

## APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

---

# Síntese

### Qual é sua importância?

A aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras é uma abordagem pedagógica que enfatiza o uso dos jogos e brincadeiras para promover diversas áreas de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. A brincadeira livre e a brincadeira dirigida são dois tipos de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. A primeira, é dirigida pela criança e motivada internamente, enquanto que a última é orientada por adultos e visa um objetivo de aprendizagem específico. Embora os jogos e brincadeiras sejam um direito legítimo na primeira infância e uma das formas mais naturais de exploração e aprendizagem, as crianças pequenas de hoje estão tendo menos oportunidades para brincar, tanto em casa como na escola. A ênfase maior na prontidão escolar tem feito com que os programas da primeira infância priorizem atividades estruturadas e realizem provas e testes, com o prejuízo da aprendizagem fisicamente ativa e baseada em jogos e brincadeiras. Entretanto, essa abordagem da aprendizagem tradicional não tem necessariamente se demonstrado eficaz, pois foi constatado reduzir a motivação das crianças em aprender, impactando negativamente sua atenção e regulação comportamental. Considerando que as crianças aprendem melhor quando são mentalmente ativas e interagem com os materiais de forma significativa, a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras deveria se tornar um aspecto inerente do ambiente de seu lar e escola.

### O que sabemos?

A aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras impacta o desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas das crianças, assim como suas capacidades acadêmicas. Há um número

crescente de evidências que mostram como a brincadeira livre e a brincadeira dirigida contribuem diferentemente para esses resultados no desenvolvimento. A brincadeira livre parece ser especialmente benéfica para o desenvolvimento da competência social e da autorregulação. Por exemplo, o faz de conta, um tipo de brincadeira livre, permite à criança resolver problemas perante conflitos, inibir comportamentos impulsivos, expressar suas emoções, seguir regras sociais e dar suporte ao bem-estar de terceiros. *Tools of the Mind (Ferramentas da Mente)* é um exemplo de programa pré-escolar especificamente criado para melhorar as habilidades de autorregulação das crianças através de brincadeiras de faz de conta.

Em comparação com a brincadeira livre, a brincadeira dirigida parece influenciar mais na aquisição de habilidades acadêmicas. Ao estruturar o ambiente, incorporando objetivos de aprendizagem e/ou modificando jogos pré-concebidos, os pais e educadores podem aumentar as oportunidades de aprendizagem das crianças pequenas. De fato, os conceitos matemáticos, como noções aritméticas básicas, classificação e relações espacial/temporal podem ser aprendidos através de jogos e brincadeiras dirigidos com o suporte de adultos. *Building Blocks PreK* é um exemplo de programa escolar baseado em jogos e atividades lúdicas para promover a aquisição do domínio de operações matemáticas básicas.

Apesar dos diversos benefícios associados à aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, os educadores, frequentemente, não têm certeza de como oferecer tais oportunidades na escola e como avaliar a aprendizagem realizada através de jogos e brincadeiras. A falta de um treinamento formal e a crescente pressão para alcançar os resultados de aprendizagem regulamentares podem contribuir parcialmente para esses desafios. Finalmente, é importante observar que as crianças ao redor do mundo não dispõem de oportunidades iguais para se envolver com a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Em comparação com as crianças de contextos socioeconômicos mais elevados que vivem nos Estados Unidos, as crianças de comunidades de renda mais baixa neste país têm mais probabilidade de se envolver em atividades de lazer (por exemplo, mídia digital) do que participar de atividades ao ar livre e/ou atividades lúdicas com adultos. O acesso diferenciado à aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras pode, por sua vez, perpetuar a distância relativa ao desempenho das crianças de contextos culturais e socioeconômicos diferentes.

## **O que pode ser feito?**

Considerando o número cada vez maior de crianças pequenas usuárias ativas de dispositivos tecnológicos, os pais são fortemente encorajados a controlar a quantidade de tempo que as crianças gastam com mídia digital e os tipos de jogos que jogam nesses dispositivos. De forma ideal, deve haver um equilíbrio entre a quantidade de jogos e brincadeiras digitais e as atividades lúdicas mais tradicionais, como brincadeiras de faz de conta ou atividades ao ar livre.

Para promover as oportunidades de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, os pais e educadores podem tentar estruturar o ambiente antecipadamente. Ao oferecer uma série de brinquedos (por exemplo, blocos de madeira, material artístico, quebra-cabeças, livros, fantasias) as crianças, muito provavelmente, criarão brincadeiras de faz de conta e explorarão novas possibilidades. Além de preparar o ambiente de aprendizagem, incentiva-se que os pais e educadores permitam às crianças escolher livremente suas ações e, ao mesmo tempo, oferecer uma orientação sutil, para garantir que elas explorem os aspectos corretos do ambiente e/ou jogo, para alcançar os objetivos da aprendizagem.

O campo da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras é relativamente novo e é preciso haver mais pesquisas para determinar os níveis de orientação adulta necessários para (a) promover o desenvolvimento e a aprendizagem acadêmica e para (b) atender às necessidades das crianças oriundas de diferentes contextos. Justifica-se igualmente documentar formas eficazes para analisar a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras na sala de aula. Enquanto isso, os elaboradores de políticas poderiam defender a criação de uma legislação que promova a integração à escola da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Incentiva-se também o financiamento de campanhas para promover a conscientização pública sobre a necessidade da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras na educação da primeira infância.