

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGOS PEDAGÓGICOS EM UMA OFICINA PARA PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL DE IGARAPÉ-AÇU

Priscila Pamela Trindade Carvalho <sup>1</sup>

## RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência descritivo, derivado da participação discente em um evento intitulado "O Planejamento Pedagógico e Suas Implicações no Processo de Ensino e Aprendizagem dos Alunos", realizado em uma escola municipal de ensino fundamental, na cidade de Igarapé-Açu/Pará. O resumo descreve a experiência na qual alunos bolsistas da Universidade do Estado do Pará – UEPA Campus X, ministraram uma oficina com o tema "Jogos Pedagógicos" para os professores da escola municipal. O objetivo da oficina ministrada foi explorar a importância do lúdico como estratégia de ensino, embasado nas ideias de Tizuko Morchida Kishimoto. Dividida em dois momentos, a oficina buscou envolver os professores participantes em atividades práticas e reflexivas, com o intuito de promover a compreensão e aplicação dos jogos pedagógicos nas aulas, e o foco escolhido para trabalhar na oficina pelos professores, foi desenvolver para aulas de matemática. Exemplos de jogos concretos foram apresentados, e um workshop interativo foi conduzido, proporcionando espaço para discussões e feedbacks relacionados ao tema. A dinâmica inicial permitiu conhecer as motivações individuais, enquanto as discussões abordaram as dificuldades enfrentadas pelos professores no uso de jogos pedagógicos. Os professores participantes foram incentivados a enxergar o lúdico como uma valiosa estratégia de ensino na sala de aula, reconhecendo seu potencial para tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes. Os resultados obtidos na oficina demonstraram o envolvimento e a interação positiva dos professores, evidenciando a relevância da abordagem lúdica na prática educativa.

**Palavras-chave:** Jogos Didáticos, Estratégias de Ensino, Inovação Pedagógica.

## INTRODUÇÃO

A utilização de estratégias de ensino que envolvem o lúdico tem sido amplamente discutida na literatura educacional, especialmente em relação ao seu impacto na motivação e no engajamento dos alunos. Tizuko Morchida Kishimoto (2002) defende que os jogos pedagógicos não apenas facilitam a aprendizagem, mas também incentivam o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas, essenciais para uma educação de

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Matemática da Universidade do Estado do Pará - PA, [priscilacarvalho588@gmail.com](mailto:priscilacarvalho588@gmail.com);

qualidade. Este artigo relata a experiência de uma oficina ministrado por alunos bolsistas da Universidade do Estado do Pará – UEPA Campus X, em um evento realizado em uma escola municipal de ensino fundamental de Igarapé-Açu/Pará. A oficina, intitulado "Jogos Pedagógicos", foi direcionado a professores e buscou destacar o valor dos jogos como ferramentas pedagógicas, focando nas aulas de matemática, onde o uso do lúdico pode facilitar a compreensão de conceitos abstratos.

O objetivo principal foi sensibilizar os professores para o uso dos jogos pedagógicos como uma estratégia inovadora e eficaz no ensino de matemática. A relevância desta iniciativa reside na possibilidade de ampliar a variedade de práticas pedagógicas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais sonoro e atrativo para os alunos. A metodologia utilizada durante a oficina proporcionou aos professores uma vivência prática e reflexiva, promovendo a discussão sobre as dificuldades e potencialidades do uso de jogos no contexto educacional.

## **METODOLOGIA**

A metodologia utilizada para o desenvolvimento da oficina "Jogos Pedagógicos", realizado em uma escola municipal de ensino fundamental em Igarapé-Açu/Pará, foi baseada em uma abordagem prática e reflexiva.

No período da manhã, iniciou-se a oficina com uma roda de conversa para conhecer os melhores professores participantes, buscando identificar as principais dificuldades enfrentadas por eles no ensino, especialmente na adaptação de métodos lúdicos no ambiente escolar. Essa etapa foi fundamental para estabelecer um ambiente de diálogo, onde os professores puderam compartilhar suas experiências, desafios e percepções sobre a inclusão de estratégias inovadoras, como os jogos pedagógicos, em suas práticas de ensino. Este momento de troca também possibilitou que os alunos bolsistas compreendessem melhor o contexto e as necessidades dos docentes da escola municipal.

Durante a tarde, os participantes foram divididos em equipes e envolvidos na construção de jogos pedagógicos voltados para o ensino de matemática para a série/ano escolhida por eles, utilizando materiais simples como EVA, papéis e tintas, fornecidos pela equipe organizadora. Essa fase prática foi estruturada para estimular a criatividade e a interação entre os professores, permitindo que, ao manipular e criar os jogos, eles pudessem entender na prática como essas ferramentas poderiam ser aplicadas em suas

salas de aula para trabalhar habilidades específicas dos alunos. A atividade foi marcada por uma colaboração intensa, e cada equipe foi incentivada a apresentar o jogo produzido, explicando como ele poderia ser utilizado para desenvolver competências matemáticas entre os estudantes. Essa apresentação permitiu uma troca rica de ideias e proporcionou uma visão prática sobre a aplicação do lúdico no ensino.

Ao final da oficina, foi realizada uma breve avaliação para captar o feedback dos professores sobre a experiência, coletando percepções sobre os conteúdos planejados e os jogos desenvolvidos. As observações foram registradas pelos bolsistas em um diário de campo, que serviram como documento para análise posterior. A metodologia, portanto, foi desenhada para facilitar uma abordagem prática e colaborativa, onde a construção e a aplicação dos jogos pedagógicos foram experienciadas de maneira imersiva, mostrando-se como uma alternativa eficaz para inovar o ensino de matemática e tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O referencial teórico desta pesquisa aborda a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, destacando os jogos pedagógicos como uma estratégia inovadora e eficaz para promover o engajamento e a compreensão dos conteúdos, especialmente em matemática. Esta abordagem é fundamentada nas ideias de Tizuko Morchida Kishimoto, que defende o uso dos jogos pedagógicos como instrumentos que permitem aos alunos desenvolverem habilidades cognitivas e sociais, facilitando o aprendizado de forma interativa e prazerosa. Segundo Kishimoto, o lúdico não apenas dinamiza o ambiente escolar, mas também fortalece o envolvimento dos alunos, contribuindo para uma formação mais completa e significativa (KISHIMOTO, 1998).

A inserção de jogos pedagógicos na prática docente é vista como uma resposta às necessidades contemporâneas da educação, que busca ir além da transmissão direta de conteúdos e propõe o desenvolvimento integral do aluno. Para Piaget (1976), os jogos são fundamentais no desenvolvimento infantil, pois envolvem operações lógicas, resolução de problemas e cooperação entre pares, o que fortalece a construção do conhecimento e estimula a autonomia dos alunos. Vygotsky (1998), por sua vez, enfatiza a importância da interação social para o desenvolvimento cognitivo, argumentando que o aprendizado é potencializado em atividades colaborativas, como os jogos, onde os alunos têm a

oportunidade de construir significados juntos e aprender com o apoio mútuo e orientação do professor.

A utilização de jogos pedagógicos no ensino de matemática, especificamente, ganha relevância à luz das Diretrizes Curriculares Nacionais e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orientam para uma prática pedagógica inclusiva e interdisciplinar, voltada ao desenvolvimento de competências e habilidades. A matemática, sendo uma disciplina muitas vezes vista como exigida pelos alunos, pode se beneficiar amplamente do uso de jogos pedagógicos, pois estes possibilitam a contextualização e a prática dos conceitos de forma mais acessível e motivada. Pesquisas recentes mostram que os jogos promovem uma abordagem diferenciada, na qual o erro é entendido como parte do processo de aprendizagem, permitindo que os alunos experimentem, explorem e consolidem o conhecimento de maneira autônoma e segura (SANTOS, 2017).

Além disso, o uso de jogos pedagógicos atende às diretrizes de inovação pedagógica ao incentivo que o professor desempenhe um papel mais facilitador, atuando como mediador do conhecimento e criando oportunidades para que os alunos participem ativamente na construção de seu saber. Nesse contexto, o professor também se beneficia, pois tem a chance de conhecer as dificuldades e necessidades específicas de seus alunos, adequando-se à prática ao nível de compreensão e envolvimento da turma (FREIRE, 1996). Esta abordagem, conforme defende Freire, promove uma educação dialógica, em que o ensino se torna uma via de mão dupla, onde o educador aprende tanto quanto ensina e o aluno é valorizado em sua singularidade.

O referencial teórico, portanto, estrutura-se a partir da ideia de que o lúdico é uma metodologia essencial para transformar o processo educacional, dando ao aluno a oportunidade de construir seu próprio conhecimento em um ambiente mais colaborativo e motivador. A oficina desenvolvida na escola exemplifica essa trajetória teórica, propondo aos professores o uso dos jogos pedagógicos como uma estratégia de ensino que valoriza a participação ativa, a exploração prática e a reflexão crítica, consolidando uma prática educativa integrada com as necessidades atuais da sociedade e com as diretrizes da BNCC.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Nos resultados, foi possível observar um alto nível de envolvimento dos professores ao longo das atividades. A oficina, estruturada em duas etapas, revelou resultados significativos sobre o impacto de estratégias pedagógicas lúdicas, destacando-se três categorias analíticas principais: engajamento e motivação dos professores, percepção sobre o uso de jogos pedagógicos, e desafios na implementação dessa metodologia em sala de aula.

Em relação ao engajamento e motivação, a participação dos professores nas atividades práticas mostrou-se expressiva, com os participantes demonstrando interesse em compartilhar suas experiências e dificuldades no ensino da matemática durante a roda de conversa matinal. Esse momento inicial foi importante para fortalecer o vínculo entre os participantes, gerando uma atmosfera colaborativa e de troca de ideias. À tarde, os professores trabalharam em equipes na criação de jogos pedagógicos utilizando materiais simples que ampliou ainda mais o engajamento. Os participantes desejam explorar a construção desses jogos, e essa experiência prática intensa foi marcada por uma interação e positiva entre os professores.

A oficina também proporcionou uma mudança nas percepções dos professores sobre o uso de jogos como ferramentas pedagógicas. Antes da atividade, muitos professores expressaram a visão de que os jogos eram pouco adequados para o ensino de matemática, principalmente devido à falta de recursos e de orientação sobre sua aplicação prática. No entanto, à medida que a oficina avançava, os participantes passaram a enxergar os jogos pedagógicos como uma metodologia viável e enriquecedora para tornar as aulas mais dinâmicas e acessíveis aos alunos. Durante as apresentações dos jogos desenvolvidos, os professores demonstraram interesse em compartilhar como cada jogo poderia ajudar o trabalho de habilidades específicas dos alunos, reforçando a compreensão da matemática de forma lúdica. Esse feedback evidenciou que a oficina contribuiu para o fortalecimento da confiança dos professores no uso de jogos e para o reconhecimento de seu valor educativo, alinhando-se à visão de Kishimoto (1994) sobre a importância do lúdico na educação.

Por outro lado, alguns desafios na implementação de jogos pedagógicos foram identificados pelos participantes. Entre os principais pontos mencionados, os professores destacaram a limitação de recursos materiais nas escolas, a sobrecarga de conteúdos que dificulta o uso de abordagens mais interativas e a necessidade de um apoio mais eficaz por parte das instituições escolares para a adoção de práticas pedagógicas inovadoras. Esses obstáculos indicam que, apesar do interesse e da motivação dos professores, a

aplicação contínua e consistente de jogos como estratégia pedagógica depende de condições institucionais e estruturais desenvolvidas. Os professores manifestaram o desejo de contar com suporte adicional e com oportunidades para ampliar seu repertório de atividades lúdicas em sala de aula, o que demonstra a relevância de políticas educacionais que valorizam e incentivam essas práticas.

A discussão dos resultados, fundamentada nas ideias de Kishimoto (2011) e Vygotsky (1984), reforça que o uso de jogos pedagógicos pode atuar como uma estratégia eficaz para promover a motivação e o engajamento tanto dos alunos quanto dos professores. A experiência de construção e aplicação dos jogos proporcionou aos docentes uma compreensão prática do potencial dos jogos para enriquecer o ensino da matemática, de forma verificada aos princípios do aprendizado ativo e colaborativo. Essa abordagem permitiu que os professores percebessem o lúdico não apenas como uma ferramenta de entretenimento, mas como um recurso poderoso para tornar o ensino mais dinâmico e acessível, especialmente em disciplinas com conteúdos abstratos, como a matemática.

Em resumo, a oficina “Jogos Pedagógicos” revelou-se uma experiência transformadora para os professores participantes, que passou a considerar o valor dos jogos como recurso pedagógico. Entre os desafios apresentados, destacou-se a resistência de alguns professores que, acreditando já possuírem amplo domínio sobre o tema, inicialmente não atribuíram a devida importância ao escritório. Contudo, essa resistência se mostrou irrelevante diante do interesse e do envolvimento da maioria dos participantes, que colaboraram ativamente, contribuindo para a eficácia e o sucesso das atividades propostas. A escola organizadora desempenhou papel fundamental nesse processo, oferecendo apoio logístico e incentivo, já que a oficina foi realizada a convite da instituição, como parte de sua semana de jornada pedagógica. Essa parceria com a escola declarada é essencial para a realização do evento e reforçou o compromisso da comunidade educacional com o aprimoramento das práticas pedagógicas.

Portanto, esta experiência contribuiu para o fortalecimento das relações entre universidade e escola, destacando a importância de uma formação continuada e colaborativa entre docentes. As conclusões mostram a necessidade de ampliar e consolidar essas iniciativas de formação para que o uso de metodologias inovadoras, como o lúdico, seja cada vez mais valorizado e aplicado nas práticas escolares. Para a comunidade científica, os achados desta pesquisa promovem reflexões sobre o papel do

lúdico na educação e abrem possibilidades para novos estudos que investiguem as contribuições dos jogos pedagógicos no desenvolvimento de competências específicas.

Os resultados encontrados apontam para a importância de iniciativas que capacitem os educadores no uso de metodologias inovadoras e evidenciam a necessidade de novos estudos e ações de suporte institucional para fortalecer a implementação de práticas lúdicas na educação básica.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As considerações finais deste trabalho destacam a importância dos jogos pedagógicos como ferramentas práticas para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, especialmente em contextos de ensino de matemática no ensino fundamental. A oficina realizada demonstrou que, apesar das resistências iniciais de alguns professores, a abordagem lúdica foi bem aceita e valorizada pela maioria dos participantes, que consideraram o potencial dos jogos pedagógicos para tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes. Esse envolvimento positivo sublinha o valor da oficina como uma oportunidade de formação continuada para os docentes, incentivando a prática de metodologias inovadoras.

A parceria com a escola organizadora também foi um fator essencial para o sucesso da oficina, facilitando o engajamento dos professores e consolidando o papel da instituição como mediadora de práticas pedagógicas colaborativas. Esses resultados revelam que uma estrutura de apoio e incentivo institucional pode fazer diferença significativa na receptividade de novas metodologias educacionais, evidenciando a necessidade de um compromisso coletivo com a inovação pedagógica.

Para a comunidade científica, esta pesquisa reforça a importância de aprofundar o estudo sobre o uso do lúdico na educação e sua efetividade na construção de competências matemáticas. Além disso, abre-se uma perspectiva de futuras investigações que abordem os impactos no longo prazo dos jogos pedagógicos em diferentes disciplinas e faixas etárias. Há também a necessidade de estudos que analisem como superar resistências por parte de alguns docentes, promovendo uma cultura de inovação e atualização contínua no ambiente escolar. Assim, este trabalho contribui para ampliar os diálogos sobre práticas educativas inclusivas e lúdicas, fornecendo subsídios teóricos e empíricos para o

desenvolvimento de políticas e formações que fomentem o uso de estratégias pedagógicas mais interativas e eficazes.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos que desenvolveram para a realização deste trabalho. Agradecemos especialmente aos professores participantes, cuja dedicação e entusiasmo conseguiram um sucesso na oficina. Sou grato também à equipe da escola organizadora, que nos acolheu de maneira tão calorosa e colaborativa. Por fim, agradeço à minha família e amigos pelo apoio incondicional em minha jornada acadêmica. Cada um de vocês foi fundamental para a realização deste projeto.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular . Brasília: MEC, 2017.

Freire, P. Pedagogia do Oprimido . 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

MORAN, JM A educação que desejamos: o que é e como se faz . São Paulo: Papirus, 2017.

PIAGET, J. A psicologia da inteligência . Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1976.  
KISHIMOTO, TM Educação lúdica: jogos e brincadeiras na escola . São Paulo: Cortez, 2018.