

O USO DE JOGOS NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO PIBID

Laryssa Rodrigues¹

Fabiana Vigo Azevedo Borges²

Carmelita Lopes Hernandes³

RESUMO

O presente relato examina a experiência formativa de uma licencianda em Pedagogia participante do PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência), tomando como eixo analítico o emprego de metodologias ativas, com o uso de jogos no 1º ano do Ensino Fundamental durante as atividades realizadas em sala de alfabetização de uma escola pública. A perspectiva adotada dialoga com abordagens que compreendem os jogos como instrumentos capazes de mobilizar conhecimentos, promover interação entre pares e desenvolver capacidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais. Assim, entende-se que práticas pedagógicas sustentadas por atividades lúdicas favorecem a análise de informações, a formulação de hipóteses e o estabelecimento de conexões entre conteúdos curriculares e situações de uso concreto. A experiência evidenciou que, quando planejados e mediados com intencionalidade, os jogos potencializam a participação dos alfabetizandos, qualificam o ambiente de aprendizagem e ampliam o diálogo entre professor

¹ Graduanda em Pedagogia no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, atuante no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.

² Doutora e Mestre em Educação. Docente e coordenadora institucional do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência no Centro Universitário UNIFAFIBE.

³ Professora Efetiva na Escola Municipal de Educação Básica (EMEB) Conrado Caldeira, em Bebedouro, SP. Atua como Professor Supervisor no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência



e crianças, além de oferecer ao licenciando oportunidades de vivenciar situações didáticas significativas nos anos iniciais do ensino fundamental em uma escola pública.

Palavras-chave: Ensino Fundamental; Ensino-Aprendizagem; Formação Docente; Jogos; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência discute uma temática decisiva para a qualificação das práticas educativas, ao problematizar limites de abordagens expositivas que tendem a posicionar o(a) aluno(a) como sujeito passivo na aprendizagem, o que pode restringir o desenvolvimento adequado das competências próprias da infância (MORI; RODRIGUES, 2024). Nesse contexto, o foco do relato recai sobre o uso de jogos no 1º ano do Ensino Fundamental como recurso que favorece a participação ativa do estudante, ampliando sua construção intencional e prazerosa do conhecimento. A defesa pedagógica do lúdico neste ciclo se ancora na ideia de que aprender exige envolvimento afetivo, curiosidade e oportunidades reais de exploração, condições que os jogos conseguem suscitar quando articulados ao planejamento docente. Ao deslocar o estudante de uma posição meramente receptiva para uma postura investigativa, os jogos instauram espaços de experimentação nos quais a criança observa, compara, discute e reelabora conceitos, dialogando com seu repertório e suas experiências.

O emprego de jogos nessa etapa requer articulação com as vivências das crianças e com sua forma própria de explorar o mundo. Conforme orienta a BNCC, o trabalho pedagógico nos anos iniciais deve considerar os interesses e manifestações da criança, ampliando progressivamente seus conhecimentos a partir de experiências físicas, cognitivas e socioemocionais (BNCC, p. 59). Essa orientação evidencia a necessidade de práticas que



transcendam a simples reprodução de conteúdo e promovam situações de aprendizagem em que o estudante seja autor de suas descobertas. A mediação docente por meio de jogos planejados possibilita que tais experiências sejam efetivamente vivenciadas, fortalecendo a autonomia intelectual, a construção coletiva do conhecimento e a compreensão das relações entre si, o outro e o mundo. Ao privilegiar o lúdico como eixo metodológico, o professor amplia as possibilidades de aprendizagem e se aproxima de uma pedagogia que reconhece a criança em sua integralidade.

Desse modo, o presente trabalho almeja relatar as experiências que foram vivenciadas por uma estudante do curso de Licenciatura em Pedagogia, na escola pública EMEB Conrado Caldeira⁴, sendo mediadas pela preceptora por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)⁵, oportunizando ao aluno a experiência de vivenciar a teoria na prática e contribuindo para uma formação crítica e reflexiva de docentes.

Ao longo deste relato, analisam-se as vivências em sala de aula e as relações estratégicas estabelecidas por professores no uso de jogos, que visam à promoção das múltiplas aprendizagens em alunos do 1º ano, buscando trabalhar a alfabetização e os conceitos matemáticos.

1.0 USO DE JOGOS NOS ANOS INICIAIS: COMPREENDENDO A PROPOSTA

A garantia de um ensino de qualidade e de uma aprendizagem significativa ultrapassa práticas centradas na memorização e na repetição. A

⁴ Escola municipal tradicional de Bebedouro, SP, que atende ao Ensino Fundamental.

⁵ Ação advinda da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação (MEC), gerida pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que almeja, entre outros objetivos, aprimorar a formação inicial de professores da educação básica em nível superior e fortalecer os cursos de licenciatura das IES participantes, para a educação básica pública brasileira, e inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação básica, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências pedagógicas de caráter inovador e interdisciplinar, por meio de parceria entre os cursos de licenciatura, as escolas públicas e a CAPES. O atual programa é realizado por meio da parceria UNIFAFIBE-CAPES, considerando o edital nº10/2024 válido até abril de 2026.



efetivação desse processo resulta da articulação de múltiplos elementos pedagógicos, entre eles o uso de jogos no ato de ensinar e aprender. Convém salientar que a presença do lúdico reconfigura modos tradicionais de apresentação dos conteúdos, sobretudo quando não despertam o engajamento dos estudantes. A inserção de jogos no processo de ensino-aprendizagem favorece a motivação e amplia o envolvimento dos educandos, contribuindo decisivamente para seu desempenho e para a construção de conhecimentos (MACHADO et al., 2024, p. 69).

Nesse contexto, e considerando a intencionalidade formativa do Programa Institucional de Iniciação à Docência, foram desenvolvidas pelos licenciandos vivências práticas que demonstraram a eficácia dos jogos no ensino de crianças do 1º ano. Tais práticas, observadas especialmente durante o primeiro semestre de 2025, envolveram orientação sistemática, elaboração de planos de estudo e a criação de intervenções didáticas voltadas à ampliação do repertório matemático da turma.

Essas práticas possibilitou reconhecer que a matemática, por sua natureza abstrata e linguagem simbólica, exige mediação cuidadosa, pois os jogos — ao integrarem o ato de brincar ao raciocínio — tornam-se ferramenta pedagógica decisiva para concretizar conceitos e favorecer sua compreensão (MACHADO et al., 2024, p. 70). Vale destacar que a matemática é uma ciência muitas vezes abstrata, com uma linguagem simbólica; portanto, para “decodificar” essa ciência, não basta apenas conhecer sua linguagem, mas também seu significado e seu sentido. Assim, o uso de jogos, inferindo o ato de brincar, torna-se uma ferramenta pedagógica essencial, pois trabalha informações contidas no abstrato, em relação ao contexto matemático, de forma concreta e lúdica. (MACHADO et al. pp. 70).

Ainda sobre o campo de estudos sobre jogos é necessário reconhecer a força que essas experiências assumem no processo de aprender, como apontam diferentes pesquisadores da área. Kishimoto (2003) enfatiza que o



jogo “[...] potencializa a exploração e a construção do conhecimento, pois conta com a motivação interna, típica do lúdico”. (p. 37-38). Não cabe, neste texto, aprofundar a extensa produção teórica que se dedica às classificações e tipologias de jogos vinculadas ao desenvolvimento intelectual. Para os fins desta investigação, interessa sublinhar, entre as categorias discutidas por Kishimoto (2003), o jogo educativo, voltado ao favorecimento da aprendizagem, e, particularmente, o jogo baseado em regras explícitas. Trata-se de uma modalidade com forte componente social, que começa a emergir em torno dos quatro ou cinco anos, consolidando-se com maior intensidade a partir dos seis ou sete anos, faixa etária destinada à alfabetização.

Sem afastar a perspectiva cultural que envolve o ato de jogar, é relevante considerar, nesse debate, os jogos didáticos, que, conforme assinala Kishimoto (2003), têm a finalidade de ensinar conteúdos específicos. Esses materiais podem manter sua natureza lúdica e permanecer como uma forma de jogo educativo ou, dependendo de como são estruturados e aplicados, podem comprometer essa dimensão. Para que o jogo didático conserve seu estatuto de jogo, articulando ludicidade e aprendizagem, a autora defende a necessidade de equilíbrio entre suas funções lúdica e instrucional.

Essa compreensão dialoga com a afirmação clássica de Vygotsky (2007), ao afirmar que os brinquedos produzem uma zona de desenvolvimento proximal para a criança. Segundo o autor, é no contexto do brincar que o sujeito “O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.” (2007, p. 134-135). Macedo, Petty e Passos (2000, p. 14) reforçam essa direção ao afirmar que jogar constitui uma forma de brincar, “o brincar em um contexto de regras e com



um objetivo predefinido”. Dohme (2008), por sua vez, oferece uma contribuição importante ao destacar que, para as crianças, mesmo percebendo que estão inseridas em um cenário de ensino, o jogo tende a manter-se como finalidade em si — ou pode manter-se, dependendo da condução pedagógica. Para o professor, entretanto, o jogo opera como meio para alcançar objetivos de aprendizagem.

Diante desse repertório teórico, foram realizados planejamentos orientados pela “professora-preceptora” do programa que orientou as bolsistas a elaborarem situações práticas para se trabalhar os jogos juntamente com conceitos matemáticos, levando-se em conta o perfil da turma apresentado e os objetivos a serem alcançados com tais atividades, coerentes com a proposta pedagógica escolar e embasados na BNCC (2018), com destaque aos jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagens essenciais para o desenvolvimento das competências e habilidades necessárias para o 1º ano do ensino fundamental. Cabe destacar que esses objetivos contavam com o desenvolvimento das habilidades na matemática em: utilizar números naturais como indicador de quantidade, de ordem e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas um código de identificação. E dentro dos objetivos a se alcançar nas habilidades da língua portuguesa estava: “relacionar os elementos sonoros com sua representação escrita e comparar palavras, identificando suas semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais. (BNCC. 2018, p. 278)

A partir dessas diretrizes, foram retomados jogos que exploram números, suas organizações e sequências — como bingo matemático, caça ao tesouro e centopeia numérica — favorecendo a familiarização dos alunos com o sistema de numeração e sua ordenação sequencial. Durante a aplicação das atividades lúdicas, trabalhou-se também a metodologia ativa



de rotação por estações de aprendizagem⁶, para que todos os alunos tivessem a oportunidade de participar de todos os jogos, contribuindo para que, com essa mediação, as crianças pudessem interagir de forma significativa com os objetos de ensino e entre si, auxiliando para que se trabalhassem a observação e o respeito às regras impostas pelos jogos, aumentando o engajamento e o empenho no aprendizado. (MORI, 2024).

1.1 DESENVOLVIMENTO: VIVÊNCIAS EM SALA

Ao longo da realização dos momentos com jogos, observou-se que, inicialmente, muitas crianças cumpriam as propostas requeridas pelas regras de cada jogo, mas um fato muito interessante pôde ser observado: depois de atendidas as propostas, as crianças elaboraram novas maneiras de trabalhar com aqueles jogos. Utilizando-se de sua imaginação, muitas delas, ao longo das atividades, propunham formas diferentes de trabalhar com aquele material, mostrando, dessa forma, como estavam comprometidas e motivadas a participar ativamente, demonstrando momentos de criatividade e levantamento de novas hipóteses sobre como resolver uma situação-problema.

Durante esses momentos, ocorria a socialização entre os pares, e cada aluno(a) apresentava uma opinião e proposta, demonstrando conhecimentos compartilhados e socializados entre a turma. Essa questão se evidenciou de forma nítida no jogo **Centopeia Numérica**⁷, que tinha como regra básica enumerar, na sequência correta, os números de 1 a 10. Após a realização de tal tarefa, os alunos começaram a propor diferentes maneiras de trabalhar com aqueles elementos, como colocar os números em ordem decrescente, apenas os números pares ou apenas os ímpares.

⁶ Metodologia de ensino onde os alunos se movem entre diferentes “estações”, cada uma com atividades distintas, para aprender sobre um mesmo tema. (GUIMARÃES et al. pp 103).

⁷ Recurso pedagógico, feito pelas próprias participantes do PIBID, para auxiliar no ensino dos conceitos básicos de matemática, como a identificação de numerais, a contagem e sequência numérica. O jogo possui fichas numeradas de 0 a 10 e consiste na ordenação em sequência crescente.



Segundo Machado (2020), o jogo não deve ser visto apenas como um mero passatempo, mas como um instrumento enriquecedor, que passa a ter grande significado no processo de ensino-aprendizagem, pois é a partir dele que o(a) aluno(a) procura levantar hipóteses para a solução de problemas na construção formal de seu conhecimento.

Figura 1: Registro fotográfico do jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2025)

Para além do uso de jogos no ensino matemático, também há a possibilidade de se trabalhar essa temática com o universo da leitura e



alfabetização em uma turma de 1º ano. A inserção de jogos nesse campo desperta a curiosidade e os envolve no mundo da leitura, em que atividades como jogos de rimas, trava-línguas, jogos de palavras e adivinhas contribuem para uma aprendizagem mais dinâmica e que auxilia o(a) aluno(a) a interagir com textos e princípios alfabéticos por meio de brincadeiras, ritmos e identificação de palavras, facilitando sua compreensão. (NEVES, 2023).

Considerando tal posicionamento, também foram debatidos e elaborados planejamentos que envolviam a aplicação prática de jogos no processo de alfabetização. Novamente, com as orientações e contribuições da preceptora, trabalhou-se com os alunos do 1º ano o jogo **Personagens do Folclore**⁸, no qual os estudantes tinham disponíveis as letras do alfabeto e, por meio da visualização da imagem do personagem, em duplas, deveriam escrever o nome do personagem com as letras móveis. Usando-se de base a BNCC, ao longo do planejamento deste jogo, também foram traçados objetivos a se alcançar nas habilidades da língua portuguesa, dentre eles estava: relacionar os elementos sonoros com sua representação escrita e comparar palavras, identificando suas semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais. (BNCC, p. 101)

O jogo Personagens do Folclore foi elaborado pelas bolsistas em uma atividade desenvolvida no curso de Pedagogia da UNIFAFIBE, como parte da formação voltada à “alfabetização e letramento”. Trata-se de um material didático planejado para apoiar o processo de aprendizagem inicial da leitura e da escrita, articulando ludicidade e objetivos pedagógicos específicos. Durante sua aplicação com as crianças do 1º ano, emergiu uma situação particularmente significativa para compreender como os estudantes estão construindo conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabética. Como é

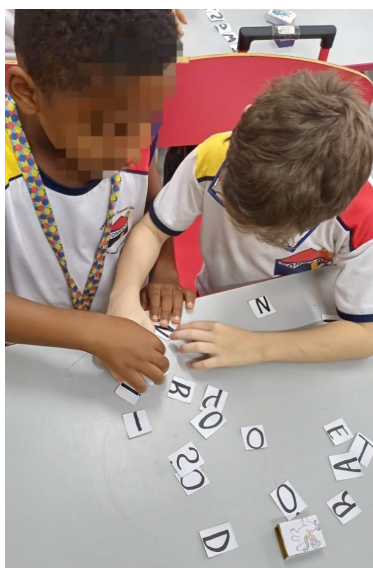
⁸ Recurso pedagógico, feito pelas próprias participantes do PIBID, para auxiliar no processo de alfabetização. O jogo consiste na união das letras do alfabeto para formar os nomes dos personagens do folclore brasileiro, como: *c-u-r-u-p-i-r-a*, *b-o-t-o* e *s-a-c-i*, e possui como objetivo o desenvolvimento da consciência fonológica.



comum nessa etapa, as crianças reconhecem prioritariamente as letras em sua forma “bastão”. Em uma das cartas do jogo, aparecia a letra “i” grafada com pequenos traços acima e abaixo, o que levou muitos estudantes a duvidarem se se tratava de um “i” ou de um “h”. No momento de formação dos nomes das personagens, surgiram discussões espontâneas entre eles, que tentavam justificar suas hipóteses e observar semelhanças e diferenças entre as grafias. Esse episódio revelou não apenas a atenção dos alunos aos detalhes gráficos, mas também como eles ativam estratégias de comparação, diálogo e autocorreção — elementos fundamentais no processo de alfabetização.

A situação dialoga diretamente com a orientação da BNCC, que destaca a importância de propostas didáticas que favoreçam a identificação das regularidades do sistema alfabético, a comparação entre sons e letras, e a participação ativa das crianças em práticas de linguagem mediadas por materiais significativos. Ao defender que o estudante deve atuar como protagonista na construção de conhecimentos, a BNCC reforça o valor de recursos lúdicos capazes de provocar dúvidas, estimular interações e ampliar a compreensão sobre o funcionamento da escrita. Nesse sentido, o jogo utilizado não apenas mobilizou as crianças cognitivamente, mas também possibilitou um ambiente colaborativo em que elas puderam confrontar hipóteses e aprimorar suas interpretações sobre as letras e seus usos.

Figura 2: Registro fotográfico do jogo Personagens do Folclore





Fonte: Arquivo pessoal (2025)

Através dessas vivências, foi possível perceber a importância do planejamento e preparo docente, no qual o professor se transforma de um simples agente transmissor do conhecimento para um mediador e instigador de problemas, ideias e questionamentos. Não basta apenas ter uma base sólida e estruturada em conhecimentos teóricos; é necessário que o docente ou futuro docente explore as diferentes ferramentas lúdicas que possibilitam o contato direto com soluções criativas e ricas em possibilidades de aprendizado. Existem diferentes práticas e recursos para se trabalhar uma aula mais dinâmica e interativa; dentre eles estão os jogos, uma opção que pode ser construída e contextualizada por meio de recursos simples, em sala, pelo docente. (SANTORO, 2013)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das experiências realizadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), tornou-se possível compreender com maior precisão o potencial formativo dos jogos enquanto recurso pedagógico capaz de transformar a dinâmica do ensino nos anos iniciais. As práticas evidenciaram que, ao integrar modalidades variadas de jogos, o processo educativo torna-se mais interativo, investigativo e alinhado às necessidades cognitivas e socioculturais das crianças. A ludicidade, especialmente nessa etapa marcada pela alfabetização, mostra-se decisiva para favorecer modos próprios de aprender, experimentar e atribuir sentido às situações escolares.

Concordamos que as contribuições teóricas de Vigotsky são essenciais para compreender esse fenômeno, pois o brincar cria condições para que a criança atue em um nível superior ao de seu funcionamento cotidiano, mobilizando operações simbólicas e cognitivas que impulsionam novas



aprendizagens, especialmente na fase de alfabetização. Nessa perspectiva, o jogo opera como um espaço de mediação, no qual a criança ultrapassa comportamentos habituais e internaliza conhecimentos que, isoladamente, ainda não seria capaz de dominar. Dessa forma, corroboramos os estudos de Kishimoto em relação ao papel dos jogos educativos no favorecimento da exploração ativa e da construção de conhecimentos, desde que haja equilíbrio entre a função lúdica — que sustenta a motivação interna — e a função didática — que orienta intencionalmente a aprendizagem. Quando esse equilíbrio é mantido, o jogo constitui um ambiente fértil para o desenvolvimento de estratégias, compreensão de regras e elaboração de hipóteses, articulando a dimensão simbólica do brincar com os conteúdos escolares.

Enfim, as vivências promovidas pelo PIBID revelaram, portanto, a centralidade dos jogos para uma formação docente reflexiva, crítica e comprometida com práticas pedagógicas contextualizadas. Ao observar situações reais de ensino, as licenciandas puderam analisar desafios, reavaliar escolhas didáticas e reconhecer a importância de planejar atividades lúdicas de maneira intencional e fundamentada. Esses achados reforçam que, ao incorporar jogos de forma consciente, o docente amplia as condições de protagonismo infantil, potencializa aprendizagens significativas e fortalece práticas coerentes com as demandas contemporâneas da educação básica, reafirmando a contribuição decisiva do campo teórico para a prática educacional.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, E. B. C. de; MORAIS, A. G. de; FERREIRA, A. T. B. **As práticas cotidianas de alfabetização: o que fazem as professoras?**. Rev. Bras. Educ. [online]. 2008, vol.13, n.38, pp. 252-264. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v13n38/05.pdf>. Acesso em 16 nov 2025.



- ARAUJO, L. C. de. **Jogos e materiais pedagógicos na alfabetização e a dimensão material da ação docente.** In: III Congresso Brasileiro de Alfabetização - CONBALF, 2017, Vitória. Anais do III Congresso Brasileiro de Alfabetização: diálogos sobre alfabetização. Vitória: UFES, 2017. p. 390-399.
- ALMEIDA, Vitor S. **A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto.** Cadernos da Fucamp, v.20, n.46, p.95-111/2021.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** (2017). Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em 2 nov 2025.
- DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- GUIMARÃES, Maria C. Barbosa et al. **A metodologia de rotação por estações: uma análise das possibilidades e desafios na prática pedagógica.** Revista Amor Mundi, Santo Ângelo, v. 4 , n. 5, p. 101-106, 2023.
- KISHIMOTO, T. M. (FE-USP). **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.** Belo Horizonte, 2010.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez: São Paulo, 2003, p. 13-43.
- MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.
- MACHADO, Sandra. Et al. **A utilização dos jogos na alfabetização matemática.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 03, Vol. 09, pp. 67-80. Março de 2020.
- MORI, Marina; RODRIGUES, Ana Paula A. **O uso do método fônico mediado e utilização de jogos alfabetizadores: um estudo de caso.** Revista Gepesvida. Número 23. Volume 10. 2024.



NEVES, Ambrosine B. **Os jogos didáticos são meios facilitadores do processo de ensino e aprendizagem na alfabetização? Um estudo de caso.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.9.n.05. mai. 2023.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Jahar, 1975.

PIAGET, J. **O Nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978

SANTORO, Jefferson. **A importância de vivenciar uma “aula diferente” na formação de professores dos anos iniciais da educação básica: consolidando práticas inovadoras.** XI Encontro Nacional de Educação Matemática. Curitiba – Paraná, 18 a 21 de julho de 2013. Disponível em: https://www.sbembrasil.org.br/files/XIENEM/pdf/2262_682_ID.pdf. Acesso em 2 nov 2025.

SILVA, A.; MORAIS, A. G. **Brincando e aprendendo: os jogos com palavras no processo de alfabetização.** In: LEAL, T. F.; SILVA, A.da (org.). Recursos didáticos e ensino da língua portuguesa: computadores, livros ...e muito mais. Curitiba: Editora CRV, 2011, p. 13-26.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Fontes, 2007.