

**ENSINO LÚDICO E INTERDISCIPLINARIDADE NO REFORÇO  
ESCOLAR: O USO DE JOGO DE TABULEIRO EM LÍNGUA  
PORTUGUESA E MATEMÁTICA  
ODS 4**

Henrique Bonacin Mateus (EMEF Prof. Walter Thaumaturgo)  
Isabelly Ferraz Alves Monteiro (EMEF Prof. Walter Thaumaturgo)  
Silvana Faria de Melo (Prefeitura de Taubaté)  
Tahís Evelin Ferreira Coêlho (Prefeitura de Taubaté)

A dificuldade em promover o engajamento e despertar o interesse dos alunos nos processos de ensino-aprendizagem evidencia a necessidade de diversificar as práticas pedagógicas e adotar metodologias ativas que favoreçam a participação e a construção do conhecimento. Nesse contexto, o presente trabalho relata uma experiência pedagógica desenvolvida em uma escola pública da rede municipal de Taubaté, no âmbito do Projeto Redes, iniciativa voltada para a recomposição da aprendizagem de alunos com defasagens significativas, oferecendo aulas de reforço em Língua Portuguesa e Matemática. A proposta envolveu estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e teve como objetivo criar uma prática inovadora que integrasse os conteúdos das duas disciplinas de forma lúdica, promovendo a aprendizagem significativa e o engajamento dos participantes. Como metodologia, desenvolveu-se, em parceria entre professoras de reforço e alunos atendidos pelo projeto, um jogo de tabuleiro pedagógico que exigia a resolução de desafios relacionados a conceitos linguísticos e matemáticos, estimulando a articulação entre teoria e prática, o raciocínio lógico, a interpretação textual e a resolução de problemas. Durante a implementação, observou-se aumento da motivação dos alunos, maior participação nas atividades propostas, fortalecimento do trabalho em grupo, cooperação e autonomia, bem como desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes para a aprendizagem. Ademais, os estudantes passaram a demonstrar maior interesse e confiança ao enfrentar tarefas mais complexas, além de evidenciar progresso significativo na recomposição das aprendizagens que apresentavam defasagens. Conclui-se que a utilização de jogos pedagógicos no contexto de reforço escolar constitui uma estratégia eficaz para engajar alunos com dificuldades de aprendizagem, tornando o processo educativo mais dinâmico, inclusivo e significativo, bem como reforça o potencial das práticas pedagógicas inovadoras e interdisciplinares na promoção da aprendizagem e no desenvolvimento integral dos estudantes.

**Palavras-chave:** Práticas inovadoras; Jogo pedagógico; Ensino Fundamental; Interdisciplinaridade; Metodologias Ativas.