

## APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

---

# Definição de uma visão holística da aprendizagem através de jogos e brincadeiras: Um comentário

Angela Pyle, PhD

OISE, University of Toronto, Canadá

Maio 2018

### Introdução

Frequentemente, brincar é visto como a ocupação primária das crianças e, por décadas, seu potencial para a aprendizagem e o desenvolvimento tem sido explorado em pesquisas. O conceito da aprendizagem através de jogos e brincadeiras tem revitalizado esse interesse nos jogos e brincadeiras, colocando-os como o centro da aprendizagem infantil. Apesar do potencial apresentado pela aprendizagem através dos jogos e brincadeiras, essa pedagogia apresenta desafios em sua implementação, devido à sua definição ampla e o diferencial de sua implementação nas vidas das crianças e em seus ambientes de aprendizagem. Os oito artigos deste capítulo apresentam essas diversas visões importantes sobre a aprendizagem através dos jogos e brincadeiras e o seu papel no desenvolvimento infantil. Considerados em conjunto, eles demonstram as possibilidades variadas da aprendizagem através dos jogos e brincadeiras e, quando implementados em harmonia, as várias recomendações dessas contribuições apresentam

um contexto de aprendizagem promissor para as crianças.

Entretanto, o desafio que os pesquisadores e educadores continuam a enfrentar na implementação dessa pedagogia promissora é a divisibilidade das recomendações das pesquisas, baseadas em projetos focados em pequenos componentes, ignorando os benefícios e os desafios de outras concepções e percepções dos jogos e brincadeiras. Entre os artigos publicados neste capítulo, há um consenso sobre o fato de a aprendizagem através dos jogos e brincadeiras oferecer mais oportunidades de aprendizagem apropriadas para o desenvolvimento do que a instrução dirigida por adultos. Entretanto, os diferentes focos desses estudos oferecem um resultado de informações conflitantes que refletem aquelas das pesquisas existentes. Dessa forma, devemos considerar as conexões entre as recomendações dessas contribuições, ao invés de suas contradições.

## **Pesquisa e conclusões**

Atualmente, as pesquisas exibem práticas com imagens opostas. Há uma pesquisa abrangente que trata do papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil generalizado, incluindo o desenvolvimento social, emocional, físico e cognitivo. Esse conjunto de pesquisas, normalmente, recomenda os jogos sociodramáticos dirigidos pelas crianças, por serem essenciais para seu desenvolvimento. Esse tipo de recomendação se reflete na contribuição de Berk, que descreve a importância dos jogos imaginários das crianças para dar suporte ao desenvolvimento da autorregulação infantil. Uma posição que é bem respaldada por pesquisas.<sup>1</sup> Daubert et al. explicam ainda a importância desse tipo de jogos, pleiteando apaixonadamente a inclusão dos jogos e brincadeiras nas vidas das crianças, diante das políticas educacionais americanas que estão removendo os jogos e brincadeiras para dar lugar à aprendizagem acadêmica mais rigorosa.<sup>2</sup> Sua posição em relação ao papel do jogo sociodramático no desenvolvimento das habilidades sociais é importante e, certamente, corrobora a inclusão do jogo sociodramático dirigido pela criança nos ambientes responsáveis pelo cuidado e educação de nossos filhos. Seu apelo causa repercussões. Entretanto, sua descrição dos jogos e brincadeiras como uma prática dirigida pela criança que é apenas um “faz-de-conta” simplifica em excesso a natureza complexa dos jogos e brincadeiras e minimiza a aprendizagem potencial dessa atividade multifacetada. As pesquisas que admitem concepções mais amplas da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras reconhecem os diversos tipos de jogos e brincadeiras através dos quais as crianças podem aprender quando essa pedagogia é adotada, não somente jogos sociodramáticos.<sup>3</sup> Além disso, os objetivos da aprendizagem na primeira infância não têm uma natureza estritamente

voltada para o desenvolvimento. Globalmente, a aprendizagem acadêmica está agora em primeiro plano de muitos programas da primeira infância e a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras tem o potencial de estimular essas habilidades de uma maneira apropriada em termos de desenvolvimento.

Hassinger-Das et al. tratam desse aspecto acadêmico da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras em sua descrição do papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento matemático.

<sup>4</sup> Eles não definem os jogos e brincadeiras como imaginativos e estritamente dirigidos pelas crianças, ao contrário, descrevem as brincadeiras com jogos criados com um propósito definido e o papel do educador de ampliar o potencial de aprendizagem acadêmico através dos jogos e brincadeiras guiados. Essa recomendação da inclusão das brincadeiras dirigidas nos ambientes educacionais é claramente articulada por Weisberg et al., cujo estudo descreve explicitamente a necessidade de haver um equilíbrio entre as oportunidades de aprendizagem dirigida pela criança e a dirigida pelo adulto, com jogos e brincadeiras facilitados por adultos ponderados e experientes como o exemplo principal desse equilíbrio.<sup>5</sup> As pesquisas existentes sobre os jogos e brincadeiras dirigidos enquadram esse tipo de jogos e brincadeiras como ideal para a aprendizagem acadêmica das crianças, pois ele combina a prática de jogos e brincadeiras apropriados para o desenvolvimento com a aprendizagem acadêmica prescrita pelo currículo escolar, lugar comum nas escolas da América do Norte.<sup>6</sup> Essa inclusão do elemento acadêmico nos primeiros anos é sempre acompanhada por um apelo para garantir que a aprendizagem acadêmica não domine os ambientes educacionais e de pesquisa que tanto Berk como Bergen ponderadamente expressam em suas contribuições.<sup>7,8</sup> Essa é uma consideração essencial. Da mesma forma que argumentei contra o foco rígido nos objetivos de aprendizagem voltada para o desenvolvimento, aqui também devemos reconhecer que a aprendizagem do conteúdo acadêmico não é suficiente. Como Danniels et al. e DeLuca expressam claramente, os ambientes dedicados à aprendizagem da primeira infância devem encontrar um equilíbrio entre a aprendizagem voltada para o desenvolvimento, crucial durante os primeiros anos da vida de uma criança, e a aprendizagem acadêmica, que constrói a base para a realização escolástica posterior.<sup>9,10</sup> A expansão de nossa compreensão sobre o equilíbrio apropriado é fundamental para a implementação de uma pedagogia produtiva de aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras. As contribuições dos todos os autores são mais uma demonstração do quanto aprendemos sobre o valor da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras e quão pouco sabemos sobre como determinar esse equilíbrio.

Em várias pesquisas, os debates sobre a implementação da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras usam o argumento a favor e contra a aprendizagem acadêmica nos ambientes da primeira infância. Contudo, à medida que as pesquisas sobre jogos e brincadeiras se desenvolvem, surgem evidências de que esses objetivos de aprendizado aparentemente dicotômicos voltados para o desenvolvimento e aprendizado acadêmico podem coexistir dentro do âmbito da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras.<sup>3</sup> O objetivo de determinação de um equilíbrio produtivo, entretanto, não se restringe à integração da aprendizagem acadêmica nos primeiros anos. Mas os pesquisadores, os elaboradores das políticas e os profissionais da área devem também considerar as ferramentas que as crianças usam em suas brincadeiras. Por exemplo, em seu apelo contra a redução dos jogos e brincadeiras nas vidas das crianças, Daubert et al. citam a tecnologia como uma barreira contra os jogos e brincadeiras.<sup>2</sup> Entretanto, a contribuição ponderada de Edwards concernente os jogos e brincadeiras digitais descreve a conexão entre jogos e brincadeiras e o mundo digital, e não o oposto.<sup>11</sup> Embora os videogames dos primeiros tempos possam ter envolvido sentar-se em um sofá usando um controle para manipular um personagem que realizava tarefas inexpressivas como pular de bloco em bloco, o mundo digital atual é rico de oportunidades de aprendizagem. De fato, a tecnologia digital desempenha um papel essencial na resolução de problemas, na comunicação e em muitos outros aspectos do dia a dia moderno,<sup>12</sup> para não mencionar o papel fundamental que a tecnologia indubitavelmente terá na vida adulta da maioria das crianças, tanto pessoal como profissionalmente. Esse tipo de debate desenha uma imagem clara da necessidade de reconhecer os valores e os desafios da aprendizagem apresentados por cada tipo de jogos e brincadeiras. Os jogos sociodramáticos oferecem o ambiente ideal para desenvolver habilidades sociais, emocionais, físicas e de autorregulação, mas não é um cenário ideal para a aprendizagem acadêmica.<sup>13</sup> Os jogos e brincadeiras dirigidos pelos professores oferecem o ambiente ideal para a aprendizagem acadêmica, mas não é o ideal para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.<sup>13</sup> Os jogos e brincadeiras digitais oferecem a oportunidade para brincar com a tecnologia que será essencial para o sucesso profissional de muitas crianças, mas não dão a oportunidade para desenvolver muitas das habilidades físicas fundamentais para o desenvolvimento saudável.<sup>11</sup> Cada um desses tipos de jogos e brincadeiras oferece vantagens e desafios, mas, combinados, proporcionam o tipo de pedagogia necessária para o desenvolvimento e aprendizagem holísticos da criança.

## **Implicações para o desenvolvimento e políticas**

Há controvérsias nas pesquisas e políticas sobre qual é a melhor forma para as crianças aprenderem. No âmbito da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras, essas discordâncias envolvem, em grande parte, o tipo de oportunidades de jogos e brincadeiras que devemos oferecer às crianças pequenas.<sup>13</sup> Entretanto, ao invés de nos determos nesses conflitos e permitir que eles obscureçam nossas concepções de jogos e brincadeiras, precisamos examinar as conexões entre essas perspectivas. Se nos focarmos realmente no que as crianças necessitam para serem bem-sucedidas no mundo de amanhã, então não podemos simplesmente defender uma abordagem de jogos e brincadeiras em detrimento da outra.<sup>3</sup> Para realizar com êxito essa tarefa monumental, precisamos de pesquisas que se posicionem no meio termo, determinando como pode ser alcançado um equilíbrio nos ambientes das salas de aula. Precisamos também de elaboradores de políticas que valorizem mais do que unicamente os resultados acadêmicos.

Uma barreira para pesquisar uma abordagem equilibrada para a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras são as questões metodológicas relacionadas à pesquisa sobre a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras.<sup>14</sup> Bergen descreve detalhadamente esses desafios metodológicos em sua contribuição.<sup>8</sup> Entretanto, é preciso acrescentar que os estudos baseados em laboratório que envolvem jogos e brincadeiras para ajudar as crianças a adquirir uma habilidade normalmente acadêmica por natureza, podem não refletir com precisão as complexidades do ambiente de uma sala de aula. Nas salas de aula há exigências conflitantes relacionadas ao tempo do professor, incluindo diversas crianças com habilidades diversas. Os pesquisadores que trabalham nas salas de aula e em outros ambientes de aprendizado podem contribuir para uma solução, apresentando dados que mostrem tanto os benefícios das pedagogias baseadas nos jogos e nas brincadeiras no desempenho do estudante, e também como os profissionais do setor estão tentando encontrar o equilíbrio entre o tempo e os objetivos de aprendizagem. Contudo, esse não é o único desafio enfrentado pelos profissionais da área.

Bergen identifica a maneira diferencial com a qual os profissionais da área também estão definindo e, conseqüentemente, implementando a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras.<sup>8</sup> As pesquisas identificaram as perspectivas dos profissionais da área que interferem com a implementação abrangente da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras. Entre elas, estão as dos educadores cujas perspectivas sobre os jogos e brincadeiras se limitam aos benefícios dos jogos e brincadeiras relacionados ao desenvolvimento, mas deixam de considerar as oportunidades de aprendizagem acadêmica que também se apresentam. Os educadores que acreditam nessa perspectiva implementam jogos e brincadeiras dirigidos pelas crianças sem

considerar o papel do educador para ampliar o potencial desses jogos e brincadeiras e criar oportunidades de aprendizagem lúdicas para as crianças.<sup>3</sup> Essas definições e perspectivas limitadas dos jogos e brincadeiras resultam na necessidade de comunicar informações sobre o equilíbrio apropriado.

Os profissionais da área precisam aprender mais e o currículo escolar deve admitir as implicações do amplo alcance da aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras. Eles também precisam que lhes sejam apresentadas definições integradoras, ao invés de desagregadoras, da aprendizagem através de jogos e brincadeiras. As descrições mais abrangentes dos jogos e brincadeiras deveriam ser acompanhadas por descrições dos diversos métodos de implementação de jogos e brincadeiras no ambiente de aprendizagem, a fim de promover tanto os objetivos de desenvolvimento como os da aprendizagem acadêmica.<sup>3</sup> Um desafio para essa implementação provém de nosso atual contexto educacional, no qual coloca-se a ênfase no uso de avaliações para garantir que as crianças estejam satisfazendo as expectativas e as normas determinadas no currículo escolar padronizado.<sup>15</sup> Como afirma Bergen: “normalmente, os jogos e brincadeiras envolvem tipos de aprendizagens iniciadas pelas crianças que não são fáceis de serem quantificadas e, portanto, frequentemente, os adultos não têm certeza sobre como proporcionar tais oportunidades e avaliar a aprendizagem que ocorre durante experiências de jogos e brincadeiras enriquecedoras e prolongadas.”<sup>8</sup> Assim, como DeLuca afirma tão apropriadamente, devem ser desenvolvidas práticas e políticas de avaliação que promovam a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras.<sup>10</sup> Para a aprendizagem, os jogos e as brincadeiras são uma abordagem apropriada em termos de desenvolvimento, porque permitem que as crianças desenvolvam e demonstrem seu conhecimento e habilidades de forma prática e centrada na criança. Como também o é o ambiente no qual as crianças obtêm sua melhor aprendizagem, um ambiente no qual devemos nos concentrar em analisar a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos. As ferramentas padronizadas tradicionais podem não permitir a avaliação das crianças em contextos baseados em jogos e brincadeiras, exigindo mais pesquisas e políticas para poder examinar e determinar abordagens viáveis que permitam uma avaliação holística da aprendizagem e do desenvolvimento em contextos baseados em jogos e brincadeiras.

## Referências

1. Whitebread, D. D., et al. Colman, P., Jameson, H., & Lander, R. Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational & Child Psychology*. 2009; 26(2), 40-52.
2. Daubert EN, Ramani GB, Rubin KH. Play-Based Learning and Social Development. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/play-based-learning-and-social-development>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado:

28/03/2018.

3. Pyle A, Danniels E. A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*. 2017; 28(3): 274-289.
4. Hassinger-Das B, Zosh JM, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. Playing to Learn Mathematics. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/playing-learn-mathematics>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
5. Weisberg DS, Zosh JM. How Guided Play Promotes Early Childhood Learning. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/how-guided-play-promotes-early-childhood-learning>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
6. Weisberg DS, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM, Kittredge AK, Klahr D. Guided play: Principles and practices. *Current Directions of Psychological Science*. 2016; 25(3):177-182.
7. Berk LE. The Role of Make-Believe Play in Development of Self-Regulation. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/role-make-believe-play-development-self-regulation>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
8. Bergen D. Cognitive Development in Play-Based Learning. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, topic ed. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/cognitive-development-play-based-learning>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
9. Danniels E, Pyle A. Defining Play-based Learning. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/defining-play-based-learning>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
10. DeLuca C. Assessment in Play-Based Learning. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/assessment-play-based-learning>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
11. Edwards S. Digital Play. Em: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [on-line]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/digital-play>. Publicado: Fevereiro 2018. Consultado: 28/03/2018.
12. Spires, Hiller A., Kee, John K., Lester, James. The twenty-first century learner and game-based learning. *Meridian Middle School Computer Technologies Journal*. 2008; 1(11): 1-4.
13. Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E. A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*. 2017; DOI: 10.1002/rev3.3097
14. Lillard AS, Lerner MD, Hopkins EJ, et al. The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*. 2013; 139:1-34.
15. Pyle A, DeLuca C. Assessment in play-based kindergarten classrooms: An empirical study of teacher perspectives and practices. *Journal of Educational Research*. 2017; 110:457-466.