



BRINCAR DE ESCREVER E APRENDER BRINCANDO: EXPERIÊNCIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Wellington Venicius de Sousa Lopes ¹

RESUMO

É na brincadeira, no movimento dos corpos e na disponibilidade de espaços para movimentar-se que as crianças descobrem ao seu modo e tempo o mundo que as cerca. Essas explorações são terreno fértil para os processos de ensino-aprendizagem, podem e devem ser consideradas para desenvolver - a partir de práticas pedagógicas intencionais - autonomia, socialização, curiosidade e criatividade. A criança, ao chegar à escola, traz consigo sua história e sua cultura. Isto deve ser considerado como algo relevante no processo escolar, uma vez que, a ação educativa só tem sentido se estiver adequada a este sujeito, sua idade e seu contexto de vida. Nesse sentido, cabe ao educador criar ambientes educativos e estimulantes, propícios a explorar diferentes tipos de conteúdos. Assim, ao pensar a brincadeira como criação de repertórios e experiências de aprendizagens, através de pesquisas bibliográficas e de algumas vivências, constatamos que, é na brincadeira que as crianças exploram diferentes espaços e materiais, comunicam-se e inserem-se no mundo. Do mesmo modo, reconhecemos que essas práticas são uma das melhores formas de desenvolver aprendizagens que valerão para a vida toda, desenvolvendo assim habilidades psicomotoras, sociais, afetivas, físicas e cognitivas, destacando ainda o lúdico como importante fator. Aprender brincando, com sentido e significado da forma mais real que possa acontecer, estabelecendo bases de desenvolvimento pleno e construindo uma infância onde jogos e brincadeiras são ferramentas que fomentam e aprimoram diferentes contextos sociais de aprendizagem, aquisição do conhecimento e estímulos da construção de identidade.

Palavras-chave: Brincadeiras, Práticas pedagógicas, Ensino-aprendizagem, Infância, Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças, pois é pela brincadeira que elas aprendem sobre o mundo, desenvolvendo sua imaginação e criatividade. Segundo Vygotsky (1984), o brincar permite que as crianças experimentem papéis sociais e desenvolvam habilidades linguísticas e cognitivas em um ambiente seguro e criativo. Nesse sentido, brincar é uma tarefa importante para enriquecer as aprendizagens e desenvolver habilidades por meio de experiências significativas. Assim, pensamos que a brincadeira pode ser adotada como estratégia de ensino, proporcionando um ambiente de aprendizado mais leve, lúdico e eficaz. No contexto da escrita, o brincar de escrever permite que as crianças explorem a linguagem de maneira criativa e descontraída, superando as barreiras tradicionais do aprendizado formal.

¹ Graduando do Curso de Especialização em Alfabetização de Crianças e Multiletramentos da Universidade Estadual do Ceará - UECE, wellington.lopes@aluno.uece.br;



Sob esse olhar, este trabalho explorou as experiências pedagógicas que unem a escrita e a brincadeira, destacando como essas estratégias podem enriquecer o processo educativo, incentivando a participação ativa dos alunos, promovendo a criatividade e facilitando a construção do conhecimento de forma significativa quando estes estão explorando, descobrindo e construindo o conhecimento.

Portanto, tivemos como objetivo pensar a brincadeira como criação de repertórios e experiências de aprendizagens, e de forma mais específica refletir sobre o lúdico e alfabetização, destacar habilidades psicomotoras, sociais, afetivas, físicas e cognitivas, que utilizam o brincar como importante fator para o desenvolvimento integral da criança. Além disso, buscou-se evidenciar o brincar intencional e a abordagem lúdica como um meio de fortalecer as interações, estimular a criatividade e facilitar a assimilação de novos conhecimentos, demonstrando que o aprendizado pode ser potencializado quando há um equilíbrio na diversão e conteúdo pedagógico.

Para dar conta dos objetivos propostos, esta pesquisa se fundamenta numa análise de abordagem qualitativa, buscando em um referencial bibliográfico o material teórico metodológico que, aliado a experiências pessoais de ensino, norteassem os caminhos e os objetivos traçados para essa pesquisa.

METODOLOGIA

Para realizar a pesquisa, utilizamos a metodologia bibliográfica, ao mesmo tempo em que o trabalho foi enriquecido por reflexões pessoais e experiências de sala de aula, integrando teoria e prática. As vivências docentes forneceram um contexto prático para os conceitos explorados, possibilitando uma compreensão mais holística do tema. Assim, a escolha por essa abordagem permitiu uma análise das contribuições de diversos autores e obras relacionadas à importância do brincar no contexto educacional. Através da leitura de livros, artigos acadêmicos, revistas e sites, assim como da aplicação desses conhecimentos em situações reais de ensino, foi possível construir uma visão sobre o uso do lúdico como instrumento poderoso para o desenvolvimento psicomotor, social, afetivo e cognitivo dos alunos.

A escolha por um referencial bibliográfico permitiu não apenas a coleta de informações relevantes, mas também a análise teórica do papel do brincar nas experiências de alfabetização, evidenciado o que dizem os autores e quais as diferentes perspectivas poderíamos utilizar para uma reflexão mais ampla sobre o tema abordado. Por isso, esse tipo de abordagem foi fundamental para sustentar teoricamente a relevância do brincar como



ferramenta pedagógica, fundamentando as práticas de ensino em referenciais que enfatizam o papel do lúdico no desenvolvimento integral da criança, fornecendo assim um suporte teórico que pode ser confrontado e validado pelas nossas experiências práticas enquanto docentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Brincar é parte fundamental do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que, está ligada à rotina e desenvolvimento da maioria das crianças. Dessa maneira, é importante pensar práticas e propostas lúdicas no ambiente educacional para que as crianças interajam, se reconheçam, construam sua visão de mundo e se desenvolvam. Essa proposta visa articular o sentir, o expressar, o simbolizar e considerar as crianças como seres integrais, que possuem inúmeras facetas: cognitiva, afetiva, social e psicomotora, a exemplo.

Do mesmo modo, é preciso pensar sobre essa criança, quais aprendizagens consideramos fundamentais e quais estratégias adotadas para efetivá-las. Por meio da brincadeira a criança desperta o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista do novo. Para isso, o professor deve ter um olhar aberto ao observar as preferências da criança e utilizar estas ao seu favor para contribuir no processo de letramento tornando o ato mais atrativo e prazeroso. Através de jogos, brincadeiras, músicas, discussões de temas escolhidos pela turma, tornando a criança o centro do planejamento, ela se sentirá pertencente ao processo, mais estimulado, encantado, curioso, se divertindo e interagindo com os outros.

À vista disso, por meio de estratégias lúdicas que utilizam da brincadeira, as crianças poderão desenvolver habilidades psicomotoras de coordenação motora fina e grossa, executadas nas atividades de encaixar peças, desenhar ou manipular blocos; Habilidades sociais nas brincadeiras de cooperação e trabalho em grupos; Habilidades afetivas de autoconfiança e autoestima, viabilizando um acolhimento emocional, segurança e vínculos afetivos ao brincar junto com os professores e colegas; Habilidades físicas alcançadas em brincadeiras ao ar livre que envolvem agilidade, resistência e flexibilidade para correr, escalar e pular, promovendo o crescimento físico saudável; Habilidades cognitivas operadas nos jogos de memória, atenção, pensamento lógico e resolução de problemas; entre outras atividades e habilidades promovidas pelo brincar. Logo, a brincadeira configura-se como uma atividade lúdica e prazerosa, mas também um meio para aprendizagens significativas.

São exemplos de estratégias lúdicas utilizadas na perspectiva dos múltiplos letramentos: jogos interativos como o bingo de letras, sílabas ou palavras, onde as crianças marcam conforme ouvem os sons ou sílabas que foram ditadas; Jogos de rimas e



caça-palavras que exploram a sonoridade e a estrutura das palavras; Jogos de memória onde utilizamos cartões com letras, palavras e imagens associadas a essas palavras para que a criança possa parear o que for correspondente; Jogos de força e rima, histórias ilustradas e sequências de imagens; leitura dramática e fantoches onde as crianças possam criar histórias utilizando esses recursos com foco em sons e palavras específicas, entre outras atividades que podem utilizar de estratégias para formar sílabas e palavras junto com a turma com blocos de alfabeto, letras móveis (de diversos materiais e texturas), letras de músicas, frases de histórias conhecidas por eles, parlendas, adivinhas e trava-língua.

Essas e outras sugestões são pensadas para reforçar a participação ativa dos alunos e possibilitar que "aprendam brincando", alinhando-se à ideia de que “o brincar é a forma mais primitiva de aprendizado” (KISHIMOTO, 1994), valorizando o engajamento espontâneo e a curiosidade natural das crianças no seu processo educativo.

Em função disso, esses momentos na escola devem ser intencionais, por isso a importância da mediação do professor que deve sistematizar o processo de aprendizagem, com o objetivo de pleno desenvolvimento dos educandos. As principais horas da Educação Infantil não devem ser trabalhadas aleatoriamente, e sim com responsabilidade de imersão na cultura infantil, observando como as crianças compreendem o mundo e lutam para construir sua própria cultura e linguagem, o discente deve fazer intervenções planejadas e objetivas que visem a importância do desenvolvimento integral da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, consideramos que o professor deve estar em permanente diálogo com a criança e seu contexto cultural, com sensibilidade para que sua práxis faça do educando um construtor de cultura, e não apenas reprodutor do que o educador acha ser cultura infantil, sem subestimar a aprendizagem e sim potencializar a mesma. Nesse contexto, constatamos que é possível planejar e desenvolver práticas docentes que possibilitem espaços e momentos de aprendizagem lúdicas, respeitando as particularidades das crianças e da educação infantil, aguçando os interesses, promovendo a autonomia e desenvolvimento de habilidades necessárias para compreensão do sistema alfabético, entendendo que, a educação infantil, não tem que estabelecer os processos de alfabetização como meta, mas pode pensar nisso como expectativa ou possibilidade, como algo que ocorre naturalmente.

A partir de uma postura reflexiva e sensível, o educador é capaz de entender e valorizar as experiências culturais e sociais dos seus alunos, proporcionando um ambiente de



aprendizado no qual cada criança é reconhecida e estimulada em suas potencialidades e particularidades. Dessa maneira, a interação entre o professor, as crianças e o meio passa a ser o eixo da construção de uma prática pedagógica significativa, exigindo do educador não apenas domínio dos conteúdos e métodos, mas também uma compreensão profunda das demandas sociais, emocionais e cognitivas dos seus educandos. Essa prática reflexiva torna-se, portanto, um compromisso com a formação de indivíduos autônomos, críticos e criativos, capazes de dialogar com diferentes saberes e culturas.

Essas considerações nos permitiram refletir sobre os espaços, as estratégias de letramento e alfabetização, ao mesmo tempo que, podemos refletir sobre a própria prática docente e incorporar estratégias de letramento lúdico, ampliando assim as oportunidades de aprendizagem, promovendo a autonomia e fortalecendo a confiança das crianças em seu potencial como aprendizes. Isto posto, entendemos que a docência não é um ato fortuito, é profissão interativa que visa à formação de sujeitos. (TARDIF e LESSAD, 2007; THIERREN, 2009) e exige saberes, portanto, imbricada em racionalidades numa perspectiva de uma prática reflexiva, onde somos capazes de pensar o conhecimento produzido, capazes de refletir sobre o que fazemos, pensando nosso fazer pedagógico e as nossas ações em sala de aula.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2007

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

TARDIF, Maurice, LESSARD, Claude. **O trabalho docente hoje: elementos para um quadro de análise**. In: O trabalho docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas. 3.^a edição. Petrópolis: Vozes, 2007, p.15-54.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.