em resumo, considerando o brincar como uma atividade intrínseca à condição humana, particularmente

prazerosa para as crianças, e reconhecendo seu papel como catalisador efetivo da aprendizagem, almeja-se que este trabalho se torne um referencial relevante para todos os envolvidos na educação das séries iniciais.

REFERÊNCIAS

ALAGOAS. Caderno de orientações para os laboratórios Pedagógicos e de Aprendizagem. Secretaria Executiva de Educação. Coordenadoria de Educação. Programa de Ensino Fundamental. **Projeto Laboratório Pedagógico e de Recursos**. Maceió, 2005.

ANTUNES, Celso. **Impossível acreditar**. Artigo Educacional. 2003. Acesso: 7/2/2007. Disponível em: http://www.educacional.com.br/articulistas/celso_bd.asp?codtexto=415.

ARIES, Philipp. **A história da criança e da família**. 2ªed. Rio de Janeiro.1981.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília. 1998.

FALCÃO, Ana Patrícia B. e RAMOS, Rafaela de O. **A importância do brinquedo e do ato de brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. Belém-PA, 2002. Acesso: 7 / 2 / 2007. Disponível em:http://www.nead.unama.br/bibliotecavirtual/monografias/IMPORTANCIA_BRINQUEDO_ATO_BRINCAR.pdf

FRANÇA, Gisela W. **O papel da brincadeira na educação infantil**. In. Idéias. São Paulo. FDE, n°07. 1997.

GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. 4ªed. Petrópolis. Vozes, 1998.

GIOCA, Maria Inês. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. Belém-PA. 2001. Acesso: 7 / 2 / 2007. Disponível em: http://www.nead.unama.br/bibliotecavirtual/monografias/O_JOGO_E_A_APRENDIZAGEM.pdf

HALL,C.S. e LINDZEY,G. **Teorias da Personalidade**. São Paulo, EPU, 1973.

KURATANI, Sueli V. **O lúdico, forma prazerosa de aprender**. Cuiabá-MT. 2004. Acesso: 7 / 2 / 2007. Disponível em:http://www.afirmativo.co.br/monografias/o_ludico_forma_prazerosa_de_aprender.pdf

MIZUKAMI, Maria da G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo, EPU, 1986.

PIAGET, J. **A formação do simbolismo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo. Zahar, 1971.

SCOZ, Beatriz Judith Lima et alli (org). **Psicopedagogia: contextualização, formação e atuação profissional.** Porto Alegre. Artes Médicas, 1992.

VISCA, Jorge. **Psicopedagogia: novas contribuições.** Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1991.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. **Desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo. Leone, 1998.