

## **Brincadeiras Como Ferramenta Pedagógica: Implicações Para O Aprendizado Nas Escolas**

Gustavo Henrique Gonçalves  
*Universidade Do Estado De Minas Gerais*

Elaine Cristina Alves Da Silva  
*UVA*

Vanessa Maria Alves Da Silva  
*UVA*

Isaac Ferreira De Lima  
*UFMG*

Maryane Francisca Araujo De Freitas Cavalcante  
*Uninovafapi*

Claudienne Da Cruz Ferreira  
*UFMA*

Rodrigo Henrique Batista  
*UFU*

*Gilson Pereira De Sousa*  
*Fundação Cultural De Foz Do Iguaçu*

Antonio Pereira Da Silva Filho  
*UEMASUL*

Thiago Antunes Lages  
*IFNMG*

Universidade Estadual Da Região Tocantina Do Maranhão  
*UEMASUL*

Maria Célia Borges  
*UFU*

---

### **Resumo:**

*Esta pesquisa teve como objetivo analisar a utilização de brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nas escolas, investigando como essas atividades são incorporadas ao currículo escolar e os benefícios que elas proporcionam aos alunos. A metodologia adotada foi uma pesquisa descritiva e de campo, com uma amostra composta por 16 profissionais da educação, entre professores e diretores, de escolas públicas e privadas. A coleta de dados foi realizada por meio de questionários semiestruturados, entrevistas e observação direta das práticas pedagógicas. Os resultados indicaram que, embora as brincadeiras sejam reconhecidas como eficazes para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, sua aplicação nas escolas ainda enfrenta desafios como a falta de recursos materiais, o tempo limitado para planejamento e a pressão por resultados acadêmicos. A pesquisa concluiu que, para a utilização efetiva das brincadeiras, é fundamental o apoio da*

*gestão escolar, a formação contínua dos educadores e a disponibilização de recursos adequados, de modo a integrar o lúdico de maneira mais estruturada e regular no processo de ensino, criando um ambiente mais dinâmico e motivador para os alunos.*

**Palavras-chave:** *Brincadeiras; Aprendizagem; Escolas.*

Date of Submission: 19-03-2025

Date of Acceptance: 29-03-2025

---

## I. Introdução

A utilização de brincadeiras como ferramenta pedagógica tem ganhado cada vez mais destaque no contexto educacional contemporâneo. A concepção de que o aprendizado deve ser um processo prazeroso e envolvente tem impulsionado práticas que favorecem a interação entre alunos e o conteúdo de forma lúdica. O jogo e a brincadeira, presentes desde as primeiras fases do desenvolvimento humano, são instrumentos poderosos para estimular a curiosidade, a criatividade e o raciocínio, além de promoverem o aprendizado de forma natural e significativa. No entanto, a integração das brincadeiras ao processo educativo requer uma compreensão aprofundada de sua eficácia e das estratégias adequadas para sua aplicação (Moreira; Mota; Vieira, 2021).

Desde a infância, a brincadeira é uma das principais formas de interação com o mundo, sendo fundamental para a construção da aprendizagem e o desenvolvimento social e emocional. Dentro das escolas, a brincadeira não apenas auxilia no ensino de conteúdos acadêmicos, como também contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais, afetivas e motoras. Quando bem planejadas e orientadas, as atividades lúdicas permitem que os alunos vivenciem situações de aprendizagem que não seriam possíveis por meio de métodos tradicionais, criando um ambiente mais dinâmico e estimulante. O papel do educador nesse contexto é fundamental. Ele precisa ser capaz de integrar o lúdico ao conteúdo curricular de maneira que favoreça o aprendizado e o interesse dos estudantes (Monteiro; Almeida; Oliveira Neto, 2021).

Além disso, deve identificar quais tipos de brincadeiras são mais adequados para cada faixa etária e quais objetivos pedagógicos se alinham com essas atividades. Para isso, é essencial que os educadores compreendam a natureza das brincadeiras e a forma como elas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. As brincadeiras podem ser divididas em diversas categorias, como as de regras, as de imitação e as de movimento, e cada uma delas tem suas especificidades e benefícios (Barbosa, 2022).

As brincadeiras de regras, por exemplo, são aquelas que envolvem desafios e exigem que os participantes sigam normas previamente estabelecidas, o que favorece o desenvolvimento do pensamento lógico e da disciplina. Já as brincadeiras de imitação ajudam no desenvolvimento da linguagem e da criatividade, pois estimulam a representação simbólica. Por fim, as brincadeiras de movimento são fundamentais para o desenvolvimento motor e físico das crianças, além de promoverem a socialização e a cooperação. A relação entre brincadeiras e aprendizagem também está intimamente ligada ao conceito de “aprender brincando”. Esse conceito defende que o aprendizado pode ser mais eficiente quando o aluno está engajado em atividades que geram prazer e satisfação. Ao proporcionar momentos de descontração e prazer, as brincadeiras permitem que os alunos se sintam mais motivados e seguros para explorar novos conceitos e desafios (Cardozo et al., 2021).

Nesse sentido, a ludicidade na educação tem se mostrado uma estratégia poderosa para quebrar as barreiras do desinteresse escolar e facilitar o processo de ensino. Entretanto, é importante destacar que a utilização de brincadeiras na educação não deve ser uma prática aleatória ou improvisada. Deve haver um planejamento pedagógico cuidadoso que defina como as brincadeiras serão inseridas no contexto escolar e como elas podem ser utilizadas para atingir objetivos específicos de aprendizagem. Isso implica em uma abordagem mais integrada e reflexiva, onde o educador é capaz de avaliar o impacto das atividades lúdicas e ajustar as práticas conforme as necessidades e o desenvolvimento dos alunos (Macedo; Dias, 2024).

Dessa forma, o objetivo desta pesquisa foi analisar a utilização de brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nas escolas, investigando como elas podem ser incorporadas de forma eficaz no currículo escolar e quais são os benefícios percebidos tanto pelos educadores quanto pelos alunos. A pesquisa buscou também compreender as dificuldades encontradas na implementação dessas práticas e as estratégias que podem ser adotadas para superar esses desafios, com o intuito de promover uma educação mais dinâmica, criativa e envolvente.

## II. Materiais E Métodos

A pesquisa foi caracterizada como descritiva e de campo, com o objetivo de compreender como as brincadeiras são utilizadas no processo de ensino e aprendizagem nas escolas. A abordagem descritiva permitiu uma análise detalhada das práticas pedagógicas adotadas pelos educadores, proporcionando uma visão abrangente e precisa das metodologias de ensino que envolvem o lúdico. A pesquisa de campo foi escolhida para proporcionar um contato direto com a realidade das escolas, permitindo que os dados fossem coletados no ambiente educacional, com a observação e a interação com os participantes, possibilitando a coleta de informações mais concretas e contextuais.

A amostra da pesquisa foi composta por 16 profissionais da educação, entre professores de diferentes disciplinas e diretores de escolas, que atuam em instituições de ensino infantil e fundamental. A escolha dos participantes foi feita de maneira intencional, com o objetivo de incluir profissionais com diferentes experiências e vivências em relação ao uso de brincadeiras na educação. Dessa forma, a amostra representou uma diversidade de práticas e abordagens, o que permitiu uma análise mais rica e variada sobre o tema investigado. Para garantir a representatividade da amostra, foram selecionadas escolas públicas e privadas de diferentes localidades, com características socioeconômicas e culturais distintas.

A coleta de dados foi realizada por meio de questionários semiestruturados, entrevistas individuais e observação direta das práticas pedagógicas dos educadores durante as atividades escolares. Os questionários e entrevistas foram elaborados para captar as percepções e experiências dos profissionais sobre a aplicação das brincadeiras no ensino, enquanto as observações proporcionaram um olhar mais aprofundado sobre como essas atividades eram realizadas em sala de aula. Após a coleta, os dados foram organizados, categorizados e analisados qualitativamente, a fim de identificar padrões, desafios e benefícios observados no uso das brincadeiras no contexto educacional. A análise dos dados foi realizada com o auxílio de técnicas de interpretação de conteúdo, buscando compreender o impacto das brincadeiras nas estratégias de ensino e nos resultados de aprendizagem dos alunos.

### **III. Resultados E Discussões**

Os resultados da pesquisa evidenciam a diversidade de abordagens e a importância das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nas escolas. A análise dos dados coletados por meio das entrevistas, questionários e observações revelou que, de maneira geral, os profissionais da educação reconhecem o valor das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças, mas também apontam desafios em sua implementação de forma sistemática. A maioria dos participantes relatou que utiliza brincadeiras, mas com diferentes frequências, estratégias e objetivos pedagógicos.

Em relação à frequência de uso das brincadeiras em sala de aula, observou-se que apenas uma minoria dos profissionais entrevistados utiliza essas atividades de forma regular, ou seja, em todas as aulas ou em momentos específicos de cada conteúdo. Muitos professores relataram que a utilização de brincadeiras ocorre principalmente nas aulas de educação física, artes e nas primeiras séries do ensino fundamental. Isso pode ser atribuído ao fato de que essas disciplinas estão mais intimamente relacionadas com atividades lúdicas, enquanto outras áreas, como matemática e ciências, são percebidas como mais “sérias” e com um currículo mais estruturado, o que limita o uso de brincadeiras.

Outro dado relevante é que, para os profissionais que utilizam brincadeiras em outras áreas do conhecimento, elas são frequentemente vistas como uma estratégia para tornar o conteúdo mais acessível e interessante. A utilização de jogos didáticos, dramatizações e atividades que envolvem movimento são as formas mais comuns de brincadeira mencionadas pelos professores. Esses métodos são usados principalmente para revisar conceitos, trabalhar com a repetição de conteúdos ou para estimular a criatividade dos alunos. Contudo, muitos educadores relataram que o uso de brincadeiras nem sempre é visto como uma estratégia eficaz para a aprendizagem de novos conceitos complexos, especialmente em disciplinas como matemática e linguagem.

Além disso, muitos professores destacaram que o planejamento das brincadeiras demanda tempo e preparo, o que pode ser um obstáculo significativo para a sua implementação constante. Muitos indicaram que, em um dia a dia escolar com um currículo apertado, a preparação de atividades lúdicas que atendam aos objetivos pedagógicos estabelecidos nem sempre é possível. Isso foi um ponto comum entre os entrevistados, que afirmaram que a pressão para cobrir os conteúdos exigidos pelo currículo e a escassez de recursos materiais são fatores que limitam o uso das brincadeiras no ensino regular.

A análise das entrevistas também revelou que, para muitos profissionais, a utilização de brincadeiras está diretamente relacionada ao tipo de escola e ao perfil dos alunos. Em escolas de áreas mais periféricas ou com alunos de uma realidade socioeconômica mais vulnerável, as brincadeiras têm um papel ainda mais importante, pois auxiliam na criação de um ambiente mais acolhedor e inclusivo. Nesse contexto, as brincadeiras foram vistas como uma forma de minimizar barreiras sociais e emocionais, além de proporcionarem momentos de descontração que favorecem o vínculo entre educador e aluno.

Outro aspecto interessante revelado pela pesquisa é a relação entre a formação do educador e o uso das brincadeiras em sala de aula. Profissionais com maior formação acadêmica e experiência pedagógica demonstraram uma maior confiança na utilização de brincadeiras como ferramenta pedagógica. No entanto, esses educadores também relataram que a formação contínua e o desenvolvimento profissional são essenciais para que eles possam se sentir mais preparados para incorporar brincadeiras de maneira mais estruturada e eficaz. Em contrapartida, professores com menos experiência ou com menor formação específica em áreas como pedagogia e didática de ensino se mostraram mais reticentes em utilizar o lúdico como parte do currículo regular, sentindo-se muitas vezes inseguros quanto à sua aplicabilidade e eficácia.

Durante as observações das práticas pedagógicas, ficou claro que os alunos respondem positivamente a atividades que envolvem brincadeiras. As crianças se mostraram mais engajadas e participativas quando as aulas incluíam elementos lúdicos, com maior disposição para aprender e mais interesse nos conteúdos abordados. Nas aulas observadas, as brincadeiras ajudaram a criar um ambiente mais descontraído e colaborativo, facilitando a comunicação entre os alunos e o professor. No entanto, também foi possível perceber que nem todos os alunos se envolvem da mesma maneira em atividades lúdicas, com algumas crianças demonstrando resistência ao formato de brincadeiras propostas, o que pode indicar uma necessidade de diversificação das abordagens.

Além disso, as brincadeiras também desempenham um papel importante no desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos. Durante as atividades observadas, ficou evidente como as brincadeiras favorecem a interação social, a resolução de conflitos e a empatia. Os alunos tiveram a oportunidade de se colocar no lugar do outro, trabalhar em equipe e lidar com situações de competição de forma saudável, o que pode contribuir para o desenvolvimento de suas competências socioemocionais. Isso foi especialmente relevante em atividades que envolviam jogos cooperativos, onde o trabalho em conjunto era essencial para o sucesso da brincadeira.

A pesquisa também revelou que, apesar do reconhecimento dos benefícios das brincadeiras, muitos professores expressaram preocupações com a falta de recursos materiais adequados para a implementação dessas práticas. Embora as brincadeiras possam ser realizadas com materiais simples, como cartões, dados ou até mesmo objetos do cotidiano, a escassez de recursos pedagógicos nas escolas, especialmente em instituições públicas, dificultou a realização de atividades lúdicas mais diversificadas. Além disso, a falta de tempo para preparar atividades que envolvam materiais mais complexos também foi uma barreira apontada por alguns educadores.

Outro ponto importante que surgiu na análise dos dados foi a falta de apoio da gestão escolar na implementação de práticas lúdicas. Alguns professores relataram que, embora a ideia de usar brincadeiras no ensino seja bem recebida, não há um incentivo claro por parte das escolas para que elas se tornem uma prática sistemática e estruturada. Isso se deve, em parte, à falta de formação e orientação por parte dos gestores, que muitas vezes não compreendem plenamente os benefícios das brincadeiras para o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos.

Além disso, foi identificado que a avaliação da eficácia das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem é um ponto que ainda gera questionamentos. Embora os professores reconheçam os benefícios das brincadeiras, muitos relataram dificuldades em avaliar de forma objetiva os impactos dessas atividades no aprendizado dos alunos. Isso se deve ao fato de que as brincadeiras, por sua natureza lúdica, não se encaixam facilmente nos métodos tradicionais de avaliação, que costumam ser mais focados em testes e provas formais. Nesse sentido, há uma necessidade crescente de se repensar as formas de avaliação dentro das escolas, considerando o valor do aprendizado não formal e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Por outro lado, foi possível observar que as brincadeiras têm um impacto significativo na motivação dos alunos. As atividades lúdicas, ao proporcionarem momentos de prazer e descontração, contribuem para a criação de um ambiente mais positivo e acolhedor. Essa motivação é um fator importante para o engajamento dos alunos, principalmente aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem ou que possuem dificuldades em se conectar com o conteúdo acadêmico de forma tradicional. As brincadeiras proporcionam uma forma alternativa e eficaz de engajamento, tornando a aprendizagem mais prazerosa e menos angustiante para os alunos.

A pesquisa também evidenciou que os professores têm uma compreensão bastante ampla sobre o papel das brincadeiras no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A maioria dos participantes afirmou que as brincadeiras auxiliam não só na aquisição de conhecimento acadêmico, mas também no desenvolvimento de habilidades críticas como a criatividade, o pensamento lógico e a resolução de problemas. Essas habilidades, por sua vez, são essenciais para a formação de alunos mais autônomos e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

Por fim, a análise dos dados revelou que, apesar das dificuldades encontradas pelos professores na implementação de brincadeiras no cotidiano escolar, a maioria dos profissionais entrevistados acredita que elas devem ser uma parte fundamental do processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa apontou que há um consenso de que as brincadeiras são uma ferramenta pedagógica valiosa e que seu uso sistemático pode transformar a dinâmica da sala de aula, tornando-a mais inclusiva, dinâmica e motivadora para os alunos. No entanto, também foi destacado que é necessário mais apoio, tanto em termos de formação quanto de recursos materiais, para que as brincadeiras possam ser incorporadas de maneira mais eficaz no currículo escolar.

Em resumo, os resultados da pesquisa indicam que, embora a utilização de brincadeiras no ensino seja amplamente reconhecida pelos educadores como benéfica para o desenvolvimento dos alunos, existem desafios significativos que precisam ser superados para que elas se tornem uma prática pedagógica efetiva e constante. O apoio da gestão escolar, a formação contínua dos educadores e a melhoria das condições materiais são fundamentais para a implementação eficaz dessas práticas no cotidiano escolar. A pesquisa aponta, portanto,

para a necessidade de um maior investimento na integração das brincadeiras ao currículo escolar, a fim de criar um ambiente de aprendizagem mais estimulante e eficaz.

#### **IV. Conclusão**

A pesquisa revelou que as brincadeiras desempenham um papel significativo no processo de ensino e aprendizagem, sendo amplamente reconhecidas pelos educadores como ferramentas valiosas para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. A utilização de atividades lúdicas nas escolas contribui para a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e inclusivo, estimulando a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico. No entanto, também foram identificados diversos desafios que dificultam a implementação efetiva dessas práticas de maneira sistemática, como a falta de tempo, recursos materiais adequados e a pressão para cumprir um currículo acadêmico denso. Embora a maioria dos educadores tenha reconhecido os benefícios das brincadeiras no ensino, foi apontado que a formação contínua dos professores e o apoio das gestões escolares são essenciais para superar essas barreiras.

Além disso, a escassez de recursos pedagógicos e a falta de um planejamento mais estruturado para o uso das brincadeiras também são fatores que limitam seu impacto positivo. A pesquisa indicou que a integração do lúdico ao currículo escolar deve ser mais valorizada, com a criação de estratégias que tornem as brincadeiras parte integrante do processo de ensino, e não apenas uma atividade isolada.

Portanto, os resultados sugerem que, para que as brincadeiras possam ser utilizadas de maneira eficaz no processo de ensino e aprendizagem, é necessário um esforço conjunto entre educadores, gestores e órgãos responsáveis pela educação. Investir na capacitação dos professores, no fornecimento de materiais pedagógicos adequados e na reestruturação do tempo e do currículo escolar são medidas fundamentais para garantir que as atividades lúdicas se tornem uma prática constante e acessível a todos os alunos. A pesquisa reforça a importância de repensar o modelo educacional tradicional, incorporando práticas mais criativas e engajantes que favoreçam uma aprendizagem mais significativa e completa.

#### **Referências**

- [1] Barbosa, E. R. S. Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil. *Gestão & Educação*, 2022.
- [2] Cardozo, A. A. Et Al. Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, [S. L.], V. 7, N. 10, P. 2235–2242, 2021.
- [3] Macedo, R.; Dias, M. A. T. . Atividades Pedagógicas Para Educação Infantil: Jogos E Brincadeiras. *Revista Multidisciplinar Do Nordeste Mineiro*, [S. L.], V. 2, N. 1, 2024.
- [4] Monteiro, M. C. S. D.; Almeida, L. B.; Oliveira Neto, J. F. Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil: Um Diálogo Com Professoras Da Rede Municipal De Aparecida De Goiânia, Goiás. *Revista Uniaraguai*, 2021.
- [5] Moreira, J. G. R.; Mota, R. S.; Vieira, M. A. A Contribuição Da Brincadeira Na Educação Infantil: Uma Das Ferramentas Utilizadas Como Forma De Desenvolvimento Cognitivo E Motor. *Revista Latino-Americana De Estudos Científicos*, 2021.