



## A ARTE DO BRINCAR: MAIS DO QUE UM PASSATEMPO, UM POTENCIAL RECURSO DIDÁTICO

Rebeca de Sales Pimentel<sup>1</sup>  
Geise do Socorro Lima Gomes<sup>2</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo realizado durante a colônia de férias do Sesc – espaço não escolar – no município de Castanhal (PA), e busca analisar a importância do brincar na aprendizagem e desenvolvimento infantil. Trata-se de uma pesquisa de campo, com dados coletados através de observação participante – visto que foi possível participar de algumas brincadeiras e dialogar com as crianças. Os procedimentos metodológicos foram orientados por Marina Marconi, Eva Lakatos e Tim May, e os dados coletados foram analisados de forma qualitativa, dialogando, por meio de revisão bibliográfica, com autores como André Rocha, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Henry Wallon, Adriana Friedmann, entre outros. A pesquisa teve como resultado a percepção e confirmação dos brinquedos e brincadeiras como possibilitadores de uma aprendizagem mais lúdica e eficaz. Ao final do estudo foi possível concluir que ao brincar a criança desenvolve diversas habilidades e capacidades como obediência e compreensão de regras, resolução de problemas, criatividade, autonomia, estabelece relações sociais, descobre a si mesma e ao outro, expressa sua subjetividade, aprende e ensina. Dessa forma, a, ainda existente, ideia de que a criança só aprende através de metodologias, posturas e atividades tradicionais justifica este artigo, que tem o intuito de expor o brincar como um eficiente recurso didático no processo de ensino e aprendizagem em ambientes escolares e não escolares.

**Palavras-chave:** Brincar, Ludicidade, Desenvolvimento infantil, Ensino e aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

Brinquedos, brincadeiras e jogos comumente são vistos como passatempo pela maioria das pessoas. Entretanto, ao analisar diversos estudos realizados sobre essa temática, bem como vivenciar e observar as ações realizadas pelas crianças no contexto do brincar, é possível concluir que essa arte vai além do lazer, recreação e entretenimento.

O que é arte senão uma produção consciente para a expressão da subjetividade?

A arte, seja ela qual for, é um canal de expressão que se utiliza de diferentes técnicas, instrumentos e materiais para trazer nossos sentimentos, nossa alma, nosso momento específico. A arte é uma forma de brincar e o brincar é uma forma de arte (Friedmann, 2003, p. 28).

Assim, entende-se o brincar como uma arte que expressa ideais, ideias, sentimentos, cultura, e auxilia na formação de conceitos. Piaget (1964, p. 66) aponta que “[...] o jogo adota

---

<sup>1</sup>Graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, rebecasales7513@gmail.com.

<sup>2</sup>Professora orientadora: Doutorado em Educação, Faculdade de Educação/Universidade Federal do Pará – UFPA, geise@ufpa.br.

regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma de construções ainda espontâneas mas imitando o real”. Assim, o brincar é orientado pelas concepções sociais nas quais a criança está inserida e pelos conhecimentos já adquiridos na tentativa de representar o mundo.

As brincadeiras ajudam as crianças a desenvolverem a criatividade, socialização e desenvolvimento físico e cognitivo, bem como a autonomia, visto que durante as brincadeiras as crianças constroem roteiros e desenvolvem a capacidade de planejamento. Os jogos auxiliam na capacidade de raciocínio lógico, compreensão e obediência a regras e permitem que as crianças possam lidar com a vitória e a derrota, a empatia e o respeito. Wallon classifica os jogos/brincadeiras<sup>3</sup> em diferentes tipos, conforme as características da atividade e os estágios do desenvolvimento:

Os *jogos funcionais* podem ser movimentos muito simples, como estender e dobrar os braços ou as pernas, agitar os dedos, tocar os objectos, imprimir-lhes balanceamentos, produzir ruídos ou sons. É fácil reconhecer aqui uma actividade à procura de efeitos, aliás ainda elementares, dominada por aquela lei do efeito que tem, como vimos, uma importância fundamental para preparar a utilização ajustada, cada vez mais apropriada e mais diversa dos nossos gestos. Com os *jogos de ficção*, cujo tipo é brincar com a boneca, montar um pau como se fosse um cavalo, etc., intervém uma actividade cuja interpretação é mais complexa, mas que está também mais próxima de certas definições melhor diferenciadas que têm sido propostas do jogo. Nos *jogos de aquisição*, a criança é, segundo uma expressão corrente, toda olhos e toda ouvidos; observa, escuta, esforça-se por perceber e compreender: coisas e seres, cenas, imagens, contos, canções, parecem captá-la totalmente. Nos *jogos de fabricação*, diverte-se a reunir, combinar, modificar, transformar objetos, e a criar novos. Longe de serem eclipsados pelos jogos de fabricação, a ficção e a aquisição têm aqui, muitas vezes, o seu papel (1968, p.76, grifo do autor).

Assim, as múltiplas formas do brincar podem auxiliar em diversos aprendizados e áreas do desenvolvimento, bem como servir de apoio para o ensino de diferentes conteúdos e disciplinas.

Em contrapartida, é notória a negligência presente dentro dos ambientes educativos escolares e, até mesmo, não escolares ao se tratar do uso do brincar como uma ferramenta didática no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Ao se falar em recursos didáticos, logo se pensa em materiais físicos, como livros, por exemplo, mas a ferramenta didática se

---

<sup>3</sup> É comum, no Brasil, se fazer diferença entre brincar e jogar, conceituando-se jogo como a atividade onde existe competição e regras, com presença de perdedores e ganhadores, e brincadeira como sendo a atividade espontânea desprovida das características supracitadas. Entretanto, não consideramos aqui tal diferenciação por contemplarmos os idiomas onde não existe essa distinção, como no caso da Língua Inglesa, por exemplo, onde tanto jogar quanto brincar são representados pelo verbo *to play*. Ademais, nosso posicionamento se justifica por verificarmos que tanto Henri Wallon quanto outros teóricos não estabelecem diferença entre as duas atividades, atribuindo características da brincadeira ao jogo ou, ao contrário, do jogo à brincadeira - se observarmos, ainda, que algumas traduções utilizam os termos jogo e brincadeira, indiscriminadamente, ao interpretar a mesma obra.



refere a todos os instrumentos, técnicas e metodologias que possam facilitar o processo de ensino-aprendizagem do professor e do aluno. Nessa ótica, para Souza (2007, p. 111):

Recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos. Há uma infinidade de recursos que podem ser utilizados nesse processo, desde o quadro de giz até um data show passando por jogos, passeios para pesquisa de campo e assim por diante.

Considerando o exposto, esta pesquisa foi desenvolvida na unidade do Serviço Social do Comércio, localizada no município de Castanhal, estado do Pará, durante realização de monitoria lúdica na Colônia de Férias, buscando analisar a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem. Com base nesse estudo, este artigo visa apresentar o brincar como potencial recurso didático no processo de ensino e aprendizagem infantil, a fim de contribuir para uma nova perspectiva no âmbito educacional, onde os jogos, brinquedos e brincadeiras não sejam vistos unicamente como um passatempo, pois com a pesquisa foi possível verificar que o brincar e o lúdico são essenciais na formação das crianças nas diversas áreas do desenvolvimento, a saber, social, físico, cognitivo e emocional.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa foi realizada durante monitoria lúdica na Colônia de Férias, na unidade Sesc do município de Castanhal (PA). Assim, trata-se de uma pesquisa de campo, a qual segundo Marconi e Lakatos busca “[...] conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles” (2003, p. 186).

O projeto “Brincando nas Férias” ou, simplesmente, Colônia de Férias do Sesc/Castanhal-PA é uma atividade paga que atende crianças de variadas realidades socioeconômicas e histórico-culturais, sendo os principais participantes dependentes de trabalhadores do comércio, que estudam na Escola Sesc de Castanhal-PA, mas também é aberta ao público geral, onde as crianças, geralmente, frequentam outras instituições de ensino, sejam públicas ou privadas.

O objetivo do projeto é apresentar às crianças um espaço onde elas possam praticar livremente a arte do brincar. Assim, as crianças participam de diversas atividades lúdico-recreativas e podem aproveitar vários espaços da unidade, tais como: brinquedoteca, ludoteca, cinema, piscina, quadra esportiva, entre outros.



O período da pesquisa corresponde a três colônias de férias, que ocorreram nos meses de julho de 2023, a qual durou duas semanas, janeiro de 2024, com uma semana de duração, e julho de 2024, também com duração de uma semana. A escolha de períodos alternados para a realização da pesquisa se deu visando aumentar a abrangência do estudo e trabalhar com crianças de variadas idades, visto que no projeto “Brincando nas Férias” as turmas são separadas por faixa etária.

Dessa forma, na Colônia de Férias de julho 2023 foi possível trabalhar com crianças de 9 e 10 anos, em janeiro de 2024 com as de 5 e 6 anos, e em julho deste ano com o público de 7 e 8 anos, onde cada turma comportava cerca de 15 crianças. Com isso, tornou-se viável analisar a importância do brincar sob diferentes perspectivas e selecionar alguns momentos para exposição neste trabalho.

Para coleta de dados foi utilizado o método da observação participante, a qual segundo May (2004), é um instrumento dinâmico que permite aos pesquisadores fazerem inferências com base em suas próprias observações e contato direto com as pessoas observadas. Assim, também foi possível conversar, informalmente, com as crianças, bem como participar e coordenar algumas brincadeiras.

Os dados foram analisados de forma qualitativa e a pesquisa também foi dialogada com autores como André Rocha, Lev Vygotsky, Jean Piaget, Henry Wallon, Adriana Friedmann, entre outros, que tratam da temática de brinquedos, brincadeiras e jogos no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Durante a realização do estudo foram observados alguns pontos importantes que revelam o potencial do brincar como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem. O primeiro se revela no brincar como forma de representar a realidade, ao mesmo tempo em que permite à criança uma autodescoberta. Durante a pesquisa, notou-se que ao brincar a criança traz aspectos da sociedade a qual pertence e utiliza conhecimentos já adquiridos. É válido relatar aqui, portanto, um momento vivenciado: na unidade Sesc de Castanhal existe uma brinquedoteca, espaço que as crianças também usufruíram durante a Colônia de Férias. Nesse espaço existe uma mini sala de aula, com quadro, mesa de professor(a) e cadeiras para os alunos. Durante a vivência nesse espaço, observou-se que uma menina da turma de cinco e seis anos de idade, ao utilizar a sala de aula, posicionou-se como professora, expondo regras



aos seus alunos, esclarecendo dúvidas e também advertindo seus companheiros de interpretação.

A criança repete nos seus jogos as impressões que acaba de viver. Ela reproduz e imita. [...] Porque sua compreensão não é, a princípio, mais do que uma assimilação de outrem a si e de si a outrem, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel (Wallon, 1968, p.89).

Portanto, diferente do que alguns pensam, as crianças não são simples espectadoras do “mundo do adulto”, e através do brincar elas podem externar seus conhecimentos já adquiridos, compreender a si mesma e ao outro, fortalecendo a aprendizagem. Também constatou-se que durante essa brincadeira de faz-de-conta, as crianças que participaram puderam exercitar a criatividade e a autonomia, criando roteiros e papéis e lidando com as novas situações e dificuldades que surgiam no contexto da brincadeira simbólica.

Outro ponto analisado foi o brincar como auxiliador da disciplina, compreensão de instruções, e obediência e respeito às regras. Durante a monitoria, crianças da turma de sete e oito anos, juntamente com os monitores, jogaram um jogo bem conhecido - não somente no Brasil -, o Twister, no qual os participantes devem posicionar suas mãos e pés nos círculos coloridos do tabuleiro, onde a cor do círculo e as partes do corpo a serem posicionadas são orientadas por uma roleta. Inicialmente, observou-se que algumas crianças tentavam mudar de posição para facilitar o jogo para si, mas com a intervenção dos monitores, logo entenderam que para jogar era necessário seguir as instruções e obedecer às regras. Para Vygotsky (1991, p. 67),

Continuamente a situação de brinquedo exige que a criança aja contra o impulso imediato. A cada passo a criança vê-se frente a um conflito entre as regras do jogo e o que ela faria se pudesse, de repente, agir espontaneamente. No jogo, ela age de maneira contrária à que gostaria de agir. O maior autocontrole da criança ocorre na situação de brinquedo.<sup>4</sup>

Assim, nota-se que não somente o twister, como tantos outros jogos são excelentes auxiliares para trabalhar capacidades como obediência a normas e limites, respeito ao próximo e senso de responsabilidade, as quais são necessárias para o bom desenvolvimento da sociedade e de um cidadão organizado, justo, disciplinado e com autocontrole, pois um indivíduo impulsivo pode ser prejudicado nas mais diversas áreas e ambientes, como o escolar, profissional, familiar, etc.

---

<sup>4</sup> Devido a alguns equívocos na tradução das obras de Lev Semenovitch Vygotsky, esclarecemos que a utilização do termo “brincadeiras” ao invés de “brinquedo” elucidaria melhor as perspectivas do autor.



Ainda com relação ao Twister, observa-se que esse jogo é excelente para trabalhar o raciocínio lógico, resolução de problemas, noção de espaço, coordenação motora, conhecimento do próprio corpo, atenção, entre outros, e trabalhar isso de uma forma lúdica é muito proveitoso para a criança, uma vez o brincar configura-se como a “atividade característica da criança” (Wallon, 1968, p.75). Cabe esclarecer que o jogo supracitado foi utilizado apenas como um exemplo dos benefícios da utilização do brincar como ferramenta na aprendizagem e desenvolvimento da criança, mas essa compreensão deve ser estendida às múltiplas formas do brincar.

O brincar não pode ser considerado apenas como um simples passatempo pelos professores, algo que a criança pode fazer em um momento de descanso, de intervalo das “verdadeiras atividades educativas”. Wallon corrobora essa perspectiva ao considerar que

**O jogo não é essencialmente o que não exige esforço**, por oposição ao labor cotidiano, porque o jogo pode exigir e fazer libertar quantidades de energia muito mais consideráveis do que as necessárias para uma tarefa obrigatória: estão neste caso certas competições desportivas ou mesmo alguns actos realizados isoladamente, mas livremente (1968, p.76, grifo nosso).

Ou seja, o jogo exige que o aluno trabalhe diversos componentes das funções executivas, como memória de trabalho, flexibilidade cognitiva e controle inibitório, tornando necessário que o aluno se concentre, se esforce, seja fisicamente ou psicologicamente.

Um bom exemplo da execução dessas funções ocorreu com as crianças de nove e dez anos durante o desenvolvimento de um jogo chamado Pega-peça, que é um jogo extremamente rico para trabalhar diversas capacidades e habilidades. Neste jogo duas crianças sentam-se uma de frente para a outra e ficam separadas por um objeto, então o coordenador do jogo fala partes do corpo que os participantes devem tocar e quando falar “peça”, os participantes devem pegar o objeto, aquele que pegar primeiro vence. Observou-se que, sempre que o coordenador falava uma parte do corpo que iniciava com a sílaba PE, as crianças faziam menção de pegar a peça, porque esta palavra também se inicia com PE. Tal jogo se enquadra, perfeitamente, na classificação que Wallon (1968) denomina de jogos de aquisição, mencionados anteriormente, onde a criança esforça-se por perceber e compreender, ou seja, é, nas palavras do autor, toda olhos e ouvidos.

Esse tipo de jogo, que exige que a criança fique completamente atenta aos sons da fala, é excelente para trabalhar, por exemplo, a consciência fonológica, essencial para o processo de alfabetização. Constatou-se também, que o jogo conseguiu trabalhar a motricidade, raciocínio rápido em situação de resposta imediata e a capacidade de pensar antes de agir.



Outro aspecto trabalhado em praticamente todas as brincadeiras é a socialização, e esta é de fundamental importância, uma vez que, como expõe a Base Nacional Comum Curricular brasileira, “A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BNCC, 2017, p. 34). Nesse sentido, muitos aspectos positivos foram evidenciados com crianças de cinco e seis anos durante a realização da brincadeira *Cabra-Cega*, que trata-se de uma brincadeira muito divertida, onde uma criança fica vendada e precisa encontrar as outras crianças, utilizando recursos como audição e tato. Além de trabalhar a flexibilidade cognitiva, onde as crianças precisam se adaptar e mudar posicionamentos frente às novas situações. Brincadeiras como essas, nas quais as crianças podem correr, pular, trabalhar em equipe e lidar com variados sentimentos, são ótimas para exercitar capacidades físicas, cognitivas, sociais e emocionais dentro de espaços educativos escolares e não escolares onde se realizam aprendizagens diversas.

No contexto da pesquisa podemos relatar, ainda, os benefícios de outro jogo bem conhecido, mas, muitas vezes, negligenciado, que é o Jogo da Memória. O espaço da ludoteca, na unidade Sesc/Castanhal, conta com uma variedade de jogos lúdicos para crianças e adultos, dentre eles um jogo da memória com figuras ilustrativas. Este jogo permite o exercício constante da memória espacial, foco e estratégia, como foi observado durante o estudo com a turma de sete e oito anos, pois notou-se que as crianças ficaram extremamente concentradas durante esse jogo e mesmo quando seus movimentos eram imprecisos e não conseguiam acertar o par ao virar a carta, na próxima tentativa pegavam uma carta próxima à anterior, pois sabiam que estava perto dela. Além disso, esse jogo, - assim como tantos outros - podem ser adaptados para o ensino e revisão de diversos conteúdos presentes nas múltiplas disciplinas escolares, e, principalmente, de uma forma lúdica, tornando o aprendizado muito mais prazeroso para a criança.

Nesse sentido, para Rocha (2020, p. 35),

A prática do jogo dentro do ambiente escolar pode favorecer satisfatoriamente o processo de ensino aprendizagem. Através dele o aluno pode desenvolver autonomia e se apropriar mais rapidamente e de forma mais prazerosa e dinâmica de conteúdos disciplinares. Com a participação lúdica através dos jogos e com os alunos ativos na produção do mesmo, o grau de relação com determinado assunto será muito mais próximo, a abrangência poderá ser maior e mais profunda [...].

Entretanto, é notória a negligência, ainda existente, quanto à utilização do brincar como ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem nos espaços escolares, o que



configura uma grande problemática na educação. Inclusive durante algumas conversas com as crianças algumas relataram que só podiam brincar quando terminavam a lição ou no momento do intervalo, e esse panorama, caso verdadeiro, não se distanciaria da realidade de muitas instituições educacionais, como evidenciam, por exemplo, Franco (2024), Ramos e Gomes (2021) e Rocha e Ribeiro (2017) em estudos de campo, nos quais apontam que a aplicação de brincadeiras no cotidiano escolar ocorre de forma escassa e/ou negligenciada.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho buscou discutir, por meio da pesquisa empírica - onde algumas brincadeiras realizadas foram descritas e analisadas a puro a título de exemplo, visto que este trabalho não discute, de forma singular, as brincadeiras/jogos mencionados, mas sim o brincar sob uma perspectiva global - e revisão de literatura, a relevância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem infantil, bem como seu potencial como recurso didático nos espaços educacionais.

Com base nos resultados, pôde-se concluir que as variadas facetas do brincar podem auxiliar em diversos conteúdos escolares e no desenvolvimento psicológico, emocional, físico, cognitivo e social das crianças.

Entretanto, sabe-se que as brincadeiras e jogos muitas vezes não são enxergados, pelos profissionais da educação, como uma ferramenta pedagógica, e acabam, assim, se prendendo a metodologias tradicionais de ensino. A utilização do brincar no processo de ensino-aprendizagem contribui para a quebra do modelo tradicional de ensino, onde o aluno atua como simples receptor de informações, pois brincando o aluno tem a oportunidade de participar ativamente da produção do conhecimento, dialogando, criticando e compartilhando experiências. Assim, o jogo, como uma ferramenta de promoção da aprendizagem autônoma, pode e deve ser um importante aliado dos professores na formação integral do aluno.

Dessa forma, essa pesquisa se faz importante para exposição dos benefícios do lúdico em espaços educativos escolares e não escolares e um novo olhar para o brincar, que não deve ser visto apenas como um passatempo ou algo que as crianças e mesmo os adultos fazem em um momento de descanso e lazer. Essas características não são, entretanto, ignoradas, mas enfatiza-se, aqui, que essa atividade vai muito além de algo que deve ser feito apenas por diversão e entretenimento, e, por isso, não pode ser negligenciada, precisa, pelo contrário, ser exercitada de forma consciente, crítica e planejada pelos atores educativos.



## AGRADECIMENTOS

Gratidão, primeiramente, a Deus e à minha mãe pela parceria ao longo da minha graduação.

Agradeço à minha orientadora, Profa. Dra. Geise do Socorro Lima Gomes, por contribuir com a construção deste trabalho compartilhando seus conhecimentos.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

FRANCO, Rita Maria Sousa. O Direito de Brincar é Meu e Não Abro Mão: Reflexões a Partir do Projeto de Intervenção na Educação Infantil. **Revista Multidebates**, Palmas, v. 8, n. 2, p. 70-84, abr. 2024.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Uma Viagem, Muitos Portos. *In*: FRIEDMANN, Adriana (org.). **Segredos do Mundo Lúdico**. São Paulo: NEPSID, 2003. p. 19-32.

LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MAY, Tim. **Pesquisa social: questões, métodos e processos**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**: Imitação, jogo e Sonho Imagem e Representação. [S.l.: s.n.], 1964.

RAMOS, Joaquim; GOMES, Maria de Fátima. Sentidos do brincar no parquinho em uma Instituição de Educação Infantil. *In*: DAMINELLI, Camila; ZALUSKI, Jorge; MURAMOTO, Miriam (Org.). **Infâncias e Juventudes em contextos educacionais no Brasil**. Foz do Iguaçu: CLAEC e-Books, 2021. p. 107-125.

ROCHA, André de Souza. **O jogo da memória digital como ferramenta de aprendizagem interdisciplinar**. 2020. 95 f. Dissertação (Mestrado em Educação Básica) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, Rio de Janeiro, 2020.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da; RIBEIRO, Rosângela Benedita. A Vida Cotidiana e as Brincadeiras no Primeiro Ano do Ensino Fundamental. **Cad. Cedes**, Campinas, v. 37, n. 102, p. 237-258, maio-ago. 2017.

SOUZA, Salete Eduardo de. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. *In*: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: Infância e Práticas Educativas. Arq Mudi. 2007, p. 110-114. Disponível em: <http://www.dma.ufv.br/downloads/MAT%20103/2015-II/slides/Rec%20Didaticos%20-%20MAT%20103%20-%202015-II.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2024.



VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, Henry. **A Evolução Psicológica da Criança**. Lisboa: Edições 70, 1968.