ISSN: 2358-8829

O BRINCAR: DO ENTRETENIMENTO À APRENDIZAGEM — ESTUDO DE CASO DE ALFABETIZAÇÃO NO ESPAÇO ARTÍSTICO LUIZ ANDRADE

Clarice Belarmina dos Santos Veloso
Luiz Filho de Andrade
Faculdades Integradas Rui Barbosa (FIRB) — Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento
Orientadora: professora Lia Raquel

Nota editorial: inserir, antes da submissão, os e-mails e os vínculos acadêmicos completos dos autores conforme exigência do evento.

INTRODUÇÃO

O brincar ocupa lugar importante na infância, pois permite à criança expressar experiências, interagir com outras pessoas, explorar objetos e construir significados sobre o mundo. Além de proporcionar entretenimento, a brincadeira pode criar oportunidades para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, da comunicação e de aprendizagens relacionadas à linguagem. Nesse sentido, pensar o brincar no contexto educativo implica reconhecer que a ação lúdica pode ser planejada com intencionalidade pedagógica, sem perder sua dimensão de prazer e participação.

O trabalho “O brincar: do entretenimento à aprendizagem” foi desenvolvido no âmbito das Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento e da Construção da Identidade Docente, das Faculdades Integradas Rui Barbosa (FIRB), sob orientação da professora Lia Raquel. A experiência ocorreu entre setembro e novembro de 2020, no Espaço Artístico Luiz Andrade, localizado em Andradina-SP, com intervenções também realizadas no Sítio Santos Reis, em Murutinga do Sul-SP. A apresentação original identifica como participantes duas crianças de seis anos que cursavam o 1º ano do Ensino Fundamental, além de mencionar crianças convidadas e familiares.

A justificativa da proposta parte da compreensão de que a brincadeira é uma forma de comunicação por meio da qual a criança pode representar o cotidiano e vivenciar situações que favorecem reflexão, autonomia e criatividade. O objetivo foi apresentar evidências práticas da relação entre a aprendizagem infantil e a aquisição da consciência fonológica em situações de brincadeira. Para isso, foram organizadas atividades com jogos, música, movimento, exploração de palavras e experiências do cotidiano.

O texto está organizado em metodologia, referencial teórico, resultados e discussão e considerações finais. Como a fonte disponível é uma apresentação de atividades, a análise se limita às propostas descritas e aos apontamentos registrados nela; não são apresentados dados quantitativos ou resultados de avaliação comparativa que permitam medir mudanças na aprendizagem.

METODOLOGIA

A experiência foi apresentada como um estudo de caso de caráter descritivo, desenvolvido entre setembro e novembro de 2020. O local principal foi o Espaço Artístico Luiz Andrade, na Avenida Moura Andrade, 612, em Andradina-SP, com intervenções no Sítio Santos Reis, em Murutinga do Sul-SP. A apresentação identifica duas crianças de seis anos, estudantes do 1º ano, como participantes centrais e registra a participação de crianças convidadas e familiares em algumas propostas.

As atividades foram organizadas para observar e estimular aprendizagens por meio de experiências lúdicas. A primeira etapa foi um teste diagnóstico, descrito no material como instrumento para reconhecer o que o aluno já sabe e o que precisa aprender. Em seguida, foram realizadas amarelinha silábica, atividade musical “Na panela do vovô”, roleta das consoantes, Twister, Mini Chef e brincadeiras ao ar livre.

Na amarelinha silábica, a brincadeira popular foi adaptada para trabalhar vogais e combinações silábicas, incluindo a terminação “ão”, além de observar a relação das crianças com as regras propostas. Na roleta das consoantes, a criança girava o dispositivo, identificava a consoante sorteada e era convidada a pensar em palavras que começassem com aquele som, registrando-as com giz no chão. A atividade musical utilizou a canção “Na panela do vovô” como proposta de exploração por meio dos sons e da musicalidade.

O Twister foi incluído como jogo de coordenação corporal. A proposta Mini Chef envolveu o contato com objetos, sabores e texturas e a leitura do modo de preparo de uma receita; a apresentação registra uma criança realizando a leitura das instruções para preparar brigadeiro. Já as brincadeiras ao ar livre reuniram caça a pistas, pé de lata ou pé de cavalo, carrinho de lata, brincadeiras com água, trilha ecológica e exploração de frutas colhidas no local, com ênfase na colaboração e no uso de materiais reutilizados e elementos da natureza.

A análise foi construída a partir das descrições das atividades e das interpretações pedagógicas registradas na apresentação. O material não detalha protocolos completos de coleta, resultados individualizados do teste diagnóstico ou medidas antes e depois das intervenções. Por esse motivo, o artigo não atribui às atividades efeitos mensurados nem estabelece relações causais. Como o trabalho envolve crianças, o uso de imagens e a divulgação de informações identificáveis devem observar as autorizações pertinentes; os nomes das crianças foram omitidos neste texto.

REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar pode ser compreendido como uma experiência que articula ação, imaginação, interação e aprendizagem. A definição do Dicionário Aurélio apresentada no material de origem associa brincar a divertir-se, recrear-se, entreter-se e participar de jogos infantis (FERREIRA, 2003). Essa dimensão de prazer não exclui o potencial educativo da brincadeira; ao contrário, pode favorecer o envolvimento da criança em situações de exploração e descoberta.

A apresentação retoma Piaget (1973) para sustentar que o jogo não deve ser reduzido a uma forma de gastar energia ou de entretenimento, pois pode contribuir para o desenvolvimento intelectual. Nessa perspectiva, jogos e brincadeiras oferecem situações em que a criança age sobre o ambiente, explora possibilidades e relaciona suas experiências com aquilo que já conhece.

Kishimoto (2001) é citado no trabalho de origem como referência para a discussão sobre jogo, brinquedo, brincadeira e educação. A escolha de atividades variadas — jogos de regras, música, movimento, culinária e brincadeiras tradicionais — aproxima a proposta de uma compreensão ampla da ludicidade, que considera diferentes formas de participação infantil e de relação com o conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular destaca a relevância das interações e da brincadeira para as aprendizagens e o desenvolvimento integral na infância (BRASIL, 2018). O trecho reproduzido na apresentação chama atenção para possibilidades de observar, durante as interações, a expressão dos afetos, a mediação de frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. Assim, a brincadeira pode constituir um contexto de observação pedagógica que ultrapassa a aquisição de conteúdos específicos.

No recorte deste trabalho, a consciência fonológica aparece como foco central. As atividades com sílabas, vogais, consoantes, sons e formação de palavras foram pensadas para convidar as crianças a perceber relações entre sons da fala e palavras. A proposta não trata o jogo como substituto do ensino, mas como um meio de criar situações participativas nas quais a linguagem pode ser explorada com intencionalidade educativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A apresentação registra a realização de sete propostas: teste diagnóstico, amarelinha silábica, musicalidade, roleta das consoantes, Twister, Mini Chef e brincadeiras ao ar livre. Em conjunto, as atividades mobilizaram linguagem oral e escrita, percepção sonora, coordenação corporal, leitura funcional, exploração sensorial e colaboração. Essa diversidade demonstra que o brincar foi planejado como eixo de experiências distintas, e não como uma atividade isolada ao final de uma aula.

O teste diagnóstico foi apresentado como ponto de partida para reconhecer conhecimentos prévios e necessidades de aprendizagem. Contudo, o material consultado

não inclui os resultados detalhados desse teste. Portanto, é possível registrar sua função no planejamento, mas não afirmar quais habilidades específicas cada criança já dominava ou desenvolveu posteriormente.

A amarelinha silábica aproximou uma brincadeira popular do trabalho com vogais e sílabas. A adaptação descrita procurou articular movimento, regras e reconhecimento de elementos sonoros da língua. A roleta das consoantes, por sua vez, propôs que as crianças associassem uma consoante a sons e palavras, com tempo para pensar e oportunidade de escrever com giz no chão. A própria descrição destaca que a atividade não tinha um vencedor: o foco estava no processo de pensar, experimentar sons e formar palavras. Essas características são coerentes com uma abordagem em que a participação e a descoberta têm mais importância que a competição.

A atividade musical “Na panela do vovô” introduziu a musicalidade como outra possibilidade de interação com sons. Embora a apresentação não descreva uma avaliação específica dos resultados dessa atividade, sua inclusão mostra a intenção de diversificar os caminhos de participação e exploração da linguagem. A articulação entre música, ritmo e brincadeira pode ser compreendida, neste contexto, como parte de um repertório de experiências lúdicas planejadas.

O Twister ampliou a proposta para o movimento e a coordenação corporal. No Mini Chef, a leitura do modo de preparo do brigadeiro aproximou a linguagem escrita de uma situação cotidiana e funcional. A atividade também foi associada à exploração de objetos, sabores e texturas, bem como à socialização. Já as brincadeiras ao ar livre recuperaram jogos tradicionais e experiências com materiais reutilizados e elementos naturais. A apresentação destaca ações compartilhadas, como a construção de materiais e a ajuda entre participantes, indicando que a colaboração fazia parte da proposta.

Consideradas em conjunto, as atividades permitem discutir o potencial do brincar para integrar dimensões cognitivas, motoras, sociais e afetivas da aprendizagem. Esse entendimento dialoga com a BNCC (BRASIL, 2018), conforme apresentada no material, e com a perspectiva de Piaget (1973) sobre a contribuição dos jogos ao desenvolvimento. Ainda assim, os registros disponíveis são descritivos e não apresentam instrumentos sistemáticos de avaliação dos resultados finais. Por isso, a conclusão mais consistente é que as atividades criaram oportunidades pedagógicas para explorar linguagem e outras habilidades em contextos lúdicos, e não que tenham comprovadamente produzido ganhos específicos ou mensurados de alfabetização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada teve como objetivo apresentar evidências práticas da relação entre brincadeira e aprendizagem, com foco na consciência fonológica em situações lúdicas. As sete propostas reuniram jogos, música, movimento, leitura de uma receita e brincadeiras ao ar livre, mostrando diferentes formas de aproximar o cotidiano infantil de objetivos educativos.

O material de origem sustenta a compreensão de que brincar não se limita ao entretenimento. Quando há atenção do adulto, planejamento do espaço e liberdade de ação da criança, a brincadeira pode oferecer oportunidades para comunicação, criatividade, autonomia, interação e exploração de conhecimentos. Atividades como a amarelinha silábica e a roleta das consoantes foram planejadas explicitamente para trabalhar sílabas, sons e formação de palavras, enquanto o Mini Chef aproximou a leitura de uma situação concreta.

Como limite, a apresentação não fornece resultados completos do teste diagnóstico, registros detalhados de cada participante ou comparação sistemática entre o início e o fim da experiência. Estudos futuros podem documentar de forma mais estruturada as observações, os registros de produção infantil e os avanços percebidos, além de explicitar os procedimentos éticos e as autorizações para uso de imagens. Assim, será possível aprofundar a análise sobre como diferentes brincadeiras contribuem para as aprendizagens iniciais.

Conclui-se que o brincar pode constituir um recurso pedagógico relevante quando articulado a objetivos claros e às experiências das crianças. A proposta reforça a importância de planejar situações lúdicas que preservem o prazer de brincar e, ao mesmo tempo, abram espaço para aprendizagens significativas.

Palavras-chave: Brincar; Alfabetização; Consciência fonológica; Ludicidade; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2003.

FORESTI, S. M.; BOMTEMPO, E. Aprendendo o esquema corporal na creche com Pinóquio. In: BOMTEMPO, E.; ANTUNHA, E. G.; OLIVEIRA, V. B. (org.). Brincando na escola, no hospital, na rua... 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2008. p. 29-50.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

OLIVEIRA, V. Barros; MILANI, D. Avaliação-intervenção lúdica de bebês em creche. In: BOMTEMPO, E.; ANTUNHA, E. G.; OLIVEIRA, V. B. (org.). Brincando na escola, no hospital, na rua... 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2008. p. 9-28.

PIAGET, J. Estudos sociológicos. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

SOESCOLA. Como acontece o processo de aprendizagem no brincar. [S. l.], 2017. Disponível em: https://www.soescola.com/2017/12/como-acontece-o-processo-de-aprendizagem-no-brincar.html. Acesso em: 25 fev. 2020.

BRASIL ESCOLA. A importância do brincar na educação infantil. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: https://monografias.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm. Acesso em: 4 mar. 2020.