



JOGOS EDUCATIVOS COMO POSSIBILIDADE DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGENS NOS ANOS INICIAIS

Dienifer Selle Megier ¹
Luiza Zambon Baiotto ²
Cátia Maria Nehring ³

RESUMO

O presente trabalho, aborda um relato de experiência sobre o uso de jogos como ferramenta didática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem. Várias pesquisas têm defendido que a utilização de jogos no ambiente educacional, a partir de planejamentos intencionais, podem se constituir como práticas lúdicas que possibilitam o desenvolvimento dos alunos em áreas cognitivas, linguísticas, sócio afetivas e motoras. Para isso, iniciamos por uma revisão teórica baseada na autora Kishimoto (2011) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018). Além disso, foi realizada uma busca no portal de Periódicos da Capes, a partir dos seguintes termos de busca: “Jogos”, “Didática” e “Anos Iniciais”, utilizando-se do filtro para conter essas palavras em todos os campos. Com esses descritores, foram identificados 23 artigos, dos quais 3 tratavam especificamente sobre o tema de busca e interesse desta pesquisa. Essas produções foram estudadas e identificadas, principalmente a forma de proposição dos jogos para ensinar e aprender nos anos iniciais e auxiliou no planejamento dos jogos para duas turmas (quarto e quinto ano do ensino fundamental), de forma adaptada, levando em consideração as particularidades de cada turma. Os jogos, propostos no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), foram o bingo e o stop, explorando os conceitos de multiplicação, soma, divisão, ortografia, pensamento organizacional e conhecimentos gerais adquiridos pelos alunos. A proposição dessa vivência, possibilitou as PIBIDIANAS, em interação com a professora supervisora, a experiência prática com os alunos dos anos iniciais, não apenas entendendo os jogos como brincadeiras, mas sim como ferramentas educacionais que podem desenvolver a criatividade, a autonomia, o trabalho em equipe e o senso crítico, além de trabalhar com elementos essenciais para a formação do sujeito nesta fase, envolvendo a espontaneidade, liberdade de expressão, alegria, prazer individual e coletivo.

Palavras-chave: Anos Iniciais, Ferramentas Educacionais, Jogos, Lúdico.

INTRODUÇÃO

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia na Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). E-mail: dienifer.megier@unijui.edu.br

² Graduanda do Curso de Pedagogia na Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX/UNIJUÍ). E-mail: luiza.baiotto@sou.unijui.edu.br.

³ Doutora em Educação. Professor na Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ - PPGEC - GEEM. Coordenadora de Área do PIBID - Subprojeto 2 - UNIJUÍ. E-mail: catia@unijui.edu.br.



Vivemos em uma sociedade acelerada, com mudanças tecnológicas acontecendo a cada instante e impactando diretamente a vida de qualquer ser humano, seja pelo uso exagerado das tecnologias ou pela impossibilidade de acesso a essas. De qualquer forma, estamos aprendendo a viver nesse novo mundo que vem se constituindo, com mudanças nos hábitos familiares e a tecnologia como um novo integrante da família. Adentrando a casa de muitas pessoas, num ritmo acelerado e constante, importa saber para além das tecnologias o que de fato seria “novo” e “cativante” para as crianças, que agora acostumadas com essa realidade, precisam descobrir o que de fato é diferente para elas e que chame a sua atenção.

A escola, como um campo formativo, traz como meta uma formação inovadora, cativante e que desperte a curiosidade do saber mais em seus alunos. Mas, os meios tecnológicos tornaram-se um desafio para esse ambiente escolar, não por estarem presentes na vida da maioria das crianças hoje em dia, mas por fazerem parte de suas vidas desde que nasceram e muitas vezes se tornando uma espécie de dependência. Surge então, o empecilho, como a escola pode trabalhar com essas tecnologias? Sendo que um tablet é muito mais atrativo que um caderno?

Importa pensarmos que, atualmente, muito do que as crianças conhecem é fruto do que assistem em televisões e celulares, acostumados com esses meios, seus “aprendizados” em casa ocorrem através da tela do celular, de vídeos rápidos e curtos em plataformas específicas para esse tipo de conteúdo. Para essas crianças, a escola muitas vezes passa a ser o lugar chato que tem que ficar sem o uso dos celulares, escrevendo coisas, fazendo atividades em folhinhas e seguindo livros didáticos. De fato, a escola descrita dessa maneira não se torna nada atrativa, mas existem caminhos alternativos, interdisciplinares que podem elevar o interesse do aluno pelo aprender, saindo do pronto/já esperado por eles.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018), nos traz que nos anos iniciais do ensino fundamental, as crianças por meio do estímulo lógico, criativo e crítico, seja por meio da construção e do fortalecimento de fazerem perguntas através dos meios culturais nos quais estão inseridos, ampliam suas compreensões de mundo e de si mesmos perante as relações que estabelecem com a natureza, o social e com outros seres humanos. Essa ampliação de conhecimentos, se dá a partir do que as crianças vivenciam no seu cotidiano, mas também do que a escola traz de inovador, diferente e inesperado, que pode vir a estimular o desenvolvimento crítico dos alunos.

De fato, num âmbito geral falamos que a escola é responsável pela aprendizagem de cada criança, mas entre as paredes dessa escola existem professores que firmaram um compromisso com o ato de educar, e é através deles que a escola se constitui. Dessa forma,



IX Seminário Nacional do PIBID

uma aprendizagem dinâmica e inovadora parte do corpo docente de determinada instituição, esses são responsáveis por cativar os alunos, utilizando em seus planejamentos estratégias didáticas que envolvam o cotidiano das crianças, mas que também possibilite a construção de uma aprendizagem para além, para o inovador e curioso.

O trabalho com jogos no ambiente educacional tem se mostrado uma grande oportunidade para motivar os alunos. Rodeados por jogos tecnológicos que se fazem presentes no seu dia a dia, aprender através de jogos se torna uma tarefa fácil e convidativa, mas importa ressaltar que fica a critério do professor planejar e adaptar esses jogos às necessidades da turma, sem ser algo pronto e previamente estabelecido com um sentido desconexo da realidade daqueles sujeitos. Nesse âmbito, os jogos tradicionais, mas adaptados para a educação, surgem como uma oportunidade inovadora e capaz de despertar o interesse dos alunos, visto que é algo diferente do que estão acostumados, muitos não conhecem e por mais distintos que sejam ainda são jogos.

Nesse sentido, o presente trabalho busca analisar vivências propostas através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, em uma escola pública localizada no noroeste do estado do Rio Grande do Sul. As vivências resultantes de intervenções feitas no conjunto de turmas de quarto e quinto ano do ensino fundamental-anos iniciais, abordavam o jogo “Stop” e “Bingo”, como atividades que trabalhassem a multiplicação e retomada de alguns pontos estudados no decorrer do semestre. Através dessa análise, buscamos ressaltar a importância que trabalhar com jogos possibilita na formação do educando e como pode auxiliar para uma aprendizagem cativante, fora do tradicional.

METODOLOGIA

O percurso metodológico utilizado para este estudo partiu de uma proposta no âmbito do PIBID, em que deveríamos fazer intervenções nas escolas parceiras do programa, incentivando a aprendizagem das crianças. Assim, a partir de meses de estudos a respeito dos documentos norteadores de uma escola pública localizada no noroeste do estado do Rio Grande do Sul, de conversas com equipe gestora e professores supervisores, bem como de observação e coleta de dados das turmas nas quais deveríamos fazer intervenções, surgiu a ideia de se trabalhar com duas turmas de quinto ano – anos iniciais o jogo Bingo, adaptado para se trabalhar com a multiplicação.

De tal forma, no decorrer de duas semanas o tempo destinado para o PIBID foi utilizado na idealização do jogo, planejado e criado a partir da plataforma Canva (como

suporte para a criação gráfica do jogo). Assim, neste Bingo da Multiplicação, ao invés de serem sorteados os números prontos, eram sorteadas operações matemáticas de multiplicação, o resultado correspondente era o número que deveriam utilizar para fazer a marcação na cartela. Segundo a lógica do jogo tradicional, poderia gritar “Bingo!” o aluno que tivesse todos os números de sua cartela sorteados.

O jogo foi aplicado no mês de junho de 2025 em uma intervenção realizada na escola, em que foram feitas em cada turma de quinto ano, três rodadas do jogo, utilizando de uma caixa misteriosa para retirar as multiplicações matemáticas e os alunos, em conjunto, poderiam responder o resultado. Caso houvesse erros, eles podiam discutir no grande grupo até entrarem num consenso sobre a resposta correta.

Também, no âmbito das intervenções, como uma proposta de encerramento do semestre antes das férias de inverno, surgiu a ideia de realizarmos o jogo Stop, conhecido popularmente como Adedonha. Esse jogo, ao invés de ser utilizado com suas categorias tradicionais (nome, comida, carro, animal...) foi adaptado para o tema “TEM NA ESCOLA” se valendo das categorias: Nome (que tem na escola); Algo que aprendi; Objeto escolar; Brincadeira; Sentimento; O que vou fazer nas férias; e Total. Para a criação do jogo foi utilizada uma parte das horas semanais destinada ao PIBID.

O jogo foi aplicado num momento de integração entre as duas turmas de quinto ano e uma do quarto ano – anos iniciais, os alunos foram divididos em grupos de até seis integrantes, escolhidos por um líder elencado pelas professoras regentes. A atividade foi realizada no ambiente externo da instituição, onde os alunos receberam a folha pronta do Stop com as determinadas categorias, e assim, eram chamados alunos aleatórios para retirar a letra de dentro da caixa misteriosa, que seria válida para cada rodada.

Este trabalho busca fazer uma análise dessas duas experiências por meio de uma pesquisa qualitativa, ancorada em uma revisão teórica baseada em autores como Kishimoto (2011), Santos (2010), Libâneo (2011), Vidal et al. (2023), e na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018). Através da observação, registros e fotografias coletadas no decorrer das vivências, respalda a importância que determinadas práticas tiveram, bem como as inúmeras possibilidades de trabalho que os jogos tradicionais possibilitam para o âmbito da educação. Todas as figuras utilizadas foram consentidas pela instituição de ensino, que detém o direito de uso de imagem dos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO



O uso de jogos como ferramentas educacionais tem se tornado uma prática efetiva na aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança e favorecendo uma aprendizagem prazerosa e contextualizada. Segundo VIDAL et al.,

O jogo como recurso pedagógico oportuniza a possibilidade de o professor conseguir articular uma ação interdisciplinar em sala de aula, mesmo com as complexidades das disciplinas e suas singularidades, o jogo fazendo parte da cultura desta criança, pode ser um facilitador na aprendizagem (2023, p.2).

De acordo com KISHIMOTO (2011), o jogo, quando incorporado de forma intencional ao contexto escolar, ultrapassa a dimensão da brincadeira espontânea e se torna um recurso metodológico que estimula o raciocínio, a socialização e a criatividade. A autora ressalta que o brincar é uma necessidade básica da criança e, quando mediado pedagogicamente, transforma-se em uma ferramenta capaz de promover aprendizagens significativas, ela também enfatiza que,

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2011, p.43)

Assim, o papel do professor é essencial para planejar e direcionar o uso dos jogos de modo que as atividades lúdicas mantenham seu caráter prazeroso, mas também estejam articuladas aos objetivos de ensino e às competências previstas no currículo. É necessário que o docente reconheça o potencial pedagógico dos jogos e promova situações que estimulem a participação, a cooperação e o pensamento crítico dos alunos.

Atualmente, os jogos eletrônicos estão presentes constantemente na vida das crianças. Esse determinado tipo de jogo, por ser amplamente dominado pelos estudantes, implica ao professor conseguir fazer uma adaptação, incorporando-o em seu ensino, com o intuito de cativar a atenção, curiosidade e aprendizagem dos alunos sobre determinado tipo de conteúdo.

Mas, como mencionado anteriormente, existem outros tipos de jogos que podem se desprender dos meios tecnológicos, como os jogos populares tradicionais, bingo, stop, cartas, jogo da velha... Esses jogos tradicionais são brincadeiras e atividades motoras que fazem parte da cultura popular e são passadas de geração em geração, geralmente por meio da oralidade e da prática. Muitas crianças pelo pouco convívio com os antepassados desconhecem tais jogos e ficam surpresas quando eles aparecem no contexto educacional.

Esses jogos, segundo SANTOS (2010), possibilitam o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais, favorecendo o trabalho em grupo, a autonomia e o respeito às



regras. Além disso, permitem resgatar aspectos da cultura popular que muitas vezes se perdem no cotidiano urbano e digital. Ao promover o contato com esses jogos, o professor amplia o repertório cultural dos alunos e contribui para uma aprendizagem mais significativa, criativa e prazerosa, uma vez que, “As aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem ser garantidas por meio de práticas que promovam o desenvolvimento integral dos alunos, considerando as dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica.” (BRASIL, 2018, p. 14).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho com jogos, sejam eles do mundo eletrônico, populares ou adaptados é essencial para uma prática educativa que busca contribuir significativamente com o aprendizado dos alunos. A Base Nacional Comum Curricular (2018), embora não traga um eixo específico para o trabalho com “jogos”, enfatiza o lúdico, as brincadeiras e os jogos como práticas fundamentais para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, associando-os ao desenvolvimento integral da criança.

Ao realizar o trabalho com o Bingo da Multiplicação, tornou-se evidente a insegurança dos alunos perante o componente curricular Matemática, embora já acostumados com nossa presença, sabiam que estávamos indo para trabalhar com multiplicação, logo associaram a “tomada tradicional” da tabuada em frente aos colegas. De fato, é importante avaliar as associações que o aluno é capaz de fazer, mas existem formas mais didáticas e que incentivam os alunos a responderem sem insegurança.

O Bingo da Multiplicação se tornou uma dessas formas, pois as crianças não sentiram aquela insegurança de responderem o que sabiam, ou achavam estar certo, não houve julgamentos por respostas erradas, intervenções como “está perto”, “quase isso”, “tenta mais uma vez”, se tornaram acolhedoras, e motivadoras. Apesar de alguns, conseguirem resolver multiplicações de forma mais rápida, isso não impediu ninguém de falar a resposta que achava correta, pelo contrário, assim que a operação era retirada da caixa misteriosa, todos se dedicavam a dar uma resposta, às vezes falavam todos juntos e era necessário intervir para entrarem em consenso sobre qual seria a resposta definitiva.

Essa prática em si, permite promover o interesse das crianças pela tabuada, a repetição da operação e consequentemente sua resposta por parte da professora, permite de forma indireta um estudo da mesma. Ao mesmo tempo em que desafia eles a pensarem nas respostas com um objetivo: marcar sua cartela para concluir o “Bingo”, como mostra a figura 1, os

alunos realizando as marcações nas cartelas de acordo com o resultado da operação matemática sorteada.



Figura 1: Aplicação do jogo “Bingo da Multiplicação”.
Fonte: Arquivo pessoal (2025)

A intencionalidade pedagógica desse Bingo da Multiplicação é clara e evidente, mas além de fomentar o estudo, ela permite de forma individual, através de uma observação cautelosa do professor(a), identificar os alunos que apresentam mais dificuldades, seja pelo tempo que demoram a responder, a cópia da resposta do colega ou até mesmo a quantidade de respostas equivocadas. Também, de forma coletiva, é possível fazer um diagnóstico geral da turma para saber em qual nível de aprendizagem a turma se encontra, identificando as maiores dificuldades apresentadas no geral. Nesse contexto,

É importante que se considere que todos possam adquirir conhecimento pertinente ao que irá ser dado, porém deve-se levar em conta que tais conhecimentos devam compreender as suas capacidades, dentro das suas especificidades, sempre no intuito de integrá-lo, e não, excluí-lo. (VIDAL et al. 2023, p.15)

O jogo Stop, surgiu inicialmente como uma atividade dinâmica e divertida para encerrar o semestre, no entanto, além de proporcionar essa brincadeira como jogo, ele auxilia no desenvolvimento cognitivo das crianças, nas capacidades de raciocínio, lógica e criatividade. As categorias ao serem adaptadas para o contexto escolar, permitem o professor explorar os conhecimentos adquiridos pelos alunos no decorrer do semestre, como por exemplo, a categoria “Algo que Aprendi” com determinada letra. Mas, outras categorias como “Algo que Aprendi em Ciências”, “Conceito Matemático”, “Período Histórico” podem ser utilizadas pelo professor de acordo com a intencionalidade da aula.





Outro ponto importante que este jogo permite, é uma análise de como se encontra a escrita ortográfica das crianças, se trabalhado individualmente, se torna indiretamente uma avaliação dos processos e associações que cada criança já é capaz de fazer e o nível de escrita em que se encontra. Facilitando assim a prática educativa do professor, que consegue de maneira divertida coletar dados e encontrar as principais dificuldades da turma, bem como individualmente de cada criança.

A figura 2, mostra um recorte de como foi a experiência do jogo Stop, que para além de ter que pensar no ambiente escolar, as crianças competiam para ver quem gritava “Stop!” primeiro, deixando o jogo com uma certa competitividade e consequentemente com um maior empenho por parte de cada grupo, que queria ser o campeão.



Figura 2: Aplicação do jogo “Stop - Tem na Escola”.

Fonte: Arquivo pessoal (2025)

Essas duas práticas ultrapassam o ensino tradicional que estamos acostumados em muitas escolas, pois permitem uma aula dinâmica e divertida, indo além de apenas repassar conteúdos, convidando os alunos a pensarem de forma crítica, criativa e autônoma. Segundo LIBÂNEO, “O trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo.” (2011, p.88).

CONSIDERAÇÕES FINAIS



No âmbito dos programas de formação docente, como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), o uso de jogos populares tradicionais, quando adaptados de acordo com as especificidades das turmas, como ferramenta pedagógica tem se mostrado uma oportunidade de experimentação prática e de grande valia para a aprendizagem dos estudantes. As vivências realizadas no contexto do programa, permitem que futuros professores compreendam o potencial dos jogos como instrumentos de mediação da aprendizagem, desenvolvendo estratégias que unem prazer, criatividade e intencionalidade pedagógica.

Ao trabalharmos a matemática (com o jogo de multiplicação) ou a língua portuguesa (através do jogo “stop”) estamos possibilitando que a criança tenha diferentes percepções sobre aquela temática, o que facilita o processo de abstração e aprendizagem, conforme Baiotto et al, (2024, p. 04) “Dentro da sala de aula precisamos propiciar o encontro entre o estudante e os números das mais distintas formas, aprofundando um pouco mais a cada atividade proposta, e facilitando o processo de abstração de cada um.”. A ludicidade presente nas atividades propostas possibilita um encontro diferenciado entre a criança e o objeto de aprendizagem, quanto mais distintas as formas com a qual o estudante se depara com um problema, maiores as possibilidades para resolvê-lo, e assim, questionando e buscando por respostas, a criança aprende e desenvolve novas aprendizagens.

Diante das reflexões apresentadas, é possível afirmar que o uso de jogos como recurso didático nos anos iniciais do ensino fundamental representa uma prática pedagógica significativa, capaz de integrar o lúdico e o cognitivo no processo de ensino e aprendizagem. A experiência vivenciada evidencia que os jogos, quando planejados de forma intencional e alinhados aos objetivos da BNCC, favorecem o desenvolvimento de diferentes habilidades — cognitivas, motoras, sociais e afetivas. Assim, o jogo, entendido como um instrumento educativo, contribui não apenas para o aprendizado dos conteúdos escolares, mas também para a formação integral da criança, valorizando sua criatividade, autonomia e capacidade de interação.

REFERÊNCIAS

BAIOTTO, Luiza Zambon. FRANCK, Marciane de Campos. LIVINALLI, Elisângela de Fátima Cézar. **A vivência do PIBID evidenciando a ludicidade no processo de aprendizagem da matemática.** Anais do Encontro Nacional de Educação e Seminário Internacional de Estudos e Pesquisa em Educação nas Ciências, n. 3, 2024. Disponível em: <<https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/enacedesiepec/article/view/25828>>. Acesso em 11 out. 2025.



BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.
X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

CANVA. **Canva: uma plataforma de design gráfico online**. Disponível em:
<https://www.canva.com/>. Acesso em: 11 out. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 2010.

VIDAL, Elisângela Aparecida Rosa et al. O uso dos jogos como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. **Cadernos Cajuína**, v. 3, n. 1, 2023. Disponível em:
<https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/revista/article/view/70>. Acesso em: 11 out. 2025.