A PEDAGOGIA DE PROJETOS COMO ESTRATÉGIA PARA A VALORIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS POPULARES NO ENSINO FUNDAMENTAL

Maria Clara Saes Cezar[1], Marina Franco Amaral[1], Tatiana Maria Santos Almeida[2], Camila Beltrão Medina[1]

[1]Universidade do Vale do Paraíba/Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, mariacsaescezar@gmail.com, marinafrancoamaral@gmail.com , camila.medina@univap.br

[2]EMEFI Maria Aparecida dos Santos Ronconi, Rua: Ana Gonçalves da Cunha, 400, Jardim Jussara- 12215-390 - São José dos Campos - São Paulo - SP, tatiana.almeida@edusjc.sp.gov.br

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar a aplicação da Pedagogia de Projetos no Ensino Fundamental, a partir do desenvolvimento de um projeto sobre brincadeiras populares. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter de pesquisa-ação, foi desenvolvida no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), participando estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública. A proposta partiu do interesse dos alunos, identificado em rodas de conversa, e buscou promover aprendizagens significativas por meio da valorização da cultura popular, da interação social e do protagonismo infantil. Fundamentado nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o projeto articulou diferentes componentes curriculares. Os resultados evidenciaram bom engajamento dos estudantes, além de avanços na valorização da cultura, no respeito às regras e às diferenças, na interação social e no desenvolvimento da linguagem oral e escrita. A experiência indica que a Pedagogia de Projetos pode favorecer aprendizagens significativas e o protagonismo dos estudantes por meio das brincadeiras populares.

Palavras-chave: Brincadeiras populares; Pedagogia de Projetos; Ensino Fundamental.

Área do Conhecimento: Ciências humanas - educação - INID.

Introdução

A escola, para além da transmissão de conteúdos, constitui-se como espaço de valorização das experiências, da cultura e dos conhecimentos construídos pelos estudantes. Nessa perspectiva, a Pedagogia de Projetos possibilita organizar o ensino a partir de interesses e questões significativas para os alunos, colocando-os como participantes ativos do processo de aprendizagem (Prado, 2003).

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, as práticas lúdicas podem constituir importantes possibilidades de aprendizagem. Para Kishimoto (1994), os jogos e as brincadeiras não se restringem ao entretenimento, pois favorecem a construção de conhecimentos, a compreensão de regras e as interações sociais. De modo semelhante, Brougère (1998) compreende o brincar como uma prática social e cultural, constituída nas relações e experiências compartilhadas. Assim, as brincadeiras populares possibilitam às crianças conhecer, vivenciar e ressignificar manifestações presentes em seu contexto cultural.

Essa perspectiva também encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a importância de vivenciar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes nos contextos comunitário e regional (Brasil, 2018). No Ensino

Fundamental, portanto, o brincar pode integrar intencionalmente as práticas pedagógicas, articulando aprendizagem, interação e cultura.

É nesse contexto que se insere o presente estudo, desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), com um grupo de 12 crianças do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública, ao longo de um bimestre letivo. A intervenção foi organizada por meio da Pedagogia de Projetos e teve como eixo as brincadeiras populares, cuja escolha partiu do interesse manifestado pelos próprios estudantes em rodas de conversa. A proposta envolveu a experimentação e a ressignificação de diferentes brincadeiras, articulando-as às experiências de aprendizagem desenvolvidas no cotidiano escolar.

A experiência partiu de uma situação-problema identificada no contexto escolar: a redução da presença de práticas lúdicas à medida que as crianças avançam da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, associada à compreensão de que o brincar estaria prioritariamente relacionado à primeira etapa da Educação Básica. Diante disso, questionou-se: de que maneira a utilização de brincadeiras populares, integrada a um projeto pedagógico, pode contribuir para as aprendizagens e para a valorização da cultura nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Assim, o presente artigo tem como objetivo analisar a aplicação da Pedagogia de Projetos a partir da experiência desenvolvida no PIBID, investigando as contribuições do trabalho com brincadeiras populares para a aprendizagem, a interação e a valorização cultural dos estudantes.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa-ação, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, desenvolvida no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), com uma turma de 12 crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa teve como foco a aplicação e análise de um projeto pedagógico fundamentado na Pedagogia de Projetos, voltado à valorização das brincadeiras populares. A produção dos dados ocorreu por meio da observação e dos registros realizados durante o desenvolvimento do projeto, considerando as manifestações orais, escritas e corporais das crianças, bem como sua participação e interação nas atividades. A análise foi realizada de forma qualitativa, buscando compreender as contribuições das brincadeiras populares para a aprendizagem, a interação social e a valorização da cultura no Ensino Fundamental.

Todo o processo foi documentado por meio de registros diversos, orais, escritos e corporais, garantindo que a construção do conhecimento fosse visível, reafirmando a escola como um espaço de diálogo entre o conhecimento científico e a cultura popular.

Resultados

A implementação do projeto contou com a participação ativa dos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental, que demonstraram interesse e envolvimento nas atividades propostas. Ao longo dos encontros, observou-se participação nas brincadeiras, nas rodas de conversa e nas atividades de registro, além de manifestações espontâneas relacionadas às experiências vivenciadas.

Um dos aspectos observados foi a ampliação da participação de um estudante que, inicialmente, apresentava poucas interações com os colegas e pouco interesse pelas brincadeiras tradicionais. Durante o desenvolvimento do projeto, o estudante passou a participar mais ativamente das propostas, acompanhando as regras das brincadeiras, aguardando sua vez e interagindo com os demais colegas. Também demonstrou entusiasmo

ao conhecer brincadeiras realizadas em outras épocas, comentando sobre as experiências vivenciadas durante os encontros.

As atividades também estimularam manifestações relacionadas à memória familiar e ao interesse pela continuidade das experiências fora do espaço escolar. Durante as rodas de conversa e as propostas desenvolvidas, foram registradas falas como: “Eu quero brincar de bambolê como minha mãe brincava”, “Vou perguntar para meu avô como joga 3 Marias”, “Podemos explicar isso pra nossa família em casa?” e “Queria aprender mais sobre isso na sala”. Essas manifestações indicaram que os estudantes passaram a relacionar as brincadeiras trabalhadas com experiências de familiares e com conhecimentos que poderiam ser compartilhados para além da escola.

No desenvolvimento das brincadeiras coletivas, também foram observadas situações de negociação, cooperação e respeito às regras. Os estudantes precisaram aguardar a vez dos colegas, ouvir orientações, combinar formas de participação e lidar com diferentes maneiras de brincar. Em algumas atividades, as próprias crianças contribuíram para a organização das regras e para a definição da dinâmica das brincadeiras.

As propostas de registro contribuíram ainda para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita. Os estudantes participaram de conversas sobre as brincadeiras, compartilharam conhecimentos, produziram listas e registraram regras e informações relacionadas às atividades realizadas. Esses registros possibilitaram acompanhar a participação das crianças e suas diferentes formas de expressão ao longo do projeto.

Também foi possível observar a ampliação do repertório de brincadeiras conhecidas pela turma. Brincadeiras como bambolê e 3 Marias despertaram curiosidade e favoreceram relatos sobre experiências de familiares e conhecimentos previamente construídos. As crianças demonstraram interesse em conhecer outras formas de brincar e em compartilhar essas experiências com seus colegas e familiares.

De modo geral, os resultados indicaram participação contínua dos estudantes nas atividades, ampliação das interações entre os colegas, envolvimento nas propostas de registro e manifestação de interesse pelas brincadeiras populares e por suas relações com a memória familiar. As evidências observadas durante a intervenção constituem a base para a discussão das contribuições da Pedagogia de Projetos e das brincadeiras populares para os processos de aprendizagem, interação e valorização cultural nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Discussão

Os resultados observados durante a intervenção permitem compreender que a participação espontânea das crianças e o interesse em relacionar as brincadeiras às próprias experiências contribuíram para aproximar o processo de aprendizagem de elementos significativos de seu cotidiano. A escolha das brincadeiras pelos estudantes, bem como a participação nas rodas de conversa e nas atividades propostas, evidencia a relevância de considerar os interesses infantis na organização do trabalho pedagógico. Nesse sentido, a experiência dialoga com a perspectiva da Pedagogia de Projetos, na qual os estudantes assumem papel ativo na construção das aprendizagens (Prado, 2003). Também reforça a compreensão de que o brincar permanece significativo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, não se restringindo à Educação Infantil (Rios; Silva, 2018).

A relação estabelecida pelas crianças entre as brincadeiras e suas experiências familiares evidencia, ainda, uma dimensão cultural da intervenção. As manifestações sobre perguntar aos pais e avós como brincavam e sobre compartilhar as atividades em casa demonstram que os estudantes passaram a estabelecer relações entre os conhecimentos trabalhados na escola e as experiências de outras gerações. Essa aproximação possibilitou que a escola se

constituísse como espaço de investigação e circulação de conhecimentos culturais. Tal compreensão aproxima-se de Brougère (1998), para quem a cultura lúdica é construída socialmente por meio das experiências, interações e significações produzidas nos diferentes contextos de vida das crianças.

A ampliação do repertório de brincadeiras também pode ser compreendida como uma forma de valorização da cultura popular. Ao conhecer brincadeiras associadas a diferentes épocas e experiências familiares, os estudantes tiveram contato com práticas culturais que ultrapassam o espaço escolar e fazem parte da memória coletiva. Conforme Abraão e Madureira (2024), as brincadeiras tradicionais apresentam potencial para preservar e transmitir elementos culturais, contribuindo para a construção de experiências compartilhadas entre diferentes gerações. Nesse sentido, inserir essas práticas no cotidiano escolar possibilita que sejam não apenas preservadas, mas também ressignificadas pelas crianças a partir de suas próprias experiências.

Os resultados relacionados à convivência também permitem discutir o papel das brincadeiras na construção das relações sociais. Durante as atividades, os estudantes precisaram ouvir os colegas, aguardar sua vez, respeitar regras, cooperar e negociar formas de participação. Essas situações demonstram que a brincadeira, quando planejada com intencionalidade pedagógica, pode constituir um espaço de aprendizagem das relações coletivas. Essa compreensão dialoga com Rocha, Pasqual e Ferreira (2012), que apontam possibilidades de desenvolvimento da autonomia, do respeito mútuo e da resolução de conflitos por meio das brincadeiras inseridas no contexto escolar. Gorchacov e Guzzo (2001) também contribuem para essa discussão ao relacionarem as experiências lúdicas à participação e à formação para a vida coletiva.

Outro aspecto relevante refere-se à articulação entre as brincadeiras e as aprendizagens escolares. As atividades de produção de listas, registro de regras, contagem e socialização oral demonstraram que as práticas lúdicas podem constituir pontos de partida para o trabalho com diferentes conhecimentos, sem que o brincar seja separado dos objetivos pedagógicos. Essa articulação está em consonância com a BNCC (Brasil, 2018), que reconhece as brincadeiras e os jogos da cultura popular como possibilidades de vivência, fruição e recriação nos processos educativos. Assim, a experiência analisada indica que a inserção do brincar no Ensino Fundamental não implica reduzir a intencionalidade pedagógica, mas pode ampliar as possibilidades de abordagem dos conteúdos e das experiências de aprendizagem.

A experiência também permite discutir o papel da criança como sujeito cultural. Ao compartilhar conhecimentos, recuperar memórias familiares, conhecer novas brincadeiras e participar da organização das atividades, os estudantes não se limitaram a receber informações sobre a cultura lúdica, mas também produziram significados a partir dela. Essa participação reforça a compreensão de que as crianças são capazes de interpretar, transformar e transmitir práticas culturais, contribuindo para sua continuidade e ressignificação.

Nesse contexto, a Pedagogia de Projetos mostrou-se pertinente para articular os interesses dos estudantes aos objetivos pedagógicos, possibilitando a integração entre currículo, cultura, interação social e experiências infantis. A experiência desenvolvida no PIBID evidencia, portanto, que as brincadeiras populares podem ocupar um lugar intencional no Ensino Fundamental, contribuindo para aprendizagens contextualizads e para a valorização das experiências culturais das crianças. Mais do que inserir momentos de brincadeira na rotina escolar, trata-se de reconhecer o brincar como uma prática cultural que pode produzir conhecimentos, relações e sentidos no processo educativo.

Conclusão

A experiência desenvolvida no âmbito do PIBID demonstrou que a Pedagogia de Projetos pode favorecer a participação ativa dos estudantes e a articulação entre aprendizagem, cultura e experiências vivenciadas pelas crianças. O trabalho com brincadeiras populares possibilitou ampliar o repertório cultural da turma, estimular a interação entre os estudantes e promover situações de cooperação, respeito às regras, participação e desenvolvimento da linguagem oral e escrita.

A escolha do tema a partir do interesse das próprias crianças contribuiu para o envolvimento com as atividades e possibilitou estabelecer relações entre as experiências escolares e as vivências familiares. As falas e comportamentos observados ao longo da intervenção indicaram que as brincadeiras também favoreceram a aproximação dos estudantes com memórias e práticas culturais de diferentes gerações.

Entre as contribuições da experiência, destaca-se a possibilidade de integrar as brincadeiras populares às atividades curriculares de forma intencional, demonstrando que o brincar pode ocupar espaço no Ensino Fundamental sem se limitar à recreação. A intervenção também evidenciou possibilidades de participação das crianças na construção das atividades, fortalecendo seu protagonismo no processo educativo.

Como limitação, destaca-se o número reduzido de participantes e o período relativamente curto de realização da intervenção, desenvolvida com uma única turma e em um contexto institucional específico. Dessa forma, os resultados não permitem generalizações para diferentes realidades escolares, mas oferecem elementos para refletir sobre possibilidades de utilização das brincadeiras populares em outros contextos educativos.

Para pesquisas futuras, sugere-se a realização de intervenções com diferentes turmas, faixas etárias e contextos escolares, bem como o acompanhamento das aprendizagens por períodos mais extensos. Estudos posteriores também poderão investigar de forma mais aprofundada a participação das famílias, a transmissão intergeracional das brincadeiras e as contribuições dessas práticas para diferentes áreas do currículo.

Conclui-se que a experiência analisada evidencia o potencial das brincadeiras populares como recurso pedagógico no Ensino Fundamental, especialmente quando articuladas aos interesses dos estudantes e aos objetivos de aprendizagem. A valorização dessas práticas possibilita aproximar escola, cultura e experiências infantis, reconhecendo o brincar como parte significativa do processo educativo.

Referências

ABRÃO, R. K.; MADUREIRA, I. E. Contexto das brincadeiras tradicionais no brincar das crianças: uma revisão de literatura. **Revista Multidebates**, Palmas, v. 8, n. 3, p. 288-297, 2024. Disponível em: https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/856. Acesso em: 10 jul. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/. Acesso em: 15 jul. 2026.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998. Disponível em: https://revistas.usp.br/rfe/article/view/59630. Acesso em: 15 jul. 2026.

GORCHACOV, R. M. F.; GUZZO, R. S. L. Brincadeiras populares, movimentos sociais e formação da consciência crítica: reflexões sobre uma experiência. **Journal of Human Growth and Development**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 43-50, 2002. Disponível em: https://revistas.usp.br/jhgd/article/view/39684. Acesso em: 09 jul. 2026.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. In: ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (org.). **Integração das tecnologias na educação.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 2005. p. 12-17. Disponível em: http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/livros/Salto_tecnologias.pdf. Acesso em: 27 jun. 2026.

RIOS, P. P. S.; SILVA, T. O. O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5., 2018, Campina Grande. **Anais…** Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/48156. Acesso em: 27 jun. 2026.

ROCHA, M. S. P. M. L. da; PASQUAL, M. L.; FERREIRA, M. C. Brincadeiras no Ensino Fundamental: pistas para a formação de professores. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 213-231, 2012. Disponível em: https://doi.org/10.1590/2175-623614721. Acesso em: 15 jul. 2026.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Agradecemos ao Programa Institucional De Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), ao Encontro Latino de Iniciação Científica (INIC), e à Universidade do Vale do Paraíba (Univap).