

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

APRENDIZAGEM E SUBJETIVIDADE: UMA CONSTRUÇÃO A PARTIR DO BRINCAR

DOI: 10.5281/ZENODO.16923437

Maria Madalena de Souza Salgado

Graduação. Especialização. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E- mail.
leana08@gmail.com

RESUMO: Este trabalho, analisa o processo de aprendizagem e a formação da subjetividade baseado na epistemologia qualitativa, enfatizando o papel do brincar como fator potencializador da aprendizagem. A pesquisa, baseado em referencial bibliográfico, alicerçada em estudos e pesquisas de renomados autores, sublinha a importância do lúdico na construção do conhecimento, destacando o brincar como uma atividade fundamental nesse processo. A análise explora de que maneira o aprendiz, por meio das brincadeiras, explora o ambiente, expressa emoções e organiza suas vivências, a fim de atribuir sentido à sua identidade e ao mundo que o cerca. A instituição escolar, em sua missão de promover integralmente o educando buscando desenvolver suas diversas habilidades, deve reconhecer e valorizar os benefícios do lúdico, em suas distintas formas e modalidades, considerando as faixas etárias e os níveis de aprendizagem. Desta forma, é imperativo que a escola continue a investir na criação e adaptação de práticas pedagógicas que integrem o brincar como uma ferramenta poderosa para fomentar a aprendizagem, a motivação e o engajamento dos alunos.

Palavras-chave: Educação. Aprendizagem. Brincadeira. Habilidades.

ABSTRACT: This work analyzes the learning process and the formation of subjectivity based on qualitative epistemology, emphasizing the role of play as a factor that enhances learning. The research, based on bibliographic references and studies by renowned authors, emphasizes the importance of play in the construction of knowledge, highlighting play as a fundamental activity in this process. The analysis explores how learners, through play, explore the environment, express emotions, and organize their experiences in order to give meaning to their identity and the world around them. The school, in its mission to comprehensively promote students' development of their diverse skills, must recognize and value the benefits of play in its different forms and modalities, considering age groups and learning levels. Therefore, it is imperative that schools continue to invest in the creation and adaptation of pedagogical practices that integrate play as a powerful tool for fostering student learning, motivation, and engagement.

Keywords: Education. Learning. Play. Skills.

1 Brincar, uma construção da aprendizagem

A aprendizagem transcende a mera assimilação de conteúdos formais, compreendida como uma experiência única e subjetiva, construída por meio das interações sociais e influenciada por aspectos afetivos, culturais e simbólicos. A criança quando chega à escola traz consigo uma sucessão de ideias do conhecimento oriundo da própria atividade lúdica. Nesse contexto, o brincar assume um papel essencial, especialmente nas primeiras fases do desenvolvimento infantil, pois é por meio dessa atividade que a criança explora o mundo ao seu redor, expressa e elabora sentimentos, organiza vivências e constrói significados sobre si mesma e sobre os outros.

Sob a ótica da epistemologia qualitativa, a subjetividade é entendida como um processo

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

dinâmico e relacional, constituído na interação entre o indivíduo e seu contexto, envolvendo dimensões cognitivas, emocionais, sociais e históricas. Assim, a aprendizagem se configura como um fenômeno complexo e singular, marcado pelas experiências do sujeito e atravessado por seus desejos, medos, curiosidades e relações interpessoais, os quais influenciam diretamente sua maneira de aprender. Nesse cenário, o brincar vai além de uma simples atividade lúdica ou recreativa, trata-se de um espaço simbólico onde a criança manifesta sua subjetividade, vivencia papéis sociais, desenvolve a linguagem, estimula a criatividade e exercita o pensamento crítico.

Autores como Vygotsky ressaltam a importância do brincar no desenvolvimento psicológico, apontando que, por meio da brincadeira, a criança internaliza normas sociais, desenvolve funções psicológicas superiores e exercita a imaginação, portanto, brincar é tão saudável e construtivo que ultrapassa a esfera dos humanos, animais também brincam, simulam a realidade e aprendem com isso a desenvolver habilidades essenciais para a vida adulta.

O jogo simbólico oferece à criança a oportunidade de atuar em um plano de possibilidades, ultrapassando os limites da realidade imediata e atribuindo significados subjetivos às suas experiências. Nesse espaço simbólico, estabelece-se uma ponte entre o mundo interno e o externo, entre a afetividade e a cognição, entre o eu e o outro.

Assim, compreender a aprendizagem a partir do brincar é reconhecer a criança como sujeito ativo, criativo e sensível no processo educativo. Valorizar o brincar, tanto em contextos formais como a escola quanto em espaços informais, favorece uma pedagogia mais humanizada, que respeita os ritmos, as expressões e as formas singulares de aprender. Ao integrar o brincar como dimensão essencial da aprendizagem, promove-se uma educação que vai além da mera transmissão de conteúdos, acolhendo a subjetividade do aprendiz e estimulando seu desenvolvimento integral.

Essa perspectiva desafia modelos pedagógicos tradicionais, convocando os educadores a repensarem os ambientes de aprendizagem e a reconhecerem o lúdico como uma legítima ferramenta epistemológica. Afinal, é por meio do brincar que a criança experimenta a vida, constrói significados e, acima de tudo, aprende a ser sujeito de sua própria história.

2 O significado de brincar para a criança

Ao contrário do que muitos imaginam, o brinquedo vai muito além de uma simples forma de recreação ou passatempo. Ele representa a maneira mais completa e significativa pela qual a criança se expressa, tanto consigo mesma quanto com o mundo ao seu redor. É no universo lúdico do brincar que ela desenvolve aspectos fundamentais como autoestima,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

imaginação, confiança, cooperação, curiosidade, iniciativa e habilidades de convivência.

Ao brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, testa e aperfeiçoa suas capacidades. Essa atividade responde a uma necessidade vital de crescimento físico, psíquico e social, sendo, portanto, um instrumento essencial para o seu desenvolvimento integral. O brinquedo também exerce papel relevante na evolução da linguagem, pois, por meio dele, a criança se comunica com os parceiros de brincadeira e até estabelece diálogos com os próprios objetos, enriquecendo assim sua expressão verbal e imaginativa.

Ao brincar de boneca, por exemplo, uma criança conversa com ela como se estivesse viva, utilizando uma linguagem própria do universo do brincar. Nessa interação, a criança não apenas imita a fala dos adultos, mas também começa a construir sua própria forma de se comunicar, desenvolvendo sua linguagem de maneira espontânea e criativa. É importante destacar que, durante a brincadeira, a criança não está alheia à realidade, ela sabe que está apenas representando uma situação ou objeto e tem consciência de que a boneca não possui vida. Ainda assim, fala com e pela boneca, dando-lhe voz e sentido, mesmo que inconscientemente expresse conteúdos que extrapolam sua compreensão naquele momento. Assim, o brincar oferece a oportunidade de aprender por meio da ação, além de favorecer o desenvolvimento da linguagem, o senso de cooperação e a criatividade.

Mais do que uma simples atividade de lazer, o brincar é uma forma fundamental de expressão, descoberta e construção de conhecimento. É por meio do brincar que a criança investiga o ambiente à sua volta, assume diferentes papéis sociais, elabora suas emoções, estimula a imaginação e desenvolve habilidades como linguagem, criatividade e autonomia. Nessa vivência lúdica, ela também aprende a lidar com desafios, respeitar regras, conviver em grupo e resolver conflitos, construindo, assim, sua formação pessoal e social.

2. 1 Como a brincadeira age na constituição da subjetividade

Aprender brincando, o ato de brincar possibilita à criança a construção de sua subjetividade, ou seja, de sua identidade, desejos, emoções e formas de pensar. Através das brincadeiras, ela expressa sentimentos, ideias e percepções sobre o mundo, mesmo antes de dominar a linguagem verbal. Brincar, portanto, é uma necessidade essencial da infância, representando uma via natural para o crescimento, a aprendizagem e o desenvolvimento integral.

Brincando, a criança aprende a tomar decisões, formar opiniões, reconhecer seu papel e seus limites. Descobre o prazer de criar, manifesta o desejo de explorar o mundo e desenvolve habilidades comunicativas diversas, o que facilita a autoexpressão. O brinquedo ainda contribui

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

para o desenvolvimento intelectual, ao exercitar a atenção e estimular processos mentais mais elaborados, como comparar, discriminar e imaginar.

A cada dia, a aprendizagem mediada pelo lúdico assume novos significados e se fortalece como um elemento essencial no desenvolvimento humano, promovendo a construção de um sujeito mais crítico, transformador e capaz de atuar no mundo de forma consciente e libertadora.

O lúdico, em sua perspectiva simbólica, significa que as atividades são motivadas e históricas. Há uma relação entre a pessoa que faz e aquilo que é feito ou pensado. Quando brinca de casinha, por exemplo, a criança atribui sentido aos objetos que utiliza para montar os cenários, similar pessoas e acontecimentos. Essas narrativas fazem sentido para ela, pois são uma projeção de seus desejos, sentimentos e valores,

expressando suas possibilidades cognitivas, seus modos de assimilar ou incorporar o mundo, a cultura em que vive. Dessa maneira, as crianças expressam suas intuições.” Macedo, Petty & Passos (2005, p.20).

É essencial que a criança tenha tempo e espaço para brincar, pois é nesse universo do faz-de-conta que ela expressa fantasias, desejos e experiências. Brincando, ela elabora suas angústias e medos, canaliza sua agressividade de forma segura e socialmente aceita, amplia suas vivências, aprende com os erros e descobre que pode tentar novamente, sem o peso de críticas destrutivas. O brincar, portanto, estimula a criatividade e favorece a expressão integral da personalidade infantil. Sua ausência pode gerar frustrações, desajustes e até uma perda no sentido de viver.

2.2 Contribuições dos jogos e atividades lúdicas para o desenvolvimento.

Cabe ao professor atribuir significado às atividades desenvolvidas em sala de aula, compreendendo que cada proposta pedagógica carrega o potencial de promover novas aprendizagens e impulsionar o desenvolvimento dos alunos. O jogo, entendido como uma atividade livre, com finalidade em si mesma, é iniciado e mantido pela própria criança pelo simples prazer de brincar. Por isso, deve ocorrer em um ambiente atrativo, que favoreça a exploração e o envolvimento.

Atualmente podemos contar com inovações a nível de tecnologia e metodologias educacionais que favorecem o lúdico como forma de aprendizagem e interação. A exemplo disso podemos citar a gamificação que é hoje um recurso altamente empregado por profissionais e instituições de ensino que primam pela inovação e adequação do ambiente educacional.

O mundo da educação está empolgado com o potencial da gamificação, uma metodologia de ensino que incorpora elementos de design de jogos em

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

cenários de aprendizagem para tornar a educação mais envolvente e interativa. A gamificação tem

mostrado notável capacidade de motivar os alunos, incentivando-os a participar ativamente de suas jornadas de aprendizagem e promovendo habilidades, como pensamento crítico, criatividade e colaboração. Pscheidt (2024), p.58-59.

Em se tratando de jogo de regras, em especial, surge a partir de dois importantes recursos que a criança geralmente desenvolve por volta dos cinco anos, ao final da etapa pré-escolar. De um lado, ela atinge o estágio da inteligência operatória concreta; de outro, começa a dominar códigos sociais transmitidos culturalmente, como normas, regras e leis. Esses dois aspectos, o desenvolvimento cognitivo e o acesso ao universo social institucionalizado se complementam, tornando possível a internalização de regras e, conseqüentemente, a socialização por meio do brincar.

As brincadeiras, estruturadas ou não sob a forma de jogos, promovem a socialização ao permitir que a criança experimente diferentes papéis sociais, com suas respectivas normas de conduta, e participe da construção de valores éticos coletivos. Por meio delas, a criança descobre a si mesma e o outro em dimensões sociais e culturais, contribuindo para o complexo processo de formação da identidade cultural. Kishimoto (2011), p. 42, ainda defende que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeiras) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.

O jogo, por sua natureza interativa, estabelece laços sociais significativos. Participar de jogos e brincadeiras estimula o desenvolvimento de atitudes como respeito mútuo, solidariedade e iniciativa, tanto no âmbito individual quanto coletivo. É jogando que a criança vivencia o valor do grupo como uma força integradora, ao mesmo tempo em que aprende, de maneira natural e consciente, os sentidos de competição e cooperação.

Os jogos simbólicos também conhecidos como faz-de-conta, jogos de ficção, dramatizações ou brincadeiras cênico-dramáticas, assim como os jogos corporais, se diferenciam dos jogos de regras por não terem como finalidade vencer ou atingir um objetivo definido. Neles, o foco está na expressão criativa, na imaginação e na vivência lúdica, sem a lógica de ganhar ou perder.

Além disso, o jogo é uma forma lúdica de suprir a necessidade que a criança tem de conhecer, dominar e explorar as possibilidades oferecidas pelo ambiente, trata-se de uma das formas pelas quais a criança interage com o mundo ao seu redor. Ao brincar, ela simula

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

situações da vida real, respeita regras e, ao mesmo tempo, exercita suas capacidades cognitivas. Nesse contexto, o uso de jogos se torna uma ferramenta eficaz para estimular o desenvolvimento das habilidades intelectuais e psicomotoras.

Por meio do jogo e das atividades lúdicas, o aluno aprende de forma divertida e espontânea, desenvolve o entendimento de regras, aprende a respeitar o outro e a si mesma, reconhecendo suas próprias dificuldades, ao mesmo tempo em que interage com o mundo ao seu redor.

2.3 Utilizando o lúdico na escola.

Os conteúdos trabalhados por meio de jogos, aplicativos, games ou oficinas desempenham um papel fundamental na construção de uma aprendizagem significativa. A presença da ludicidade no ambiente escolar potencializa o processo de ensino e favorece a assimilação do conhecimento.

Os espaços lúdicos nas escolas e a superlotação das salas de aula ainda representam obstáculos significativos ao processo de ensino-aprendizagem e às intervenções pedagógicas que envolvem ludicidade, sem desconsiderar que muitas vezes ainda persiste certa resistência em valorizá-las. No entanto, essas limitações não devem ser interpretadas como falhas do trabalho docente, pois estão, em grande parte, relacionadas à precariedade da infraestrutura e à falta de investimentos. Diante dessa realidade, cabe ao educador buscar, com criatividade e sensibilidade, explorar da melhor forma possível os recursos disponíveis, transformando limitações em oportunidades.

É importante destacar que a mediação do professor é indispensável, sendo mais eficaz quando ele pesquisa, planeja e domina os conteúdos abordados. Dessa forma, torna-se possível adotar metodologias inovadoras com abordagens lúdicas que estejam alinhadas a objetivos pedagógicos claros e bem definidos. Considerando a ampla gama de recursos tecnológicos atualmente disponíveis, é essencial reconhecer e valorizar o potencial que essas ferramentas oferecem às práticas didático-pedagógicas, e adequadas à faixa etária dos aprendizes. Segundo Gómez (2015, p. 125), “As interações em redes sociais e jogos em rede, que saturam a vida das novas gerações, oferecem excelentes oportunidades para o desenvolvimento de algumas habilidades exigidas na era digital.”

Dessa maneira, é possível estimular o desenvolvimento cognitivo do aluno, incentivando o respeito aos limites, a socialização, a criatividade, a interação e o pensamento crítico, e para isso podemos contar com uma vasta possibilidade de ferramentas tecnológicas desenvolvidas para essas finalidades.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

No contexto da alta modernidade, é premente associar aos recursos das novas tecnologias, tendo em vista construir um processo de formação que acompanhe os nativos digitais e dê suporte às habilidades necessárias para que esses sujeitos circulem através das mídias e atuem na cultura participativa que emerge presentemente. Rojo (2019), p. 93

A aprendizagem que envolve o lúdico, proporciona à criança aliviar tensões, direcionar sua energia e compreender a realidade que a cerca. Esse momento lúdico favorece a transmissão natural e eficaz de comportamentos, conhecimentos, crenças e valores entre as gerações, sendo ainda enriquecido pelas atividades criativas que estimulam seu desenvolvimento.

3 Considerações Finais

A educação envolve muitas facetas, necessita de reflexão, pesquisas, conhecimento e comunicação, portanto, ao elencarmos todos os elementos que envolvem o processo educacional, devemos considerar aqueles que causam mais impacto na aprendizagem, e o "brincar" ganha total relevância, dada a influência que exerce na aquisição de conhecimento. O lúdico, como foi explanado no decorrer desta pesquisa, não pode ser subestimado, a brincadeira neste contexto vai muito além do simples brincar, ela se transforma em poderosas ferramentas de construção de significados, e nos jovens, apesar de atuarem em versões diferentes, como jogos e dinâmicas, eles criam situações de interação, motivação e engajamento.

Certamente, jogos e brincadeiras exercem papel significativo na construção do conhecimento dos alunos, em especial das crianças, atuando de forma decisiva na formação da subjetividade. A criança absorve o mundo e interage com ele através de simulações que imitam a realidade. Por isso, cabe à escola e aos docentes agirem de maneira integrada e em diversas frentes, a fim de garantir que brincadeira e jogos de caráter autodidático, não sejam apenas disponibilizados, mas também plenamente aproveitadas pelos alunos, articulando planejamento pedagógico, cultura escolar e envolvimento da comunidade.

Referências Bibliográficas

- GÓMEZ, Á. I. P. *Educação na era digital*. Porto Alegre: Penso, 2015.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- PSCHEIDT, A. C. *Inteligência artificial na sala de aula*. São Paulo: Matrix, 2024.
- ROJO, R. *Escola conectada: os multiletramentos e as TICs*. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.