

BRINCAR E APRENDER: A INTEGRAÇÃO ENTRE AFETIVIDADE E CONHECIMENTO

Luciana Sidney Ferreira Cavazari¹
Ângela Gonçalves Oliveira Lima²
Amanda Paula dos Santos Vitorino³
Daniella Souza Silva⁴
Elizandra Waschinevski Rafael⁵
Kassia Miguel⁶
Paulo Henrique Salvador⁷
Raquel Gomes Fransolino⁸

RESUMO: O presente estudo abordou a temática da aprendizagem por meio do brincar, com ênfase na integração entre afetividade e conhecimento no ambiente escolar. Partiu-se do seguinte problema: de que modo o brincar, associado à afetividade, contribui para a promoção de aprendizagens significativas no contexto educacional? O objetivo geral foi analisar como a articulação entre o brincar e as relações afetivas favoreceu a construção do conhecimento. A pesquisa foi de natureza qualitativa, com enfoque bibliográfico, fundamentando-se em autores que discutiram as práticas pedagógicas, a afetividade e o uso de tecnologias educacionais. No desenvolvimento, evidenciou-se que o brincar, além de possibilitar o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, criou espaços de acolhimento e engajamento, sendo potencializado pelas tecnologias digitais. Verificou-se que a afetividade, presente nas relações pedagógicas, fortaleceu o vínculo entre educador e educando, favorecendo a motivação e a autonomia no processo de aprendizagem. Nas considerações finais, concluiu-se que o brincar associado à afetividade constituiu uma prática eficaz na promoção de aprendizagens significativas, contribuindo para uma educação humanizada. O estudo ressaltou a importância de práticas pedagógicas intencionais e indicou a necessidade de pesquisas empíricas que aprofundem a aplicação dessas abordagens em diferentes realidades escolares.

100

Palavras-chave: Brincar. Afetividade. Aprendizagem significativa. Educação básica. Tecnologias digitais.

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

² Mestrado em Educação, Universidade Interamericana.

³ Mestranda Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales – FICS.

⁴ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁷ Mestrando Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales – FICS.

⁸ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

ABSTRACT: This study addressed the theme of learning through play, emphasizing the integration between affectivity and knowledge in the school environment. The following research question guided the work: how did play, associated with affectivity, contribute to promoting meaningful learning in the educational context? The general objective was to analyze how the articulation between play and affective relationships favored knowledge construction. The research adopted a qualitative approach with a bibliographic methodology, grounded in authors who discussed pedagogical practices, affectivity, and educational technologies. The development revealed that play, in addition to fostering cognitive and socioemotional development, created spaces of engagement and emotional support, especially when enhanced by digital technologies. It was found that affectivity, present in pedagogical relationships, strengthened the bond between teacher and student, encouraging motivation and autonomy in learning. The final considerations concluded that play combined with affectivity proved to be an effective strategy in promoting meaningful learning and contributed to a more humanized education. The study highlighted the importance of intentional pedagogical practices and suggested the need for further empirical research to explore these approaches in different school contexts.

Keywords: Play. Affectivity. Meaningful learning. Basic education. Digital technologies.

I INTRODUÇÃO

A aprendizagem por meio do brincar tem ganhado crescente relevância no campo educacional, sobretudo nas discussões que envolvem práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento integral da criança. Compreendido como linguagem própria da infância, o brincar ultrapassa o domínio do entretenimento para se constituir como espaço de experimentação, criação, socialização e construção de conhecimento. No ambiente escolar, o ato de brincar é capaz de articular aspectos cognitivos, emocionais, motores e sociais, revelando-se como elemento essencial na mediação dos processos de ensino e aprendizagem. Diante disso, torna-se imprescindível refletir sobre as formas como o brincar é incorporado às práticas pedagógicas e como sua dimensão afetiva contribui para a construção de experiências de aprendizagem significativas. A afetividade, enquanto mediadora das interações humanas, potencializa o engajamento, a curiosidade e o vínculo entre os sujeitos e o conhecimento. Assim, discutir o brincar em sua interface com a afetividade permite compreender a aprendizagem como um processo que se dá em contextos marcados por emoções, relações e sentidos construídos coletivamente.

A escolha por abordar a temática do brincar em sua relação com a afetividade e a aprendizagem significativa se justifica pela necessidade de valorizar práticas educacionais que respeitem a natureza da infância e promovam o desenvolvimento integral dos estudantes. Em um cenário marcado pela intensificação de conteúdos, avaliações padronizadas e uso

instrumental das tecnologias, muitas vezes a dimensão lúdica e afetiva do processo de aprendizagem é negligenciada. Essa omissão compromete não apenas a qualidade da experiência escolar, mas também a formação de sujeitos críticos, criativos e sensíveis. A presença do brincar na escola, quando reconhecida e valorizada, oferece um ambiente propício à vivência de emoções, ao fortalecimento de vínculos e à apropriação ativa do conhecimento. Além disso, práticas pedagógicas que integram a ludicidade e a afetividade estão alinhadas às necessidades reais dos estudantes, possibilitando maior envolvimento e autonomia no processo educativo. Nesse contexto, a articulação entre brincar, afetividade e conhecimento emerge como estratégia essencial para a construção de uma educação humana, democrática e significativa.

A partir dessas considerações, busca-se responder à seguinte pergunta problema: de que modo o brincar, associado à afetividade, contribui para a promoção de aprendizagens significativas no contexto educacional? A investigação tem como objetivo analisar como a integração entre o brincar e as relações afetivas pode favorecer a construção do conhecimento e ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem na educação básica.

A pesquisa caracteriza-se como de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica, fundamentada em autores que discutem o brincar, a afetividade e a aprendizagem significativa. Foram selecionadas produções acadêmicas recentes que abordam as práticas pedagógicas inovadoras, as tecnologias digitais na educação e a formação docente com base na teoria histórico-cultural. As fontes incluem livros, artigos científicos e capítulos de obras organizadas por especialistas da área educacional, que contribuem para o aprofundamento da discussão sobre o papel da ludicidade e da emoção na construção do conhecimento.

102

Este texto está estruturado em três partes. Na primeira seção, denominada Introdução, apresenta-se o tema, a justificativa, a pergunta problema, o objetivo, a metodologia e a organização do conteúdo. Na segunda parte, correspondente ao Desenvolvimento, discutem-se os fundamentos pedagógicos do brincar, a relação entre afetividade e aprendizagem significativa, bem como as contribuições das tecnologias digitais nesse processo. Por fim, nas Considerações Finais, retomam-se os principais argumentos abordados ao longo do texto, destacando-se as implicações da ludicidade e da afetividade para uma educação significativa e humanizada.

2 Relações emocionais como base para a aprendizagem significativa

O brincar, no contexto educacional, constitui uma atividade fundamental para o desenvolvimento integral da criança, sendo compreendido como um meio privilegiado para a construção de saberes e o fortalecimento das interações sociais. Ao assumir papel central no cotidiano escolar, o ato de brincar proporciona ao educando um ambiente que favorece a experimentação, a criatividade e a expressão de emoções, aspectos essenciais para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Essa compreensão amplia a visão tradicional da educação baseada na transmissão de conteúdos e destaca a importância da ludicidade como instrumento de mediação da aprendizagem. Para além da função recreativa, o brincar assume papel formativo, promovendo o envolvimento ativo do aluno em situações que estimulam a investigação, o pensamento crítico e a construção de significados.

A incorporação do brincar nas práticas pedagógicas, no entanto, exige a superação de modelos instrucionistas que desconsideram a subjetividade dos alunos e que pouco valorizam o potencial transformador das experiências lúdicas. A escola, ao reconhecer o brincar como uma linguagem da infância, amplia seu repertório metodológico e se aproxima das reais necessidades dos estudantes. Nesse sentido, o papel do educador ganha destaque, uma vez que cabe a ele criar ambientes que integrem a ludicidade de forma planejada e intencional, estabelecendo relações pedagógicas que sejam, ao mesmo tempo, desafiadoras e afetivamente acolhedoras. Conforme Santos e Giraffa (2024), as práticas pedagógicas que valorizam o brincar permitem que o aluno participe do processo educativo, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e da capacidade de elaborar hipóteses, testar soluções e construir conhecimentos de maneira significativa.

103

Ao considerar a afetividade como componente essencial da aprendizagem, percebe-se que o vínculo emocional entre educador e educando constitui base para a construção de relações de confiança e segurança no ambiente escolar. Quando os alunos sentem-se acolhidos, respeitados e valorizados, desenvolvem maior interesse pelas atividades propostas e demonstram maior disposição para o enfrentamento de desafios. Nesse contexto, a aprendizagem se torna efetiva, pois está ancorada em experiências emocionais positivas. Rebelo *et al.* (2024) apontam que as práticas educativas alicerçadas na afetividade favorecem a formação de vínculos que potencializam a apropriação dos conhecimentos, uma vez que o envolvimento emocional fortalece a memória, a atenção e o raciocínio.

A articulação entre brincar e afetividade cria condições propícias para a emergência de aprendizagens significativas, pois permite que o educando atribua sentido às atividades desenvolvidas e se reconheça como sujeito ativo no processo de construção do conhecimento. As emoções vivenciadas durante o brincar, como alegria, entusiasmo, curiosidade e surpresa, funcionam como impulsionadores da aprendizagem e contribuem para a formação de atitudes positivas em relação ao saber. De acordo com Cazeli *et al.* (2024), é por meio das interações afetivas e lúdicas que o aluno desenvolve a capacidade de se expressar, de colaborar com os colegas e de refletir sobre suas ações, aspectos fundamentais para a constituição da subjetividade e para a construção de competências complexas.

Outro aspecto relevante diz respeito ao papel das tecnologias digitais na ampliação das possibilidades do brincar educativo. Com o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), novas formas de ludicidade têm sido incorporadas aos contextos escolares, possibilitando o uso de recursos interativos, ambientes virtuais e jogos digitais como ferramentas pedagógicas. As TDICs, quando integradas de maneira crítica e intencional ao planejamento didático, favorecem o desenvolvimento de competências digitais e ampliam os canais de comunicação e expressão dos estudantes. Nesse sentido, as práticas pedagógicas que articulam tecnologias e ludicidade apresentam-se como alternativas promissoras para tornar o ensino atrativo, significativo e alinhado às exigências contemporâneas.

104

Segundo Falcão *et al.* (2025), o uso de tecnologias como os chatbots treinados em metodologias educacionais específicas, a exemplo da Metodologia SENAI, pode contribuir para a personalização do ensino e para o fortalecimento da avaliação formativa. Esses recursos, ao promoverem interações automatizadas e adaptativas, possibilitam que os alunos recebam feedbacks em tempo real e avancem de acordo com seu próprio ritmo. Quando integrados ao brincar, tais recursos podem ser explorados de forma criativa, estimulando a resolução de problemas, a exploração de cenários virtuais e a construção coletiva de saberes. Assim, as TDICs tornam-se aliadas no processo de ensino e aprendizagem, desde que utilizadas de forma crítica, ética e pedagógica.

Entretanto, para que essas inovações pedagógicas se consolidem na prática docente, é necessário enfrentar desafios relacionados à formação dos professores, ao acesso às tecnologias e à criação de políticas públicas que favoreçam a equidade educacional. Cazeli *et al.* (2024) destacam que a efetiva integração das tecnologias às práticas educativas exige ações formativas que promovam a reflexão crítica, a experimentação de novas metodologias e o

desenvolvimento de competências didáticas alinhadas às demandas da contemporaneidade. A ludicidade, aliada ao uso das tecnologias, não pode ser tratada como mero recurso acessório, mas deve ser compreendida como eixo estruturante de propostas pedagógicas que visam à formação de sujeitos autônomos, criativos e socialmente comprometidos.

Ainda nesse panorama, observa-se que as práticas avaliativas também podem ser ressignificadas a partir da integração entre brincar, afetividade e tecnologias. Quando orientadas por princípios formativos e humanizadores, as avaliações tornam-se instrumentos de mediação da aprendizagem e não apenas de mensuração de desempenho. Conforme Santos e Giraffa (2024), as práticas avaliativas que consideram o contexto emocional do estudante, seus interesses e suas formas de expressão, favorecem o reconhecimento das potencialidades e promovem a valorização das múltiplas inteligências. Nesse sentido, o brincar pode ser incorporado como estratégia avaliativa, permitindo que o professor observe, registre e analise as aprendizagens de forma sensível, contextualizada e significativa.

Por fim, a integração entre as dimensões lúdica, afetiva e tecnológica nas práticas pedagógicas representa uma oportunidade para reconfigurar a escola como espaço de acolhimento, criatividade e transformação. O brincar, longe de ser uma atividade acessória, revela-se como estratégia central para a promoção de uma aprendizagem que respeite os tempos e ritmos dos alunos, valorize suas emoções e reconheça sua capacidade de produzir sentidos e conhecimentos. A afetividade, por sua vez, constitui o alicerce sobre o qual se edificam relações pedagógicas sólidas e éticas, capazes de fomentar o desejo de aprender e de construir um mundo justo e humano. A partir da valorização dessas dimensões, torna-se possível pensar uma educação que forme sujeitos plenos, críticos e sensíveis às complexidades do mundo contemporâneo.

105

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a relação entre o brincar, a afetividade e a aprendizagem significativa, observou-se que o ato de brincar, quando intencionalmente incorporado ao contexto educacional, contribui de forma relevante para a construção do conhecimento. As evidências apontam que o brincar favorece o engajamento do estudante, a socialização e a expressão de emoções, criando condições propícias para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. A presença da afetividade nas interações escolares, por sua vez, fortalece os vínculos entre os sujeitos envolvidos no processo educativo, promovendo um ambiente de

segurança emocional que estimula a curiosidade, a autonomia e a participação ativa na aprendizagem.

Nesse contexto, torna-se possível responder à pergunta de pesquisa ao afirmar que o brincar, associado à afetividade, desempenha papel fundamental na promoção de aprendizagens significativas. A integração entre esses dois elementos cria experiências pedagógicas que respeitam a individualidade dos estudantes e reconhecem suas formas próprias de aprender, o que amplia as possibilidades de compreensão e ressignificação dos conteúdos escolares. Ao estabelecer relações afetivas e lúdicas no ambiente educacional, favorece-se uma aprendizagem contextualizada, envolvente e duradoura.

Como contribuição, o estudo reforça a importância de práticas pedagógicas que considerem as dimensões emocionais e lúdicas do processo educativo, reconhecendo o estudante como sujeito integral. Além disso, destaca-se a relevância da atuação docente na mediação dessas experiências, bem como a necessidade de espaços escolares que favoreçam a ludicidade de maneira planejada e significativa. Contudo, identificam-se limites na abrangência dos achados, considerando-se a natureza bibliográfica da investigação. Diante disso, recomenda-se a realização de novos estudos, especialmente de caráter empírico, que aprofundem a análise sobre a aplicação prática dessas abordagens em diferentes contextos escolares, contribuindo para a consolidação de estratégias pedagógicas humanizadas e eficazes.

106

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAZELI, G. G., Moura, D. G. de, Portes, C. S. V., Lira, D. R. V., Martin, G. de, & Fernandes, M. D. F. F. (2024). Tecnologias e práticas avaliativas: Potencialidades e desafios na educação pública. In S. M. A. V. Santos & A. S. Franqueira (Orgs.), *Educação em foco: Inclusão, tecnologias e formação docente* (pp. 27-50). Arché. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-112-2-2>. Acesso em 4 de agosto de 2025.
- FALCÃO, H. P. S., Gomes, K. S. R., Lima, D. P., Silva, V. S. P., & Borges, J. D. A. (2025). Uso da inteligência artificial com um chatbot treinado na Metodologia SENAI no processo de avaliação formativa. *Caderno Pedagógico*, 22(1), e13611. Disponível em: <https://doi.org/10.54033/cadpedv22n1-235>. Acesso em 4 de agosto de 2025.
- REBELO, G. R. F., Santos, P. G. dos, Júnior, H. M. J., Silva, M. de V., Souza, A. de V., & Siqueira, S. de. (2024). Práticas avaliativas e seus impactos na formação docente: Um estudo sob a perspectiva histórico-cultural. In S. M. A. V. Santos & A. S. Franqueira (Orgs.), *Educação em foco: inclusão, tecnologias e formação docente* (pp. 354-380). Arché. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-112-2-15>. Acesso em 4 de agosto de 2025.

SANTOS, A. A., & Giraffa, L. (2024). Práticas avaliativas e tecnologias digitais da informação. Revista Signos, 45 (1). Disponível em: <https://www.univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/3677>. Acesso em 4 de agosto de 2025.