

BRINCAR: O CAMINHO PARA A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

DOI: 10.5281/zenodo.16325473

Anderson Moraes Abreu

*Graduado em Biblioteconomia. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
andersonabreu12783@student.mustedu.com.*

RESUMO: A origem do brincar é multifacetada, enraizada na história humana e no desenvolvimento biológico, psicológico e cultural. Trata-se de uma atividade universal, presente em todas as culturas, idades e até entre espécies animais, sendo especialmente frequente entre mamíferos. No âmbito educacional, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhecem o brincar como elemento central na aprendizagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico em todas as faixas etárias. Além de tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, as brincadeiras e jogos podem potencializar o ensino-aprendizagem. No entanto, a falta de planejamento e técnica na aplicação dessas atividades pode comprometer a obtenção dos objetivos educacionais. Este artigo tem como objetivo geral conceituar o brincar e, de forma específica, investigar como brincadeiras e jogos podem contribuir para a educação. A pesquisa bibliográfica utilizada estrutura-se em duas partes: uma abordagem teórica sobre o conceito de brincar e uma análise de sua relação com o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos na educação . Aprendizagem . Educação . Ludicidade

ABSTRACT: The origin of play is multifaceted, rooted in human history as well as biological, psychological, and cultural development. It is a universal activity, present in all cultures, age groups, and even across animal species, being especially common among mammals. In the educational context, the National Curriculum Guidelines (PCN) and the National Common Curricular Base (BNCC) recognize play as a central element in learning, promoting cognitive, emotional, social, and physical development at all ages. In addition to making lessons more dynamic and engaging, games and playful activities can enhance the teaching and learning process. However, a lack of planning and technique in implementing these activities can compromise the achievement of educational goals. The general aim of this article is to define play and, more specifically, to investigate how games and playful activities can contribute to education. The bibliographic research used is structured in two parts: a theoretical approach to the concept of play and an analysis of its relationship with the learning process..

Keywords: Games in education . Learning . Education . Playfulness .

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

1 Introdução

Qual a origem do brincar? A origem do brincar é multifacetada e está profundamente enraizada na desde a origem humana e sua história e, também, no desenvolvimento biológico, psicológico e cultural. Brincar é uma atividade universal que se manifesta em todas as culturas, faixas etárias e até entre diferentes espécies, sendo particularmente comum entre os mamíferos.

Tanto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) quanto a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar é abordado como parte essencial e central da aprendizagem promovendo o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico em todas as faixas etárias. formas de aprender dos alunos e tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas. Mas a introdução de jogos e brincadeiras sem planejamento e sem a técnica para a utilização para tentar extrair o máximo para auxiliar no ensino-aprendizagem acaba pela não obtenção dos objetivos

Este artigo tem como objetivo geral definir o conceito de brincar e, como objetivo específico, explorar como as brincadeiras e jogos podem contribuir para a educação. A metodologia adotada baseia-se em pesquisa bibliográfica, estruturando o desenvolvimento em duas partes. Na primeira, é feita uma abordagem teórica sobre o conceito de brincar; na segunda, proponho discorrer sobre a interação entre o brincar e o processo de aprendizagem.

2 O Brincar na Aprendizagem

2. 1 Brincar: alguns conceitos

Houaiss (2004) define o brincar como “distrair-se com jogos, brinquedos infantis; entreter-se, divertir-se”. O brincar está relacionado ao conceito de lúdico, jogos e diversão. Possivelmente, devido a essa compreensão, o ato de brincar, em abordagens mais rígidas, foi deixado de fora das práticas pedagógicas de diversos professores. Muitos professores ainda acreditam equivocadamente que brincadeiras e jogos são sinônimos de desordem na sala de aula. Muitos não sabem que a brincadeira e o jogo podem ser aliados dentro do ambiente da sala de aula na aprendizagem, não somente no ensino infantil, mas também em outras faixas etárias.

Para Macedo; Petty & Passos (2005, p. 13), “o brincar é fundamental para o nosso

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

desenvolvimento”. Pois além do brincar no início da vida ser essencial para a criança, o lúdico também nos acompanha durante toda a vida e, ao longo dos séculos, os espaços para as brincadeiras e jogos vêm ganhando importância para o cidadão. Os jogos desempenham um papel importante em diversas fases da vida: desde crianças em escolas de ensino fundamental, até idosos que se reúnem em praças públicas para partidas de tabuleiro, passando por adultos que encontram nos clubes momentos de diversão e interação por meio de RPGs (Role-Playing Games).

Os termos brincar, brincadeira e jogar podem ser considerados atividades lúdicas. O lúdico diz respeito a um aspecto humano que envolve sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações. Sua natureza leve e descontraída está associada a atividades realizadas sem pretensões, livres de intenções externas ou imposições de vontade. Trata-se de algo isento de pressões e julgamentos. Segundo o Dicionário online de português (2024), lúdico é definido como “feito através de jogos, brincadeiras, atividades criativas; que faz referência a jogos ou brinquedos; brincadeiras lúdicas; que tem o divertimento acima de qualquer outro propósito; divertido”. A ludicidade é uma necessidade essencial para o ser humano e, independentemente da idade, não deve ser limitada ao papel de uma simples ferramenta de lazer. Ela contribui significativamente para a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de favorecer a saúde mental. Também promove a socialização, a comunicação, a expressão e a construção do conhecimento de maneira eficaz. Vemos atualmente

Macedo; Petty & Passos (2005) caracteriza que brincar é uma atividade séria, pois exige tanto atenção quanto concentração. A atenção está relacionada aos diversos aspectos interligados envolvidos na prática, enquanto a concentração, ainda que breve, é essencial para manter o foco que impulsiona as brincadeiras. O ato de brincar é, sem dúvida, uma das formas pelas quais seres humanos e animais exploram uma ampla gama de experiências em diferentes contextos e com variados objetivos. A infância é o período em que as brincadeiras ganham maior destaque, sendo a fase em que a dimensão lúdica atinge seu ápice. Antes de se tornarem adultos, as crianças precisam vivenciar todas as etapas do desenvolvimento, que incluem aspectos físicos, cognitivos, sociais e emocionais. Nesse processo, a escola desempenha um papel fundamental no apoio ao crescimento e aprendizado das crianças.

É na escola que o brincar é direcionado com o objetivo de melhorar o processo de aprendizagem do alunado. Para Pereira (2009, p. 19) “não existe brincar sem regras. Em toda brincadeira há um acordo que orienta as ações entre aqueles que brincam”. Brincar permite

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

tanto a aquisição quanto a construção de conhecimento, além de desenvolver habilidades de convivência, valores de cidadania e proporcionar momentos de diversão.

Como contrapartida Brougère (2004), considera que o brinquedo, por outro lado, não parece ter uma função específica definida. É, acima de tudo, um objeto que a criança utiliza de forma livre, sem estar limitada por regras ou princípios de uso estabelecidos. Ou seja, para a criança, por exemplo, o brinquedo é destinado naturalmente para a brincadeira.

Jogar é outro termo que compõe a ludicidade. Para Macedo; Petty & Passos (2005) “jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é um brincar num contexto de regras e com um objetivo definido.” Tanto crianças, adolescentes, adultos ou idosos quando jogam o resultado pode ser a derrota ou a vitória a depender de quais regras são acordadas. Por isso a mediação do professor é importante nessas atividades pois as brincadeiras ou jogos podem sair do controle e dos objetivos propostos no planejamento da escola.

2.2 O brincar na educação

A interação do professor com as crianças desempenha um papel crucial durante o momento da brincadeira. Sua presença, marcada por uma abordagem acolhedora, incentivadora e respeitosa, pode ir além dos objetivos escolares, contribuindo para a mediação de conflitos sociais. Isso inclui desde o apaziguamento de desentendimentos até o incentivo ao reconhecimento das diversas formas de relações sociais que surgem na convivência. Por meio do brincar, as crianças têm a oportunidade de explorar novas possibilidades socioculturais, algo que já ocorre naturalmente nas interações entre elas.

Por meio da brincadeira, é possível aprender e construir conhecimento, desenvolver noções de convivência e cidadania, além de se divertir. Nesse sentido Debortoli (2009, p.67) ressalva que “as brincadeiras acabam retomando velhos jargões há muito estabelecidos – brincadeira pedagógica, brincadeira livre, brincadeira para aprender a ler e a escrever, brincadeira dirigida, etc.”. Por isso importante o professor explorar o espaço lúdico onde as crianças estão imersas, introduzindo elementos que as ajudem a perceber o outro, a si mesmas e a diversidade ao seu redor. Essa abordagem busca promover o conhecimento, estimular a consciência, fazer comparações e, principalmente, levar à reflexão e avaliação de possíveis atitudes de intolerância em relação ao que é novo.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Na educação, o foco principal é a aprendizagem. E para Colinvaux (2014) a aprendizagem apresenta características diferenciadas:

O aprender, na escola, é um processo orientado por um ponto de chegada predeterminado (melhor seria dizer: pontos de chegada, sempre provisórios e de alguma forma escalonados ao longo do tempo escolar): as formas canônicas de compreensão do mundo material e simbólico, indicadas pelos currículos e programas ou, ainda, pela “resposta certa”, mesmo quando esta não é entendida de forma restritiva. O contexto e as condições escolares fazem da aprendizagem uma paisagem com relevos, em que se alternam e conjugam valorizações e silêncios, afirmações, repetições e negações e, também, criações. (Colinvaux, 2014, p 17).

Nesse sentido o ato de brincar também requer um planejamento estruturado pelos professores, uma vez que é uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança. É necessário que atividades lúdicas como brincadeiras e jogos estejam no planejamento anual e no currículo escolar.

Macedo; Petty & Passos (2005, p. 15) observa que existem alguns indicadores que inferem a presença do lúdico das atividades nos processos de aprendizagem:

1. terem prazer funcional;
2. serem desafiadoras;
3. criarem possibilidades ou disporem delas;
4. possuírem dimensão simbólica e;
5. expressarem-se de modo construtivo ou relacional.

O uso de brinquedos e jogos em sala de aula torna o aprendizado mais agradável. Durante as atividades lúdicas, o aluno não apenas assimila o conteúdo, mas também desenvolve habilidades de convivência, aprendendo a respeitar as diferenças. Além disso, essas atividades fortalecem a relação de interação e vínculo entre o educador e o aluno.

3 Considerações Finais

Com a pesquisa bibliográfica apresentada, foi possível contextualizar a importância do lúdico inserido no processo de ensino-aprendizagem. Por meio da brincadeira, é possível aprender e construir conhecimento, desenvolver noções de convivência e cidadania, além de se divertir. E a criatividade do indivíduo é fundamental para o funcionamento eficaz da sociedade, pois é através dela que ocorrem descobertas, invenções e transformações. O professor tem como função, nesse contexto, estimular a participação coletiva e desafiar os alunos a encontrarem soluções. Ele também deve reconhecer que o jogo é uma ferramenta eficaz para despertar no indivíduo valores como companheirismo, cooperação e autonomia. É essencial que o aluno (em qualquer faixa etária do ensino) interaja com os colegas, expressando suas opiniões, discordando e apresentando suas ideias. Além disso, cabe ao professor criar um ambiente acolhedor que favoreça o pensamento crítico e a participação ativa, incentivando as crianças a se envolverem nas decisões do grupo.

Assim, é possível afirmar que a utilização de jogos e brincadeiras na aprendizagem deve ser destacada como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento dos alunos. Essas atividades contribuem para a formação da personalidade, favorecem a convivência em sociedade, aprimoram as capacidades físicas e motoras, promovem a assimilação de regras e valores, e estimulam o desenvolvimento do raciocínio e da inteligência. Além disso, auxiliam na aquisição de habilidades como leitura, escrita e matemática, bem como nas demais disciplinas escolares, sendo fundamentais tanto para o sucesso na trajetória escolar quanto para as escolhas futuras na vida adulta.

4 Referências Bibliográficas

Brougère, G. (2000). Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez.

Debortoli, J. A. (2009). Educação infantil e conhecimento escolar: reflexões sobre a presença do brincar na educação de crianças pequenas. In A. Carvalho; F. Salles; M. Guimarães & J. A. Debortoli (Orgs.). Brincar(es) (pp. 65-80). Belo Horizonte: UFMG.

Dicio, Dicionário Online de Português. (2024). Site Oficial. Disponível em <https://www.dicio.com.br/> Acessado em 2 de dezembro de 2024.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Houaiss, A.; Villar M. de S. & Franco, F. M. de M. (2004). Minidicionário Houaiss da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva.

Macedo, L. de; Petty, A. L. S. & Passos, N. C. (2005). Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed.

Pereira, E. T. (2009). Brincar e criança. In A. Carvalho; F. Salles; M. Guimarães & J. A. Debortoli (Orgs.). Brincar(es) (pp. 17-27). Belo Horizonte: UFMG.