

## **O BRINCAR COMO POSSIBILIDADE DO PROFESSOR CONHECER OS PROCESSOS DE APRENDER E PENSAR DOS ALUNOS QUE ENFRENTAM OBSTÁCULOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

**Ana Tereza Ramos de Jesus Ferreira**

Universidade de Brasília (UNB), [anamosferreira75@gmail.com](mailto:anamosferreira75@gmail.com)

**Maria Carmen Villela Rosa Tacca**

Universidade de Brasília (UNB), [mctacca@yahoo.com.br](mailto:mctacca@yahoo.com.br)

**RESUMO:** Ao olhar para a relação professor-aluno, procuramos por ferramentas que permitam estreitar esta relação. Analisamos como o brincar permite ao professor e ao aluno entrarem em diálogo possibilitando ao professor conhecer de maneira mais profunda os processos de aprender e pensar de seus alunos, em particular, daqueles com obstáculos no processo de aprendizagem, utilizando isso na sua intervenção pedagógica. O estudo teve delineamento qualitativo no sentido de compreender e explicar o fenômeno ao longo de seu processo. Os resultados indicaram que o professor por meio do brincar pode se comunicar com o aluno para compreender melhor seu processo de aprendizagem e que durante a brincadeira a criança modifica seu comportamento, assumindo o polo ativo.

**Palavras-chave:** Brincar; Investigação pedagógica; Relação professor – aluno; Aprendizagem.

## **THE PLAY AS A POSSIBILITY FOR THE TEACHER TO KNOW THE LEARNING AND THINKING PROCESS OF THE STUDENTS THAT FACE OBSTACLES IN THE LEARNING PROCESS**

**ABSTRACT:** When we study the teacher-student relationship, we look for some tools that can improve this relationship. We analyzed how the play allowed the teacher, and the student, to start a dialog that enables the teacher to know deeply the learning and thinking process of his students, in particular those who face obstacles in the learning process, and to use this information in a pedagogical intervention. In order to understand the school scenario, we employ the historical-cultural psychology. This is a qualitative research in the sense of the understanding and the explanation of the phenomena during its occurrence. The results indicated that the teacher by means of the play could communicate with the student in order to understand his learning process and how the children change their behavior during the play time, becoming an active pole.

**Keywords:** Play; Pedagogical Investigation; Teacher-Student Relationship; Learning.

## 1. Introdução

Brincar, pular e desenhar são verbos geralmente associados à infância. Desenhar a família de mãos dadas em frente à árvore preferida ou em frente à casa... Correr pelo quintal transformando, em um passe de mágica, o lençol no varal na capa do Super-homem... Imitar um palhaço dando cambalhotas... Pular corda, pular amarelinha ou simplesmente deitar no chão e descobrir a forma que a nuvem tem, já que a imaginação não tem limites, e a brincadeira pode nos levar a qualquer lugar, nos transformar em qualquer pessoa. Brincar dá liberdade de ser e agir, pois no mundo da brincadeira tudo pode acontecer. E logo chega o parceiro de aventuras, um irmão ou o vizinho da casa ao lado. A brincadeira agora é o pega-pega, o pique-esconde, o teatrinho, o jogo de bola, ou outra. O momento é cheio de fantasia, risos e alegria. Todavia, no auge da brincadeira, a mãe de alguém chama, pondo fim à fantasia, pois está na hora de almoçar, tomar banho e ir à escola.

Essa história acontece todos os dias para um grande número de crianças: a brincadeira fica em casa quando chega a hora de ir à escola. Lá, o negócio é sério! A fantasia, o riso e a alegria nem sempre chegam à sala de aula. Dessa forma, não é estranho escutar “eu não gosto da escola”, “eu preciso mesmo ir?” ou “a minha escola é chata”, visto que nas séries iniciais, em algumas escolas, a educação formal não demonstra estar atrelada à vivência ou convivência entre crianças.

A escola é um espaço para trabalhar o conhecimento sistematizado pela sociedade ao longo dos anos, porém esta prática deveria estar calcada em seu objetivo educacional: a aprendizagem do aluno, constituindo-se um cenário em que ele deve ser o centro do processo pedagógico e, portanto, todas as estratégias, métodos e planejamentos devem ser elaborados pensando nele. Com esse propósito, a Educação Fundamental, cuja clientela são crianças entre seis e doze anos, poderia desenvolver sua

proposta de trabalho pedagógico privilegiando jogos, brinquedos e brincadeiras, tendo em vista ser essa a atividade responsável pelas mudanças mais significativas em suas vidas.

A ação de brincar já foi apontada como essencial ao desenvolvimento por teóricos como Vigotski (2008). Ele apontou que por meio da brincadeira a criança desenvolve-se intelectualmente, pois no processo de evolução do pensamento concreto para o abstrato ela pode chegar ao ponto de prescindir do objeto. O brincar leva a criança a agir em função do que pensa e não necessariamente do que vê.

De acordo com esse teórico, não há dúvida sobre a importância do brincar e, então, propomos que ele pode ser uma ferramenta para o professor identificar o nível do desenvolvimento do aluno na relação pedagógica. Assim, voltamos ao questionamento que motivou esta nossa pesquisa: como esta atividade permite ao professor fazer conhecer o pensamento do aluno? A ação de brincar entre professor e aluno poder ser uma ferramenta pedagógica para o professor “entrar em diálogo” com o seu aluno?

O brincar, como ferramenta pedagógica, é aspecto que abordaremos com relevância neste trabalho, pois será visto como um recurso que pode auxiliar o professor no processo de ensino - aprendizagem. Nesse sentido, a escolha da brincadeira deveria estar respaldada no conhecimento que o docente tem de seus alunos. Por outro lado, este mesmo recurso pode se constituir em um instrumento para o professor conhecer o seu aluno.

Na perspectiva histórico-cultural, as relações sociais e a cultura são a base do desenvolvimento humano. Portanto, todas as relações que estabelecemos socialmente, nos espaços sociais em que convivemos, contribuem para nossa constituição como seres humanos, sejam elas relações familiares,

profissionais, de amizade ou escolares, assim como a relação professor - aluno. Estamos considerando a relação professor - aluno como aquela que se estabelece ao longo do processo educacional. Importa considerar que no processo de ensino - aprendizagem, a relação pedagógica é um dos aspectos mais importantes, em alguns casos pode ser a diferença entre o sucesso e o fracasso escolar.

Tacca (2006, 2007) ainda ressalta que a construção do conhecimento está entrelaçada às relações que se estabelecem no âmbito da escola e da sala de aula. A relação do professor com o aluno será construída de forma a permitir ao primeiro perceber as formas que o aluno encadeia seu pensamento e os motivos que o mobilizam permitindo uma ação educativa efetiva.

No entanto, nem sempre as relações professor - aluno são bem sucedidas, pois podem surgir questões de descontinuidade no processo de escolarização que culminam no fracasso, o qual passa a envolver toda a comunidade escolar, ou seja, além de professores e alunos, a equipe pedagógica, a direção e os pais. O tema é alvo de constantes debates, e García Sanchez (2004) é um exemplo de autor que aprofunda a discussão, tirando o foco do fracasso escolar do aluno e abordando outras questões importantes, como a preparação inadequada de professores, as mudanças significativas no modelo de organização escolar ou o ambiente adverso e hostil.

Desta forma, para propor um olhar diferenciado sobre a dificuldade de aprendizagem, a relação do ser humano com o brincar e daquilo que ele favorece para a ação pedagógica, constitui-se um caminho possível na concepção deste trabalho. Um olhar de possibilidades para o fato de alguns estudantes, aparentemente sem qualquer problema físico ou cognitivo, apresentarem rendimento escolar abaixo da média.

Essa questão foi discutida por Pereira e

Tacca (2012) e Tacca (1999, 2006, 2007), que encaminham a discussão no sentido da necessidade de se buscar possibilidades de aprendizagem. García Sánchez (2004) chama a atenção para o fato de que a dificuldade de aprendizagem somente poderia ser caracterizada após oferecidas adequadas oportunidades de aprendizagem.

Diante do exposto, o problema desta pesquisa é será que o brincar, ou seja, jogos, brinquedos e brincadeiras se constituem em uma ferramenta para o professor desvelar o pensamento do aluno, durante a intervenção pedagógica?

## 2. Contextualização teórica

A relação pedagógica é estabelecida entre um aprendiz e seu mestre, entre aluno e professor, e definida por Tacca (2008) como aquela necessária aos processos de ensino - aprendizagem e que tem seus alicerces na utilização plena do diálogo, constituindo-se em trabalho compartilhado. Esta relação ocorre, geralmente, na sala de aula, porém não fica restrito a ela. Pode acontecer em qualquer lugar da escola, desde que esteja ancorada em alguns princípios:

- ✓ haja disponibilidade dos sujeitos envolvidos no processo;
- ✓ os vínculos afetivos estejam configurados na confiança mútua;
- ✓ haja comunicação dialógica no processo ensino - aprendizagem.

Princípios estes que ancoram o professor na escolha da estratégia pedagógica, a qual, por sua vez, exige por parte do professor o conhecimento do seu aluno e, portanto, entendemos esse conhecer (entre professor - aluno) um dos fundamentos desta relação. Esse conhecimento permite ao professor identificar as zonas de desenvolvimento atual e imediato do aluno, que o levará à escolha de uma estratégia

pedagógica que irá possibilitar ao aluno desenvolver suas potencialidades e ter um salto qualitativo. A estratégia pedagógica irá atender à necessidade educacional do aluno, pois ele é o centro do processo de ensino - aprendizagem. Vigotski (1983) afirma que não existe método bom ou ruim, o método deve ser analisado no contexto educacional no qual está sendo aplicado; portanto, uma boa estratégia pedagógica é aquela que nasce do conhecimento, por parte do professor, da Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI) do aluno (VIGOTSKI, 2009).

Para atingir a ZDI, julgamos ser efetivo o emprego da linguagem do brincar. Vamos ver o porquê logo adiante. Por enquanto, queremos saber: o que é brincar? Qual a importância dessa ação para o desenvolvimento infantil?

Definir o que é brincar não é uma tarefa fácil, tendo em vista a diversidade de literatura sobre o tema, autores como Kishimoto (2008) e Cordazzo e Vieira (2007) estabeleceram critérios para diferenciar os termos jogo, brinquedo e brincadeira. Kishimoto (2008) conceitua em sua pesquisa que o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. (brinquedo e brincadeiras)” (p. 7).

Aqui vamos tratar o brincar de maneira ampla, ou seja, incluindo o jogo, a brincadeira e o brinquedo. A ação de brincar, ao longo do tempo, foi utilizada para os mais diversos fins: entretenimento, prazer e até como treinamento para guerra pelos gregos e romanos, além de ter sido considerada como pecado pela Igreja Católica na Idade Moderna. Carneiro (2012) afirma que muitos jogos, brincadeiras e brinquedos tiveram sua origem em atividades religiosas praticadas por adultos que ao longo dos anos foram adaptadas para criança e que a origem de alguns remonta à Antiguidade, como

por exemplo, a bolinha de gude, que em seus primórdios era praticada por crianças romanas utilizando nozes e pedras.

As primeiras brincadeiras são ensinadas pelos pais, e de acordo com o aumento dos laços sociais, o repertório de brincadeiras também cresce, se modifica e se complexifica. Vários estudos foram feitos para verificar o impacto do brincar no desenvolvimento infantil (FORTUNA, 2012; LIRA, 2012; PIMENTEL, 2008; VIGOTSKI, 2008). Não há dúvida sobre a sua importância na constituição da criança.

Teóricos como Caillois (1990), Brenelli (1993), Kishimoto (2008), Miranda (2002) e Macedo, Petty e Passos (2005), ressaltaram a importância dos jogos para o desenvolvimento do homem, enumerando os benefícios da utilização desse recurso em sala de aula, em atendimento psicopedagógico ou simplesmente como diversão. Com base nesses estudos podemos concluir que o brincar favorece o desenvolvimento infantil. No entanto, queremos identificar como essa atividade está incorporada na escola e que papel desempenha especificamente quando o professor e o aluno estão em relação pedagógica. Assim podemos questionar: o brincar está presente na escola, mas em que condições? Como professores fazem uso desta ferramenta? Quais são os aspectos do brincar que podem ajudar o professor a reconhecer a capacidade e habilidades de seus alunos?

O brincar, o jogo e a brincadeira estão presentes na escola, entretanto, faz-se necessário uma análise desta presença: Mendonça (2008) afirma que o brincar na escola não tem um espaço definido, pois é posto como um momento de ocupação fútil do tempo da criança, um passatempo e não como um recurso de desenvolvimento infantil. Carvalho, Alves e Gomes (2005) postulam assim como Mendonça (2008) um brincar livre, sem qualquer intervenção por parte do professor. Os autores criticam os professores que atuam na educação infantil, que substituem a ação de brincar, por

atividades que, em sua grande maioria, não permitem à criança agir de maneira independente. O brincar, neste sentido, é posto como um momento único da criança e desta forma não deve sofrer intervenções por parte do professor.

Se perguntarmos: quais são os aspectos do brincar que podem ajudar o professor a reconhecer a capacidade e habilidades de seus alunos? Todos os autores citados no parágrafo anterior são unânimes em reconhecer que as habilidades desenvolvidas pela experiência de brincar são fundamentais para o processo de desenvolvimento humano bem como para a aprendizagem e escolarização.

Queiroz, Maciel e Branco (2006) afirmam que o brincar possibilita à criança vivenciar o lúdico, descobrir a si mesma e assimilar a realidade. Também destacam a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, pois esta muda a relação da criança com o objeto. No primeiro momento, o objeto assume, para a criança, as características que lhe foram culturalmente atribuídas; no segundo momento, por meio da brincadeira, a criança passa a controlar o objeto e atribui a ele um novo significado; ela descobre a possibilidade de transformar e produzir algo novo.

Ainda, segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006), a imaginação é uma característica definidora do brincar e este por ser uma construção cultural, fruto dos processos de interação social, só pode ser analisado dentro de um contexto cultural próprio, de uma determinada época e lugar. Estes elementos trazem para a relação pedagógica um novo olhar sobre o brincar como instrumento de desenvolvimento humano e como ferramenta pedagógica para o professor entrar em diálogo com seu aluno, conhecer o contexto que ele vive e interagir com aquilo que ele pensa.

Fortuna (2012) afirma que o brincar e o aprender são atividades análogas. A ação de

brincar então se configura como possibilidade real de desenvolver conteúdos escolares, habilidades necessárias para a aprendizagem e preparação para vida. Cabe à escola engendrar estratégias que possibilitem o brincar em sua plenitude e, concomitantemente, desenvolva o processo de ensino e aprendizagem. Pimentel (2008) sugere como isso pode acontecer quando a escolha da atividade lúdica e dos meios mais apropriados para oferecê-la à criança é definida de acordo com os objetivos educativos pretendidos, visando atender às suas necessidades sócio-afetivas e psíquicas da criança.

A partir das afirmações de Queiroz, Maciel e Branco (2006) é importante ressaltar a diferença entre a brincadeira livre e a brincadeira utilizada na atividade pedagógica. A primeira está caracterizada pela incerteza, pela ausência de consequência necessária, pela tomada de decisão pela criança e, o mais importante segundo as autoras, pelo interesse da criança. A segunda, que tem o objetivo de trabalhar conceitos, habilidades motoras e conteúdos, é definida como atividade lúdica. As autoras alertam sobre a importância de incentivar as crianças a trazerem brincadeiras do seu cotidiano, o que possibilitará ao professor conhecer o universo cultural de seus alunos, tendo em vista que o brincar é uma expressão social.

Para organizar o ambiente escolar e promover atividades que possibilitem ao educando dar um salto qualitativo, o professor precisa conhecer este aluno no sentido posto por Monte e Lustosa (2012, p. 4) “[...] conhecer o sujeito implica conhecer, portanto, significados e sentidos que lhe são próprios, implica também conhecer o mundo em seus múltiplos desdobramentos”. O brincar, segundo Fortuna (2012) e Queiroz, Maciel e Branco (2006), é um recurso que permite ao professor entender os processos cognitivos da criança ao observá-la brincando.

O brincar, nesse sentido, pode ajudar ao professor a compreender os obstáculos nos processos educativos de alunos considerados em dificuldade de aprendizagem, em razão da afinidade natural da criança com a atividade. O brincar como aliado do trabalho pedagógico no sentido de levar o professor a ter uma leitura mais apurada do processo de desenvolvimento do aluno é o que defenderemos em nosso trabalho. Além disso, as regras do jogo exercem papel fundamental na constituição humana, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento e da organização da criança. Enfim, preparando-a para a vida.

Importa considerar que o brincar é fonte de desenvolvimento. É fonte de transmissão de cultura. Brincar é aprender e estamos sujeitos ao aprendizado desde o nascimento e seguimos ao longo de toda vida. Entretanto, a infância é o período em que ocorrem as mudanças mais significativas e determinantes em nosso processo de desenvolvimento (NASCIMENTO, ARAÚJO e MIGUEIS, 2010). Tal reflexão nos leva ao papel da escola, em específico, o do professor, visto que a criança estará sobre a sua influência durante esta fase fundamental da sua vida.

O professor será um outro no desenvolvimento da criança, sendo um colaborador que assistirá a criança em diferentes saltos qualitativos. Com isso não estamos negando a importância da colaboração de seus pares, os demais colegas de sala, e sim reafirmando a “intencionalidade e a sistematicidade” (NOVAES, 2006, p. 165) da ação pedagógica que deve ser pautada com vistas ao pleno desenvolvimento da criança.

O ponto de partida desta ação pedagógica sistematizada pode ser o brincar. Entendemos que o brincar, da forma como Leontiev (1988) o trata, como a atividade principal da criança cuja finalidade Nascimento, Araújo e Migueis (2010)

apontaram ser “a apropriações e o desenvolvimento de certas formas culturais de comportamento” (p. 128). Assim o brincar é capaz de impactar processos de desenvolvimento e criar Zonas de Desenvolvimento Imediatos na criança.

### 3. Contextualização metodológica

Para a parte empírica da pesquisa, foram criados instrumentos para coletar as informações que viabilizaram compreender e explicar, o processo docente de desvelar o pensamento discente por meio do uso de jogos e brincadeiras. Importa considerar que a observação foi o principal instrumento de pesquisa, pois nos permitiu analisar e vivenciar a interação e a relação professor - aluno.

Os instrumentos foram:

- ✓ Observação;
- ✓ Observação participativa e desenvolvimento de atividades;
- ✓ Entrevista semi-estruturada;
- ✓ Conversa informal;
- ✓ Observação da ação docente em atividades de jogos, brincadeiras e uso de brinquedos.

Os jogos empregados foram:

#### a. Jogo da Biloca

*Objetivo do jogo:* Trabalhar os conceitos de soma e subtração, raciocínio lógico matemático, agrupamento, dezena, unidade, leitura, interpretação e compreensão de texto, resolução de problemas e a cooperação entre os participantes.

*Procedimento:* Jogo da área de matemática. Os alunos são divididos em dois times. A caixa é colocada no chão e encostada à parede. Faz-se uma linha no chão com cerca de quatro metros distante da caixa. Na sua vez de jogar, o aluno deverá colocar-se atrás da faixa, escolher uma bolinha de gude e jogá-la em direção a caixa. Se a bola acertar a caixa, o

aluno continua a jogar; se errar, passa a vez. De acordo com o buraco que a bola entrar, o aluno deverá escolher um das fichas, que tem uma questão de matemática e ir até o quadro e anotar a resposta. O coordenador da atividade corrige a resposta junto com o aluno e as demais crianças. Estando correto, o time marca ponto. Estando errado, não há penalidade.

#### b. Brincadeira da Adedonha

*Objetivo do jogo:* Formar frases, identificar animais e resolver questões matemáticas.

*Procedimento:* Os alunos foram divididos em dois times. Cada aluno desenha em seu caderno quatro colunas: a primeira para registrar a frase, a segunda para registrar o nome do animal a terceira para a questão de matemática e a última para colocar o total de pontos.

Um representante de cada time vem ao centro da sala e ao sinal do professor estende a mão à frente designando uma quantidade com os dedos. O coordenador da atividade soma a quantidade de dedos dos dois representantes e identifica qual letra do alfabeto ocupa aquela posição, por exemplo: se somar treze a letra correspondente será M. As crianças retornam para seus lugares e ao sinal da professora devem escrever uma frase em que pelo menos uma das palavras comece com a letra M, um animal cujo nome inicie com a letra M e uma questão de matemática que a pergunta ou resposta envolva a letra M, o aluno que primeiro concluir suas atividades deve gritar STOP os demais alunos devem parar e aguardar a correção, não podendo acrescentar mais nada ao papel. Para cada frase e/ou animal original cada aluno marca dez pontos, se dois ou mais alunos formarem a mesma frase e/ou palavra marca cinco pontos. Para a questão de matemática todo aluno que acertar marca dez pontos. Ao final de cada rodada somam-se os pontos e anota-se no campo do total, para logo

em seguida somar os pontos da equipe por rodada, ganha a equipe que fizer mais pontos.

#### 4. Análise e discussão dos resultados

O estudo foi realizado em uma unidade de ensino da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, na cidade de Brasília. A escolha desta unidade de ensino, em particular, foi resultado da busca, por parte da pesquisadora, de uma docente cuja prática pedagógica envolvesse jogos e brincadeiras. Após visitar três escolas, uma professora com esse perfil foi encontrada e convidada para participar da pesquisa.

A pesquisa foi realizada com uma professora e sua turma de 3º ano. A professora Maria (nome fictício) atua na rede pública do Distrito Federal há 15 anos. A professora é formada em Pedagogia, tem 42 anos de idade, é professora há 23 anos, atua nesta escola há três anos e esse é o seu segundo ano em turmas de 3º ano. A regência era no turno matutino e a classe tinha 24 alunos. Dos alunos em questão, dois apresentavam um processo de escolarização descontínuo.

A observação aconteceu em 2012, ao longo do mês de abril, foram quatro dias nos quais a pesquisadora acompanhou a turma desde a entrada até o horário da saída, foram cinco horas por dia totalizando vinte horas/aula de observação e participação.

Nesse período, observamos a organização do trabalho pedagógico, a relação professor/aluno e o brincar na ação docente.

A sala não tinha uma composição fixa, de acordo com o seu planejamento a professora organizava a sala, os alunos também tinham liberdade para escolher o local onde se sentariam, ocasionalmente Maria trocava alguém de lugar, isso ocorria, quando os alunos sentados juntos conversavam demais e não participavam da atividade de sala.

O clima na sala de aula era harmonioso,

as crianças demonstravam liberdade para questionar ou discordar da professora, emitir opiniões ou sugerir ideias. Maria mantinha o tom de voz moderado, sempre elogiava os alunos e procurava incentivar a participação de todos, bem como, aproveitar as sugestões ou temas por eles apresentados.

Tacca (2008) define que as estratégias pedagógicas são recursos que permitem ao professor criar canais de diálogo com seu aluno. Acreditamos que o melhor momento para que isso aconteça é quando o aluno está elaborando seu pensamento, no instante que tenta resolver uma tarefa e estabelece relações a partir dos conceitos que tem. Assim sendo, esta atitude da professora de utilizar atividades contextualizadas se constituiu em possibilidade de construção de canais dialógicos.

É importante salientar que Maria estrutura sua aula em diferentes momentos seguindo diversos objetivos. Ela usa a estratégia de anotar no quadro tudo que planejou para o dia com a intenção de que os alunos acompanhem a estrutura da aula:

*1º momento:* acolhida, calendário, quantos somos; - esse momento é preenchido com a conferência dos alunos presentes no dia, momento em que vai jogando perguntas para que todos reconheçam a linha do tempo e se percebam como parte do grupo.

*2º momento:* socialização do dever de casa, - nesse momento os alunos sobem no quadrado de madeira na frente da sala, a que todos chamam de “palco”, para ler o dever de casa, quando a atividade de casa consistia em elaborar um texto, ou uma receita. Todos os alunos sobem no palco e compartilham seu dever, após a leitura de cada criança, Maria investiga sobre o processo de elaboração do dever, questionando o aluno sobre como foi feito o dever: se passou por dificuldade, quais foram? Conseguiu resolver sozinho? Ou teve ajuda? Logo em seguida ela abre para toda a turma perguntar também. Como todos participam é um momento da aula muito

interessante, pois permite a Maria saber como o aluno está processando o conhecimento trabalhado em sala. Este é um dos instantes onde ela pode perceber o que o aluno consegue fazer sozinho, ou seja, sua Zona de Desenvolvimento Atual.

*3º momento:* leitura compartilhada, nessa atividade a professora lê com a turma um livro de literatura infantil, ou um poema, ou a letra de uma música etc. A professora apresenta a leitura do dia e a turma indica quem vai ler, Maria procura trazer textos em seus diversos gêneros para que os alunos possam vivenciar a diversidade textual, constatamos pela observação que os alunos demonstram gostar da leitura, a turma senta-se, no chão, em formato de círculo e ouve a história do dia.

*4º momento:* desenvolvimento da atividade planejada para o dia;

*5º momento:* avaliação das atividades do dia. Nessa hora, geralmente a professora propõe que os alunos façam um breve relato sobre as atividades do dia e suas impressões sobre elas, se gostaram? Por quê? O que poderia ter sido diferente?

Maria demonstra incentivar seus alunos a terem uma posição crítica em sala de aula, mas de forma construtiva, sempre com o intuito de melhorar o trabalho deles. Durante a aula, em vários momentos, ela afirma: “Um texto nunca está acabado!” Com isso ela parece querer mostrar para as crianças que é sempre possível crescer, sempre é possível melhorar e que podemos contar com a ajuda do outro para tanto.

Essa possibilidade de mudança e crescimento qualitativo da produção indicava um clima de colaboração, o que é uma das várias possibilidades que o jogo traz para sala de aula.

Ao longo de nossa observação percebemos que, mesmo não estando desenvolvendo um jogo ou uma brincadeira, o clima na sala de aula era de descontração, remontando a ideia do brincar. A professora,



por meio da sua postura e organização do trabalho pedagógico, criou um ambiente em sala de aula baseado na espontaneidade, interatividade, desafio e instigação (FORTUNA, 2012).

Podemos destacar que embora afirme não adotar uma linha teórica, Maria concebe o aluno como sujeito do seu processo de ensino - aprendizagem e busca conhecer os significados do processo de aprender para o aluno, investigando sua história de vida. Assim, identifica-se que o objetivo de educar é preparar o aluno para vida, tal como propôs Vigotski (2003) que identifica que o aluno se auto-educar e que cabe ao professor organização ambiente social em que se dará o processo de ensinar e aprender.

Nesse ínterim a professora reconhece a singularidade dos seus alunos e procura incorporar isso a sua prática pedagógica. Vigotski (2003) esclarece que embora o ser humano partilhe características semelhantes, por exemplo, quanto a estrutura do corpo, cada ser se constitui como sujeito com características próprias.

A ação pedagógica na perspectiva histórico-cultural, segundo Lima e Aparecida (2011) implica ver na criança um sujeito criativo e competente, ou seja, um sujeito de possibilidades com voz ativa, capaz de tomar decisões e aprender com seus pares. Percebemos que a estratégia adotada por Maria ao conduzir os jogos, propicia aos alunos tal vivência.

Maria executava esse diálogo investigador e explorador da situação, pois estava sempre procurando conhecer o caminho que a criança tomava ao realizar uma atividade, principalmente quando apareciam equívocos. Exemplo disso é o episódio descrito abaixo, que aconteceu durante o Jogo da Biloca, descrito anteriormente na metodologia.

A aluna Rosa sorteou uma ficha que pedia para ela organizar os jogadores em ordem do maior para o menor número escrito na

camiseta.

A resposta dada pela aluna não correspondia ao que era esperado para a questão, por isso a professora chamou a aluna para poder compreender o que ela havia elaborado. Abaixo está o diálogo das duas:

**Maria:** Rosa, como foi que você chegou a este resultado?

**Rosa:** Eu medi os jogadores e coloquei em ordem de tamanho.

**Maria:** Ah! Você mediu a altura deles, foi isso?

**Rosa:** É.

Neste pequeno diálogo Maria pôde compreender a maneira como a aluna Rosa interpretou a questão, ou seja, que a criança fixou sua atenção no tamanho das pessoas no grupo e não na hierarquia numérica que aparecia nas camisetas. Nessa situação Maria percebeu o equívoco da aluna o que lhe possibilitou chamar sua atenção para o que, de fato, pedia a questão. Com isso ficou facilitado para a professora ajudá-la de forma certa a responder na direção esperada. Durante o questionamento a voz da professora era baixa, ela colocou a mão sobre o ombro da aluna, parecia oferecer um apoio para que ela pudesse se expressar.

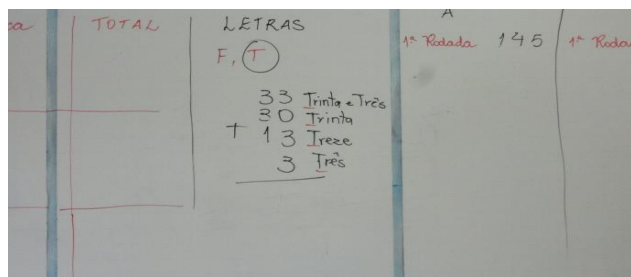
A situação do erro geralmente é tratada no meio escolar como sinal de fracasso (NOGARO e GRANELLA, 2004), quando poderia ser uma fonte de informação sobre o modo de pensar do aluno. Mas como dito anteriormente, alguns alunos cujo processo educacional apresenta obstáculos, muitas vezes eles não conseguem verbalizar seu pensamento, o que dificulta o processo da intervenção pedagógica. Na situação de jogo o significado do erro muda, mesmo que o fato de errar possa custar uma posição no jogo, causando frustração ou tensão, o erro não é visto como inadequação ou falta de capacidade de aprender, mas uma circunstância do próprio jogo.

Após compreender que Rosa comparou os tamanhos dos jogadores e os colocou em

ordem de tamanho anotando os nomes do menor para o maior, Maria explicou que a aluna deveria ter utilizado como referência os numerais das camisetas. Rosa ficou chateada por não ter respondido corretamente a questão, mas a professora argumentou que as pessoas são diferentes umas das outras e, portanto, dão significados para as coisas de maneira diversa, e que o problema não está em errar, pois todos erram, mas sim em permanecer no erro quando se descobre o caminho certo. Ela concluiu valorizando o raciocínio da aluna que foi bastante interessante.

Cordazzo e Vieira (2007) ainda destacam que o contexto que a criança está inserida influencia na execução e na forma de participação dela no jogo. Maria mostrou isso quando, junto com sua turma, elaborou as regras do Jogo da Biloca. Este processo parece ter criado nos alunos o sentimento de propriedade em relação ao jogo e, durante a partida, todos zelavam pelas regras. Apropriar-se do jogo é fundamental, porque, assim, ele se constitui em um recurso pedagógico que organiza as relações e possibilita o diálogo no sentido de compreender o outro, como este estrutura seu pensamento e compreende o mundo que o cerca.

Destacamos ainda que durante o Jogo da Adedonha, na rodada da letra T, os alunos deveriam resolver a questão de matemática, que consistia em identificar quantas unidades equivale a três centenas. O aluno Marcos respondeu da forma mostrada na figura abaixo:



Fonte: arquivo pessoal de Ana Ferreira (2012)

Ao verificar as respostas dos alunos,

Maria se deparou com os números anotados no caderno de Marcos. Ela perguntou o que ele estava pensando ao escrever essa resposta. Ele lhe disse que todos os números começavam com a letra T. Portanto, para este aluno o comando era escrever números com a letra T e não calcular o valor de três centenas. Tacca (2009) postula que o salto qualitativo, no sentido da aprendizagem efetiva, acontecerá quando a prática pedagógica estiver de acordo com a “especificidade e singularidade” do aluno (p. 58). Para esclarecer a questão proposta, Maria foi ao fundo da sala pegou o material dourado e foi explicar para a turma o que era uma centena. No entanto, não deixou de dizer a Marcos que sua linha de raciocínio estava correta, pois, de fato, todos os números começavam com T, porém esse não era o objetivo perseguido. Ela deixou que as crianças manipulassem o material e pediu que o aluno em questão a ajudasse a separar as três centenas. Com isso os alunos puderam compreender a questão formulada.

Tacca (2008, 2008) alerta que, muitas vezes, a atitude da professora pode não criar relações sociais construtivas em sala de aula. O processo de ensino - aprendizagem está transpassado pela unidade cognição - afeto. A ação de pensar está entrelaçada com a emoção e a emoção com o pensar e avaliar uma criança implica necessariamente em conhecer seu modo de pensar e agir. Significa compreender como ela vê e interage com tudo que a cerca. No processo ensino - aprendizagem isso se torna fundamental, visto que, entender como uma criança aprende é crucial para traçar estratégias de ensino visando aprendizagens significativas (TACCA, 2008). Vigotski (2003) defende a exigência da individualização dos recursos educativos, uma vez que esta não se aplica apenas àqueles que apresentam um obstáculo no processo educativo, mas sim a todas as crianças. Isso, na concepção do autor, se configura como uma lei pedagógica.

Das considerações arroladas nessa seção, é importante destacar pontos que foram essenciais na análise empreendida, como:

- ✓ Maria fez uso dos jogos para entender como seu aluno aprende, se relaciona e levanta hipóteses;
- ✓ O jogo modifica o comportamento do aluno, permitindo ao professor construir canais dialógicos;
- ✓ O aluno que apresenta obstáculo educacional se beneficia das características do jogo, no sentido de trabalhar sua autoconfiança, trazê-lo para o polo ativo da ação pedagógica e o permite vivenciar situações de aprendizagens, que antes frustrantes e até traumáticas, são redimensionadas pelo brincar;

## 5. Considerações finais

Refletir sobre o brincar nos levou a entender que ele é significativo para criança sendo além disso um canal de comunicação com o mundo que a cerca. Desta forma o brincar se constitui em uma forma da criança processar o mundo tornando reais seus desejos e necessidades. Isso ocorre por meio da fantasia, da imaginação e do faz de conta, que são facetas do universo da brincadeira. Cada criança tem o seu universo de brincadeiras que é fruto de sua convivência com seus pais, família e posteriormente com seus colegas e amigos. Portanto cada criança tem seu repertório de brincadeiras, as quais são fundamentais para o seu desenvolvimento ontogenético.

Mas chega o dia de ir para a escola. Agora a criança passa a ser aluno. Ele faz parte de uma turma. A sala de aula passa a ser o ponto de encontro de vários universos que são fundidos e mesclados e novos universos de brincadeiras emergem desta interação. É o espetáculo da educação.

Comandando este espetáculo está o professor. Como mestre de cerimônias deve

estar atento a todos e a cada aluno de sua sala de aula. É papel do professor, do mestre, conhecer e compreender cada um dos alunos que estão ali presentes, sob sua responsabilidade. Cabe esclarecer que o conhecer e compreender o aluno implica em entender como ele pensa e estrutura seu pensamento. E isso só é possível quando há comunicação, diálogo, entre o professor e seus alunos.

Desse modo, é importante, considerar que a comunicação deve assumir o papel do brinquedo preferido. Aquele que contamos nossos segredos, que dividimos nossos anseios, que nos protege do escuro e acima de tudo nos ouve sem fazer julgamento. A conversa, o diálogo entre o professor e seus alunos é o instrumento que permitirá ao professor traçar a estratégia pedagógica mais profícua para a aprendizagem do aluno. Com efeito, podem ser uma, duas ou vinte estratégias pedagógicas. Não importa a quantidade e sim a qualidade destas estratégias. A qualidade no sentido da escolha ter sido orientada pelo conhecimento do professor sobre seu aluno, apoiado na compreensão das estruturas do pensamento do aluno, servindo de alavanca para a relação ensino - aprendizagem. A ação pedagógica da professora Maria segue esta mesma linha de pensamento, o que significa que em seu trabalho pedagógico, o aluno é o centro do processo.

Assim sendo, a palavra de ordem é a diversidade. Se cada criança tem seu universo de brincadeiras, também a sala de aula possui vários universos de aprendizagens. Universos estes que se traduzem em diferentes níveis de desenvolvimento, diferentes formas de pensar, diferentes maneiras de ler e ver o mundo. Isso exige do mestre abordagens singularizadas e, se necessário, individualizadas. A professora Maria demonstrou que entende e aplica o conceito da diversidade, pois em seu trabalho prioriza a necessidade do aluno, buscando por meio do diálogo, negociações e troca de ideias,

a melhor forma de atendê-lo.

Por essas razões o compromisso do professor com seus alunos assume dimensões que vão além do currículo escolar, do fator tempo e da necessidade do diagnóstico. Isso ficou claro em diversos momentos da prática pedagógica da professora observada. O seu objetivo era fazer do seu aluno um ser humano engajado, autônomo e capaz. Para tanto não poupava esforços. Seu compromisso com o aluno ia além das cobranças do sistema ou até mesmos dos colegas de trabalho.

Nesse sentido entendemos que o currículo que não respeita a diversidade e determina que conteúdos devam ser aprendidos em determinada época e tempo, tenta promover a padronização do desenvolvimento, quando é óbvio que cada criança tem seu tempo e seu ritmo para aprender. Buscando ampliar este conceito professores alegam que a necessidade de cumprir o currículo é responsável também pelos obstáculos no processo de ensino - aprendizagem.

Após a análise e discussão das informações chegamos a conclusão de que, sim, o brincar de fato se constitui em um recurso que possibilita ao educador conhecer o seu aluno, pois quando a criança brinca, ela age de forma natural o que permite ao professor fazer uma leitura do seu desenvolvimento, conhecer seus desejos e necessidades e a forma como estrutura o aprender. Informações essas que são fundamentais para uma ação pedagógica significativa. Concluímos que o brincar é uma ferramenta que auxilia ao professor a desvelar os obstáculos da aprendizagem de alunos cujo desenvolvimento seja diferente do dito “padrão”.

## 6. Referências

BRENELLI, R. *Intervenção pedagógica, via jogos Quilles e Cilada, para favorecer a*

*construção de estruturas operatórias e noções aritméticas em crianças com dificuldades de aprendizagem*. 1993. 361 f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Programa de Pós-Graduação em Educação, São Paulo, 1993.

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 1990.

CARNEIRO, M. *A infância e as brincadeiras nas diferentes culturas*. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/OMEP%20-%20Campo%20Grande.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2012.

CARVALHO, A.; ALVES, M.; GOMES, P. Brincar e educação: concepções e possibilidades. *Psicologia em Estudo*, v. 10, n. 2, p. 217-226, mai./ago. 2005.

CORDAZZO, S.; VIEIRA, M. *Estudos e pesquisas em psicologia*, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.

FORTUNA, T. *Sala de aula é lugar de brincar?* Disponível em: [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf). Acesso em 30 out. 2012.

GARCÍA SÁNCHEZ, J. *Dificuldades de aprendizagem e intervenção psicopedagógica*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, T. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: LEONTIEV, A. LURIA, A. VIGOTSKI, L. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

LIMA, José Milton de; APARECIDA, Larissa. Brinquedo: elemento cultural e promotor de humanização. In: *Revista Teoria e Prática da Educação*, v. 14, n. 1, p. 65-78, jan./abr, 2011.

LIRA, A. *Infância, jogos e brincadeiras na história: problematizando compreensões e associações*. In: VII Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas. Disponível em : [http://www.histedbr.fae.unicamp.br/acer\\_histedbr/seminario/seminario8/trabalhos.html](http://www.histedbr.fae.unicamp.br/acer_histedbr/seminario/seminario8/trabalhos.html) Acesso em: 10 out. 2012.

MACEDO, L.; PETTY, A.; PASSOS, N. *Os jogos e o lúdico: na aprendizagem escolar*. Porte Alegre: Artmed, 2005.

MENDONÇA, J. Formação de Professores: a dimensão lúdica em questão. *Cadernos de Pedagogia*, ano 2, n. 3, vol. 2. jan./jul. 2008.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. *Linhas Críticas*. Brasília: UnB, FE, v. 8, n. 14, p. 21-34, jan./jun. 2002.

MONTE, P.; LUSTOSA, A. *A dimensão subjetiva da aprendizagem: Contribuições da teoria histórico-cultural*. Disponível em: [http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.11/GT\\_11\\_02\\_2010.pdf](http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.11/GT_11_02_2010.pdf). Acesso em: 18 jan. 2012.

NASCIMENTO, C.; ARAÚJO, E.; MIGUEIS, M. O conteúdo e a estrutura da atividade de ensino da educação infantil: o papel do jogo. In: MOURA, M. (org.). *A atividade pedagógica na teoria histórico-cultural*. Brasília: Liber livro, p. 111-134, 2010.

NOGARO, Arnaldo; GRANELLA, Eliane. O erro no processo de ensino e aprendizagem. *Revista de Ciências Humanas*. URI, ano V, n. 5, p. 31-56, 2004.

NOVAES, L. *Brincar e aprender: quem quer saber? O brincar como instrumento pedagógico no hospital*. Pelotas: EDUCAT, 2006.

PEREIRA, K.; TACCA, M. *Dificuldade de aprendizagem? Uma nova compreensão a partir da perspectiva histórico-cultural*. Disponível em : [http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.11/GT\\_11\\_07\\_2010.pdf](http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.11/GT_11_07_2010.pdf). Acesso em 12 dez. 2012.

PIMENTEL, A. *A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural*. In: *Psicologia da Educação*, São Paulo, n. 26, jan./jun., p. 109-133, 2008.

QUEIROZ, N.; MACIEL, D.; BRANCO, A. *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sócio cultural construtivista*. In: *Paidéia* (Ribeirão Preto) v. 16, n. 34, mai./aug., p. 169-179, 2006.

TACCA, M. C. Estratégias pedagógicas: conceituação e desdobramentos com o foco nas relações professor-aluno. In: Tacca, M. (org.). *Aprendizagem e trabalho pedagógico*. Campinas: Átomo e Alínea, 2008.

\_\_\_\_\_. *Dificuldades de aprendizagem: percurso histórico e novas compreensões*. Artigo não publicado, Brasília: UnB, 2007.

\_\_\_\_\_. Relações sociais na escola e desenvolvimento da subjetividade. In: Maluf, Maria Irene (coord.). *Aprendizagem: tramas do conhecimento, do saber e da subjetividade*. Petrópolis: Vozes e São Paulo, p. 60-85, 2006.

\_\_\_\_\_. Professores, suas crenças e a possibilidade de sucesso de seus alunos. In: *Linhas Críticas*, v. 5. n. 9, p. 85-102, jul./dez. 1999.

VIGOTSKI, L. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. *Revista Virtual de Gestão e Iniciativas Sociais*. Rio de Janeiro: UFRJ n. 8, 2008.

\_\_\_\_\_. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. *Psicologia Pedagógica*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

\_\_\_\_\_. *Obras Escogidas v. V.: Fundamentos da defectologia*, Madrid: Visor, 1983.

REVISTA  
PROFISSÃO  
DOCENTE ON  
LINE