BRINCAR DE APRENDER OU APRENDER A BRINCAR? A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO SOB O OLHAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL

CLEODETE DA SILVA

RESUMO
O presente artigo discute a centralidade do brincar na Educação Infantil, compreendido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento. O objetivo geral é analisar como essa perspectiva rompe com modelos de ensino tradicionais e promove uma aprendizagem significativa, na qual a criança constrói conhecimento ativamente. A fundamentação teórica ancora-se nos conceitos de aprendizagem significativa de Ausubel, na mediação social de Vygotsky, na psicomotricidade e afetividade de Wallon, na ação sobre o objeto de Piaget e na facilitação da aprendizagem de Rogers. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, fundamentada na análise da normativa nacional e de obras clássicas da psicologia do desenvolvimento. As reflexões apontam que o "brincar de aprender" exige um professor mediador capaz de organizar contextos desafiadores sem anular o protagonismo infantil. Conclui-se que a aprendizagem signifi-i cativa ocorre quando o sentido do que se aprende está ancorado na vivência, no corpo e na emoção, transformando a prática pedagógica em um espaço de descoberta e autonomia. O artigo aborda a integração entre o brincar espontâneo e a intencionalidade pedagógica, argumentando que a ludicidade é fundamental para a construção de conhecimentos na educação infantil, indo além de um simples passatempo. A obra destaca a necessidade de equilibrar interações livres com atividades guiadas, permitindo que a criança seja protagonista no processo de desenvolvimento cognitivo e social. Na educação infantil, brincar já é aprender. A maior riqueza está em proporcionar momentos onde a criança sinta que está apenas se divertindo, enquanto seu cérebro faz conexões complexas. A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida. Este artigo analisa como a intencionalidade pedagógica transforma o ato de brincar em uma ferramenta de construção de saber, fundamentada no respeito ao repertório prévio da criança e na sua autonomia."

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. BNCC. Brincar. Aprendizagem Significativa. Protagonismo Infantil.

ABSTRACT
This article discusses the centrality of play in Early Childhood Education, understood by the National Common Curricular Base (BNCC) as one of the six rights of learning and development. The general objective is to analyze how this perspective breaks with traditional teaching models and promotes meaningful learning, in which the child actively constructs knowledge. The theoretical foundation is anchored in the concepts of meaningful learning by Ausubel, social mediation by Vygotsky, psychomotricity and affectivity by Wallon, action upon the object by Piaget, and the facilitation of learning by Rogers. Methodologically, it is a qualitative bibliographic research, based on the analysis of national regulations and classic works of developmental psychology. The reflections indicate that "playing to learn" requires a mediating teacher capable of organizing challenging contexts without overriding child protagonism. It is concluded that meaningful learning occurs when the meaning of what is learned is anchored in experience, the body, and emotion, transforming pedagogical practice into a space for discovery and autonomy.

KEYWORDS: Early Childhood Education. BNCC. Play. Meaningful Learning. Child Protagonism.

INTRODUÇÃO

Historicamente, a Educação Infantil foi marcada por uma visão assistencialista ou meramente preparatória para o Ensino Fundamental, na qual o apren-

dizado era visto como um processo de repetição e silenciamento. No entanto, a contemporaneidade e a promulgação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trouxeram um novo paradigma: a compreensão de que a criança é um sujeito histórico e de direitos, que aprende e se desenvolve por meio de interações e da brincadeira. Nesse cenário, o brincar deixa de ser um hiato no currículo para se tornar o próprio eixo estruturante da prática pedagógica. Surge, então, a necessidade de compreender que o conhecimento não é um depósito de informações feito pelo adulto, mas uma construção ativa que ganha sentido na vivência, no corpo e na emoção da criança.

Para sustentar essa transição do 'ensinar sobre' para o 'vivenciar', é fundamental recorrer aos pilares da psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem. A ideia de uma criança que age e transforma o mundo ao seu redor encontra eco no construtivismo de Piaget, enquanto a importância das trocas sociais e da mediação pedagógica é ampliada pela perspectiva de Vygotsky. Somam-se a esse diálogo a visão de Wallon, que reintegra a afetividade e o movimento ao processo cognitivo, e as contribuições de Ausubel e Rogers, que destacam a necessidade de uma aprendizagem que faça sentido e respeite a autonomia do sujeito. Sob essa ótica interdisciplinar, o brincar revela-se como o espaço onde a estrutura cognitiva e o universo emocional se fundem, permitindo que a criança habite o mundo adulto de forma simbólica e, como aponta Zanluchi (2005), compreenda o funcionamento das coisas através da sua própria atividade lúdica.

DESENVOLVIMENTO

A brincadeira possibilita experiências de grande significado na infância, permitindo que as crianças ampliem sua inserção social e cultural e que atuem como sujeitos produtores de cultura, já que exploram, modificam, reinventam e criam. No entanto, o brincar não é inata, é um bem cultural que passa de geração em geração e, como tal, precisa ser aprendida e apropriada ao longo da infância e é ainda uma atividade de extrema importância nessa etapa do desenvolvimento.

Embora sempre presente na pauta de discussões educacionais, quando se pensa nas crianças de 0 a 5 anos, há várias formas de se compreender a brincadeira. Muitas vezes, vira sinônimo apenas de diversão e de algo a ser realizado livremente pelas crianças.

Historicamente associado ao mero entretenimento, o ato de brincar tem sido ressignificado no campo da educação como um poderoso catalisador de aprendizagem. Longe de ser uma atividade dispersiva, a brincadeira, quando estruturada com intencionalidade pelo docente, assume o papel de metodologia ativa capaz de mobilizar o interesse do estudante. Dessa forma, a ludicidade se consolida como uma ferramenta pedagógica essencial, cujo propósito é guiar o aluno na aquisição de conteúdos e habilidades específicas de maneira engajadora e contextualizada.

1. Aprender a Brincar: Aqui, o foco está na socialização e no repertório. Nem toda criança nasce sabendo como brincar de forma estruturada ou simbólica.
2. Brincar de Aprender. A brincadeira é uma ferramenta pedagógica. O objetivo é um conteúdo ou habilidade específica, mas entregue de forma lúdica e planejada.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que "Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas." Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações, afirma que o brincar é fundamental para a compreensão do mundo físico e social, preparando a criança para a vida adulta através de atividades lúdicas. Esse processo simbólico permite que a criança ensaie papéis sociais, domine o ambiente e gerencie emoções, o que se alinha com a atuação na Zona de Desenvolvimento Proximal, onde ela demonstra maior maturidade e competência.

A Base Nacional Comum Curricular

significa que, ao brincar, a criança não está apenas "passando o tempo", mas sim desenvolvendo habilidades fundamentais como criatividade, imaginação e convivência. Aqui estão os pontos centrais desse direito segundo o documento os direitos formam a base para que as crianças se desenvolvam plenamente na Educação Infantil. Eles garantem que o aprendizado ocorra de forma ativa, onde a criança é o centro do processo. Para facilitar a memorização ou o planejamento pedagógico, aqui está o que cada um propõe rapidamente:
- Conviver: Interagir com outras crianças e adultos, aprendendo a respeitar diferenças e regras de convívio social. A brincadeira permite que a criança interaja com diferentes grupos e culturas, expandindo seu conhecimento de mundo.
- Brincar: Explorar o mundo e a cultura de forma lúdica, desenvolvendo imaginação e criatividade. Deve ocorrer em diferentes espaços e tempos, com variados parceiros.
- Participar: Atuar ativamente na escolha de brincadeiras, materiais e no cotidiano da escola, desenvolvendo autonomia.
- Explorar: Movimentar-se, tocar, testar e descobrir sons, formas, cores e texturas dentro e fora da sala.
- Expressar: Comunicar necessidades, emoções e descobertas através de diferentes linguagens (arte, música, fala, dança). Estimula as dimensões emocional, corporal, cognitiva e social de forma integrada.
- Conhecer-se: Construir sua identidade pessoal e cultural, reconhecendo suas características e potencialidades. O brincar promove o contato com produções culturais, objetos, linguagens e saberes que enriquecem o repertório infantil.

Esses direitos devem estar presentes em todas as atividades planejadas dentro dos Campos de Experiência. O Brincar é o trabalho da criança: Quando ela brinca livremente, ela já está aprendendo sobre o mundo. Essa frase, inspirada no pensamento de nomes como Maria Montessori e Jean Piaget, resume a seriedade com que devemos encarar a brincadeira. Para a criança, o brincar não é um "descanso" do estudo; é o próprio estudo. por que essa metáfora do "trabalho" é tão poderosa, o trabalho exige: Esforço e Foco: Quando uma criança está montando uma torre de blocos ou decidindo quem será o herói na brincadeira, ela está em um estado de concentração profunda, resolvendo problemas complexos de equilíbrio, física e negociação social. Construção da Identidade: É através desse "trabalho" que ela descobre do que gosta, quais são seus limites e como o mundo funciona. Ela testa hipóteses o tempo todo: "O que acontece se eu misturar essas cores?" ou "Como essa pessoa se sente quando eu falo assim?" Desenvolvimento de Ferramentas: Se um adulto trabalha para produzir algo, a criança brinca para "produzir" a si mesma. Ela está desenvolvendo a coordenação motora, a linguagem, o raciocínio lógico e a resiliência emocional.
Essa afirmação possui total embasamento na neurociência cognitiva e na pedagogia moderna. O que a neurociência explica?
- Ativação da amigdala: emoções intensas sinalizam ao cérebro que o evento é importante.
- Liberação de dopamina: o prazer do jogo aumenta a atenção e a motivação.
- Plasticidade cerebral: experiências ricas criam e fortalecem novas redes neuronais.
- Hipocampo ativado: a região responsável pela memória trabalha melhor com significado.
- O Impacto no Desenvolvimento: Pensamento crítico: brincar exige tomada de decisão e resolução de problemas.
- Resiliência: jogos ensinam a lidar com frustrações e a tentar novamente.
- Socialização: atividades em grupo desenvolvem empatia e habilidades de negociação.

Brincar não é perda de tempo. É a forma mais sofisticada e eficiente que a natureza criou para o cérebro humano aprender.

O PAPEL DO EDUCADOR NO PROCESSO
Muitas vezes, a criança aprende a brincar observando o adulto. Se o professor senta no chão e entra no mundo da imaginação, ele valida aquela atividade como algo importante e mostra novos caminhos para a interação. O papel do professor é planejar um ambiente ou atividade que, enquanto a criança se diverte, ela absorve conceitos (ex: contar

pedrinhas para aprender matemática ou sentir diferentes texturas para o desenvolvimento sensorial). Se a brincadeira é o trabalho, o adulto é o facilitador. Ele ensina as "regras do jogo", como compartilhar brinquedos, esperar a vez e como usar a imaginação (ex: transformar uma caixa de papelão em um foguete). Objetivo: Desenvolver autonomia, habilidades socioemocionais e a capacidade criativa. É o aprendizado do "fazer de conta" e da interação com o outro. Garantindo o Tempo sem encher a agenda da criança com tantas tarefas que não sobre tempo para o ócio criativo. Preparando o Espaço: Oferecendo materiais que desafiem a curiosidade. Respeitar a Autonomia: Intervir o mínimo possível para não interromper o fluxo de pensamento da criança. A Intencionalidade é do adulto: O educador deve saber quando deixar a brincadeira fluir (aprender a brincar) e quando guiar essa energia para um novo conhecimento (brincar de aprender). A brincadeira pedagógica desenvolve competências essenciais para o século XXI que extrapolam o conteúdo programático. Para participar de um jogo planejado, o aluno precisa interpretar regras, negociar com os colegas, controlar a frustração diante da derrota e trabalhar em equipe. Portanto, o planejamento docente é o elemento que diferencia o simples entretenimento da verdadeira práxis educativa: cabe ao professor desenhar a atividade de modo que o desafio esteja alinhado ao nível de desenvolvimento do aluno, garantindo que o prazer do jogo caminhe lado a lado com o rigor do aprendizado. Essa é a premissa fundamental da pedagogia moderna para a primeira infância. Quando dizemos que brincar é aprender, estamos reconhecendo que o conhecimento não é algo que o adulto "deposita" na criança, mas algo que ela constrói ativamente enquanto interage com o mundo. Embora a criança aprenda brincando sozinha, o diferencial da escola é a intencionalidade pedagógica. Durante uma atividade lúdica estruturada, a curiosidade e o desafio disparam a produção de neurotransmissores como a dopamina, que ampliam o foco e consolidam as sinapses no hipocampo. Ao associar um objetivo curricular claro — como uma operação matemática ou uma regra gramatical — às regras e dinâmicas de um jogo, o cérebro deixa de gastar energia na resistência ao esforço mental e passa a focar na resolução do problema proposto. O resultado é uma retenção de longo prazo muito superior àquela obtida por métodos tradicionais de repetição. O professor não "dá aula" no sentido tradicional, mas organiza o ambiente com desafios adequados, observa as interações para entender o que a criança já sabe, faz perguntas que estimulam a curiosidade, em vez de decorar letras e números de forma mecânica, a criança na educação infantil os descobre através de jogos, músicas e exploração, tornando o aprendizado significativo e prazeroso. Uma vez compreendidos os fundamentos psicológicos do brincar, cabe analisar como a BNCC traduz esses conceitos em diretrizes normativas, transformando a teoria em direitos de aprendizagem garantidos. Para a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o brincar é um dos seis direitos de aprendizagem, pois garante que a criança desenvolva: Raciocínio Lógico: Ao empilhar blocos, ela aprende sobre gravidade, equilíbrio e noções de quantidade e espaço. Linguagem: Nas brincadeiras de "faz de conta", ela amplia o vocabulário, negocia regras com os colegas e organiza o pensamento narrativo. Regulação Emo-

plexos no futuro. Em vez de apenas "ensinar" que a água molha ou que o círculo é redondo, o educador oferece o espaço para que ela descubra isso. O adulto deixa de ser o detentor do saber para se tornar o mediador dessa construção. Isso toca em um ponto fundamental: o repertório cultural. Muitas vezes acreditamos que o brincar é um instinto puramente biológico, mas ele é, em grande parte, um aprendizado cultural. Quando focamos em socialização e repertório, estamos ajudando a criança a: Aprender a Linguagem do Brincar: Algumas crianças precisam de ajuda para entender que um cabo de vassoura pode ser um cavalo. O professor entra como o "parceiro mais experiente" que apresenta essas possibilidades simbólicas. Decodificar Regras Sociais: O brincar estruturado (jogos de regras ou brincadeiras de roda) ensina o controle dos impulsos. Para brincar junto, é preciso negociar, aceitar que o outro tenha uma ideia diferente e entender que a brincadeira só continua se todos respeitarem o combinado. Expandir o Universo: Uma criança que só brinca com telas ou brinquedos prontos (que só apertam um botão) pode ter um repertório limitado. Ao oferecer elementos não estruturados (tecidos, argila, caixas), você a ensina a criar as próprias narrativas. É a troca da teoria abstrata pela experiência concreta. Quando a criança vivencia, o conhecimento deixa de ser uma informação externa e passa a fazer parte da sua compreensão de mundo. O professor atua como mediador quando propõe desafios que a criança ainda não resolveria só, mas que, com um pequeno incentivo ou dica, ela consegue superar. Nessa perspectiva, o planejamento pedagógico muda o foco .Em vez de apenas falar sobre a natureza, professor organiza um momento para as crianças mexerem na terra, sentirem as texturas das folhas e observarem os insetos no jardim, em vez de apenas ensinar cores no papel, propõe experiências com misturas de tintas, luzes coloridas e observação das cores nos objetos do cotidiano. Em vez de ditar regras de comportamento: Cria situações de jogos coletivos onde a necessidade de combinar regras surge da própria interação entre eles. É o que chamamos de aprendizagem significativa: o sentido do que se aprende está na vivência, no corpo e na emoção, a aprendizagem significativa se manifesta através de três pilares: A Vivência (O Contexto): A criança não aprende sobre "gravidade" por uma explicação, mas ao deixar um objeto cair e observar a trajetória. O aprendizado nasce da experiência direta com o objeto e o espaço. O Corpo (A Ação): Para os pequenos, o corpo é a principal ferramenta de pensamento. Pular, correr, equilibrar-se ou manipular massinha são atos cognitivos. Como dizia Piaget, a inteligência é, inicialmente, sensório-motora. A Emoção (O Sentido): O cérebro prioriza o que gera impacto emocional. Quando a criança brinca de "faz-de-conta", ela está processando sentimentos, medos e desejos. Esse engajamento afetivo abre as portas da memória e da atenção. Ao unir esses pontos, o conhecimento deixa de ser algo "decorado" e passa a ser algo compreendido. Como você citou Zanluchi, ao brincar ela se prepara para a vida porque está, de fato, sentindo e agindo sobre o mundo, e não apenas ouvindo falar dele. Além de David Ausubel, que foca na estrutura cognitiva e nos conhecimentos prévios, o ponto central é entender que, para ele, a aprendizagem só é significativa quando uma nova informação se conecta a um conceito que o aluno já conhece (o que ele chama de subsunçor) outros teóricos fundamentais ajudam a explicar por que a vivência e a emoção são o motor da aprendizagem na infância: "Essa unidade entre corpo e emoção converge para a necessidade de uma aprendizagem que, segundo Ausubel e Rogers, deve ser significativa e centrada na liberdade de descoberta do próprio aluno." "Se eu tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um único princípio, diria o seguinte: o fator isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe. Descubra o que ele sabe e ensine-o de acordo." (AUSUBEL, 1980, p. VIII).

Vygotsky e a Mediação Social: "Contudo, a ação individual sobre o objeto não esgota o processo de aprendizagem; para Vygotsky, esse desenvolvimento é potencializado quando a brincadeira ocorre no espaço da interação social e da mediação." Para ele, a aprendizagem significativa acontece na interação. O aprendizado "puxa" o desenvolvimento, e o brincar é a atividade principal onde a criança cria

sentido para os signos e papéis da cultura. O desenvolvimento da criança não acontece de forma isolada, mas através das interações sociais e do uso de instrumentos culturais (como a linguagem). No contexto do brincar na Educação Infantil, a mediação social é o que transforma uma ação simples em um processo de aprendizado complexo. "O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. [...] No brinquedo, a criança sempre se comporta além de sua idade habitual, acima de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade." (VYGOTSKY, 2007, p. 122).

Henri Wallon e a Afetividade: "Se a interação social impulsiona a cognição, Henri Wallon nos lembra que esse processo é inseparável do estado emocional e da expressão corporal da criança, tornando a afetividade o combustível do brincar." É quem melhor conecta corpo e emoção. Wallon defende que a criança é uma unidade completa (cognitivo, afetivo e motor). Para ele, a emoção é o que primeiro nos liga ao mundo e precede a inteligência racional. a afetividade é o primeiro e mais importante elo entre a criança e o mundo. Ele defende que o ser humano é uma unidade completa: afetivo, cognitivo e motor. No brincar, essas três dimensões trabalham juntas o tempo todo. "A afetividade não é apenas uma das dimensões da pessoa, ela é a energia que impulsiona o desenvolvimento cognitivo. É através das emoções que a criança estabelece seu primeiro contato com o mundo social e constrói sua inteligência." (Baseado em WALLON, 2005). "Partindo da premissa de que o conhecimento exige uma postura ativa, é imperativo analisar como Jean Piaget fundamenta a ideia de que a criança aprende ao transformar o objeto de sua brincadeira." Jean Piaget e a Ação: Foca na interação com o objeto. A aprendizagem é significativa quando a criança pode agir (física ou mentalmente) sobre o que quer conhecer, transformando seus esquemas mentais através da assimilação e acomodação. o conhecimento não é transmitido, mas construído através da ação do sujeito sobre o objeto. Para ele, "conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo". Na Educação Infantil, isso significa que a criança aprende sobre as propriedades do mundo (peso, tamanho, forma, causa e efeito) ao manipulá-lo fisicamente durante o brincar. "A inteligência é o que você usa quando não sabe o que fazer. [...] Para conhecer os objetos, o sujeito deve agir sobre eles e, consequentemente, transformá-los."(PIAGET, 1998).
Carl Rogers e a Aprendizagem Centrada no Aluno: Embora venha da psicologia humanista, ele reforça que ninguém ensina nada a ninguém; apenas facilitamos a aprendizagem. O aprendizado significativo para ele é aquele que altera a percepção de realidade da pessoa. a aprendizagem só é significativa quando envolve a pessoa como um todo — tanto o pensamento quanto os sentimentos. Ele defende que ninguém pode ensinar diretamente a outra pessoa; só podemos facilitar a sua aprendizagem. "Apenas a aprendizagem que influencia significativamente o comportamento é a aprendizagem que foi descoberta por si mesma e apropriada pela própria pessoa." (ROGERS, 1985).

A PONTE ENTRE O SABER E O SER
Quando uma criança participa de uma brincadeira planejada, ocorre uma fusão perfeita entre a aquisição de conhecimento e o desenvolvimento pessoal. Essa metodologia vai além do ensino tradicional porque não enxerga o aluno apenas como um receptor de informações lógicas, mas como um ser humano completo em pleno desenvolvimento físico, emocional e social.
Dessa forma, a brincadeira planejada atua como uma ponte insubstituível. De um lado, temos o conteúdo pedagógico necessário para o avanço acadêmico; do outro, as competências socioemocionais exigidas para a vida em sociedade. O papel do educador é garantir a sustentação dessa ponte, desenhando atividades onde o conteúdo não abafe a diversão, e onde a diversão sempre carregue um propósito educativo claro. O resultado dessa prática é um indivíduo que não apenas sabe a matéria, mas sabe pensar, conviver e agir no mundo. Enquanto o ensino focado apenas na memorização treina habilidades isoladas, o lúdico intencional promove a formação integral. Em um jogo de regras criado para ensinar matemática, por exemplo, a criança não está apenas somando pontos. Ela está exercitando a paciência de esperar

sua vez, a resiliência para lidar com a derrota, a ética para seguir as normas combinadas e a capacidade de criar estratégias sob pressão. A brincadeira planejada conecta o aprendizado curricular ao desenvolvimento das competências humanas mais profundas da criança.

CONCLUSÃO

Conclui-se que o brincar na Educação Infantil, longe de ser uma atividade meramente recreativa, constitui o eixo estruturante onde a aprendizagem se torna significativa. Sob a ótica de Ausubel, a brincadeira mobiliza os conhecimentos prévios da criança, servindo de âncora para novos saberes; enquanto para Vygotsky, a mediação social nesse processo impulsiona a zona de desenvolvimento proximal. Essa vivência é potencializada pela unidade entre corpo e emoção defendida por Wallon, permitindo que a criança, ao agir sobre o mundo como proposto por Piaget, construa ativamente suas estruturas cognitivas. Quando o professor assume o papel de facilitador de Rogers, respeitando o protagonismo e a liberdade do aluno, os seis direitos de aprendizagem garantidos pela BNCC deixam de ser metas burocráticas e passam a ser uma realidade viva. Assim, o 'brincar de aprender' revela-se como o caminho mais autêntico para o desenvolvimento integral, onde o sentido do conhecimento é construído na intersecção entre a experiência, o afeto e a descoberta.

A implementação dos direitos de aprendizagem estabelecidos pela BNCC exige mais do que a simples aceitação do brincar no currículo; demanda uma mudança de postura pedagógica que só é alcançada por meio da formação continuada. Para que o professor deixe de ser o centro do processo e passe a ser um mediador de experiências, ele precisa desenvolver um "olhar sensível" e uma escuta ativa.

A formação docente deve, portanto, focar no desenvolvimento de competências para:

- A Observação Investigativa: Aprender a ler as brincadeiras das crianças para identificar nelas as hipóteses que estão construindo (como sugerem Piaget e Vygotsky).
- A Documentação Pedagógica: Registrar os processos de aprendizagem para dar visibilidade ao que a criança descobre enquanto brinca, transformando o "brincar pelo brincar" em evidência de desenvolvimento.
- A Mediação Sem Interferência: Saber o momento exato de intervir para propor um novo desafio (ZDP) e o momento de recuar para garantir o protagonismo e a autonomia da criança (Rogers).

Em suma, reconhecer que o brincar é aprender exige um profissional que também se coloque em posição de aprendiz, disposto a planejar contextos em vez de apenas aulas. Somente através de uma formação que integre teoria, afeto e prática será possível garantir que a escola seja, de fato, um espaço de vivências significativas, onde a criança possa ser a protagonista da sua própria jornada de descoberta. A brincadeira planejada é uma ponte insubstituível entre o ensino técnico e a formação integral do estudante. Ao aliar o rigor curricular à leveza do lúdico, a escola cumpre sua função social de ensinar sem anular a subjetividade e a curiosidade natural do indivíduo. Investir nessa prática pedagógica exige preparo e sensibilidade do corpo docente, mas o retorno se traduz em uma educação viva, onde o conhecimento não é meramente acumulado, mas verdadeiramente vivido e compreendido.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 2005.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. 1. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

ROGERS, Carl. Liberdade de aprender em nossa década. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: mec.gov.br.

ZANLUCHI, José Luiz. O brincar na educação infantil: método ou conteúdo? Curitiba: Ibpex, 2005.