

# BRINCAR PARA APRENDER: O PAPEL DO PIBID NO RESGATE DAS BRINCADEIRAS POPULARES

## PLAYING TO LEARN: THE ROLE OF PIBID IN THE RECOVERY OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES

**SimoneAlves de Medeiros** Prof. Mestre do Curso de Pedagogia (UGB), Orientadora Educacional (SEEDUC/RJ), Volta Redonda-RJ. Coordenadora de Área do PIBID - Subprojeto Pedagogia 2024-2026.  
simoneamedeiros@gmail.com

**Danyelly Oliveira Vieira** Docente (SME), Volta Redonda-RJ. Professora supervisora da Equipe 1 do PIBID - Subprojeto Pedagogia 2024-2026  
Danyelly.vieira@yahoo.com.br

**Emanuely Caroline de Carvalho** Graduanda do 6º período de Pedagogia UGB. Bolsista da Equipe 1 do PIBID – Subprojeto Pedagogia 2024-2026  
manuzinha.carol10@gmail.com

**Rhayane Belo Guimarães** Graduanda do 6º período de Pedagogia UGB. Bolsista da Equipe 1 do PIBID – Subprojeto Pedagogia 2024-2026  
Rhayanebelo0904@gmail.com

**Resumo** Este artigo tem como objetivo apresentar a importância do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) no resgate de brincadeiras populares, evidenciando sua relevância para o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, busca relatar a experiência desenvolvida na turma 102 da Escola Municipal Miguel Couto Filho, localizada no município de Volta Redonda/RJ, no período de dois meses, como também os resultados observados a partir dessa prática pedagógica. E como problematização: Qual a importância do PIBID no processo de resgate das brincadeiras populares? De que maneira os alunos bolsistas fazem a diferença na parceria entre a IES/UGB e a Escola Parceira (EM Miguel Couto)? Com a crescente presença dos meios digitais no cotidiano das crianças e o desenvolvimento tecnológico, resgatar as brincadeiras populares é essencial para o desenvolvimento infantil, resgatar estas práticas culturais no ambiente escolar contribui para a aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa. Como resultado parcial, concluímos que a aplicação das brincadeiras populares no pátio da escola (pintura de amarelinha, twists, realizadas pelas bolsistas no período de dois meses) e as sete brincadeiras apresentadas nas demais dependências apresentou um elevado interesse dos alunos em aprender as novas brincadeiras, desenvolvendo a socialização, além de estabelecer um elo com a família, pois eles levaram para suas casas estas brincadeiras. Ademais, contribuiu para além da socialização, o processo da leitura e escrita foi ampliado com textos relacionados às brincadeiras, favorecendo o desenvolvimento da linguagem, da comunicação e da compreensão de regras. Contudo, a realização das atividades lúdicas proporcionou resultados significativos no comportamento e no desenvolvimento dos alunos da Turma 102, especialmente à socialização, à cooperação e à participação em grupo.

**Palavras-chave** PIBID. Brincadeiras Populares. Ludicidade. Cultura Popular. Práxis Escolar.

**Abstract** This article aims to present the importance of the Institutional Teaching Initiation Scholarship Program (PIBID) in the recovery of traditional children's games, highlighting its relevance to the teaching-learning process. It also seeks to report the pedagogical experience developed with Class 102 at Miguel Couto Filho Municipal School, located in the municipality of Volta Redonda, Rio de Janeiro, over a two-month period, as well as to analyze the results observed from this practice. As a guiding problem, the study reflects on the following questions: What is the importance of PIBID in the process of recovering traditional games? In what ways do scholarship students contribute to strengthening the partnership between the Higher Education Institution (IES/UGB) and the partner school (Miguel Couto Filho Municipal School)? In view of the increasing presence of digital media in children's daily lives and technological advancement, the recovery of traditional games proves essential for child development. Valuing these cultural practices within the school environment contributes to playful, enjoyable, and meaningful learning. As partial results, it was observed that the implementation of traditional games in the school courtyard—such as hopscotch painting and games like twist, carried out by the scholarship students over the two-month period—as well as the presentation of seven games in different areas of the school, generated a high level of student interest, promoting socialization and strengthening family bonds, as children took these games into their homes. Furthermore, the playful activities contributed to the development of reading and writing processes

through texts related to the games, fostering the expansion of language, communication skills, and understanding of rules. It is concluded that the implementation of these activities produced significant results in the behavior and development of students in Class 102, particularly with regard to socialization, cooperation, and group participation.

## Keywords

PIBID. Traditional Games. Playfulness. Popular Culture. School Praxis.



Licença de Atribuição BY do Creative Commons  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Aprovado em 29/03/2026  
 Publicado em 30/04/2026

## 1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) tem como finalidade integrar a formação superior à educação básica, possibilitando que estudantes de cursos de licenciatura atuem em escolas públicas. Essa vivência promove a articulação entre teoria e prática, além de contribuir para a melhoria da qualidade do ensino.

Nesse contexto, destaca-se o subprojeto desenvolvido pela Coordenadora de Área, prof. Simone Alves de Medeiros, intitulado “*PIBID e a práxis no cotidiano escolar: o uso de tecnologias na aplicação de jogos didáticos como aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental*”. Um dos objetivos do PIBID - Pedagogia é desenvolver ações pedagógicas em diferentes espaços escolares, utilizando brincadeiras populares e jogos como recursos didáticos para favorecer a leitura, a escrita, a interpretação, o raciocínio lógico, a autonomia nas relações interpessoais, entre outros conhecimentos essenciais à formação dos alunos.

O artigo em questão tem como objetivo analisar a contribuição do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) no resgate de brincadeiras populares como recurso pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Turma 102 da Escola Municipal Miguel Couto.

Assim, ao valorizar o uso da ludicidade como ferramenta de aprendizagem, esse subprojeto ressalta a importância do “brincar para aprender”. Diante do exposto, pretende-se responder as seguintes problematizações: Qual a importância do PIBID no processo de resgate das brincadeiras populares? De que maneira os alunos bolsistas fazem a diferença na parceria entre a IES/UGB e a Escola Parceira (EM Miguel Couto)?

Nesse sentido, foi realizado um trabalho pedagógico com os alunos da turma 102 da Escola Municipal Miguel Couto Filho, apresentando a importância do resgate da cultura popular do nosso país em relação às brincadeiras populares no ambiente escolar, promovendo aos alunos diversão, cultura, aprendizado e o desenvolvimento de habilidades significativas para a sua formação integral.

## 2- A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

O brincar faz parte do desenvolvimento infantil e constitui a forma pela qual a criança se posiciona diante do mundo social e físico, interagindo com ele. É por meio do brincar que as crianças desenvolvem aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais, sendo também um instrumento para a

construção coletiva do conhecimento. Segundo Vygotsky (1984), a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores por meio da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. Isso significa que as crianças constroem conhecimento não apenas individualmente, mas em contato com o outro, e que as brincadeiras proporcionam momentos de socialização e interação, deixando de ser apenas recreação para tornar-se recurso pedagógico para o desenvolvimento da aprendizagem.

De acordo com Winnicott (1975), a brincadeira ocupa um lugar, um tempo e uma função muito importantes, pois prepara a criança para o relacionamento social. É por meio do jogo que a criança recebe e

se compromete com o sistema linguístico exterior a ela, favorecendo o desenvolvimento da linguagem, da comunicação e da compreensão de regras. Em vista disso, evidencia-se a importância de incluir as brincadeiras na escola para auxiliar no processo de conhecimento.

Para Vygotsky (1984), a brincadeira cria para as crianças uma ‘zona de desenvolvimento proximal’ que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema. A partir dessa perspectiva, é possível reconhecer a contribuição das brincadeiras para fortalecer competências como raciocínio lógico, tomada de decisões, coordenação motora e interação social.

Assim, surge a proposta de realizar o resgate de brincadeiras populares, que proporcionam ludicidade, interação social, oralidade e valorização cultural. Segundo Kishimoto (2006), as brincadeiras, enquanto componente da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em determinada época da história, atuando como elementos de transmissão oral em constante transformação e incorporando criações anônimas de geração em geração. Dessa forma, as brincadeiras tradicionais tornam-se componentes significativos da identidade cultural.

Nesse contexto, o trabalho realizado pelo PIBID com alunos da turma 102, buscou resgatar brincadeiras tradicionais, combinando teoria e prática de forma significativa. As atividades foram organizadas ao longo de quatro dias da semana, de segunda a quinta-feira, conduzidas pelos bolsistas do programa e pela professora supervisora e depois continuaram presentes nos recreios da escola.

## 2 - TURMA 102 E O RESGATE DAS BRINCADEIRAS POPULARES

A Turma 102 é composta por 21 alunos, funcionando nos turnos da manhã e da tarde. Trata-se de uma turma participativa, com boa interação entre os estudantes e envolvimento nas atividades propostas. Ao longo do período de acompanhamento, foi possível observar interesse, colaboração e desenvolvimento nas ações realizadas. As atividades ocorreram durante um período de três meses.

Antes de iniciar as brincadeiras, a professora da turma contou a história infantil “*A Menina da Cabeça Quadrada*”, de Emília Nuñez, que incentiva as crianças da era digital a descobrirem o prazer das brincadeiras populares. Após essa abordagem inicial, foram desenvolvidas as brincadeiras

planejadas pelas bolsistas. Foi conduzida uma gincana com diversas brincadeiras culturais como a corrida de saco, que estimulou a coordenação motora grossa, o equilíbrio e a percepção espacial, além de incentivar a cooperação e a competição saudável entre os alunos.

Foi realizada a confecção de petecas trabalhando a criatividade, a coordenação motora fina, e em seguida, foram ao pátio para brincar com as petecas produzidas.

No pátio os alunos conheceram as brincadeiras: Batata Quente, Vampiro Vampirão, Cabra-cega, Corre Cutia e Pular Elástico, além de pular Amarelinha, Caracol e Twister que foram pintadas no pátio da escola pelos bolsistas do PIBID, renovando o pátio com brincadeiras e muitas cores. Brincadeiras que trabalharam a agilidade, raciocínio rápido, capacidade de antecipação de movimentos, reforçando a cooperação e a interação entre os colegas.

Cada atividade foi planejada de modo a unir o aspecto lúdico com objetivos pedagógicos, permitindo que as crianças desenvolvessem habilidades cognitivas, motoras e sociais, enquanto vivenciavam experiências significativas da cultura popular.



Figura 1 – Pintura do pátio da escola, data 27/09/2025



Figura 2 - Aplicação dos jogos populares em 30/06/2025



Figura 3 – Aplicação dos jogos populares em 18/06/2025

A saída da sala de aula para a utilização de outros espaços da escola proporcionou aos alunos uma experiência diferenciada e significativa. Esse momento possibilitou maior interação, estímulo à

criatividade e participação ativa, tornando as atividades mais dinâmicas e atrativas. Os alunos demonstraram entusiasmo ao explorar o ambiente escolar de forma mais ampla, o que contribuiu positivamente para o processo de aprendizagem e para o desenvolvimento social, além de proporcionar muita alegria entre eles.

A professora supervisora realizou uma avaliação positiva das ações desenvolvidas, destacando o envolvimento dos alunos, a organização das atividades e a utilização adequada dos espaços da escola como recurso pedagógico. Segundo sua análise, as práticas contribuíram para tornar o aprendizado mais significativo, favorecendo a autonomia, o interesse e o engajamento dos estudantes ao longo do período de realização das atividades.

### 3 - METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, com abordagem descritiva, por buscar compreender e relatar a experiência pedagógica vivenciada no contexto escolar. As atividades foram desenvolvidas na Turma 102 da Escola Municipal Miguel Couto Filho no município de Volta Redonda/RJ, envolvendo crianças com idade aproximada de seis anos. As ações foram realizadas no pátio da escola, quanto em sala de aula, por meio da aplicação de brincadeiras populares e confecção de petecas, incentivando a criatividade, a coordenação motora e o contato com elementos da cultura popular. As bolsistas desenharam e pintaram brincadeiras populares no pátio da escola após verificar que muitos alunos não conheciam as brincadeiras, como amarelinha, caracol etc. O trabalho foi desenvolvido no período dos meses de setembro e outubro e novembro de 2025.

Foi utilizado a coleta de dados através do levantamento de fotos, textos, desenhos, depoimentos dos alunos frente as brincadeiras aprendidas, avaliação da professora da turma e da diretora da escola sobre as mudanças ocorridas nos alunos em relação ao desenvolvimento das habilidades e mudanças no cotidiano do recreio, onde passaram a brincar com as novas brincadeiras.

### 4 - RESULTADOS

A realização das atividades lúdicas proporcionou resultados significativos no comportamento e no desenvolvimento dos alunos da turma 102, especialmente quanto à socialização, à cooperação e à participação em grupo. Por meio das brincadeiras populares, observou-se que os alunos passaram a compreender melhor a importância do trabalho em equipe, desenvolvendo atitudes de respeito, colaboração e escuta ativa durante as interações com os colegas.

Outro aspecto relevante foi a evolução quanto à aceitação de regras e à compreensão sobre o “saber perder”. Ao vivenciarem situações de vitória e derrota de forma lúdica e orientada, as crianças demonstraram maior maturidade emocional, aprendendo a lidar com frustrações e a valorizar o espírito de grupo em função da competição individual.

Além disso, notou-se um aumento na participação e no engajamento dos alunos nas atividades

escolares. As crianças se mostraram mais motivadas, atentas e envolvidas nas propostas pedagógicas, demonstrando entusiasmo tanto na execução das brincadeiras quanto nas reflexões feitas após cada atividade.

Os resultados mostram que o uso de brincadeiras populares no contexto escolar, junto à mediação pedagógica, favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo e motor, mas também aspectos socioemocionais, promovendo uma aprendizagem mais significativa para os alunos. Quando os alunos estão felizes, aprendem com mais facilidade e prazer. Acreditamos que toda criança que brinca é feliz!

## REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Tradicionais Infantis**. São Paulo: Vozes, 2007.

LIMA, Maria Tereza de et al. **O resgate das brincadeiras tradicionais infantis nas práticas pedagógicas**. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.