

# BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: MÉTODOS DE ENSINO- -APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

## PLAY IS SERIOUS THING: TEACHING-LEARNING METHODS IN EARLY EDUCATION

### **Agda Rabelo Centofante**

Doutora em Ciência Agrárias pelo Instituto Federal Goiano. Mestre em Agronomia pela Universidade Federal de Lavras (Ufla).

*E-mail:* a.centofante@uol.com.br

### **Suriá Ferreira Rodrigues**

Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad del Sol, Paraguai (Unades).

*E-mail:* suriafr@gmail.com

### **Elivaine Aparecida Borges Junqueira**

Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad del Sol, Paraguai (Unades).

*E-mail:* elivaine.junqueira@seduc.go.gov.br

**Resumo:** A brincadeira é uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, sendo um dos principais métodos de ensino-aprendizagem na educação infantil. Por meio do brincar, as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, e constroem significados sobre suas experiências. Mas o que é uma brincadeira? Por que brincadeiras como “amarelinha”, “bolita”, “salva-cadeia”, “seu-cantinho”, “peteca”, “fazendinha”, “cozinhadinha”, “ordem”, entre tantas, foram jogadas ao esquecimento? Hoje podemos elencar vários fatores que contribuem para esse esquecimento, como: a falta de tempo dos pais e/ou responsáveis, que optam por dar aos filhos jogos eletrônicos, celulares e mesmo jogos *on-line*, em que a criança fica em casa se divertindo sem ocupar muito os pais, e estes têm mais tempo para dedicar a seus afazeres diários; os avanços da tecnologia, que tiveram um impacto na sociedade em relação ao desenvolvimento, à comunicação e ao relacionamento tanto em casa como no âmbito escolar, causando uma dependência digital. Nesse sentido, a escola deve elaborar métodos de ensino-aprendizagem que incorporem brincadeiras eficazes para promover o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, preparando as crianças para os desafios futuros.

**Palavras-chave:** Brincadeiras. Ensino-aprendizagem. Educação infantil. Desenvolvimento infantil. Desenvolvimento cognitivo.

**Abstract:** Play is a fundamental activity in child development, being one of the main teaching-learning methods in early childhood education. Through play, children explore the world around them, develop cognitive, social and emotional skills, and build meanings about their experiences. But what is a joke? Why were games like “hopscotch”, “ball”, “chain saver”, “your-corner”, “shuttlecock”, “little farm”, “kitchen”, “order” among so many were thrown into oblivion? Today we can list several factors that contribute to this forgetfulness, such as: the lack of time on the part of parents and/or guardians who choose to give their children electronic games, cell phones and even online games, where the child stays at home having fun without taking up too much time. parents have more time to dedicate to their daily tasks; Advances in technology have had an impact on society in relation to development, communication and relationships both at home and at school, causing digital dependence. In this sense, the school must develop teaching-learning methods that incorporate effective games to promote cognitive, emotional and social development, preparing children for future challenges.

**Keywords:** Play. Teaching-learning. Child education. Child development. Cognitive development.

## INTRODUÇÃO

A brincadeira tem sido amplamente reconhecida como uma atividade essencial na educação infantil, desempenhando um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. O uso de brincadeiras como método de ensino-aprendizagem não é apenas benéfico, mas também necessário para proporcionar um ambiente de aprendizagem rico e estimulante. Este texto explora a importância da brincadeira na educação infantil, discutindo diversos métodos de ensino-aprendizagem que incorporam brincadeiras, apoiados por referências teóricas e práticas.

Brincadeiras que fizeram parte da vida das famílias e que marcaram encontros, risadas e diálogos, promovendo criatividade, coordenação motora, ludicidade e aprendizado, foram substituídas pelas tecnologias midiáticas, pelo computador, pelos *tablets*, pelos celulares, pelos *smartphones*, pela televisão, pelas redes sociais e pelos aplicativos que afastam o “eu” lúdico da liberdade de produção a partir de brincadeiras simples que não exigem nenhum recurso tecnológico.

O envolvimento com tais recursos midiáticos minimizou práticas simples, como improvisar, criar, movimentar-se e dialogar.

Vale lembrar que aqui não se anula a oportunidade da pluralidade das brincadeiras, mas preza-se o resgate de brincadeiras antigas, que marcavam o fim de tardes nas ruas, com a criançada das vizinhanças ou da própria família.

A brincadeira é coisa séria! A aprendizagem durante o momento da brincadeira é o ponto primordial, o dividir, o seguir ordens, o compartilhar espaços, o correr, pular, improvisar, que contribui para que essa aprendizagem seja desenvolvida a cada dia.

Entretanto, tudo isso está sendo abandonado na rua do esquecimento, e a diversão ao ar livre tem dado lugar ao sedentarismo; os brinquedos improvisados são vagas lembranças dos anfitriões de famílias aqui representadas que deram lugar ao toque de telas, aos vídeos e aos *likes* e *dislikes*.

Segundo Piaget (1976), o brincar é a expressão corporal e do desenvolvimento na fase infantil, em que se promovem a interação, a socialização e a troca de experiências. Para Friedmann (1995), o jogo tradicional é um patrimônio lúdico muito importante para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas, sociais, afetivas e linguísticas. Sendo assim, o brincar se caracteriza, segundo Oliveira (2000), como condição de todo processo evolutivo da criança, tornando-se um momento de liberdade criadora, de afetividade, de significar e organizar sua realidade e seu mundo.

O espaço escolar deve possibilitar em seu ambiente o resgate e a valorização de brincadeiras tradicionais que vêm se perdendo com o tempo.

As brincadeiras antigas tornam-se elo entre história, registro e convivência, oportunizando mais que aprendizagem e diversão, mas também afetividade e integração com a família e com os envolvidos na comunidade escolar.

Resgatar a história de jogos tradicionais infantis como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente (Fantin, 2000, p. 22).

No entanto, é necessário repaginar! Primeiro, faz-se o resgate conhecendo, aplica-se a vivência, também é possível transformar e depois replicar, já que, em tempos modernos, as regras das antigas brincadeiras também podem ser inovadas. Aqui a criatividade abre espaço para integrar o antes com o depois de maneira prazerosa.

Por isso, o título deste artigo é “Brincadeira é coisa séria: métodos de ensino-aprendizagem na educação infantil”. Nesse sentido, este estudo tem como objetivos: propiciar o resgate de brincadeiras antigas adaptando-as aos tempos atuais com a transformação das regras na escola; conhecer brincadeiras vividas pelos professores, pais, avós ou por algum membro da família; vivenciar as brincadeiras adaptando-as

com os recursos presentes em casa; transformar as regras das brincadeiras vivenciadas para adaptá-las à realidade de cada um.

## **METODOLOGIA DA PESQUISA**

Para o desenvolvimento desta pesquisa, intitulada “Brincadeira é coisa séria: métodos de ensino-aprendizagem na educação infantil”, foi adotada uma abordagem qualitativa, caracterizada pela análise aprofundada de fontes teóricas e práticas relacionadas ao tema. A pesquisa consistiu na revisão bibliográfica, que teve como objetivos identificar e analisar obras e artigos científicos relevantes sobre o papel da brincadeira na educação infantil. As principais fontes consultadas incluíram livros de teóricos renomados, como Vygotsky, Piaget e Kishimoto, bem como artigos de periódicos acadêmicos e publicações de especialistas na área de educação infantil.

## **DESENVOLVIMENTO**

Quando se pensa na evolução do brincar, deve-se voltar até a Antiguidade, época na qual o brincar era uma atividade característica tanto das crianças quanto dos adultos. As crianças participavam das festividades, do lazer e dos jogos dos adultos, mas tinham, ao mesmo tempo, uma festa separada de jogos (Batista, 2006).

A importância da brincadeira no desenvolvimento infantil é destacada por diversos estudiosos. Vygotsky (2008) afirma que a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e das habilidades sociais. Ele sugere que, por meio da brincadeira, as crianças podem explorar novos papéis e situações, facilitando a construção do conhecimento e a internalização de normas sociais.

Piaget (1978) também enfatiza a relevância da brincadeira, considerando-a uma forma de assimilação e acomodação que promove o desenvolvimento cognitivo. Segundo Piaget, a brincadeira permite que as crianças experimentem e compreendam o mundo ao seu redor de maneira ativa e significativa.

Entre os métodos de ensino-aprendizagem que utilizam a brincadeira, destacam-se o jogo simbólico, os jogos de regras e as atividades lúdicas dirigidas. O jogo simbólico, por exemplo, permite que as crianças imitem e recriem situações do cotidiano, desenvolvendo sua capacidade de simbolização e pensamento abstrato. De acordo com Sarmiento (2004), esses jogos são essenciais para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação.

Os jogos de regras, por sua vez, introduzem as crianças às normas sociais e à cooperação. Eles ensinam as crianças a esperar a sua vez, a seguir regras e a trabalhar em equipe, habilidades que são fundamentais para o convívio social. Segundo Kishimoto (2007), esses jogos promovem não apenas o desenvolvimento social, mas também o cognitivo, ao desafiar as crianças a pensar estrategicamente e resolver problemas.

As atividades lúdicas dirigidas, por sua vez, são planejadas pelos educadores para atingir objetivos específicos de aprendizagem. Elas são estruturadas de forma a integrar conceitos e habilidades acadêmicos de maneira divertida e envolvente. Oliveira (2011) argumenta que essas atividades podem ser usadas para introduzir conteúdos de diversas áreas do conhecimento, como matemática, linguagem e ciências, de forma que as crianças aprendam de maneira natural e prazerosa.

A brincadeira era o fenômeno social do qual todos participavam. E bem mais tarde é que esse acontecimento social perdeu seu vínculo comunitário e seu simbolismo religioso, tornando-se individual. Oferecer espaço para o sujeito brincar é também espaço para ele reorganizar experiências e construir seu conhecimento por meio da resolução de situações-problema (Vigotsky, 1988).

Por meio do brincar, a criança amplia suas estruturas e vivências com o mundo, e é capaz de reorganizar esses aprendizados. Isso permite à criança ampliar a própria capacidade do pensamento e obter habilidades de lidar com situações que antes não conseguia compreender (Batista, 2006).

O papel do professor na escola é de observador, para saber diferenciar comportamentos, e de interventor, se necessário. É ele que estrutura o campo das brincadeiras na vida das crianças por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos e jogos. Não se pode conhecer nem educar uma criança sem saber por que e como ela brinca (Andrade, 1994).

Tanto os jogos quanto as brincadeiras constituem-se numa possibilidade de expansão do que a criança interioriza na sua interação com o meio. As observações feitas da realidade mostram os jogos, e a imitação é a regra desse jogo. O mais significativo para a criança é o que ela fantasia enquanto se movimenta em uma brincadeira, e não o próprio movimento (Wallon, 1995).

O ato de brincar é a melhor metodologia para dar à criança condições de desenvolver suas potencialidades e caminhar, de descoberta em descoberta; criando soluções para suas dúvidas e aprendendo a viver e a conviver com seus pares. O desenvolvimento mental se constrói paulatinamente; é uma equilibração progressiva, uma passagem contínua, de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior (Piaget, 1987, p. 211).

Os jogos auxiliam muito o desenvolvimento da inteligência. O lúdico, a dança, a música, as histórias infantis, as artes plásticas e as artes dramáticas, aliados às atividades físicas variadas, ainda são a melhor e mais prazerosa forma de se trabalhar psicomotricidade na escola infantil e nos anos iniciais.

Segundo Rita (2013), os jogos constituem uma forma de atividade própria do ser humano desde os tempos mais remotos, assumindo, ao longo da história, diversos significados e tomando diferentes acepções, sejam elas antropológicas ou educacionais. Desde que as pessoas passaram a viver em comunidade, os jogos e as brincadeiras coletivos surgiram como revelações culturais que permitiam a todos reforçar seus laços de sociabilidade e explorar sua dimensão mais livre e criativa.

A escola possui papel essencial nesse desenvolvimento, em que o professor é o agente principal nesse processo, pois ele é quem irá preparar e desenvolver essas atividades que contemplem a área da psicomotricidade com seus alunos, e esse desenvolvimento precisa ocorrer de forma acolhedora, inserindo práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento psicomotor da criança, pois assim o professor contribuirá para o aprendizado global da criança.

Comumente a brincadeira é uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, com impactos significativos em diversas áreas do crescimento da criança. Integrar a brincadeira como um método de ensino-aprendizagem na educação infantil é crucial por vários motivos. Sendo assim, a brincadeira estimula o desenvolvimento cognitivo ao permitir que as crianças explorem, descubram e compreendam o mundo ao seu redor de forma ativa. Vygotsky (2008) destaca que, por meio da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades de linguagem, pensamento crítico e resolução de problemas. Piaget (1978) complementa essa visão ao afirmar que a brincadeira facilita a assimilação e acomodação de novos conhecimentos, promovendo o desenvolvimento intelectual.

Por meio da brincadeira, as crianças aprendem a interagir com os outros, desenvolver empatia e entender as normas sociais. Os jogos de regras, por exemplo, ensinam a cooperação, a espera pela vez e a resolução de conflitos, habilidades essenciais para a vida em sociedade. Kishimoto (2007) ressalta que essas atividades ajudam as crianças a construir relacionamentos saudáveis e a desenvolver habilidades emocionais, como autocontrole e resiliência.

A brincadeira também é vital para o desenvolvimento físico das crianças, promovendo a coordenação motora, a força e a saúde geral. Atividades lúdicas que envolvem movimento, como correr, pular e dançar, são essenciais para o crescimento físico saudável e para o desenvolvimento das habilidades motoras grossas e finas. O jogo simbólico, em particular, é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação. Sarmiento (2004) afirma que, ao se engajarem em brincadeiras de faz de conta, as crianças exercitam a criatividade, a imaginação e a capacidade de pensar abstratamente. Essas habilidades são fundamentais para a inovação e a resolução criativa de problemas na vida adulta.

A aprendizagem pela brincadeira torna o processo educativo mais envolvente e motivador para as crianças. Quando os conteúdos acadêmicos são integrados em

atividades lúdicas, as crianças aprendem de maneira mais natural e prazerosa, o que aumenta a retenção do conhecimento e o interesse pela aprendizagem. Oliveira (2011) destaca que atividades lúdicas dirigidas, quando bem planejadas, podem transformar o ambiente de sala de aula em um espaço de descoberta e entusiasmo.

A brincadeira tem a capacidade de incluir todas as crianças, independentemente de suas habilidades ou limitações. Métodos de ensino-aprendizagem baseados na brincadeira podem ser adaptados para atender às necessidades individuais, garantindo que todas as crianças tenham a oportunidade de participar e aprender de maneira significativa.

Em suma, a integração da brincadeira como um método de ensino-aprendizagem na educação infantil não é apenas benéfica, mas também essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Ela oferece um ambiente rico e estimulante que promove o crescimento cognitivo, social, emocional, físico e criativo, preparando as crianças para os desafios futuros e contribuindo para a formação de indivíduos saudáveis, felizes e bem-sucedidos.

## CONCLUSÃO

Este trabalho enfatizou o tema “Brincadeira é coisa séria: métodos de ensino-aprendizagem na educação infantil”, destacando a aplicação de brincadeiras, jogos e estratégias de ensino e aprendizagem aliados ao papel da escola na formação dos alunos. Com o presente trabalho, foi possível compreender que as brincadeiras como métodos de ensino são muito importantes no processo de aprendizagem das crianças, e, por isso, elas devem ser trabalhadas em todas as etapas da educação básica, principalmente na educação infantil, pois é nessa etapa que a criança desenvolve habilidades importantes que ela levará para toda a vida.

Nesse sentido, a brincadeira é, sem dúvida, um componente essencial na educação infantil. Ela não apenas proporciona alegria e diversão, mas também desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças. Portanto, é fundamental que educadores e instituições de ensino valorizem e integrem a brincadeira em suas práticas pedagógicas, reconhecendo seu poder transformador na vida das crianças.

Conclui-se que os novos métodos de ensino-aprendizagem trazem consigo vários benefícios aos alunos e pais, despertando assim a criatividade, a ludicidade e o compromisso com as aulas semanais, a pontualidade e a replicabilidade. A brincadeira é uma ferramenta poderosa, prazerosa e essencial na educação infantil. Ao integrarem métodos de ensino-aprendizagem baseados no brincar, os educadores podem criar um ambiente de aprendizado mais envolvente e eficaz, promovendo o desenvolvimento integral das crianças, sua autonomia e interação com o ambiente escolar e com toda comunidade escolar.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, M. L. de A. *Distúrbios psicomotores: uma visão crítica*. São Paulo: EPU, 1994.  
Disponível em: <https://app.bczm.ufrn.br/home/#/item/106910>. Acesso em: 19 abr. 2024.
- BATISTA, S. S. *Psicomotricidade: reflexos no ensino e aprendizagem*. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, DF, 2006.
- FANTIN, M. *No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na educação infantil*. 2. ed. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FRIEDMANN, A. Jogos tradicionais. *Série Ideias*, São Paulo, n. 7, p. 54-61, 1995.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2007.
- OLIVEIRA, Z. L. S. *A criança e seu desenvolvimento: subsídios para pais e educadores*. Petrópolis: Vozes, 2011.
- OLIVEIRA, V. B. de (org.). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- PIAGET, J. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1976.
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PIAGET, J. *Seis estudos de psicologia*. Tradução Maria Alice M. D'Amorim e Paulo S. L. Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.
- RITA, C. H. *O professor e o uso de jogos em aulas de matemática*. 2013. Monografia (Licenciatura em Ciências Exatas) – Universidade Federal do Pampa, Caçapava do Sul, 2013.
- SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. (org.). *Crianças e miúdos: perspectivas sócio pedagógicas da infância e educação*. Porto: Asa, 2004. p. 9-34.
- VIGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- WALLON, H. *Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. Petrópolis: Vozes, 1995.

**Recebido em:** julho de 2024.

**Aprovado em:** agosto de 2024.