

PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

Évelin Silva Senna Santos¹, Vanessa Teixeira Gomes², Tatiana Silva³

¹EEEFM Professora Filomena Quitiba, Piúma- ES., Brasil, evelinsenna2019@gmail.com

²EEEFM Professora Filomena Quitiba, Piúma- ES., Brasil

³EEEFM Professora Filomena Quitiba, Piúma- ES., Brasil

Resumo: Este artigo analisa as contribuições das práticas lúdicas para o processo de ensino e aprendizagem, com base em pesquisa bibliográfica e em um relato de experiência realizado com uma turma do Ensino Médio na disciplina de História. A atividade consistiu na aplicação de um jogo de tabuleiro gigante sobre as Grandes Navegações, incluindo estudantes do Atendimento Educacional Especializado. Os resultados evidenciaram maior participação, interação, trabalho em equipe e aprendizagem significativa, demonstrando o potencial do lúdico como estratégia pedagógica.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino e aprendizagem; Ensino Médio; História.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem está em constante mudança e evolução, acompanhando as transformações sociais, culturais e educacionais da sociedade. Nesse contexto, torna-se cada vez mais importante diversificar as estratégias pedagógicas utilizadas em sala de aula, de modo a favorecer a participação dos estudantes, respeitar as diferentes formas de aprender e tornar a construção do conhecimento mais significativa. Entre essas estratégias, as práticas lúdicas destacam-se por promoverem experiências de aprendizagem que unem conhecimento, criatividade, interação e prazer em aprender.

O lúdico compreende atividades como jogos, brincadeiras, desafios, dramatizações e outras experiências pedagógicas planejadas com objetivos educacionais. Quando inseridas de maneira intencional no planejamento docente, essas práticas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor dos estudantes, estimulando habilidades como a comunicação, a cooperação, o

raciocínio lógico, a autonomia e a resolução de problemas. Dessa forma, o brincar assume um importante papel educativo, favorecendo a aprendizagem de maneira dinâmica e contextualizada.

É importante destacar que as práticas lúdicas não substituem outras metodologias de ensino, incluindo as abordagens tradicionais, que possuem relevância e contribuem para a organização e sistematização dos conteúdos escolares. Ao contrário, o lúdico amplia as possibilidades pedagógicas, oferecendo recursos que podem complementar diferentes formas de ensinar, tornando as aulas mais diversificadas e favorecendo maior envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, a utilização de atividades lúdicas representa uma oportunidade para enriquecer as práticas pedagógicas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais participativo, motivador e colaborativo. A integração entre diferentes metodologias permite ao professor selecionar



estratégias adequadas aos objetivos de ensino e às necessidades da turma, contribuindo para uma formação mais ampla e significativa.

Diante dessa perspectiva, este artigo tem como objetivo analisar a importância das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, evidenciando suas contribuições como estratégia complementar às metodologias de ensino e sua capacidade de enriquecer as experiências educacionais. Busca-se compreender como o uso planejado do lúdico pode favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes e fortalecer a prática pedagógica, promovendo uma aprendizagem mais significativa e alinhada às demandas da educação contemporânea.

MATERIAL E MÉTODOS

A motivação para a realização deste estudo surgiu a partir da minha experiência como professora do Ensino Médio, ao observar, na prática, as possibilidades que as estratégias lúdicas oferecem para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Ao longo da minha atuação docente, percebi que a utilização de recursos diferenciados contribui para ampliar a participação dos estudantes, favorecendo a interação, a colaboração e a construção do conhecimento de forma significativa. Essas vivências despertaram o interesse em investigar as contribuições das práticas lúdicas para o ensino, especialmente no contexto da disciplina de História.

Entre as experiências desenvolvidas, destaca-se a realização de uma atividade lúdica sobre o conteúdo Grandes Navegações, por meio da elaboração de um grande jogo de tabuleiro em tamanho gigante. A proposta foi planejada com o objetivo de revisar e consolidar os conhecimentos trabalhados em sala de aula de maneira dinâmica e participativa. Para isso, a turma foi dividida em duas

equipes, representando os portugueses e os espanhóis, principais protagonistas das expansões marítimas europeias. Cada grupo avançava pelo percurso do tabuleiro à medida que respondia corretamente às perguntas relacionadas ao conteúdo, abordando temas como as motivações das navegações, os avanços tecnológicos, as rotas marítimas e os principais acontecimentos históricos do período.

A atividade despertou grande interesse e envolvimento dos estudantes, que participaram ativamente das discussões, colaboraram entre si na construção das respostas e demonstraram entusiasmo durante toda a dinâmica. O formato do jogo favoreceu não apenas a revisão dos conteúdos, mas também o desenvolvimento do trabalho em equipe, da comunicação, do raciocínio crítico e da participação coletiva, tornando a aula mais interativa sem perder de vista os objetivos pedagógicos estabelecidos.

Outro aspecto relevante foi a participação dos estudantes atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE). Esses alunos integraram as equipes juntamente com os demais colegas, contribuindo para as respostas e participando de todas as etapas da atividade conforme suas potencialidades. A experiência evidenciou que as práticas lúdicas podem favorecer a inclusão, ao proporcionar oportunidades de participação efetiva, valorizando as diferenças individuais e promovendo um ambiente de aprendizagem acolhedor, colaborativo e acessível a todos.

Essa experiência fortaleceu minha convicção de que as práticas lúdicas constituem um importante recurso pedagógico para complementar as diferentes metodologias de ensino. Quando planejadas com objetivos claros e alinhadas ao conteúdo curricular, elas favorecem o protagonismo dos estudantes, estimulam o interesse pela aprendizagem e



contribuem para a construção de conhecimentos de forma significativa. Assim, a vivência em sala de aula serviu como inspiração para o desenvolvimento deste artigo, que busca refletir sobre o potencial das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem e suas contribuições para uma educação mais participativa, inclusiva e contextualizada.

Ao desenvolver atividades de pesquisa sobre cientistas de diferentes épocas e áreas do conhecimento, os alunos tiveram a oportunidade de compreender a relevância dessas mulheres para a história da ciência, fortalecendo valores como respeito, igualdade, valorização da diversidade e protagonismo estudantil.

O projeto "Mulheres na Ciência" teve como principal objetivo promover o conhecimento sobre a participação feminina na construção do conhecimento científico, valorizando as contribuições de mulheres que se destacaram em diferentes áreas da ciência ao longo da história. A proposta buscou ampliar o repertório cultural e científico dos estudantes, incentivar a pesquisa e a leitura, desenvolver a capacidade de análise crítica e estimular reflexões sobre as desigualdades de gênero presentes na sociedade e na história da ciência. Além disso, procurou despertar o interesse dos alunos pela investigação científica e fortalecer o protagonismo estudantil por meio da socialização dos conhecimentos produzidos.

O desenvolvimento do projeto ocorreu de forma participativa e investigativa. Inicialmente, foi realizada uma conversa introdutória sobre o papel da ciência na sociedade e sobre a presença das mulheres nos campos científicos, permitindo que os alunos compartilhassem conhecimentos prévios e percepções sobre o tema. Em seguida, os estudantes foram orientados a escolher cientistas mulheres para pesquisar suas trajetórias, áreas de atuação,

descobertas e contribuições para a humanidade. Para isso, utilizaram diferentes fontes de informação, como livros, materiais disponibilizados pela professora e recursos digitais confiáveis.

Para ilustrar a atividade desenvolvida, apresentam-se, a seguir, registros fotográficos da prática pedagógica realizada durante a aula sobre as Grandes Navegações. As imagens evidenciam o jogo de tabuleiro gigante, a organização dos estudantes em equipes e a participação ativa de toda a turma, incluindo os alunos atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da atividade lúdica proporcionou resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem, evidenciados pela participação ativa dos estudantes durante toda a aula. O jogo de tabuleiro gigante despertou o interesse da turma desde o início da atividade, criando um ambiente de entusiasmo, cooperação e envolvimento com o conteúdo das Grandes Navegações. Os alunos demonstraram motivação para responder às perguntas, discutir as alternativas em equipe e buscar, de forma colaborativa, as respostas corretas para avançar no percurso do jogo.

Foi possível observar que a dinâmica favoreceu a revisão dos conteúdos de maneira significativa. Ao responder às questões, os estudantes retomaram conceitos importantes trabalhados anteriormente, estabeleceram relações entre os acontecimentos históricos e utilizaram argumentos para justificar suas respostas. Além disso, o formato da atividade estimulou habilidades como comunicação, raciocínio lógico, pensamento crítico, tomada de decisões e trabalho em equipe.

As práticas lúdicas favorecem maior participação dos estudantes e contribuem para uma aprendizagem significativa, uma vez que o jogo, quando planejado com objetivos pedagógicos,

torna-se um importante recurso para a construção do conhecimento (KISHIMOTO, 2011).

Outro resultado relevante foi o elevado nível de interação entre os estudantes. A divisão da turma em equipes promoveu a cooperação, o respeito às opiniões dos colegas e o desenvolvimento de estratégias coletivas para solucionar os desafios propostos. O clima de competição saudável tornou a aula mais dinâmica, sem perder o foco nos objetivos pedagógicos, contribuindo para um ambiente de aprendizagem participativo e acolhedor.

A participação dos estudantes atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE) também merece destaque. Eles estiveram inseridos nas equipes durante toda a atividade, contribuindo com suas respostas, interagindo com os colegas e participando das discussões. A dinâmica permitiu que todos os estudantes tivessem oportunidades de aprendizagem e participação, respeitando suas individualidades e fortalecendo uma prática pedagógica inclusiva. Para Vygotsky (2007), as atividades lúdicas contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, pois permitem que o estudante aprenda por meio da interação social e da mediação.

Ao final da aula, foi possível perceber que os estudantes demonstravam maior segurança ao responder perguntas sobre o conteúdo, indicando que a atividade contribuiu para a consolidação dos conhecimentos trabalhados. Além disso, muitos relataram que aprender por meio do jogo tornou a aula mais interessante e facilitou a compreensão dos temas abordados.

Dessa forma, a experiência evidenciou que as práticas lúdicas, quando planejadas com objetivos pedagógicos bem definidos, podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. A utilização do jogo de tabuleiro gigante mostrou-se uma estratégia eficaz para

promover a participação dos estudantes, fortalecer a aprendizagem dos conteúdos históricos e favorecer um ambiente escolar mais colaborativo, motivador e inclusivo.



Figura 1. Prática do jogo de tabuleiro gigante sobre as Grandes Navegações.



Figura 2. Prática do jogo de tabuleiro gigante sobre as Grandes Navegações.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste estudo permitiu compreender que as práticas lúdicas representam um importante recurso pedagógico para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Quando planejadas com intencionalidade e articuladas aos objetivos educacionais, elas favorecem a participação



dos estudantes, estimulam a interação, despertam o interesse pelos conteúdos e contribuem para a construção de uma aprendizagem mais significativa.

A experiência realizada na disciplina de História, por meio do jogo de tabuleiro gigante sobre as Grandes Navegações, demonstrou que o uso de atividades lúdicas pode tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes, sem perder o rigor dos conteúdos previstos no currículo. A participação ativa dos estudantes, o trabalho em equipe, as discussões promovidas durante a atividade e o entusiasmo demonstrado pela turma evidenciaram que diferentes estratégias metodológicas podem potencializar o processo educativo.

Outro aspecto relevante observado foi a participação efetiva dos estudantes atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE), que estiveram inseridos em todas as etapas da atividade juntamente com os demais colegas. Essa vivência reforçou a importância de práticas pedagógicas inclusivas, capazes de valorizar as potencialidades de cada estudante e promover oportunidades de aprendizagem em um ambiente colaborativo e respeitoso. Além dos resultados obtidos em sala de aula, este trabalho possibilitou uma reflexão sobre a prática docente, evidenciando a importância de o professor buscar estratégias diversificadas que atendam às diferentes necessidades dos estudantes. O lúdico mostrou-se um recurso capaz de complementar as metodologias de ensino, favorecendo maior envolvimento dos alunos e contribuindo para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e comunicativas. Segundo Kishimoto (2011), o jogo, quando utilizado com intencionalidade pedagógica, torna-se um importante recurso para favorecer o desenvolvimento da aprendizagem, estimulando a criatividade, a autonomia e a participação dos estudantes.

Conclui-se, portanto, que as práticas lúdicas constituem uma alternativa pedagógica relevante para o ensino, pois promovem a participação ativa dos estudantes, fortalecem a aprendizagem dos conteúdos e tornam o ambiente escolar mais motivador e inclusivo. Espera-se que este estudo contribua para incentivar outros professores a incorporarem atividades lúdicas em seus planejamentos, reconhecendo seu potencial como estratégia de apoio ao processo de ensino e aprendizagem e à formação integral dos estudantes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por conceder sabedoria, força e perseverança durante a realização deste trabalho. À minha família, pelo apoio, incentivo e compreensão em todos os momentos, tornando possível a concretização desta etapa da minha trajetória acadêmica e profissional.

À instituição de ensino, aos professores e orientadores, pelos conhecimentos compartilhados e pelas contribuições que enriqueceram minha formação.

Aos estudantes do Ensino Médio que participaram da prática pedagógica relatada neste artigo, pela dedicação, entusiasmo e envolvimento durante o desenvolvimento da atividade, tornando essa experiência significativa e inspiradora.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho e para o fortalecimento da minha prática docente.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 63. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2020.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.



LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e formação do educador**. Salvador: EDUFBA, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.