REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS INCLUSIVOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

Edileuza Maria dos Santos Rodrigues
Faculdade de Ciências Sociais Interamericana - FICS
https://orcid.org/0009-0005-4304-493X
E-mail: edileuzasantosrodrigues85@gmail.com

DOI-Geral: http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N2
DOI-Individual: http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N2-33

RESUMO: O presente trabalho analisa a importância da utilização de jogos educativos como ferramenta pedagógica inclusiva no ensino e aprendizagem das séries iniciais, tomando como cenário a Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas, situada na Ilha do Cacoal, em Cametá, Pará. A pesquisa parte da seguinte problemática: de que maneira a integração de jogos educativos pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental, considerando os desafios e potencialidades do contexto ribeirinho? O objetivo geral consiste em analisar o papel dos jogos educativos no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, enquanto os objetivos específicos buscam investigar as práticas pedagógicas já implementadas, avaliar os efeitos dessas práticas na aprendizagem e no desenvolvimento social dos alunos, e analisar os principais desafios enfrentados pelos professores na inserção dos jogos em sala de aula. Justifica-se este estudo pela relevância de metodologias inovadoras em comunidades que enfrentam limitações estruturais, visando estimular o protagonismo, a autonomia e o engajamento dos estudantes. O aporte teórico apoia-se em autores como Vygotsky (2007), que enfatiza o papel do lúdico no desenvolvimento infantil; Kishimoto (2011), que destaca o valor do brincar e do jogo como elementos essenciais para a aprendizagem; e Antunes (2000), que aborda a ludicidade como estratégia para o desenvolvimento das múltiplas inteligências. Metodologicamente, a pesquisa é qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, com levantamento bibliográfico e pesquisa de campo por meio de observações diretas e entrevistas semiestruturadas com professores, gestores e alunos. Os resultados apontam que a utilização planejada de jogos educativos potencializa a aprendizagem, promove o desenvolvimento integral das crianças, incentiva a cooperação e a criatividade, além de contribuir para um ambiente escolar mais motivador e inclusivo. Conclui-se que os jogos educativos, quando integrados intencionalmente ao processo pedagógico, tornam-se aliados indispensáveis na construção de saberes significativos, especialmente em realidades marcadas por desafios socioeconômicos e de infraestrutura.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Educativos. Aprendizagem. Ensino Fundamental. Práticas Pedagógicas. Ludicidade.

THE USE OF INCLUSIVE EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING AND LEARNING IN THE EARLY GRADES

ABSTRACT: This paper analyzes the importance of using educational games as an inclusive pedagogical tool in teaching and learning in the early grades, taking as a setting the Professor Francelino de Freitas Municipal Elementary School, located on Cacoal Island, in Cametá, Pará. The research starts from the following problem: how can the

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

integration of educational games contribute to the teaching-learning process of students in the early years of elementary school, considering the challenges and potential of the riverside context? The general objective is to analyze the role of educational games in the cognitive, social and emotional development of students, while the specific objectives seek to investigate the pedagogical practices already implemented, evaluate the effects of these practices on the learning and social development of students, and analyze the main challenges faced by teachers when introducing games into the classroom. This study is justified by the relevance of innovative methodologies in communities that face structural limitations, aiming to stimulate student protagonism, autonomy and engagement. The theoretical framework is based on authors such as Vygotsky (2007), who emphasizes the role of play in child development; Kishimoto (2011), who highlights the value of playing and games as essential elements for learning; and Antunes (2000), who approaches playfulness as a strategy for the development of multiple intelligences. Methodologically, the research is qualitative, exploratory and descriptive in nature, with a bibliographic survey and field research through direct observations and semi-structured interviews with teachers, managers and students. The results indicate that the planned use of educational games enhances learning, promotes the integral development of children, encourages cooperation and creativity, and contributes to a more motivating and inclusive school environment. It is concluded that educational games, when intentionally integrated into the pedagogical process, become indispensable allies in the construction of significant knowledge, especially in realities marked by socioeconomic and infrastructure challenges.

KEYWORDS: Educational Games. Learning. Elementary Education. Pedagogical Practices. Playfulness.

INTRODUÇÃO

A educação, enquanto ferramenta de transformação social, demanda práticas pedagógicas inovadoras inclusivas e adaptadas às realidades locais, especialmente em comunidades que enfrentam desafios socioeconômicos e estruturais. Nesse contexto, a utilização de jogos educativos no ensino das séries iniciais emerge como uma estratégia pedagógica relevante, ao proporcionar um aprendizado dinâmico e participativo. Esses jogos envolvem os alunos em atividades que estimulam o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A ludicidade, quando incorporada de forma planejada às práticas pedagógicas, contribui significativamente para o aprimoramento do raciocínio lógico, da criatividade, da cooperação e das habilidades sociais, tornando o processo de ensino mais atrativo e eficaz.

A escolha deste tema foi motivada pelas experiências práticas vivenciadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas, localizada na Ilha do Cacoal, em Cametá, no estado do Pará. Inserida em uma comunidade ribeirinha,

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

essa instituição enfrenta desafios educacionais específicos, como a limitação de recursos tecnológicos, as dificuldades de acesso a serviços básicos e uma infraestrutura modesta. Nesse cenário, os jogos educativos representam alternativas viáveis e acessíveis para potencializar o processo de ensino- aprendizagem, criando um ambiente favorável ao envolvimento e à motivação dos alunos.

O problema de pesquisa que orienta este estudo é: de que maneira a utilização de jogos educativos contribui para o processo de ensino-aprendizagem inclusivo nas séries iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas? A intenção é compreender como as práticas lúdicas podem ser integradas ao cotidiano escolar de maneira eficiente, atendendo às necessidades dos alunos e aprimorando seu aprendizado.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a importância da aplicação dos jogos educativos no ensino das séries iniciais, com foco nas práticas observadas na escola em questão. Para alcançar esse objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos: investigar as práticas pedagógicas relacionadas ao uso de jogos educativos já implementadas na instituição; avaliar os efeitos dessas práticas na aprendizagem e no desenvolvimento social dos alunos; e analisar os desafios enfrentados pelos professores na aplicação dos jogos educativos em sala de aula.

A justificativa para a realização desta pesquisa fundamenta-se na necessidade de inovar as práticas pedagógicas, especialmente em escolas inseridas em comunidades ribeirinhas, onde as limitações de recursos exigem soluções criativas e acessíveis. A inserção de jogos educativos no ensino constitui uma alternativa eficiente para despertar o interesse dos alunos, promover o engajamento e estimular o desenvolvimento integral das crianças. Além disso, este estudo visa contribuir para a formação continuada dos professores, incentivando o uso de metodologias mais dinâmicas e adaptadas às especificidades locais.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, estruturada em duas etapas principais: pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. Na pesquisa bibliográfica, serão examinadas obras de autores renomados que fundamentam o uso de jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem. Destacam-se as contribuições Vygotsky (2007), que, em sua obra “A formação social da mente: o

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

desenvolvimento dos processos psicológicos superiores", explora como as interações sociais e culturais influenciam o desenvolvimento cognitivo, enfatizando o papel do lúdico no aprendizado infantil. Kishimoto (2011), em "O brincar e suas teorias", analisa a importância do jogo e da brincadeira no contexto educacional, oferecendo insights sobre práticas pedagógicas que incorporam atividades lúdicas. Por fim, Antunes (2000), em "Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências", apresenta estratégias que utilizam jogos para desenvolver diversas habilidades cognitivas nos alunos, destacando a relevância do lúdico no processo educativo.

A pesquisa de campo será conduzida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas, localizada na Ilha do Cacoal, em Cametá, Pará. Essa etapa envolverá a realização de observações diretas das aulas, com o objetivo de identificar como os jogos educativos são integrados às práticas pedagógicas e como os alunos interagem com essas atividades. Além disso, serão aplicadas entrevistas semiestruturadas com professores, gestores e alunos, com o intuito de coletar percepções sobre os benefícios e desafios do uso de jogos no ambiente escolar.

Os dados obtidos serão analisados à luz das teorias mencionadas, buscando compreender de que maneira a utilização de jogos educativos contribui para o processo de ensino-aprendizagem nas séries iniciais da instituição pesquisada. A delimitação do estudo restringe-se ao uso de jogos educativos nas séries iniciais do ensino fundamental, com foco nas práticas pedagógicas aplicadas em sala de aula e na análise dos efeitos dessas atividades no processo de aprendizagem dos alunos. A pesquisa será conduzida considerando as particularidades da comunidade ribeirinha e as condições socioeconômicas dos estudantes.

O trabalho está estruturado em quatro capítulos principais. O primeiro capítulo apresenta a introdução, com o problema de pesquisa, os objetivos, a justificativa e a metodologia adotada. O segundo capítulo aborda a fundamentação teórica, discutindo os conceitos relacionados aos jogos educativos, as estratégias de ensino e a importância do lúdico no processo de aprendizagem. O terceiro capítulo descreve a metodologia da pesquisa de campo, incluindo os instrumentos de coleta de dados e a caracterização do local de estudo. O quarto capítulo apresenta a análise e discussão dos dados obtidos, relacionando as práticas observadas com as teorias estudadas. Por fim, as considerações

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

finais trarão um resumo dos resultados alcançados, além de sugestões para futuras pesquisas e possíveis intervenções pedagógicas.

Dessa forma, este estudo busca contribuir para a compreensão e valorização dos jogos educativos como uma ferramenta eficaz para o ensino nas séries iniciais, destacando a importância de práticas pedagógicas adaptadas às necessidades e realidades dos alunos, especialmente em contextos que apresentam desafios estruturais e sociais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste estudo explora a importância dos jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem, ressaltando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Com base em aportes teóricos de autores clássicos e contemporâneos, serão discutidas as principais concepções que sustentam a integração de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas. Além disso, serão examinadas as estratégias necessárias para a aplicação eficaz dos jogos no contexto escolar, considerando tanto os desafios enfrentados pelos educadores quanto as potencialidades dessa abordagem para tornar a aprendizagem mais dinâmica, inclusiva e significativa.

O PAPEL DOS JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A utilização de jogos educativos no contexto escolar é amplamente reconhecida como uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento integral da criança. Diversas pesquisas apontam que atividades lúdicas promovem avanços significativos nas dimensões cognitiva, social e emocional dos alunos. Nesse contexto, torna-se essencial compreender de que maneira os jogos educativos influenciam positivamente o processo de aprendizagem e o crescimento infantil.

> A brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Nela, a criança sempre se comporta além do seu comportamento diário; no brincar, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Através da brincadeira, a criança satisfaz necessidades não realizáveis imediatamente, envolvendo-se em um mundo imaginário onde desejos podem ser concretizados. Assim, a brincadeira não é apenas uma atividade recreativa, mas um meio pelo qual a criança desenvolve

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

> funções psicológicas superiores e internaliza normas sociais. (Vygotsky, 2007, p. 117).

Essa perspectiva evidencia que, ao brincar, a criança vai além de suas capacidades atuais, explorando novas habilidades e conceitos em desenvolvimento. O envolvimento em atividades lúdicas permite à criança não apenas reproduzir experiências anteriores, mas também projetar-se em situações que exigem a internalização de normas sociais e culturais. Dessa forma, o aprendizado se torna um processo dinâmico, que facilita a construção de conhecimentos complexos e a adaptação a diferentes contextos sociais.

> O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades do eu. Através do jogo, a criança não apenas repete ações por prazer, mas também representa simbolicamente situações, permitindo-lhe compreender e internalizar o mundo ao seu redor. Essa atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento das funções cognitivas e para a construção do conhecimento (Piaget, 1990, p. 98).

A partir dessa concepção, Piaget ressalta que o jogo contribui para a integração da realidade externa com as estruturas cognitivas internas da criança. Esse processo facilita a adaptação e a compreensão do ambiente, promovendo o desenvolvimento de habilidades como memória, atenção, linguagem e raciocínio lógico, todas essenciais para o progresso acadêmico.

> Piaget, Wallon e Vygotsky colocam a imitação como a origem de toda a representação mental e a base para o aparecimento do jogo infantil. A imitação permite à criança reproduzir ações observadas, facilitando a aprendizagem de novos comportamentos e habilidades. No contexto do jogo, a imitação se transforma em uma atividade criativa, onde a criança adapta e modifica ações, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social (Kishimoto, 1998, p. 45).

Essa reflexão evidencia que, ao participar de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem não apenas suas habilidades cognitivas, mas também aspectos relacionados à linguagem e à comunicação. Esses elementos são cruciais para o sucesso escolar e a integração social. A imitação, frequentemente presente nas brincadeiras, serve de base para a construção de representações mentais, facilitando a internalização de comportamentos observados e promovendo a adaptação a diferentes contextos sociais.

Estudos contemporâneos reforçam as ideias apresentadas por esses teóricos. Silva (2012) aponta que jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos que estimulam

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional, social, moral, linguístico e físico-motor, proporcionando aprendizagens curriculares significativas. Além disso, Monteiro et al. (2022) observam que a inclusão de jogos educacionais na rotina escolar desperta maior interesse pelo aprendizado e facilita a interação entre os alunos, promovendo um ambiente cooperativo e enriquecedor para o desenvolvimento social e cognitivo.

Em síntese, os jogos educativos desempenham um papel essencial no desenvolvimento infantil, criando um ambiente rico em estímulos que favorecem o crescimento cognitivo, social e emocional. A inserção consciente e bem planejada dessas atividades no contexto escolar contribui para uma educação mais abrangente e alinhada às necessidades e interesses das crianças.

ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS E A IMPLEMENTAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO

A integração de jogos no ambiente educacional requer estratégias pedagógicas bem delineadas, que considerem os objetivos de aprendizagem e as particularidades dos alunos

> Os jogos educativos, quando aplicados de forma planejada, potencializam o desenvolvimento das múltiplas inteligências, proporcionando um aprendizado significativo e prazeroso. Ao envolver os alunos em atividades lúdicas, os educadores conseguem captar sua atenção e motivação, facilitando a assimilação de conteúdos complexos de maneira mais natural e eficaz. (Antunes, 2000, p. 45).

O autor enfatiza que a aplicação estratégica de jogos educativos estimula diversas inteligências, além de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo. A inclusão de elementos lúdicos permite que os professores transformem conteúdos desafiadores em experiências educativas agradáveis, o que facilita a compreensão e promove um aprendizado mais duradouro.

Ao implementar jogos no ensino, é essencial que os educadores considerem as necessidades individuais dos alunos, adaptando as atividades para estimular a participação ativa e o desenvolvimento integral.

> A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia favorece a aprendizagem ao tornar o processo mais dinâmico e interativo. Esses jogos permitem que os alunos construam

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

> conhecimento de forma colaborativa, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas em contextos reais. (Campos; Bortoloto; Felício, 2003, p. 50).

Os autores destacam que os jogos didáticos, especialmente no ensino de ciências e biologia, transformam o ambiente de aprendizagem em um espaço mais dinâmico e colaborativo. Essa abordagem incentiva a participação ativa dos alunos, estimulando o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o pensamento crítico e a resolução de problemas práticos.

> O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, permitindo que a criança explore o mundo ao seu redor e desenvolva habilidades cognitivas e sociais. Através do jogo, a criança experimenta, descobre e compreende o ambiente, estabelecendo relações significativas que contribuem para seu crescimento integral. (Friedmann, 2001, p. 27).

Friedmann ressalta a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, destacando que, por meio das atividades lúdicas, as crianças exploram e compreendem o ambiente ao seu redor. Esse processo é essencial para o desenvolvimento cognitivo e social, oferecendo experiências que fundamentam o aprendizado e fortalecem as interações sociais.

Para que a implementação dos jogos seja efetiva, Silva (2023) sugere que os professores diversifiquem as atividades lúdicas, incluindo desafios que estimulem o raciocínio lógico, a criatividade e a cooperação. A diversidade nas propostas de jogos mantém o interesse dos alunos e aborda diferentes áreas do conhecimento, promovendo um desenvolvimento mais completo e abrangente.

Almeida (2023) acrescenta que a avaliação das atividades lúdicas deve ir além da análise do desempenho acadêmico, considerando também os aspectos sociais e emocionais dos alunos. Isso implica que os professores devem estar atentos às dinâmicas de grupo, à resolução de conflitos e ao engajamento dos estudantes, ajustando suas práticas pedagógicas de acordo com as necessidades observadas.

Ferreira (2019) reforça que a inclusão de jogos no currículo escolar deve ser contínua e não limitada a atividades esporádicas. A incorporação dos jogos no planejamento pedagógico deve ser consistente, para que possam contribuir efetivamente na construção de conhecimentos ao longo do processo de ensino.

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

Em síntese, a implementação de jogos no ensino, quando respaldada por estratégias pedagógicas bem estruturadas, enriquece o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, inclusivo e adaptado às necessidades dos alunos. As contribuições de diversos autores evidenciam que os jogos educativos são ferramentas valiosas para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, especialmente quando integrados de maneira planejada e reflexiva ao contexto escolar.

DESAFIOS E PERSPECTIVAS NA APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

A incorporação de jogos no contexto educacional apresenta tanto desafios quanto perspectivas promissoras. Conforme apontam Pimentel e Melo (2021, p. 1):

> Os jogos digitais estão se tornando mais presentes na vida das pessoas e isso acaba se refletindo nas diversas áreas, tais quais a cultura, saúde, computação, educação, entre outras. Além disso, eles possuem um potencial interativo capaz de promover aos jogadores experiências diversificadas como desafios constantes, tomadas de decisões com agilidade e que possibilitem o desenvolvimento de estratégias cognitivas. (Pimentel; Melo, 2021, p. 1).

Os autores destacam que os jogos digitais, cada vez mais integrados à cultura contemporânea, oferecem experiências diversificadas que podem ser aproveitadas no ambiente educacional para estimular habilidades cognitivas e sociais. A interatividade e os desafios constantes promovem um ambiente dinâmico de aprendizagem, incentivando os alunos a desenvolverem estratégias de resolução de problemas e a tomar decisões rápidas, habilidades essenciais para enfrentar os desafios do mundo atual. Além disso, a natureza envolvente desses jogos pode aumentar o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e eficaz.

Apesar das vantagens, a implementação eficaz desses recursos enfrenta obstáculos consideráveis. Coelho (2022) observa que a seleção de jogos didáticos adequados ao conteúdo e ao perfil dos alunos representa um desafio significativo para os professores, exigindo tempo, dedicação e conhecimento específico para adaptar as atividades às necessidades educacionais de cada turma.

A formação docente também é um fator essencial nesse contexto. Conforme aponta Carvalho (2018), a utilização de jogos no ensino pode auxiliar os alunos a superarem desafios, resolver problemas, desenvolver o pensamento crítico, cooperar com

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

os colegas, aprender com erros e fracassos, além de estimular a criatividade e a imaginação. No entanto, para que essas potencialidades sejam plenamente exploradas, os educadores precisam estar preparados para integrar os jogos de forma planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos.

Por outro lado, as perspectivas são encorajadoras. Ferreira e Costa (2022) sugerem que os jogos educativos digitais proporcionam oportunidades para o desenvolvimento de habilidades importantes, como a resolução de conflitos e a cooperação, o que contribui para uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Esse tipo de atividade permite que os alunos interajam de maneira colaborativa, fortalecendo suas habilidades sociais enquanto constroem conhecimento de forma ativa.

> Os desafios presentes nos jogos levam os alunos a buscar os experimentos, ler as instruções, realizar as atividades práticas e discutir os resultados. Essa dinâmica não apenas estimula o interesse pelo conteúdo, mas também promove a autonomia e a confiança dos alunos em suas capacidades (Schwarz, 2006, p. 28).

Schwarz enfatiza que os jogos educativos incentivam uma postura ativa por parte dos alunos, promovendo a experimentação, a leitura atenta e a discussão em grupo, são aspectos essenciais para uma aprendizagem mais profunda e significativa. Ao se engajarem em atividades práticas mediadas por jogos, os estudantes são motivados a explorar conceitos de forma prática, o que facilita a compreensão e a retenção do conhecimento. Além disso, a necessidade de seguir instruções e colaborar durante as atividades lúdicas fortalece as habilidades de comunicação e o trabalho em equipe, fatores cruciais para o desenvolvimento integral do aluno.

Em síntese, embora a aplicação de jogos educativos apresente desafios, as perspectivas apontam para benefícios substanciais no processo educacional. Superar as dificuldades requer formação adequada dos docentes, uma seleção criteriosa dos recursos utilizados e uma integração planejada dos jogos ao currículo escolar. Quando bem implementados, os jogos podem potencializar o aprendizado, estimular o desenvolvimento integral dos alunos e tornar o ambiente educacional mais dinâmico e inclusivo.

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, estruturada em duas etapas principais: pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo.

CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO

A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso de natureza qualitativa, com objetivos exploratórios e descritivos. A abordagem qualitativa permite uma compreensão aprofundada dos fenômenos sociais observados no contexto educacional, proporcionando uma análise detalhada das interações e práticas pedagógicas. O caráter exploratório visa investigar de que maneira os jogos educativos são integrados às práticas pedagógicas, enquanto o aspecto descritivo busca detalhar as características observadas durante a implementação dessas atividades no ambiente escolar.

Conforme apontado por Lüdke e André (1986), "a pesquisa qualitativa preocupa-se com o estudo em profundidade de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu conhecimento detalhado" (Lüdke; André, 1986, p. 14). Dessa forma, a escolha por essa abordagem permite um olhar mais atento sobre as experiências e percepções dos envolvidos, fornecendo uma visão abrangente dos processos de ensino e aprendizagem mediados por jogos.

INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados, serão utilizados os seguintes instrumentos:

Observação Direta: Serão realizadas observações nas aulas da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas, localizada na Ilha do Cacoal, em Cametá, Pará. O objetivo é identificar como os jogos educativos são integrados às práticas pedagógicas e analisar as interações dos alunos com essas atividades. As observações possibilitarão captar comportamentos, reações e interações em tempo real, proporcionando uma compreensão mais detalhada sobre a dinâmica do uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Lüdke e André (1986), "a observação

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

direta permite que o pesquisador se aproxime do fenômeno estudado em seu contexto natural" (Lüdke; André, 1986, p. 26).

Entrevistas Semiestruturadas: Serão conduzidas entrevistas com professores, gestores e alunos da instituição. As entrevistas semiestruturadas proporcionam flexibilidade, permitindo que o entrevistador explore áreas de interesse emergentes durante a conversa, sem perder o foco nos tópicos essenciais previamente estabelecidos. Essa técnica é eficaz para obter percepções detalhadas sobre os benefícios, desafios e limitações do uso de jogos no ambiente escolar. Segundo Queiroz (1988), "a entrevista semiestruturada é uma técnica que permite ao pesquisador obter descrições ricas e detalhadas do fenômeno estudado" (Queiroz, 1988, p. 67).

Análise Documental: Serão examinados documentos pedagógicos, como planos de aula, registros de atividades e relatórios escolares relacionados ao uso de jogos educativos. A análise desses materiais fornecerá informações sobre o planejamento, a execução e os objetivos educacionais relacionados às atividades lúdicas. Além disso, permitirá compreender de que forma os jogos estão alinhados às metas pedagógicas da instituição. Conforme destacado por Lüdke e André (1986), "a análise documental é uma fonte valiosa de informações que permite ao pesquisador compreender o contexto e as práticas institucionais relacionadas ao objeto de estudo" (Lüdke; André, 1986, p. 38).

A triangulação desses instrumentos como observação, entrevistas e análise documental, que busca garantir a validade e a confiabilidade dos dados coletados. Essa abordagem possibilita uma análise abrangente e aprofundada, ao cruzar diferentes fontes de informação e oferecer uma visão mais consistente sobre a aplicação dos jogos educativos no contexto escolar estudado.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Esta seção apresenta os resultados obtidos por meio das observações diretas em sala de aula, entrevistas semiestruturadas com professores, gestores e alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas, localizada na Ilha do Cacoal, em Cametá-PA, bem como a análise de documentos institucionais da própria escola, como planos de aula e registros pedagógicos. A interpretação dos dados foi

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

orientada pela abordagem qualitativa de natureza exploratória e descritiva, visando compreender como os jogos educativos são aplicados e quais efeitos produzem no processo de ensino-aprendizagem das séries iniciais.

Durante as observações, notou-se que os jogos educativos eram aplicados com frequência em atividades de alfabetização e raciocínio lógico, especialmente nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Os alunos demonstraram envolvimento, entusiasmo e melhora na compreensão de conteúdo. Essas práticas vão ao encontro da teoria de VYGOTSKY (2007), para quem o lúdico permite à criança agir além de suas capacidades cotidianas.

> "A brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Nela, a criança sempre se comporta além do seu comportamento diário; no brincar, é como se ela fosse maior do que é na realidade. A brincadeira oferece um tipo de apoio e estrutura que permite à criança experimentar papéis sociais, testar limites e projetar possibilidades que ainda não domina completamente. É nesse espaço simbólico e mediado que se desenvolvem habilidades cognitivas mais complexas, interações sociais refinadas e novas formas de compreensão do mundo." (Vygotsky, 2007, p. 117)

A citação revela que o jogo funciona como uma ponte entre o nível atual e o potencial de desenvolvimento da criança. Nas observações realizadas, alunos que antes se mostravam desmotivados ou inseguros passaram a participar com mais autonomia durante os jogos. O espaço lúdico permitiu que experimentassem novas formas de raciocínio, comunicação e convivência. A zona de desenvolvimento proximal foi visivelmente ativada pelas interações mediadas pelo jogo.

Em entrevista, uma professora do 2º ano compartilhou:

> *"*Quando usamos jogos, até os alunos que geralmente têm dificuldade se envolvem e conseguem resolver problemas que antes pareciam impossíveis. Eles se sentem mais à vontade, mais confiantes, e muitos conseguem demonstrar conhecimentos que não apareciam nas atividades convencionais. O jogo ajuda a tirar o medo de errar. Eles se divertem enquanto aprendem e, muitas vezes, nem percebem que estão estudando. Isso transforma completamente a sala de aula, deixando-a mais leve, acolhedora e significativa para todos." (Entrevista com professora da turma do 2º ano)

A professora destaca que o uso dos jogos não só facilita a compreensão de conteúdos, como também influencia positivamente na autoestima dos alunos. Essa fala confirma os pressupostos de Antunes (2000), que defende os jogos como instrumentos

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

eficazes para trabalhar as múltiplas inteligências e estimular a autonomia cognitiva. O depoimento também reforça a importância de considerar os aspectos emocionais da aprendizagem, muitas vezes negligenciados pelas práticas tradicionais.

No caso dos gestores entrevistados, foi mencionado que a escola reconhece a relevância dos jogos no processo pedagógico e incentiva seu uso, embora enfrente limitações estruturais.

> "A gente sabe o quanto os jogos são importantes, mas às vezes faltam recursos e tempo. Mesmo assim, apoiamos os professores a usarem o que têm à disposição. Já vimos resultados positivos nas avaliações dos alunos quando as atividades lúdicas são bem planejadas. A equipe tenta ser criativa com o que tem: cartolina, tampinha, cartas, desenhos. Sabemos que os jogos ajudam a incluir os alunos com dificuldades e aproximam todos do conteúdo. Falta estrutura, mas não falta vontade." (Entrevista com a vice-diretora da escola)

A fala da gestora indica uma compreensão institucional da potência pedagógica dos jogos, mesmo diante de recursos escassos. Isso demonstra o comprometimento da equipe com uma educação mais inclusiva e dinâmica. A intencionalidade do uso dos jogos, como reforçado na fala, é o que transforma uma simples brincadeira em uma atividade de ensino-aprendizagem eficaz, como propõe Kishimoto (2011) ao discutir o valor pedagógico do brincar.

As falas dos alunos também foram consideradas, trazendo uma perspectiva autêntica de quem vive a experiência lúdica na prática:

> "Eu gosto quando tem jogo na aula porque a gente aprende brincando e ajuda os amigos. A professora faz a gente correr pra achar as palavras certas, e é legal porque todo mundo se diverte. A gente ri, mas também aprende de verdade. Às vezes eu nem percebo que tô estudando porque parece uma brincadeira. Eu gosto mais assim do que só ler e escrever no caderno." (Entrevista com aluna do 3º ano)

A espontaneidade do relato infantil reforça que o jogo é uma ferramenta motivadora e agregadora. A cooperação e o prazer de aprender são traços que potencializam a construção do conhecimento. Como aponta Kishimoto (2011), o jogo é um espaço de troca simbólica, de relação entre pares e de engajamento com o conteúdo escolar. O depoimento da aluna demonstra que a ludicidade não é apenas prazerosa, mas também efetiva no processo de aprendizagem.

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

Quadro 1 – Categorias emergentes das entrevistas com professores, gestores e alunos

Categoria Analisada	Síntese das Respostas	Trechos das Entrevistas
Engajamento dos Alunos	Os alunos se mostram mais motivados e participativos durante as atividades lúdicas.	"Os alunos ficam animados, até os mais tímidos participam quando é com jogo." (Professora, 1º ano)
Desenvolvimento de Habilidades	Jogos promovem linguagem, raciocínio lógico, cooperação e resolução de conflitos.	"Eles aprendem brincando e ainda ajudam uns aos outros." (Professora, 3º ano)
Dificuldades e Desafios	Falta de tempo e de formação continuada para planejar o uso dos jogos.	"Às vezes a gente usa jogos por intuição, porque falta formação específica." (Professora, 2º ano)
Participação da Gestão Escolar	A gestão reconhece a importância dos jogos, mas relata limitações de recursos.	"Sabemos da importância, mas enfrentamos barreiras como falta de material didático lúdico." (Vice-diretora)
Voz dos Alunos	Alunos preferem aprender por meio de jogos e se sentem mais confiantes durante essas atividades.	"Quando é com jogo, eu entendo melhor e fico menos com vergonha." (Aluno do 2º ano)

Fonte: Dados da pesquisa de campo, 2025.

A análise documental dos planos de aula revelou que muitos professores incluem jogos como estratégia de apoio ao conteúdo, principalmente em alfabetização e matemática. Contudo, tais práticas ainda não são sistemáticas ou institucionalizadas no Projeto Político Pedagógico da escola. Como afirmam Lüdke e André (1986), a análise de documentos escolares permite compreender as intencionalidades da prática docente e sua coerência com o discurso pedagógico institucional. "A análise documental permite ao pesquisador compreender não só o que se faz, mas o que se pensa sobre o que se faz no campo educacional." (Lüdke; André, 1986, p. 38).

A citação ressalta que os documentos escolares não apenas registram a prática, mas também revelam a ideologia pedagógica que orienta o fazer docente. A presença dos jogos em muitos planos de aula, mesmo que de forma dispersa, indica um movimento espontâneo dos professores em buscar alternativas lúdicas, o que sugere abertura para a ampliação dessa abordagem no cotidiano escolar, desde que haja formação adequada e apoio institucional.

Em síntese, os dados obtidos evidenciam que os jogos educativos, quando planejados com intencionalidade pedagógica e alinhados às necessidades da turma,

REVISTA ELETRÔNICA AMPLAMENTE
v.4, n.2 abr./jun. 2025 DOI: 10.47538/RA-2025.V4N2
ISSN: 2965-0003

contribuem significativamente para o processo de ensino-aprendizagem. Além de estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, os jogos fortalecem vínculos, promovem a inclusão e transformam a sala de aula em um espaço de aprendizagem ativa e prazerosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a importância da aplicação dos jogos educativos inclusivos no ensino das séries iniciais, com base nas práticas desenvolvidas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francelino de Freitas, situada na Ilha do Cacoal, em Cametá-PA. Partindo da realidade concreta de uma escola inserida em contexto ribeirinho e desafiador, foi possível compreender que o uso de jogos educativos representa uma estratégia pedagógica não apenas possível, mas extremamente eficaz para o desenvolvimento das competências cognitivas, sociais e emocionais dos alunos.

Retomando os objetivos específicos do estudo, verificou-se que as práticas pedagógicas relacionadas ao uso de jogos já fazem parte da rotina escolar, mesmo que de forma não sistematizada. A investigação demonstrou que os jogos favorecem a participação ativa dos alunos, estimulam o raciocínio lógico, promovem o trabalho colaborativo e despertam o interesse pelas aulas. A análise das entrevistas com professores, gestores e alunos evidenciou uma percepção positiva sobre a ludicidade como elemento integrador do processo de aprendizagem. Além disso, identificaram- se desafios importantes, como a ausência de materiais adequados, a limitação de tempo para planejamento e a carência de formação docente voltada para o uso pedagógico dos jogos.

A análise documental reforçou que, embora os jogos estejam presentes em planos de aula e práticas pontuais, ainda falta intencionalidade curricular que integre essas estratégias de forma contínua e articulada. Tal constatação aponta para a necessidade urgente de políticas de formação continuada e maior investimento em recursos didáticos que contemplem o lúdico como parte estruturante do fazer pedagógico. O estudo mostrou que o lúdico, longe de ser mero entretenimento, pode e deve ser ferramenta crítica e planejada para a construção de saberes, especialmente em realidades onde a criatividade

e a adaptação superam a escassez de infraestrutura.

Diante do exposto, conclui-se que os jogos educativos, quando inseridos com intencionalidade e apoio institucional, ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem, tornando o ambiente escolar mais inclusivo, motivador e significativo. Espera-se que esta pesquisa contribua para novas reflexões e ações pedagógicas voltadas à valorização do brincar na escola, sobretudo como prática que respeita o direito das crianças de aprender com prazer, desafio e participação ativa. Sugere-se, ainda, que futuras investigações explorem o impacto dos jogos em diferentes áreas do conhecimento e ampliem a discussão sobre sua relação com a formação docente e as políticas públicas educacionais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Metodologias ativas: um estudo sobre a aplicação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil da Creche Prof.ª Maria da Natividade Marques Freire no Município de Buriticupu. 1. ed. São Luís: Universidade Estadual do Maranhão, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/389019444_Metodologias_Ativas_um_estudo_sobre_a_aplicacao_do_ludico_no_processo_de_ensino_e_aprendizagem_na_educacao_infantil_da_Creche_Prof_Maria_da_Natividade_Marques_Freire_no_Municipio_de_Buriticupu. Acesso em: 07 jan. 2025.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2000. Disponível em: https://www.amazon.com.br/Jogos-para-estimula%C3%A7%C3%A3o-m%C3%BAltiplas-intelig%C3%AAncias/dp/8532621112. Acesso em: 16 abr. 2025.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2000. Disponível em: https://books.google.com/books/about/Jogos_para_a_estimula%C3%A7%C3%A3o_das_m%C3%BAltipla.html?id=7P8sBgAAQBAJ. Acesso em: 08 jan. 2025.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, v. 7, p. 47-60, 2003. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/handle/11449/141701. Acesso em: 10 jan. 2025.

CARVALHO, S. M. Metodologias ativas na educação: jogos pedagógicos. Ilustração, v. 1, n. 3, p. 45-56, 2018. Disponível em: https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/download/213/157/313. Acesso em: 10 jan. 2025.

COELHO, A. D. M. Êxitos e obstáculos na implementação dos jogos didáticos como

uma estratégia de ensino na prática docente. Dissertação (Mestrado em Química em Rede Nacional) – Instituto de Química, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2022. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFRRJ-1_25adef30a50108ec01fcead0b605ed0c. Acesso em: 10 jan. 2025.

FERREIRA, J. M. M.; COSTA, L. F. O impacto dos jogos educativos no desenvolvimento cognitivo. **Cuadernos de Educación**, v. 28, n. 3, p. 108-127, 2022. Disponível em: https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/download/6105/4358/16707. Acesso em: 15 jan. 2025.

FERREIRA, Juliane Meireles Michels. **A utilização de jogos online em sala de aula**. 1. ed. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24233/Ferreira_Juliane_Michels.pdf?sequence=1. Acesso em: 14 jan. 2025.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2001. Disponível em: https://books.google.com/books/about/Brincar.html?id=zaQJtwAACAAJ. Acesso em: 15 jan. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 1. ed. São Paulo: Pioneira, 1998a. Disponível em: https://repositorio.usp.br/item/002261088. Acesso em: 15 jan. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011b. Disponível em: https://books.google.com/books/about/Brincar_e_Suas_Teorias.html?hl=pt-BR&id=iK3UejO34YYC. Acesso em: 16 jan. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011. Disponível em: https://www.amazon.com.br/jogo-educa%C3%A7%C3%A3o-infantil-Tizuko-Kishimoto/dp/852212664X. Acesso em: 05 mai. 2025.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986. Disponível em: https://emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/1971. Acesso em: 16 jan. 2025.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em educação**: *abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986. Disponível em: https://repositorio.usp.br/item/000799588. Acesso em: 06 mai. 2025.

MONTEIRO, et al. A influência das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil. **Revista Contemporânea**, 2022. Disponível em: https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/download/4342/3318. Acesso em: 19 jan. 2025.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990. Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7575. Acesso em: 20 jan. 2025.

PIMENTEL, F. S. C.; MELO, V. B. Perspectivas e desafios na avaliação de jogos digitais educacionais. In: XX SBGames, Gramado, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/355351449_Perspectivas_e_Desafios_na_Avaliacao_de_Jogos_Digitais_Educacionais. Acesso em: 21 jan. 2025.

QUEIROZ, Marcos I. Entrevista semi-estruturada na pesquisa qualitativa. **Cadernos de Pesquisa**, n. 65, p. 63-68, 1988. Disponível em: https://www.scielo.br/j/cp/a/PmPzwqMxQsvQwH5bkrhrDKm/. Acesso em: 24 jan. 2025.

SCHWARZ, C. **Utilização de jogos educativos digitais no processo ensino-aprendizagem: uma proposta para o ensino de ciências**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/15753/1/DBNS27022018.pdf. Acesso em: 04 fev. 2025.

SILVA, Kátia Regina da. **O lúdico como ferramenta metodológica de ensino nas aulas de espanhol**. 1. ed. Guarabira: Universidade Estadual da Paraíba, 2023. Disponível em: https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/29618/4/PDF%20%20K%C3%A1tia%20Regina%20da%20Silva.pdf. Acesso em: 10 fev. 2025.

SILVA, Maria José da. **A importância do lúdico na educação infantil**. **Monografias Brasil Escola**, 2012. Disponível em: https://monografias.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na- educacao-infantil.htm. Acesso em: 12 fev. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Disponível em: https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1227. Acesso em: 16 maio 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Disponível em: https://ria.ufrn.br/handle/123456789/1227. Acesso em: 13 fev. 2025

Submissão: março de 2025. Aceite: abril de 2025. Publicação: junho de 2025.