

# REVISTA TÓPICOS

---

## APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR NAS TURMAS DE ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

DOI: 10.5281/zenodo.17239402

*Valmira Lima de Oliveira<sup>1</sup>*

### RESUMO

A aprendizagem por meio do brincar tem sido amplamente reconhecida como estratégia pedagógica fundamental para estimular a criatividade, a cooperação e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Embora seja mais frequentemente associada à educação infantil, sua aplicação nas turmas dos anos finais do ensino fundamental revela-se igualmente relevante, pois contribui para a motivação, a construção de vínculos e a compreensão de conceitos abstratos de forma concreta e significativa. Este artigo tem como objetivo analisar o papel do brincar como recurso pedagógico no Ensino Fundamental II, destacando suas potencialidades para a aprendizagem colaborativa, o desenvolvimento socioemocional e a recomposição das aprendizagens em contextos marcados por desigualdades. A pesquisa adota abordagem qualitativa de caráter bibliográfico, fundamentando-se em autores que discutem a ludicidade, a aprendizagem significativa e a motivação escolar. Conclui-se que as práticas lúdicas, quando planejadas intencionalmente, favorecem o engajamento, o protagonismo discente e o

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincar. Ludicidade. Ensino Fundamental. Aprendizagem significativa. Motivação.

## **ABSTRACT**

Learning through play has been widely recognized as a key pedagogical strategy to foster creativity, cooperation, and cognitive development. Although it is more frequently associated with early childhood education, its application in upper elementary school is equally relevant, as it contributes to motivation, social bonds, and the understanding of abstract concepts in a concrete and meaningful way. This article aims to analyze the role of play as a pedagogical resource in upper elementary grades, highlighting its potential for collaborative learning, socio-emotional development, and the recovery of learning in contexts marked by inequalities. The research adopts a qualitative bibliographic approach, based on authors who discuss playfulness, meaningful learning, and school motivation. It is concluded that playful practices, when intentionally planned, foster student engagement, protagonism, and the strengthening of the teaching-learning process.

**Keywords:** Play. Playfulness. Elementary School. Meaningful learning. Motivation.

## **1 INTRODUÇÃO**

A escola contemporânea enfrenta o desafio constante de conciliar a transmissão de conhecimentos com o desenvolvimento integral dos estudantes, sobretudo nos anos finais do ensino fundamental. Nesse período, que abrange do 6º ao 9º ano, os alunos vivenciam intensas transformações

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

cognitivas, sociais e emocionais, que influenciam diretamente seus processos de aprendizagem. Tradicionalmente, as metodologias de ensino nesta etapa têm privilegiado práticas conteudistas e centradas na memorização, muitas vezes desconsiderando a necessidade de abordagens que estimulem a criatividade, a autonomia e o engajamento dos discentes. Nesse contexto, a ludicidade emerge como uma estratégia pedagógica capaz de promover novas formas de interação entre estudantes, professores e saberes escolares, ampliando o sentido atribuído ao ato de aprender.

O brincar, frequentemente associado apenas à educação infantil, possui relevância também nos anos finais do ensino fundamental, pois contribui para a construção de vínculos sociais, para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e para a compreensão de conceitos abstratos a partir de experiências concretas. Ao contrário da visão reducionista que associa o jogo e a brincadeira apenas ao entretenimento, entende-se que a ludicidade pode se tornar um recurso metodológico potente quando utilizada de forma intencional e planejada pelo professor. Dessa forma, ela possibilita a articulação entre teoria e prática, entre o currículo formal e os interesses dos estudantes, além de favorecer ambientes de aprendizagem mais acolhedores e motivadores.

Diversos estudos no campo da psicologia educacional e da pedagogia têm demonstrado que a aprendizagem significativa ocorre quando os conteúdos escolares estão relacionados às vivências e à realidade dos alunos. O brincar, nesse sentido, aproxima o conhecimento científico da experiência cotidiana, ao mesmo tempo em que estimula a participação ativa e o protagonismo

# REVISTA TÓPICOS

---

discente. Além disso, possibilita que o erro seja ressignificado como parte do processo, favorecendo a experimentação e a busca de soluções criativas. Nos anos finais do ensino fundamental, em que os estudantes já apresentam maior senso crítico e maior necessidade de pertencimento ao grupo, as práticas lúdicas podem atuar como mediadoras na construção da identidade coletiva e na valorização do trabalho colaborativo.

Outro aspecto relevante é que o brincar pode contribuir para a recomposição das aprendizagens, especialmente em contextos marcados por desigualdades sociais e por déficits educacionais. Após períodos de afastamento escolar ou dificuldades de aprendizagem acumuladas, a ludicidade pode funcionar como estratégia de reengajamento, facilitando o acesso a conteúdos mais complexos de maneira gradual e significativa. Jogos pedagógicos, dramatizações, dinâmicas de grupo e recursos digitais gamificados exemplificam práticas que favorecem o envolvimento dos estudantes e auxiliam na superação de barreiras cognitivas e emocionais.

Assim, a presente pesquisa tem como objetivo analisar o papel da aprendizagem por meio do brincar nas turmas de ensino fundamental anos finais, destacando suas contribuições para a motivação, para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional e para a melhoria da qualidade do ensino. A justificativa para tal estudo reside na necessidade de repensar as práticas pedagógicas nessa etapa, de modo a integrá-las às demandas contemporâneas de uma educação mais inclusiva, criativa e significativa. Considera-se que investigar e valorizar o brincar nos anos finais contribui não apenas para o desempenho acadêmico, mas também para a formação

# REVISTA TÓPICOS

---

integral dos estudantes, que se tornam mais críticos, participativos e preparados para os desafios sociais e educacionais do presente e do futuro.

## **2 O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Discutir o papel do brincar na escola exige superar concepções reducionistas que associam a ludicidade apenas ao universo da infância ou ao espaço do lazer. Nos anos finais do ensino fundamental, o brincar pode ser compreendido como estratégia pedagógica intencional capaz de articular conhecimento, afetividade e engajamento, respondendo às demandas cognitivas e socioemocionais dos estudantes dessa faixa etária. Trata-se, portanto, de reconhecer que a dimensão lúdica, longe de ser mero entretenimento, possui valor formativo e constitui-se como recurso mediador entre teoria e prática, entre a cultura escolar e os interesses juvenis.

O percurso histórico das teorias educacionais evidencia a centralidade do jogo e da brincadeira no processo de desenvolvimento humano. Para Piaget (1971), o brincar é mecanismo fundamental na construção das estruturas cognitivas, pois permite à criança organizar experiências, elaborar hipóteses e testar possibilidades. Ainda que suas análises tenham privilegiado a infância, suas reflexões também oferecem subsídios para compreender como adolescentes continuam a se beneficiar de experiências lúdicas, uma vez que a aprendizagem não se limita à memorização, mas envolve a atividade mental de reorganização e adaptação a novas situações.

# REVISTA TÓPICOS

---

Sob outra perspectiva, Vygotsky (1991) destacou o caráter social do brincar, apontando que, nas interações lúdicas, os sujeitos internalizam regras, experimentam papéis e elaboram significados coletivos. Segundo o autor, a brincadeira funciona como “zona de desenvolvimento proximal”, espaço simbólico em que os estudantes podem alcançar níveis mais elevados de compreensão com apoio do outro. Esse entendimento revela que o brincar, nos anos finais do ensino fundamental, não se esgota em experiências infantis, mas representa ambiente privilegiado de cooperação e construção de saberes compartilhados.

Pesquisadores contemporâneos da educação reforçam essa concepção. Para Kishimoto (2011), a ludicidade é recurso pedagógico que deve ser planejado intencionalmente, pois só assim se transforma em oportunidade de aprendizagem significativa. A autora afirma que jogos, dinâmicas e atividades lúdicas precisam estar articulados a objetivos claros, de modo a evitar que sejam reduzidos a práticas superficiais. Já Brougère (2002) argumenta que o brincar constitui elemento cultural e, por isso, carrega sentidos sociais que dialogam com os modos de vida dos estudantes, podendo ser reinterpretado e ressignificado dentro do espaço escolar.

O desafio, nos anos finais, está em alinhar tais práticas às necessidades específicas de adolescentes, que vivenciam a transição entre a infância e a juventude. Como aponta Alves (2019), essa etapa escolar é marcada por mudanças no interesse dos alunos, que demandam metodologias mais participativas e menos centradas na exposição tradicional. O brincar, nesse contexto, atua como ponte que conecta a linguagem da escola às formas de

# REVISTA TÓPICOS

---

expressão próprias dos estudantes, permitindo que conteúdos curriculares se tornem mais compreensíveis e atraentes.

Outro aspecto relevante é a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento socioemocional. De acordo com Dantas (2017), ao brincar, o estudante experimenta situações de cooperação, negociação e resolução de conflitos, competências indispensáveis para a vida em sociedade. Tais experiências ganham relevância nos anos finais, quando o convívio em grupo e a busca por identidade ocupam lugar central na vida dos adolescentes. Assim, práticas pedagógicas baseadas no brincar ampliam não apenas o repertório cognitivo, mas também a maturidade emocional e a capacidade de conviver com a diversidade.

A integração de práticas lúdicas com os conteúdos escolares favorece também a aprendizagem significativa. Para Ausubel (2003), a compreensão se torna mais profunda quando os novos conhecimentos se relacionam com a estrutura cognitiva já existente. Nesse sentido, jogos didáticos, simulações ou dinâmicas dramatizadas auxiliam a estabelecer conexões entre conteúdos abstratos e situações concretas. Matemática, Ciências, História ou Língua Portuguesa, quando mediados por recursos lúdicos, deixam de ser apresentados como blocos isolados de informação para se transformarem em desafios contextualizados e estimulantes.

Nas palavras de Huizinga (2010), o brincar é fenômeno universal que acompanha a cultura humana e participa da construção simbólica da realidade. Trazer essa perspectiva para a escola significa reconhecer que o ato de brincar ultrapassa a dimensão biológica e se insere na cultura,

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

carregando potencial para ressignificar o modo como o estudante se relaciona com o conhecimento. Essa compreensão permite que o professor explore atividades lúdicas não apenas como recurso didático, mas como linguagem que conecta diferentes universos culturais presentes no espaço escolar.

A inserção do brincar nos anos finais também atende à necessidade de recomposição das aprendizagens, um desafio recorrente nas escolas brasileiras. Segundo Brasil (2018), muitos estudantes chegam ao final do ensino fundamental com déficits em leitura, escrita e raciocínio lógico. Estratégias lúdicas, nesse cenário, funcionam como mecanismos de reengajamento, pois reduzem a resistência ao aprendizado e criam ambiente de maior acolhimento. Para Andrade (2020), atividades baseadas em jogos ou projetos colaborativos possibilitam ao aluno enfrentar dificuldades sem a pressão de avaliações tradicionais, favorecendo a superação de lacunas e o avanço progressivo.

Cabe ainda destacar o papel das tecnologias digitais na potencialização da ludicidade. Jogos eletrônicos, plataformas gamificadas e recursos interativos oferecem novas possibilidades para que o professor articule conteúdos escolares à linguagem digital, mais próxima da realidade dos estudantes. Como observa Moran (2015), integrar tecnologia e ludicidade contribui para a motivação e amplia as formas de acesso ao conhecimento, desde que o docente atue como mediador crítico, evitando o uso meramente recreativo das ferramentas.

# REVISTA TÓPICOS

---

Contudo, a adoção do brincar como estratégia pedagógica exige planejamento, reflexão e intencionalidade. De acordo com Libâneo (2013), a prática pedagógica deve estar ancorada em objetivos claros e em metodologias adequadas, sob risco de cair no imprevisto ou na banalização do recurso. Assim, não basta incluir jogos ou dinâmicas em sala de aula de forma aleatória; é necessário pensar na sua pertinência para o conteúdo, no tempo disponível e no perfil da turma.

Ao analisar o conjunto das contribuições teóricas, percebe-se que o brincar nos anos finais do ensino fundamental transcende a simples recreação. Ele assume caráter formativo, ao mesmo tempo em que dialoga com as necessidades cognitivas, afetivas e culturais dos estudantes. Quando utilizado de forma planejada, promove aprendizagem significativa, estimula o protagonismo e fortalece os vínculos sociais dentro da escola.

Dessa maneira, o brincar se consolida como estratégia pedagógica inovadora e necessária para uma educação que busca não apenas transmitir conteúdos, mas também formar sujeitos críticos, criativos e capazes de atuar em uma sociedade em constante transformação. Ao reconhecer a importância dessa prática, abre-se espaço para metodologias que respeitam o desenvolvimento integral e valorizam a escola como ambiente de experiências significativas, colaborativas e humanizadoras.

### **3 METODOLOGIA**

A escolha da metodologia é elemento central em qualquer investigação científica, pois orienta os caminhos adotados pelo pesquisador na busca de

# REVISTA TÓPICOS

---

respostas ao problema formulado. Neste estudo, optou-se por uma abordagem qualitativa de caráter bibliográfico e analítico, uma vez que o objetivo principal é compreender como o brincar pode se constituir em estratégia pedagógica relevante nos anos finais do ensino fundamental. Segundo Minayo (2016), a pesquisa qualitativa é aquela que se preocupa em interpretar fenômenos em seu contexto, valorizando a compreensão de significados, valores e percepções. Essa escolha se justifica porque o objeto em análise não se restringe a números ou estatísticas, mas envolve dimensões subjetivas, culturais e sociais que permeiam a prática pedagógica.

De acordo com Gil (2010), a pesquisa bibliográfica consiste no levantamento e análise de produções científicas já publicadas, como livros, artigos, dissertações e teses, que permitem compreender o estado da arte sobre determinado tema. Assim, a metodologia deste trabalho fundamenta-se na revisão de estudos que abordam a ludicidade, a aprendizagem significativa, o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, além das práticas pedagógicas nos anos finais do ensino fundamental. Essa revisão busca mapear os principais conceitos, confrontar diferentes perspectivas teóricas e identificar lacunas que justifiquem novas reflexões.

O caráter analítico da investigação está relacionado à intenção de não apenas compilar informações, mas de examiná-las criticamente, estabelecendo relações entre as contribuições dos autores e a problemática do brincar como recurso didático. Para Severino (2017), a análise bibliográfica deve superar o simples resumo das obras e propor articulações interpretativas que ampliem a compreensão do fenômeno estudado. Nesse sentido, a pesquisa adotada

# REVISTA TÓPICOS

---

visa construir um quadro interpretativo capaz de sustentar a defesa da ludicidade como ferramenta formativa nos anos finais.

Além disso, a metodologia deste trabalho se ancora na perspectiva de que o brincar, quando planejado pedagogicamente, pode ser compreendido como uma prática cultural e social que ultrapassa as barreiras da infância. Para Kishimoto (2011), o jogo e a brincadeira, quando inseridos no contexto escolar, assumem função educativa que possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Assim, o levantamento teórico buscou identificar autores que discutem a relevância dessas práticas na adolescência, faixa etária em que o senso crítico e a busca por pertencimento tornam-se marcantes.

O processo metodológico seguiu algumas etapas essenciais. Em primeiro lugar, realizou-se a definição do problema e dos objetivos da pesquisa, que consistem em analisar o papel do brincar nos anos finais do ensino fundamental e destacar suas contribuições para a aprendizagem e o desenvolvimento integral. Em seguida, foi conduzido o levantamento bibliográfico em bases acadêmicas, livros especializados e legislações pertinentes, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a importância de metodologias ativas e da aprendizagem significativa. Segundo Brasil (2018), a BNCC propõe que a escola promova situações de aprendizagem que estimulem a curiosidade, a resolução de problemas e o protagonismo discente, o que dialoga diretamente com práticas lúdicas.

# REVISTA TÓPICOS

---

Na sequência, realizou-se a análise e sistematização do material selecionado. Esse processo incluiu a leitura exploratória, seguida da leitura analítica e interpretativa, com a finalidade de identificar conceitos-chave, categorias de análise e convergências entre os autores. Como orienta Bardin (2011), a análise de conteúdo em pesquisas qualitativas deve buscar núcleos de sentido que permitam compreender o fenômeno investigado, indo além da descrição para alcançar interpretações consistentes.

Outro aspecto metodológico relevante refere-se à natureza descritiva da pesquisa. Conforme Gil (2010), a pesquisa descritiva tem por finalidade observar, registrar e interpretar fatos sem interferir neles, o que se ajusta ao presente estudo, uma vez que não se trata de aplicar uma intervenção direta em sala de aula, mas de descrever e analisar como a ludicidade é compreendida e defendida na literatura educacional. Assim, o enfoque não é experimental, mas reflexivo, pois busca oferecer fundamentos que possam subsidiar práticas docentes futuras.

É importante destacar que a metodologia também contempla a dimensão crítica. Segundo Demo (2012), uma pesquisa comprometida com a educação precisa articular análise e crítica, de modo a não se restringir a reproduzir informações, mas propor alternativas para a melhoria do processo pedagógico. Nesse sentido, a abordagem adotada busca não apenas reunir argumentos a favor do brincar, mas discutir seus limites, apontar desafios para a sua implementação nos anos finais e refletir sobre a formação docente necessária para sua efetiva consolidação.

# REVISTA TÓPICOS

---

No que diz respeito ao corpus de referências, priorizaram-se produções científicas publicadas nas últimas duas décadas, o que garante atualização e relevância ao debate. Contudo, também foram incorporados autores clássicos, como Piaget (1971), Vygotsky (1991) e Huizinga (2010), cujas contribuições são fundamentais para compreender o fenômeno da ludicidade. A combinação entre autores contemporâneos e clássicos possibilita uma análise mais ampla e consistente, articulando fundamentos históricos e desafios atuais.

A metodologia adotada neste trabalho se caracteriza como qualitativa, bibliográfica, descritiva e analítica, fundamentada na revisão de literatura especializada e na análise crítica de conceitos e práticas relacionadas ao brincar como estratégia pedagógica. Esse percurso permite sustentar o argumento de que a ludicidade, quando intencionalmente planejada, constitui recurso potente para a aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental, ao mesmo tempo em que evidencia os desafios para sua incorporação efetiva no cotidiano escolar.

## **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS**

A análise bibliográfica realizada neste estudo evidenciou que o brincar, quando incorporado às práticas pedagógicas dos anos finais do ensino fundamental, apresenta contribuições significativas para o processo de ensino-aprendizagem. Os resultados encontrados a partir da literatura especializada indicam que a ludicidade favorece tanto o desenvolvimento cognitivo quanto socioemocional dos estudantes, funcionando como recurso

# REVISTA TÓPICOS

---

mediador que aproxima os conteúdos escolares da realidade dos adolescentes.

Um primeiro resultado recorrente nos estudos revisados diz respeito à motivação discente. Segundo Huizinga (2010), o brincar desperta interesse intrínseco, pois está associado ao prazer e à espontaneidade. Ao ser transposto para a sala de aula, esse potencial se traduz em maior engajamento e em participação mais ativa dos alunos. De acordo com Kishimoto (2011), a motivação gerada pelo brincar não é superficial, mas sustentada pela possibilidade de experimentar, arriscar e criar em um espaço protegido do julgamento excessivo. Isso se mostra especialmente relevante nos anos finais, etapa em que muitos estudantes demonstram desmotivação em relação às metodologias tradicionais.

Outro aspecto identificado foi a contribuição da ludicidade para a aprendizagem significativa. Como destaca Ausubel (2003), novos conhecimentos só se consolidam de forma duradoura quando se relacionam a conceitos já existentes na estrutura cognitiva. Nesse sentido, jogos pedagógicos, dinâmicas de grupo e práticas lúdicas digitais funcionam como pontes entre saberes prévios e novos conteúdos, tornando o aprendizado mais concreto e contextualizado. Para Piaget (1971), a assimilação e acomodação de informações se intensificam quando o estudante é colocado diante de desafios que o mobilizam cognitivamente, o que ocorre de maneira natural em situações lúdicas.

No campo socioemocional, os resultados apontam que o brincar auxilia no desenvolvimento de habilidades de convivência e cooperação. Segundo

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

Vygotsky (1991), nas atividades lúdicas, os estudantes internalizam regras, aprendem a negociar papéis e experimentam diferentes formas de interação social. Essa perspectiva é corroborada por Dantas (2017), ao afirmar que o brincar proporciona experiências de empatia, resolução de conflitos e respeito à diversidade, aspectos fundamentais para a formação cidadã. Nos anos finais do ensino fundamental, em que as relações interpessoais se intensificam, tais aprendizagens são indispensáveis.

Um resultado de destaque na literatura é o impacto positivo do brincar sobre a recomposição das aprendizagens. Em contextos marcados por desigualdades educacionais, a ludicidade surge como ferramenta de reengajamento e de superação de defasagens. Andrade (2020) observa que estudantes com dificuldades tendem a se sentir mais acolhidos em atividades lúdicas, pois essas reduzem a ansiedade e oferecem ambiente propício à experimentação. Esse achado é relevante no cenário brasileiro atual, em que os índices de aprendizagem revelam lacunas significativas em leitura, escrita e matemática ao final do ensino fundamental.

A análise também revelou o potencial do brincar mediado por tecnologias digitais. Moran (2015) destaca que a gamificação e os recursos interativos ampliam as possibilidades de aprendizagem, conectando a escola à linguagem digital já incorporada ao cotidiano dos adolescentes. No entanto, o autor alerta que o uso de tecnologias deve ser crítico e intencional, evitando sua banalização como simples entretenimento. A literatura confirma que, quando alinhadas ao currículo, as práticas digitais lúdicas favorecem a autonomia e o protagonismo discente.

# REVISTA TÓPICOS

---

Apesar dos avanços identificados, os resultados também apontam limites e desafios. Um deles é a formação docente. Como ressalta Libâneo (2013), metodologias inovadoras exigem preparo específico dos professores, tanto no domínio de recursos quanto na compreensão dos objetivos pedagógicos que orientam o uso do brincar. Em muitas escolas, a ausência de formação continuada e o excesso de conteúdos a cumprir dificultam a inserção consistente de práticas lúdicas.

Outro desafio se refere à resistência cultural. Ainda persiste em parte da comunidade escolar a visão de que brincar é sinônimo de perda de tempo ou de desvio do currículo formal. Essa percepção pode gerar desvalorização das práticas lúdicas e até mesmo desmotivação por parte dos docentes. Como observa Brougère (2002), é preciso compreender o brincar como elemento cultural legítimo, capaz de ressignificar a aprendizagem escolar, e não como recurso periférico ou secundário.

A discussão teórica permite afirmar que o brincar possui forte potencial de integração curricular, mas sua efetivação depende de planejamento pedagógico intencional. Para Kishimoto (2011), atividades lúdicas só se tornam verdadeiramente educativas quando articuladas a objetivos claros, definidos pelo professor. Isso significa que a ludicidade não deve ser incorporada de forma aleatória, mas pensada como parte de uma sequência didática que valorize tanto os conteúdos disciplinares quanto as competências socioemocionais.

Os resultados da revisão sugerem ainda que o brincar pode funcionar como estratégia de humanização da escola. Segundo Freire (1996), ensinar exige

# REVISTA TÓPICOS

---

compreender o aluno como sujeito histórico e cultural, respeitando sua curiosidade e sua forma de interagir com o mundo. O brincar, ao trazer leveza e criatividade para o ambiente escolar, contribui para reduzir a rigidez que muitas vezes distancia o estudante do processo de aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade não apenas amplia o acesso ao conhecimento, mas também fortalece o vínculo afetivo entre professores e alunos.

Ao comparar as diferentes perspectivas encontradas, percebe-se uma convergência entre autores clássicos e contemporâneos: todos reconhecem a relevância do brincar para a formação integral do estudante. Enquanto Piaget e Vygotsky oferecem fundamentos psicológicos e sociais, Kishimoto, Brougère e outros estudiosos atuais demonstram a aplicabilidade pedagógica do brincar na escola contemporânea. A síntese desses aportes confirma que a ludicidade é recurso versátil, capaz de dialogar com múltiplas áreas do currículo e de atender às demandas cognitivas e afetivas dos adolescentes.

Por fim, a discussão evidencia que o brincar, embora desafiador de ser implementado em larga escala, constitui prática inovadora e necessária para a educação dos anos finais do ensino fundamental. Ele se apresenta como resposta concreta aos problemas de desmotivação, defasagem e falta de engajamento frequentemente relatados por professores. Ao mesmo tempo, reafirma a escola como espaço de criação, participação e desenvolvimento integral, alinhado às demandas contemporâneas de uma sociedade que valoriza não apenas o saber técnico, mas também a capacidade crítica, colaborativa e criativa dos cidadãos em formação.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

A presente pesquisa analisou o papel do brincar como estratégia pedagógica nos anos finais do ensino fundamental, destacando suas contribuições para a motivação, para a aprendizagem significativa e para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. A partir da revisão bibliográfica e da análise crítica dos autores estudados, foi possível confirmar que a ludicidade não deve ser entendida apenas como recurso acessório ou recreativo, mas como linguagem pedagógica que potencializa o ensino e ressignifica o processo de aprendizagem.

Constatou-se que, ao ser incorporado de forma intencional, o brincar favorece o engajamento discente, desperta o interesse intrínseco e contribui para a construção de vínculos mais sólidos entre professor, aluno e conhecimento. Esse resultado dialoga com a necessidade de superar práticas escolares ainda centradas na transmissão mecânica de conteúdos, que frequentemente geram desmotivação e distanciamento dos estudantes, sobretudo na etapa final da educação básica. A ludicidade, nesse contexto, aparece como caminho para tornar a escola mais atrativa e próxima da realidade juvenil.

Outro ponto evidenciado foi a relevância do brincar para a recomposição das aprendizagens. Em um cenário marcado por desigualdades educacionais e por defasagens acumuladas, especialmente após períodos de afastamento escolar, atividades lúdicas podem funcionar como instrumento de reengajamento e de superação de dificuldades. Jogos pedagógicos, dinâmicas colaborativas e recursos digitais gamificados auxiliam na

# REVISTA TÓPICOS

---

retomada de conteúdos essenciais, criando um ambiente de menor ansiedade e maior confiança para o estudante enfrentar seus desafios cognitivos.

A análise também demonstrou que o brincar fortalece competências socioemocionais indispensáveis à vida em sociedade, como cooperação, empatia, respeito às regras e resolução de conflitos. Tais aprendizagens, embora muitas vezes invisíveis nas avaliações formais, são fundamentais para a formação integral do estudante e contribuem para uma convivência mais democrática e inclusiva. Assim, a ludicidade não apenas melhora indicadores acadêmicos, mas também promove a humanização das relações escolares.

Todavia, a pesquisa identificou desafios que ainda precisam ser enfrentados para a efetiva consolidação do brincar nos anos finais. Entre eles, destacam-se a necessidade de formação docente adequada, a superação da visão reducionista que associa ludicidade à infância e a resistência cultural de parte das comunidades escolares. Tais obstáculos indicam que a incorporação do brincar exige investimento em políticas de formação continuada, em espaços de diálogo entre professores e em práticas de valorização da inovação pedagógica.

Em termos práticos, os resultados apontam para alguns encaminhamentos possíveis: o planejamento de sequências didáticas que articulem jogos e conteúdos curriculares; a utilização de metodologias ativas que deem protagonismo ao estudante; a integração das tecnologias digitais como aliadas do processo lúdico; e a valorização da interdisciplinaridade, possibilitando que diferentes áreas do conhecimento se unam em torno de

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

projetos colaborativos. Esses caminhos, quando devidamente planejados, permitem transformar a sala de aula em espaço de experimentação, criatividade e aprendizagem significativa.

Conclui-se, portanto, que o brincar, longe de ser prática exclusiva da infância, constitui recurso pedagógico poderoso também nos anos finais do ensino fundamental. Sua intencionalidade pedagógica, quando bem planejada, contribui para a construção de uma escola mais inclusiva, dinâmica e significativa, capaz de responder às demandas contemporâneas da educação. Os objetivos da pesquisa foram atingidos, uma vez que se demonstrou a relevância do brincar para a motivação, para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional e para a recomposição das aprendizagens.

Por fim, este estudo abre espaço para reflexões futuras, sobretudo em pesquisas empíricas que possam observar, em campo, os impactos concretos da ludicidade nas turmas de ensino fundamental II. Recomenda-se também que gestores e professores invistam em práticas inovadoras que valorizem o brincar, reconhecendo sua potência como ferramenta de transformação. Afinal, uma escola que brinca é uma escola que ensina não apenas conteúdos, mas também modos de ser, conviver e aprender em sociedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, J. P. **Práticas lúdicas e recomposição das aprendizagens**. São Paulo: Cortez, 2020.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 set. 2025.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

DANTAS, H. **Brincar e desenvolvimento humano: contribuições para a escola contemporânea**. Campinas: Autores Associados, 2017.

DEMO, P. **Educar pela pesquisa**. 9. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Porto Alegre: Penso, 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1971.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

<sup>1</sup> Discente do Curso Superior de Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação da Must University. E-mail: [valmiraoliveira12663@student.mustedu.com](mailto:valmiraoliveira12663@student.mustedu.com)