

APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR: DIALÓGOS PEDAGÓGICOS

DOI: 10.5281/zenodo.17015100

Vanessa Bueno Dornelas Reis

Graduação em Licenciatura Plena em Matemática pela Universidade Estadual de Goiás - UEG. Especialização em Docência Universitária pela Faculdade Católica de Anápolis. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: vanessareis21038@student.mustedu.com

RESUMO: Este estudo tem como objetivo destacar o brincar como uma vivência essencial para o desenvolvimento integral da criança, ultrapassando o simples entretenimento e assumindo papel fundamental na construção do conhecimento, da sensibilidade e da autonomia. Através da ludicidade, a criança integra imaginação e realidade, formula hipóteses, expressa sentimentos e aprende de forma significativa, prazerosa e espontânea. O brincar é apresentado como uma ponte simbólica que conecta o universo interno infantil às demandas cognitivas, sociais e emocionais da vida em sociedade. Com base em autores como Kishimoto, Vygotsky, Piaget, Oliveira e Corsaro, o estudo evidencia que o brincar favorece o desenvolvimento de habilidades complexas, como atenção, empatia, criatividade, pensamento crítico e resolução de conflitos. Além disso, destaca o papel do educador como mediador sensível e intencional, que transforma o ambiente escolar em espaço de escuta ativa, expressão genuína e liberdade criativa. Reconhecer o brincar como eixo estruturante da educação infantil reafirma a infância como etapa rica, legítima e potente, que deve ser vivida com movimento, afeto e descoberta. Assim, o brincar é não apenas um direito da criança, mas a base de uma prática pedagógica capaz de humanizar o processo educativo e formar sujeitos íntegros e criativos.

Palavras-chave: Playfulness. Child development. Educational mediation.

ABSTRACT: This study aims to highlight play as an essential experience for a child's integral development, going beyond mere entertainment and assuming a fundamental role in the construction of knowledge, sensitivity, and autonomy. Through play, children integrate imagination and reality, formulate hypotheses, express feelings, and learn in a meaningful, enjoyable, and spontaneous way. Play is presented as a symbolic bridge that connects a child's inner world to the cognitive, social, and emotional demands of life in society. Based on authors such as Kishimoto, Vygotsky, Piaget, Oliveira, and Corsaro, the study shows that play fosters the development of complex skills such as attention, empathy, creativity, critical thinking, and conflict resolution. Furthermore, it highlights the role of the educator as a sensitive and intentional mediator, transforming the school environment into a space for active listening, genuine expression, and creative freedom. Recognizing play as a structuring axis of early childhood education reaffirms childhood as a rich, legitimate, and powerful stage, which should be experienced with movement, affection, and discovery. Thus, playing is not only a child's right, but the basis of a pedagogical practice capable of humanizing the educational process and forming integral and creative individuals.

Keywords: Quality Management. Institutional Transformation. Organizational Culture.

1 Introdução

O brincar é um ato profundamente humano, uma linguagem original da infância que transcende o mero entretenimento. Trata-se de um processo vital de expressão, criação e construção de conhecimento. Desde os primeiros anos de vida, a criança utiliza o brincar para experimentar o mundo, interpretar emoções e simbolizar experiências. Segundo Huizinga (2004), o jogo é uma das principais manifestações culturais do ser humano, constituindo uma base para o desenvolvimento de civilizações. No campo educacional, esse entendimento ganha

força ao reconhecer o brincar como elemento estruturante das práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento integral da criança.

A justificativa deste trabalho reside na necessidade de reafirmar o valor pedagógico do brincar em uma era marcada pela aceleração do tempo, pela tecnocracia educacional e pela escolarização precoce da infância. Muitos contextos educacionais ainda subestimam a potência do lúdico, priorizando métodos rígidos e conteudistas que não respeitam os ritmos e os modos próprios da criança de aprender. É urgente refletir sobre a ludicidade não como um recurso complementar, mas como essência da aprendizagem significativa e como ponte entre o universo simbólico da imaginação infantil e a construção de conhecimentos complexos. Segundo Tonucci (2006), a escola deveria ser o lugar onde as crianças brincam com o conhecimento e aprendem brincando.

O brincar, quando genuinamente valorizado, permite que a criança compreenda o mundo ao seu redor de maneira sensível e ativa, integrando razão e emoção, corpo e mente. Brincar é também sentir, elaborar frustrações, desenvolver empatia e aprender a conviver com o outro. De acordo com Ferreira (2012), a ludicidade oferece uma experiência formativa plural e democrática, pois abre espaço para a diversidade de vozes, expressões e saberes da criança em sua totalidade. Desse modo, o lúdico fortalece o protagonismo infantil, tornando a aprendizagem uma experiência prazerosa, potente e emancipadora.

Assim, este trabalho busca abordar a aprendizagem transformadora por meio do brincar, explorando a ludicidade como ponte entre a imaginação e o conhecimento, e também como instrumento para compreender, sentir e crescer. Por meio de um olhar sensível, reflexivo e fundamentado em diferentes autores da área da educação e do desenvolvimento infantil, pretende-se evidenciar que o brincar é um direito, um saber e uma prática essencial para formar sujeitos críticos, criativos e emocionalmente saudáveis. Trata-se de um convite para repensar os espaços educativos, dando voz à infância e resgatando o valor do lúdico como eixo estruturante de uma educação verdadeiramente humanizadora.

A metodologia adotada para este estudo envolve uma pesquisa bibliográfica, a qual servirá como fonte de embasamento teórico. Adotando uma abordagem qualitativa e exploratória, objetiva-se analisar as aprendizagens transformadoras promovidas pelo brincar.

Entre os especialistas estudados estarão Kishimoto (2011), Vygotsky (1994), Piaget (1975), Santos e Campos (2020), Freire (1996), Oliveira (2002), Corsaro (2011) e Moyles (2002), cujas obras exploram o assunto em questão. Este trabalho será estruturado em três

etapas. Na primeira, será abordado o papel da ludicidade como ligação entre a imaginação e o conhecimento; na segunda, será analisada a importância do brincar para o desenvolvimento da compreensão, das emoções e do crescimento da criança; por fim, será apresentada a conclusão que sintetiza os principais resultados da pesquisa.

2 Explorando o Mundo: Aprendizagem Transformadora Através do Brincar

2.1 A Ludicidade como Ponte Entre Imaginação e Conhecimento

A ludicidade, elemento essencial à infância, revela-se como uma ponte simbólica e concreta entre a imaginação e o conhecimento. Quando a criança brinca, ela não apenas se diverte, mas constrói sentidos, experimenta possibilidades e elabora compreensões profundas sobre o mundo que a cerca. O brincar, muitas vezes subestimado, é um instrumento pedagógico de imenso valor, pois possibilita à criança aprender com prazer, espontaneidade e criatividade. Como afirma Kishimoto (2011), o jogo é uma atividade essencial na infância, constituindo-se em uma forma de expressão, comunicação e aprendizagem.

A imaginação, estimulada pelas práticas lúdicas, funciona como um laboratório mental no qual as crianças testam hipóteses, criam histórias, representam papéis sociais e problematizam situações do cotidiano. Ao brincar de faz de conta, por exemplo, a criança elabora simbolicamente experiências vividas, explora emoções e desenvolve competências cognitivas. Vygotsky (1994) já destacava a importância do jogo simbólico no desenvolvimento infantil, defendendo que ele impulsiona a formação de funções psicológicas superiores, como a atenção voluntária, a memória lógica e o pensamento abstrato.

Nesse sentido, a ludicidade torna-se um elo essencial entre o mundo interno da criança — repleto de fantasia e imaginação — e as exigências do mundo externo, repleto de regras, estruturas e conhecimentos. É no jogo que a criança negocia significados, desenvolve autonomia e experimenta papéis sociais, o que contribui diretamente para sua formação integral. Para Piaget (1975), o brincar é uma forma de assimilação da realidade e está diretamente relacionado ao estágio de desenvolvimento cognitivo em que a criança se encontra.

Além disso, o espaço lúdico é um ambiente rico para o desenvolvimento da linguagem, da coordenação motora e das habilidades socioemocionais. Quando incentivado de forma intencional e planejada pelos educadores, o brincar deixa de ser apenas recreação e transforma-

se em prática pedagógica significativa. Segundo Santos e Campos (2020), a ludicidade bem orientada na escola amplia o repertório cultural das crianças e as conecta com diferentes formas de expressão e saberes.

Outro aspecto relevante é o papel do educador como mediador do processo lúdico. Cabe a ele criar oportunidades para que o brincar seja enriquecedor e intencional, respeitando os interesses da criança, mas também desafiando-a a avançar em suas aprendizagens. Freire (1996) lembra que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção, e é exatamente isso que ocorre quando o professor reconhece o potencial educativo do lúdico e o utiliza como metodologia ativa.

Portanto, a ludicidade é muito mais do que um momento de distração ou lazer: é um caminho transformador de acesso ao conhecimento. Ao unir imaginação e aprendizagem, o brincar proporciona uma experiência educativa completa, significativa e humanizadora. Reafirmar seu valor nas práticas escolares é essencial para promover uma educação que respeite a infância em sua essência e que favoreça o desenvolvimento integral do sujeito.

2. 2 Brincar para Compreender, Sentir e Crescer

O brincar é uma linguagem universal da infância, por meio da qual a criança mergulha em um processo profundo de descoberta de si, do outro e do mundo. Longe de ser uma atividade trivial, o ato de brincar permite à criança compreender experiências, explorar sentimentos e desenvolver competências fundamentais para sua formação integral. É nesse universo lúdico que se constrói a base da aprendizagem sensível e significativa. Segundo Oliveira (2002), brincar é uma forma de pensar o mundo, uma forma de elaborar e reelaborar a experiência humana.

Ao brincar, a criança vivencia emoções, simula desafios e elabora estratégias, desenvolvendo sua inteligência emocional de forma orgânica. As brincadeiras não são apenas formas de distração, mas exercícios de empatia, negociação e autorregulação. Elas oferecem um espaço seguro para que o erro seja compreendido como parte do processo e não como fracasso.

O crescimento humano não se limita ao acúmulo de conhecimentos, mas envolve a construção de identidade, valores e relações. Nesse sentido, o brincar é também um ato político e cultural. Ele permite que a criança experimente diferentes papéis, expresse desejos e questione normas sociais. Como defende Corsaro (2011), as crianças são agentes ativos na construção e

interpretação das culturas infantis, e o brincar é o principal meio pelo qual elas produzem essas culturas.

Além disso, as experiências lúdicas promovem um tipo de aprendizagem que é experiencial, sensível e contextualizada. Ao construir castelos de areia ou inventar mundos imaginários, a criança aprende sobre física, linguagem, ética e cooperação. De acordo com Moyles (2002), a aprendizagem por meio do brincar é holística, pois envolve corpo, mente e emoção de forma integrada, favorecendo um desenvolvimento mais completo e duradouro.

Portanto, brincar é compreender o mundo com os sentidos e com o coração; é crescer com alegria, liberdade e curiosidade. A escola e a família que reconhecem o valor do lúdico como instrumento de desenvolvimento infantil estão não apenas ensinando, mas cultivando seres humanos mais empáticos, criativos e críticos. Incorporar o brincar como eixo estruturante das práticas educativas é reafirmar a infância como uma etapa rica e essencial, onde se aprende com o corpo em movimento, com o riso solto e com a alma desperta.

3 Considerações Finais

Ao concluir este estudo, percebeu-se que o brincar não é apenas uma atividade inerente à infância, mas sim uma experiência complexa, rica e essencial para o desenvolvimento integral da criança. A ludicidade, quando respeitada e incorporada à prática pedagógica de forma intencional, transforma o ambiente educativo em um espaço de escuta, experimentação e construção de saberes. Através do brincar, a criança articula imaginação e realidade, emoção e cognição, corpo e linguagem, desenvolvendo-se de maneira plena e autêntica. Essa compreensão reafirma a necessidade de valorizar a cultura da infância e promover práticas que favoreçam o protagonismo infantil, a criatividade e o pensamento crítico desde os primeiros anos de vida.

A pesquisa destacou a importância da ludicidade como elemento estruturante de uma educação sensível, humanizadora e significativa. Ao abordar o brincar como ponte entre imaginação e conhecimento, bem como instrumento de compreensão emocional e crescimento pessoal, evidenciou-se que o lúdico não pode ser visto como um luxo ou mero recurso complementar, mas como um direito e um fundamento do processo educativo. Cabe à escola e aos educadores reconhecerem essa potência, garantindo ambientes onde o brincar seja livre, respeitado e também intencionalmente mediado, contribuindo para a formação de sujeitos mais conscientes, felizes e preparados para atuar no mundo com empatia, autonomia e criatividade.

Referências Bibliográficas

- CORSARO, W. A. *Sociologia da infância*. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- FERREIRA, V. B. *Ludicidade, infância e educação: reflexões e práticas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2011.
- MOYLES, J. *Just playing? The role and status of play in early childhood education*. Maidenhead: Open University Press, 2002.
- OLIVEIRA, Z. M. R. de. *Vygotsky e o brincar*. São Paulo: Cortez, 2002.
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- SANTOS, C. R. dos; CAMPOS, V. B. de. Ludicidade e aprendizagem: contribuições para a prática pedagógica. *Revista Educação e Linguagens*, v. 23, n. 1, 2020.
- TONUCCI, F. *A cidade das crianças*. São Paulo: Cortez, 2006.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.