

**BRINCAR PARA APRENDER: O USO DE JOGOS NO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL NA ESCOLA JOSÉ RUFINO**

Sandra Jaqueline Araújo Cavalcante Ferreira¹

Andréa Carla Barros Gomes²

Noelma de Melo Silva Bezerra³

Resumo

O exercício docente envolve não apenas o ato de ensinar, mas também o compromisso com o desenvolvimento integral do estudante. A alegria de ver o progresso e o sucesso dos alunos constitui uma das maiores recompensas do educador. No entanto, o contexto contemporâneo apresenta desafios significativos ao processo de ensino-aprendizagem, especialmente diante de uma geração que cresce em meio à tecnologia digital, com forte dependência de telas e reduzida capacidade de concentração. A escola, nesse cenário, precisa se reinventar continuamente para tornar o ambiente de aprendizagem mais atrativo, significativo e conectado às necessidades das crianças.

Diante dessa realidade, surge a necessidade de repensar práticas pedagógicas tradicionais e buscar estratégias que conciliem o lúdico e o cognitivo, o prazer e o saber. Como aponta Kishimoto (1994), o brincar é uma atividade essencial para a criança, pois, por meio dele, ela compreende o mundo, experimenta papéis sociais, constrói hipóteses e desenvolve múltiplas habilidades cognitivas e socioemocionais. Assim, os jogos e brincadeiras assumem um papel pedagógico fundamental na alfabetização, no letramento e na formação de sujeitos ativos e autônomos.

Partindo desse pressuposto, este relato de experiência tem como objetivo geral analisar a importância do uso de jogos como estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Especificamente, busca-se: (1) estimular a concentração e o raciocínio lógico das crianças por meio de atividades lúdicas; (2) compreender como o brincar favorece a aprendizagem significativa; e (3) investigar os impactos da ludicidade no engajamento e na interação social dos alunos.

A motivação para o desenvolvimento deste trabalho nasceu da observação cotidiana em sala de aula: as crianças demonstravam desatenção e desinteresse diante de atividades tradicionais, mas mostravam entusiasmo e envolvimento quando desafiadas por jogos e brincadeiras. Essa constatação impulsionou a criação de práticas pedagógicas baseadas no jogo, como forma de unir o prazer de brincar ao aprendizado escolar.

A experiência foi desenvolvida com 23 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, turno matutino, da Escola Estadual José Rufino, localizada no município de Angicos/RN. As crianças tinham entre 6 e 7 anos de idade, sendo 9 meninas e 14 meninos. A pesquisa, de natureza qualitativa e descritiva, configura-se como um relato de experiência pedagógica, apoiado nos princípios da pesquisa-ação, conforme proposto por Thiollent (1986), uma vez que buscou-se intervir na prática docente e refletir sobre os resultados obtidos.

¹ Graduada em Pedagogia pela FAIBRA, professora da Escola Estadual José Rufino (SEEC/RN), sandrajacf@yahoo.com.br.

² Graduada em Pedagogia pela UERN, vice-diretora da Escola Estadual José Rufino (SEEC/RN), andrea.comcristo@hotmail.com.

³ Graduada em Pedagogia pela FAIBRA, Professora de Educação Especial da Escola Estadual José Rufino (SEEC/RN), noelmamelo28@gmail.com

O período da atividade compreendeu o primeiro semestre letivo de 2025, sendo desenvolvida em três etapas principais: (1) diagnóstico das dificuldades de atenção e concentração da turma; (2) elaboração e aplicação de jogos de raciocínio lógico e percepção espacial; e (3) observação dos resultados e registro das aprendizagens.

O principal instrumento utilizado foi um jogo de raciocínio lógico confeccionado com materiais recicláveis uma caixa de ovos vazia, tampinhas coloridas e palitos de picolé. O desafio consistia em reorganizar tampinhas para formar figuras geométricas ou resolver problemas, como mova apenas duas tampinhas para formar quatro quadrados. As atividades foram realizadas em pequenos grupos, promovendo a cooperação e a resolução coletiva de problemas.

A análise dos dados foi realizada de forma interpretativa e reflexiva, com base nas observações do comportamento das crianças, nos registros do diário de bordo e nas conversas durante e após as atividades.

Os resultados evidenciaram avanços significativos tanto no aspecto cognitivo quanto socioemocional dos alunos. Durante o desenvolvimento do jogo, as crianças demonstraram maior concentração, raciocínio lógico e autonomia para resolver os desafios propostos. Observou-se também um fortalecimento das relações interpessoais, com atitudes de colaboração, respeito e solidariedade entre os pares.

Conforme Vygotsky (1984), o aprendizado se dá na interação com o outro e é mediado pelo ambiente social. Assim, o jogo, ao promover situações de cooperação e diálogo, atua como um mediador potente da aprendizagem. Piaget (1971) complementa essa visão ao afirmar que o brincar favorece o desenvolvimento do pensamento lógico e a construção de estruturas mentais, pois permite à criança manipular ideias e objetos, testando hipóteses e ajustando suas ações.

Além disso, o caráter lúdico do jogo despertou entusiasmo e curiosidade. Crianças que antes apresentavam dificuldades de concentração passaram a participar com interesse, buscando encontrar as soluções corretas. Isso reforça o que Freire (1996) defende ao dizer que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção”. O jogo, nesse contexto, foi a ponte entre o prazer e o saber.

O uso de materiais simples e acessíveis também se mostrou um ponto positivo, pois demonstrou que é possível inovar pedagogicamente sem depender de recursos tecnológicos ou financeiros, apenas com criatividade e intencionalidade docente. A ludicidade, portanto, revelou-se como um caminho para o desenvolvimento integral das crianças, favorecendo tanto a aprendizagem cognitiva quanto a social e afetiva.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) reforça essa perspectiva ao afirmar que a Educação Infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental devem valorizar as experiências de brincar, explorar, conviver e participar como formas de aprender. Essa diretriz dialoga diretamente com a proposta do projeto, ao considerar o jogo não como mera distração, mas como uma prática pedagógica estruturante.

A experiência Brincar para Aprender evidenciou que o uso de jogos no processo de alfabetização e letramento é uma ferramenta eficaz para promover aprendizagens significativas. As crianças aprenderam brincando, raciocinaram resolvendo desafios e interagiram cooperativamente, fortalecendo vínculos afetivos e cognitivos.

Constatou-se que o lúdico pode transformar o ambiente escolar, tornando-o mais prazeroso e inclusivo. Através dos jogos, o professor consegue observar o modo como os alunos pensam, resolvem problemas e constroem conhecimento, o que contribui para uma prática pedagógica mais reflexiva e humanizada.



Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



Portanto, como destaca Emília Ferreiro (1989), “ensinar a ler e escrever é oferecer à criança uma nova forma de compreender o mundo”. Esse princípio guiou cada etapa do trabalho, reafirmando o compromisso com uma educação criativa, sensível e transformadora, em que o brincar não é apenas um intervalo do aprender, mas a própria essência do ato de aprender.

Palavras chave: Ludicidade. Jogos educativos. Alfabetização. Aprendizagem significativa. Educação Infantil.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 jun. 2025.

FERREIRO, Emília. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Petrópolis: Vozes, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.

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



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO **UERN**

POSEDUC

