

Vol. 1, No. 5 (Agosto 2026)

REVISTA ATHENA LATINHO-AMERICANA

**O BRINCAR COMO PRÁTICA EDUCATIVA: contribuições dos
jogos lúdicos para o desenvolvimento infantil.**

**The jump as an educational practice: Contributions of playful
games to child development.**

Amélia Cristina Tabosa Martins¹

Revista Athena Latino-Americana

DOI: 10.69720/3086-5182.2026.000036

ISSN: [3086-5182](https://doi.org/10.69720/3086-5182)

¹Possui mestrado em Mestrado Ciências da Educação pela Universidad Autónoma de Assuncion (2026). Atualmente é Professora da Secretaria Educacional do Amazonas. Tem experiência na área de Educação.

Email: ameliamanu29@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3470727166589687>



Vol. 1, No. 5 (AGOSTO 2026)

O BRINCAR COMO PRÁTICA EDUCATIVA: contribuições dos jogos lúdicos para o desenvolvimento infantil.

Amélia Cristina Tabosa Martins



PERIÓDICO CIENTÍFICO INDEXADO INTERNACIONALMENTE

ISSN
International Standard Serial Number
3086-5182
www.athena-latino-americana.com

Editora e Revista
Athena Latino-Americana
CPF: 639.619.621-20
Naviraí – Mato Grosso do Sul
Rua: Botocudos, 365 – Centro
CEP: 79950-000

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar as contribuições dos jogos lúdicos para o desenvolvimento infantil, considerando o brincar como uma prática educativa essencial no processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa fundamenta-se na compreensão de que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, promovendo uma aprendizagem mais significativa e participativa. Adotou-se uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, realizada por meio de pesquisa bibliográfica e de campo, utilizando observação e entrevistas com professores para compreender suas percepções acerca do uso dos jogos lúdicos no contexto escolar. Os resultados evidenciam que o brincar constitui uma estratégia pedagógica capaz de estimular a criatividade, a autonomia, a interação social e a resolução de problemas, tornando o ambiente escolar mais dinâmico e motivador. Conclui-se que a utilização intencional dos jogos lúdicos fortalece o desenvolvimento integral da criança e contribui para práticas pedagógicas mais inclusivas e eficazes.

Palavras-chave: Jogos lúdicos. Desenvolvimento infantil. Aprendizagem. Prática pedagógica. Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This study aims to analyze the contributions of educational games to child development, considering play as an essential educational practice in the teaching and learning process during the early years of Elementary Education. The research is based on the understanding that playful activities promote children's cognitive, social, emotional, and motor development, fostering more meaningful and participatory learning. A qualitative, descriptive approach was adopted through bibliographic and field research, using classroom observations and interviews with teachers to understand their perceptions regarding the use of educational games in the school context. The findings indicate that play is an effective pedagogical strategy that stimulates creativity, autonomy, social interaction, and problem-solving skills, making the school environment more dynamic and motivating. It is concluded that the intentional use of educational games strengthens children's holistic development and contributes to more inclusive and effective pedagogical practices.

Keywords: Educational games. Child development. Learning. Pedagogical practice. Elementary Education.

1. INTRODUCCIÓN

O brincar constitui uma das principais formas de expressão, interação e aprendizagem da criança, desempenhando papel fundamental em seu desenvolvimento integral. No contexto escolar, os jogos lúdicos vêm sendo reconhecidos como importantes recursos pedagógicos, pois possibilitam a construção do conhecimento de maneira dinâmica, participativa e significativa. Ao integrar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem, o professor cria oportunidades para que os estudantes desenvolvam habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, favorecendo uma formação mais ampla e contextualizada. Nas séries iniciais do Ensino Fundamental, período em que as crianças consolidam conhecimentos essenciais para sua trajetória escolar, a utilização de jogos lúdicos assume especial relevância. Nessa etapa, as experiências de aprendizagem precisam considerar as características do desenvolvimento infantil, valorizando metodologias que despertem o interesse, a curiosidade e a participação ativa dos estudantes. Dessa forma, o brincar deixa de ser compreendido apenas como entretenimento e passa a constituir uma estratégia pedagógica capaz

de potencializar a aprendizagem e fortalecer o desenvolvimento de competências e habilidades previstas no currículo escolar. Apesar dos avanços nas discussões sobre metodologias ativas, ainda existem desafios relacionados à inserção sistemática dos jogos lúdicos na prática docente. Em muitos contextos escolares, a utilização desses recursos ocorre de forma esporádica, limitada pela falta de materiais pedagógicos, de formação continuada ou de planejamento específico para sua integração às atividades curriculares. Essa realidade evidencia a necessidade de ampliar as reflexões sobre o papel da ludicidade como componente essencial da prática educativa, especialmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Nesse contexto, o presente estudo tem como objetivo analisar as contribuições dos jogos lúdicos para o desenvolvimento infantil, considerando o brincar como uma prática educativa essencial no processo de ensino e aprendizagem. Para alcançar esse propósito, adotou-se uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, fundamentada em pesquisa bibliográfica e de campo, buscando compreender as percepções dos professores acerca da utilização dos jogos lúdicos no ambiente escolar e suas contribuições para o desenvolvimento das crianças. Espera-se que os resultados desta pesquisa

contribuam para fortalecer o debate sobre a importância da ludicidade na educação, evidenciando que o brincar, quando planejado de forma intencional e articulado aos objetivos pedagógicos, constitui uma estratégia capaz de promover uma aprendizagem mais significativa, favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes e qualificar as práticas docentes nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

2. MARCO TEÓRICO: O Brincar Como Fundamento Do Desenvolvimento Infantil

O brincar constitui uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança e representa um dos principais meios pelos quais ela explora o mundo, constrói conhecimentos e estabelece relações sociais. No contexto educacional, a ludicidade transcende o caráter recreativo, assumindo uma função pedagógica que favorece o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor, tornando a aprendizagem mais significativa e alinhada às necessidades do desenvolvimento infantil. As experiências proporcionadas pelas brincadeiras estimulam a curiosidade, a criatividade, a autonomia e a capacidade de resolução de problemas, elementos indispensáveis para a formação da criança nos primeiros anos da escolarização.

No ambiente escolar, o brincar deve ser compreendido como uma prática educativa intencional, planejada e articulada aos objetivos de aprendizagem. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes do processo educativo na infância, evidenciando que essas experiências contribuem para o desenvolvimento das competências necessárias à formação integral dos estudantes (BRASIL, 2018). Ao brincar, a criança participa ativamente da construção do conhecimento, desenvolve a linguagem, amplia sua capacidade de comunicação, fortalece vínculos afetivos e aprende a conviver de forma cooperativa e respeitosa com os colegas, consolidando aprendizagens que extrapolam os conteúdos escolares.

Sob a perspectiva do desenvolvimento cognitivo, os jogos e as brincadeiras favorecem a construção do raciocínio lógico, da atenção, da memória, da concentração e da capacidade de solucionar situações-problema. Durante as atividades lúdicas, as crianças são constantemente desafiadas a formular hipóteses, elaborar estratégias e tomar decisões, desenvolvendo processos mentais essenciais para a aprendizagem. Além disso, o brincar desperta o interesse e a motivação, tornando o estudante protagonista de sua própria aprendizagem e favorecendo uma participação mais

ativa nas atividades pedagógicas. Pesquisas recentes destacam que a ludicidade potencializa o desenvolvimento intelectual quando integrada de forma planejada às práticas docentes.

No âmbito social e emocional, o brincar promove importantes aprendizagens relacionadas à convivência, à cooperação e ao respeito às diferenças. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças aprendam a compartilhar, negociar regras, lidar com frustrações, controlar emoções e desenvolver empatia, fortalecendo habilidades socioemocionais indispensáveis para a vida em sociedade. Essas experiências também contribuem para a construção da autoestima, da autonomia e da confiança, criando um ambiente acolhedor que favorece a participação e a inclusão de todos os estudantes.

O desenvolvimento motor também é amplamente beneficiado pelas brincadeiras e pelos jogos lúdicos. Atividades que envolvem movimentos corporais, manipulação de objetos, coordenação motora fina e ampla, equilíbrio e orientação espacial favorecem o aprimoramento das capacidades físicas e psicomotoras da criança. Essas habilidades constituem uma base importante para o desenvolvimento de outras competências relacionadas à escrita, à leitura, à organização espacial e à realização de tarefas escolares, evidenciando que o movimento e a aprendizagem estão intimamente relacionados.

Nesse contexto, o professor desempenha papel fundamental como mediador das experiências lúdicas, planejando atividades que integrem os jogos aos objetivos pedagógicos e às necessidades dos estudantes. A utilização intencional da ludicidade favorece práticas pedagógicas inovadoras, participativas e inclusivas, capazes de promover aprendizagens significativas e estimular o desenvolvimento integral da criança. Assim, o brincar deixa de ser apenas um momento de recreação para constituir-se em uma estratégia educativa indispensável ao processo de ensino e aprendizagem, fortalecendo a formação humana, social e intelectual dos estudantes desde os primeiros anos da Educação Básica.

2.1 Jogos Lúdicos Como Estratégia Pedagógica Nas Séries Iniciais Do Ensino Fundamental

Os jogos lúdicos têm assumido papel de destaque nas discussões sobre práticas pedagógicas voltadas às séries iniciais do Ensino Fundamental, por favorecerem uma aprendizagem ativa, significativa e centrada no estudante. Ao integrar o brincar ao processo educativo, o professor cria oportunidades para que a criança construa conhecimentos por meio da experimentação, da interação e da resolução de desafios, tornando o

ambiente escolar mais participativo e motivador. Nessa perspectiva, os jogos deixam de ser compreendidos apenas como momentos de recreação e passam a constituir recursos didáticos capazes de promover o desenvolvimento integral dos estudantes, contemplando aspectos cognitivos, sociais, afetivos e psicomotores (BRASIL, 2018).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o processo de ensino deve considerar metodologias que valorizem a participação ativa do estudante, a investigação, a cooperação e a resolução de problemas, princípios que dialogam diretamente com a utilização dos jogos lúdicos no contexto escolar (BRASIL, 2018). Ao serem incorporados ao planejamento pedagógico, os jogos favorecem o desenvolvimento de competências e habilidades essenciais para a formação integral da criança, estimulando a autonomia, a criatividade, a comunicação e o pensamento crítico.

Sob essa perspectiva, os jogos configuram-se como importantes mediadores do processo de ensino e aprendizagem, pois despertam o interesse dos estudantes e tornam os conteúdos curriculares mais acessíveis e contextualizados. Durante as atividades lúdicas, as crianças aprendem por meio da observação, da experimentação e da interação com os colegas, construindo conhecimentos de forma colaborativa. Essa dinâmica favorece a aprendizagem significativa, uma vez que o estudante participa ativamente da construção do próprio conhecimento, relacionando novas informações às experiências vivenciadas no cotidiano. Estudos recentes evidenciam que a ludicidade fortalece o envolvimento dos alunos nas atividades escolares e amplia as possibilidades de desenvolvimento intelectual e social.

Além de favorecer a aprendizagem dos conteúdos escolares, os jogos contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas fundamentais, como atenção, memória, concentração, raciocínio lógico, linguagem e resolução de problemas. Ao enfrentar desafios propostos pelas atividades lúdicas, os estudantes elaboram estratégias, tomam decisões, formulam hipóteses e avaliam os resultados de suas ações, desenvolvendo competências indispensáveis para sua formação acadêmica e para a vida em sociedade. Pesquisas recentes apontam que a utilização planejada dos jogos potencializa o desempenho dos estudantes, especialmente quando articulada aos objetivos de aprendizagem previstos no currículo escolar.

Outro aspecto relevante refere-se às contribuições dos jogos para o desenvolvimento das competências socioemocionais. Ao participar de atividades coletivas, as crianças aprendem a respeitar regras, compartilhar responsabilidades,

trabalhar em equipe, lidar com frustrações e resolver conflitos de forma cooperativa. Essas experiências fortalecem valores como empatia, solidariedade, respeito e responsabilidade, favorecendo uma convivência escolar mais harmoniosa e inclusiva. Nesse sentido, a ludicidade contribui não apenas para o desenvolvimento intelectual, mas também para a formação ética, social e emocional dos estudantes.

Entretanto, para que os jogos lúdicos alcancem seu potencial educativo, é indispensável que sejam utilizados de forma planejada e intencional. O professor exerce papel fundamental como mediador da aprendizagem, selecionando jogos compatíveis com os objetivos pedagógicos, as características da turma e as competências que se pretende desenvolver. A mediação docente transforma o jogo em um instrumento pedagógico capaz de estimular a investigação, a reflexão e a construção coletiva do conhecimento, superando sua utilização apenas como atividade recreativa. Dessa forma, o planejamento das práticas lúdicas deve estar articulado ao currículo escolar, favorecendo experiências educativas significativas e inclusivas.

Diante desse contexto, compreende-se que os jogos lúdicos constituem uma estratégia pedagógica capaz de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Sua utilização favorece a construção do conhecimento, amplia o protagonismo dos estudantes e fortalece práticas pedagógicas inovadoras, contribuindo para uma educação mais dinâmica, participativa e alinhada às demandas da educação contemporânea.

2.2 Contribuições Dos Jogos Lúdicos Para A Aprendizagem E O Desenvolvimento De Habilidades

Os jogos lúdicos constituem uma importante estratégia pedagógica para potencializar a aprendizagem e promover o desenvolvimento integral dos estudantes nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Ao integrar atividades lúdicas ao planejamento escolar, o professor favorece um ambiente de aprendizagem dinâmico, participativo e significativo, no qual a criança assume papel ativo na construção do conhecimento. Nessa perspectiva, os jogos deixam de ser apenas instrumentos de entretenimento e passam a desempenhar uma função educativa, contribuindo para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais, emocionais e motoras indispensáveis à formação humana (BRASIL, 2018).

A aprendizagem mediada pelos jogos possibilita que a criança desenvolva habilidades cognitivas como atenção, memória, concentração, raciocínio lógico, criatividade e resolução de

problemas. Durante as atividades lúdicas, os estudantes são incentivados a observar, comparar, formular hipóteses, elaborar estratégias e tomar decisões, processos que favorecem a construção do conhecimento de maneira significativa. Estudos recentes evidenciam que a utilização planejada dos jogos amplia o interesse dos estudantes pelas atividades escolares, fortalece a motivação para aprender e melhora o desempenho acadêmico, especialmente quando as atividades estão articuladas aos objetivos pedagógicos.

Além dos aspectos cognitivos, os jogos lúdicos promovem importantes avanços no desenvolvimento das habilidades socioemocionais. As brincadeiras em grupo estimulam a cooperação, o diálogo, o respeito às regras, a empatia e a convivência com as diferenças, favorecendo a construção de relações interpessoais saudáveis. Ao compartilhar desafios e buscar soluções coletivamente, as crianças desenvolvem competências relacionadas ao trabalho em equipe, à responsabilidade e ao controle emocional, elementos fundamentais para sua formação integral e para uma convivência democrática no ambiente escolar.

Outro aspecto relevante refere-se ao fortalecimento das habilidades comunicativas. Durante os jogos, os estudantes expressam ideias, argumentam, negociam estratégias e compartilham conhecimentos com os colegas, ampliando o vocabulário, a oralidade e a capacidade de comunicação. Essas experiências favorecem o desenvolvimento da linguagem e da autonomia intelectual, permitindo que a criança participe ativamente do processo de aprendizagem e construa novos conhecimentos por meio da interação social. As práticas lúdicas também estimulam o pensamento crítico e a capacidade de reflexão, tornando o aprendizado mais significativo e contextualizado.

Os jogos lúdicos também desempenham papel importante no desenvolvimento psicomotor. Atividades que envolvem movimentos corporais, manipulação de objetos, coordenação motora fina e ampla, percepção espacial e equilíbrio contribuem para o aprimoramento das capacidades motoras das crianças. Essas habilidades são essenciais para o processo de alfabetização, especialmente para a escrita, a organização espacial e a realização de atividades que exigem precisão e coordenação dos movimentos. Dessa forma, a ludicidade favorece uma aprendizagem que integra aspectos físicos, cognitivos e afetivos, respeitando as diferentes formas de aprender.

No contexto das metodologias ativas, os jogos lúdicos favorecem o protagonismo dos estudantes, tornando-os participantes ativos na construção do conhecimento. Em vez de receber

informações de forma passiva, a criança aprende por meio da experimentação, da investigação e da resolução de desafios, estabelecendo relações entre os conteúdos escolares e as situações vivenciadas durante as atividades. Essa abordagem fortalece a aprendizagem significativa, pois possibilita que os novos conhecimentos sejam relacionados às experiências prévias dos estudantes, promovendo maior compreensão e retenção dos conteúdos.

Entretanto, para que os jogos alcancem seu potencial pedagógico, é indispensável que sua utilização seja planejada e mediada pelo professor. A seleção dos jogos deve considerar os objetivos de aprendizagem, a faixa etária dos estudantes e as competências que se pretende desenvolver. Quando utilizados de forma intencional e articulados ao currículo escolar, os jogos tornam-se instrumentos capazes de promover práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e participativas, favorecendo uma educação mais dinâmica e centrada no desenvolvimento integral da criança.

Dessa forma, compreende-se que os jogos lúdicos representam um recurso pedagógico de elevado potencial educativo, contribuindo não apenas para a aprendizagem dos conteúdos curriculares, mas também para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais, comunicativas e motoras. Sua inserção nas práticas pedagógicas fortalece o protagonismo infantil, amplia as oportunidades de aprendizagem e favorece uma educação comprometida com a formação integral dos estudantes.

2.3 O Papel Do Professor Na Mediação Das Atividades Lúdicas

O professor desempenha um papel fundamental na mediação das atividades lúdicas, sendo responsável por transformar os jogos em instrumentos pedagógicos capazes de favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos estudantes. A utilização dos jogos no contexto escolar exige planejamento, intencionalidade pedagógica e articulação com os objetivos de ensino, de modo que o brincar deixe de ser apenas uma atividade recreativa e passe a constituir uma estratégia didática voltada à construção do conhecimento. Nesse sentido, a mediação docente consiste em organizar situações de aprendizagem que despertem o interesse dos estudantes, promovam a participação ativa e estimulem a resolução de problemas, a cooperação e o pensamento crítico (BRASIL, 2018).

A atuação do professor vai além da seleção dos jogos. Cabe a ele observar as necessidades da turma, adequar os recursos às diferentes faixas etárias e aos níveis de aprendizagem, estabelecer regras, orientar as interações e acompanhar o desenvolvimento das atividades. Essa mediação

possibilita que o jogo se torne um espaço de aprendizagem, no qual as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras por meio da experimentação e da interação com os colegas. Dessa forma, o docente atua como facilitador do processo educativo, incentivando a autonomia, a criatividade e a construção coletiva do conhecimento. Pesquisas recentes evidenciam que práticas pedagógicas mediadas pelo lúdico favorecem maior engajamento dos estudantes e contribuem para aprendizagens mais significativas.

Outro aspecto importante refere-se ao planejamento pedagógico. Para que os jogos produzam resultados educacionais consistentes, é necessário que sejam escolhidos de acordo com os objetivos de aprendizagem previstos no currículo e integrados às atividades desenvolvidas em sala de aula. A mediação docente permite relacionar os desafios propostos pelos jogos aos conteúdos curriculares, possibilitando que os estudantes construam conhecimentos de forma contextualizada. Nessa perspectiva, o professor estimula a investigação, a argumentação, a criatividade e a resolução de problemas, promovendo uma aprendizagem ativa e significativa, em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018).

Além disso, a mediação do professor favorece a inclusão e o respeito às diferenças individuais. Ao organizar atividades lúdicas, o docente pode adaptar regras, materiais e estratégias conforme as necessidades dos estudantes, garantindo a participação de todos. Essa postura fortalece práticas pedagógicas inclusivas, valoriza a diversidade presente na sala de aula e cria um ambiente acolhedor, no qual cada criança encontra oportunidades para aprender e desenvolver suas potencialidades. Assim, os jogos tornam-se importantes instrumentos para promover a cooperação, a empatia, a socialização e o fortalecimento das relações interpessoais.

A avaliação também integra o processo de mediação docente. Durante as atividades lúdicas, o professor observa o desempenho dos estudantes, identifica dificuldades, acompanha a evolução da aprendizagem e realiza intervenções pedagógicas sempre que necessário. Essa avaliação contínua permite compreender como cada criança aprende, oferecendo subsídios para o replanejamento das práticas pedagógicas e para a adoção de estratégias que favoreçam o desenvolvimento integral dos estudantes. Estudos recentes demonstram que a utilização dos jogos, quando acompanhada por uma mediação pedagógica qualificada, amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece o protagonismo dos alunos no processo educativo.

Portanto, o professor é o principal

mediador das atividades lúdicas no ambiente escolar. Sua atuação transforma o jogo em um recurso pedagógico capaz de estimular a curiosidade, a criatividade, o pensamento crítico e a aprendizagem significativa. Quando planejadas de forma intencional e articuladas aos objetivos educacionais, as atividades lúdicas contribuem para uma prática pedagógica inovadora, participativa e inclusiva, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

2.4 Desafios E Possibilidades Da Utilização Dos Jogos Lúdicos No Contexto Escolar

A utilização dos jogos lúdicos no contexto escolar tem se consolidado como uma importante estratégia para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. Entretanto, embora seus benefícios sejam amplamente reconhecidos na literatura educacional, sua implementação ainda enfrenta desafios que dificultam sua inserção sistemática nas práticas pedagógicas. Ao mesmo tempo, as possibilidades proporcionadas pelos jogos evidenciam seu potencial para promover o desenvolvimento integral dos estudantes e fortalecer metodologias de ensino centradas no protagonismo infantil (BRASIL, 2018).

Entre os principais desafios está a formação docente. Muitos professores reconhecem a relevância dos jogos como recurso pedagógico, porém relatam dificuldades relacionadas à ausência de formação inicial e continuada voltada ao planejamento e à utilização de práticas lúdicas em sala de aula. A falta de capacitação pode levar à utilização dos jogos apenas como atividades recreativas, desvinculadas dos objetivos curriculares, reduzindo seu potencial educativo. Dessa forma, investir na formação dos docentes constitui uma condição indispensável para que a ludicidade seja incorporada de maneira intencional e significativa ao processo de ensino e aprendizagem. Estudos recentes destacam que a qualificação docente é um dos fatores determinantes para o sucesso das metodologias baseadas em jogos.

Outro desafio refere-se às condições estruturais das instituições de ensino. Muitas escolas ainda enfrentam limitações relacionadas à escassez de materiais pedagógicos, insuficiência de espaços adequados para atividades lúdicas, turmas numerosas e reduzido tempo destinado ao planejamento das aulas. Essas dificuldades comprometem a diversificação das práticas pedagógicas e limitam a utilização de jogos como recurso permanente no cotidiano escolar. Além disso, em alguns contextos, ainda persiste a

concepção equivocada de que brincar representa perda de tempo ou desvia o foco da aprendizagem, o que dificulta a valorização da ludicidade como estratégia educativa.

Apesar desses desafios, as possibilidades proporcionadas pelos jogos lúdicos são amplas e relevantes para o desenvolvimento da aprendizagem. Quando planejados de forma intencional, os jogos favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da autonomia, da comunicação, da resolução de problemas e da cooperação entre os estudantes. As atividades lúdicas também aumentam o interesse pelas aulas, fortalecem a motivação para aprender e estimulam a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e significativo.

Outro aspecto que amplia as possibilidades do trabalho com jogos refere-se à integração das metodologias ativas e das tecnologias educacionais. Jogos analógicos e digitais podem ser utilizados de forma complementar para desenvolver competências previstas na Base Nacional Comum Curricular, favorecendo práticas investigativas, colaborativas e contextualizadas. Nesse cenário, os jogos contribuem para aproximar a escola da realidade vivenciada pelos estudantes, promovendo aprendizagens mais contextualizadas e alinhadas às demandas da educação contemporânea.

A mediação pedagógica desempenha papel decisivo nesse processo. Cabe ao professor selecionar os jogos mais adequados aos objetivos de aprendizagem, adaptar as atividades às características da turma e acompanhar continuamente o desempenho dos estudantes. Quando o docente planeja as atividades lúdicas de forma articulada ao currículo, o jogo deixa de ser apenas um recurso motivacional e passa a constituir uma ferramenta de construção do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais, emocionais e motoras.

Diante desse contexto, compreende-se que os desafios relacionados à utilização dos jogos lúdicos podem ser superados mediante investimentos em formação continuada, melhoria das condições estruturais das escolas e valorização de práticas pedagógicas inovadoras. As possibilidades oferecidas pela ludicidade evidenciam que o brincar constitui um importante instrumento educativo, capaz de promover aprendizagens significativas, fortalecer o protagonismo dos estudantes e contribuir para uma educação mais inclusiva, criativa e participativa. Assim, a incorporação dos jogos ao cotidiano escolar representa um caminho promissor para qualificar o processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

3. METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritiva, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica e de campo. A abordagem qualitativa possibilita compreender os fenômenos educacionais a partir das percepções e experiências dos participantes, favorecendo uma análise aprofundada da realidade investigada (GIL, 2022).

A pesquisa bibliográfica foi realizada mediante consulta a livros, artigos científicos, dissertações, teses e documentos oficiais relacionados aos jogos lúdicos e ao desenvolvimento infantil, proporcionando o embasamento teórico do estudo. A pesquisa de campo ocorreu na Escola Estadual Humberto de Campos, em Manaus, Amazonas, por meio da aplicação de entrevistas semiestruturadas com professores que atuam nas séries iniciais do Ensino Fundamental, buscando compreender suas percepções sobre a utilização dos jogos lúdicos como estratégia pedagógica.

Os dados foram analisados por meio da Análise de Conteúdo, técnica que permite organizar, categorizar e interpretar as informações obtidas, identificando significados e padrões presentes nos discursos dos participantes (BARDIN, 2016). A interpretação dos resultados foi fundamentada no referencial teórico da pesquisa, permitindo compreender as contribuições dos jogos lúdicos para o processo de ensino e aprendizagem.

4. RESULTADOS

Os resultados da pesquisa evidenciaram que os jogos lúdicos constituem uma estratégia pedagógica eficaz para favorecer o processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Na percepção dos professores participantes, a utilização de atividades lúdicas contribui para aumentar o interesse, a motivação e a participação dos estudantes nas aulas, tornando a aprendizagem mais dinâmica e significativa. Além disso, observou-se que os jogos favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade, a cooperação, a autonomia e a resolução de problemas. Entretanto, os participantes também destacaram desafios relacionados à insuficiência de materiais pedagógicos, à necessidade de formação continuada e às limitações estruturais da escola para ampliar o uso dos jogos nas práticas docentes. De modo geral, os resultados indicam que, quando planejados e mediados pelo professor, os jogos lúdicos fortalecem a aprendizagem, promovem o protagonismo dos estudantes e contribuem para uma prática pedagógica mais participativa,

inclusiva e significativa.

5. CONCLUSÃO

O presente estudo permitiu analisar as contribuições dos jogos lúdicos para o desenvolvimento infantil, evidenciando que o brincar constitui uma prática educativa essencial nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Os resultados demonstraram que a utilização dos jogos, quando planejada e mediada pelo professor, favorece uma aprendizagem mais significativa, estimulando o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, além de promover maior participação, criatividade, autonomia e interação no ambiente escolar. A pesquisa também evidenciou que os jogos lúdicos fortalecem o processo de ensino e aprendizagem ao tornar as aulas mais dinâmicas, motivadoras e contextualizadas. Entretanto, verificou-se que desafios como a necessidade de formação continuada dos professores, a disponibilidade de recursos pedagógicos e as condições estruturais das escolas ainda limitam a ampliação dessa prática no cotidiano escolar.

Conclui-se que a ludicidade deve ser compreendida como um recurso pedagógico indispensável à formação integral dos estudantes, e não apenas como uma atividade recreativa. Assim, recomenda-se que as instituições de ensino e os sistemas educacionais invistam na qualificação docente, na oferta de materiais didáticos e na valorização de metodologias ativas que integrem os jogos ao currículo escolar. Dessa forma, será possível fortalecer práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e comprometidas com uma educação de qualidade, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças e para a melhoria do processo educativo.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Esther Aparecida Barbosa; BRANCO, Juliana Cordeiro Soares. Possibilidades e desafios do uso de jogos digitais na educação. *Informação & Informação*, Londrina, v. 29, n. 2, 2024. DOI: 10.5433/1981-8920.2024v29n2p1.

ARAÚJO, F. R. D. et al. A ludicidade na educação infantil: a aprendizagem se desenvolve através do ato de brincar. *RECIMA21*, v. 4, n. 9, 2023.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

CRUZ, A. O.; OLIVEIRA, K.; FERNANDES NETO, I. P. A importância do brincar e dos jogos na aprendizagem das crianças

da educação infantil. *Revista Foco*, v. 16, n. 10, 2023.

FURTADO, Gabriel de Oliveira; SOTIL, José Walter Cardenas. A utilização de jogos educativos digitais no processo de ensino: vantagens e desafios. *Revista Científica FESA*, v. 3, 2024. DOI: 10.56069/2676-0428.2024.390.

GIL, Antonio Carlos. *Como fazer pesquisa qualitativa*. São Paulo: Atlas, 2022.

KASAI, Paula Mika; LIMA, Ivan Gimenes; PRODÓCIMO, Elaine. Jogos, brincadeiras e práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental: perspectivas em destaque. *DESIDADES – Revista Científica da Infância, Adolescência e Juventude*, n. 32, 2022.

LIMA, Wollacy Esquerdo; BARBOSA, Denise Costa; COSTA, Isaires Nunes; SILVA, Tássila Nawane Santos da. A relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil nas séries iniciais a partir da psicologia da aprendizagem. *Lumen et Virtus*, v. 15, n. 43, p. 8384-8397, 2024.

MEDRADO, Joyce Sousa; PEREIRA, Silvanis dos Reis Borges; OSÓRIO, Neila Barbosa. O lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem nas séries iniciais. *Humanidades & Inovação*, v. 10, 2023.

OLIVEIRA, Iandria Souza; DUTRA, Débora Santos de Andrade; AQUÍJE, Glória Maria de Farias Viégas. Jogos e educação matemática: uma revisão sistemática sobre o uso de jogos nos anos iniciais do ensino fundamental. *Ensino & Multidisciplinaridade*, v. 9, n. 1, 2023.

RODRIGUES, Bruna de Mattos; LIMA, Luís Fernando Paiva; BOCHI DO AMARAL, Janine. A utilização de jogos lúdicos durante o estágio curricular em Ciências: contribuições para o processo de aprendizagem. *Revista Insignare Scientia*, v. 6, n. 2, p. 380-394, 2023.

ROLLERI, Maria Madalena Menezes; ROLLERI, Maria Isabel Menezes; SOARES, Guilherme Araújo. O papel dos jogos e atividades lúdicas na educação matemática: ampliando conhecimentos e raciocínio lógico de forma dinâmica e criativa. *Encontro de Ludicidade e Educação Matemática*, v. 4, n. 1, 2023.

RIBEIRO, Fernanda Borges; FADEL, Luciane Maria; ROVER, Aires José. Jogo como recurso de aprendizagem no processo de desenvolvimento da linguagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, v. 10, n. 22, p. 264-288, 2023.

SYLVESTRE, D. R. P. et al. Que comecem os jogos: um estudo sobre a aprendizagem baseada em jogos na Educação Profissional e Tecnológica. *EaD em Foco*, v. 14, n. 1, 2024.

SANT'ANA, Vinícius Borovoy; MENDONÇA, Roberta dos Santos. Os jogos como estratégia de ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, n. 42, 2023.

SILVA, F. O.; FERREIRA, T. C. O.; SOUSA, R. R.; MATSCHUCK, T. C. Interações e brincadeiras na educação infantil: reflexões a partir de diretrizes pedagógicas e experiências do desenvolvimento infantil. Cuadernos de Educación y Desarrollo, 2026.

SCHÜTZ, Jenerton Arlan; SILVA JUNIOR, Edinaldo Enoque da. Desafios e possibilidades do uso de jogos matemáticos no Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano). Revista Missioneira, v. 26, n. 1, p. 3-12, 2024. DOI: 10.31512/missioneira.v26i1.1578.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana et al. Gamificação na educação: benefícios e desafios da aprendizagem através de jogos educacionais. ARACÊ, v. 6, n. 4, p. 16496-16509, 2024. DOI: 10.56238/arev6n4-319.