



## **“PROFESSOR, PEGA A CAIXINHA!” – O USO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA LEITURA, ESCRITA E RACIOCÍNIO LÓGICO EM UMA TURMA DO 4º ANO DE UMA ESCOLA INDÍGENA NO MUNICÍPIO DE TEFÉ – AM**

Daniel Siqueira Ribeiro<sup>1</sup>  
Adilma Portela da Fonseca Torres<sup>2</sup>  
Cilene de Miranda Pontes<sup>3</sup>

1

### **Resumo:**

O presente artigo teve como objetivo principal analisar a utilização dos jogos educativos como estratégia pedagógica para o desenvolvimento da leitura, da escrita e do raciocínio lógico em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola indígena localizada no município de Tefé (AM). A pesquisa contou com a participação de cinco estudantes, acompanhados e mediados pelo professor responsável pela turma. O arcabouço teórico que fundamentou este estudo baseou-se em autores como Kishimoto (1997), Jelinek (2005), Campos (2009) e Sabião (2018), além do documento oficial da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), que contribuíram para a discussão sobre a importância da ludicidade, dos jogos pedagógicos e das práticas educativas voltadas ao desenvolvimento da aprendizagem. A metodologia adotada possui abordagem qualitativa, com caráter bibliográfico, pesquisa de campo e análise documental. Os resultados parciais evidenciaram avanços significativos no desenvolvimento da leitura, da escrita e do raciocínio lógico dos estudantes, demonstrando que os jogos pedagógicos podem contribuir para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo.

**Palavras-chaves:** Jogos pedagógicos; Leitura, escrita e raciocínio lógico; Metodologias ativas.

### **1. Introdução**

Desde o período pós-pandemia, especialmente a partir de 2020, as escolas passaram a intensificar o planejamento de estratégias voltadas ao acolhimento dos novos estudantes, à identificação das dificuldades individuais e ao desenvolvimento de ações pedagógicas capazes de promover avanços na aprendizagem. Nesse processo, os professores realizam a

<sup>1</sup> Graduado em Pedagogia (2023) pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA); Especialista em Formação para a Educação Infantil (2024) também pela UEA; Especialista em Educação Especial e Inclusiva e Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica (2022) pela Faculdade Facuminas e Especialista em Docência no Ensino de Letras - Inglês (2024) pela Faculdade Facuminas. Professor da Educação Básica. E-mail: danny.siqueira2023@gmail.com

<sup>2</sup> Professora da UEA. E-mail: aptorres@uea.edu.br

<sup>3</sup> Professora da UEA. E-mail: cmiranda@uea.edu.br

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

chamada sondagem diagnóstica nas primeiras semanas do ano letivo, buscando compreender o nível de desenvolvimento dos alunos em diferentes áreas do conhecimento. Entre as principais habilidades avaliadas destacam-se a Língua Portuguesa, com ênfase na leitura, escrita e interpretação; a Matemática, envolvendo o raciocínio lógico e o domínio das quatro operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão); e as Ciências, com a retomada de conhecimentos relacionados à higiene pessoal, aos conceitos básicos sobre o planeta e às questões ambientais.

Outro fator relevante refere-se ao atraso escolar decorrente da pandemia da Covid-19, período em que as aulas presenciais foram substituídas por atividades remotas ou apostiladas. Essa mudança impactou o processo de aprendizagem, provocando desmotivação e dificuldades na realização das atividades propostas pelos professores. Muitos estudantes ainda apresentam desafios para acompanhar as aulas, principalmente no que se refere ao desenvolvimento da leitura e da escrita.

A turma selecionada para esta pesquisa pertence ao 4º ano 01 de uma escola indígena localizada na zona rural, na Estrada da Emade, no município de Tefé-AM. A classe é composta por cinco estudantes, com idades entre 9 e 10 anos, sendo três meninas e dois meninos.

O uso de uma caixa de materiais contendo jogos educativos foi um recurso elaborado pelo pesquisador com o intuito de estimular a participação dos estudantes e ampliar as possibilidades de aprendizagem, superando, em alguns momentos, a predominância do uso do quadro branco e do pincel. A proposta buscou explorar o caráter lúdico do ensino, considerando que os estudantes ainda estão em fase de desenvolvimento e adaptação a novas metodologias pedagógicas.

A escola pesquisada incentiva práticas voltadas ao desenvolvimento da leitura, por meio de projetos como o Soletrando, que contribui para a ampliação das habilidades linguísticas para além do espaço da sala de aula. A iniciativa envolve turmas dos Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e dos Anos Finais (6º ao 9º ano), considerando que muitos estudantes ainda apresentam dificuldades relacionadas à leitura e à escrita.

Partindo desse pressuposto, o objetivo geral deste artigo consiste em analisar a utilização dos jogos educativos como estratégia pedagógica para o desenvolvimento da leitura, da escrita e do raciocínio lógico em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental de

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

uma escola indígena do município de Tefé-AM. Como objetivos específicos, busca-se: a) investigar de que forma os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos estudantes indígenas; b) descrever as práticas docentes que envolvem o uso de jogos no cotidiano escolar, analisando as estratégias didáticas utilizadas para estimular a leitura, a escrita e o raciocínio lógico; e c) avaliar os impactos do uso dos jogos na aprendizagem e na participação dos estudantes, identificando avanços, desafios e possibilidades para o fortalecimento das práticas pedagógicas.

A implementação de jogos pedagógicos no ambiente escolar apresenta-se como uma abordagem didática capaz de favorecer aprendizagens significativas, pois estimula o interesse dos estudantes, promove a interação social e desenvolve habilidades como raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas. No contexto da educação escolar indígena, essa proposta assume relevância ainda maior, considerando que o brincar e o aprender fazem parte dos modos tradicionais de transmissão de conhecimentos nas comunidades indígenas.

A presente pesquisa torna-se relevante por possibilitar a compreensão de como as práticas lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento das competências de leitura, escrita e raciocínio lógico dos estudantes indígenas, respeitando e valorizando suas identidades culturais e linguísticas. Dessa forma, propõe uma abordagem pedagógica que ultrapassa a simples transmissão de conteúdos, favorecendo aprendizagens contextualizadas, significativas e relacionadas à realidade dos educandos.

## **2. O uso dos jogos pedagógicos na Educação**

A ludicidade constitui-se como uma importante estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois possibilita que a criança desenvolva conhecimentos de maneira significativa, interativa e prazerosa. O uso de jogos educativos favorece a participação ativa dos estudantes, respeitando seus diferentes ritmos de aprendizagem e contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

De acordo com Kishimoto (1997):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1997, p. 130).

Dessa forma, destaca-se a relevância das atividades lúdicas, como os jogos, para favorecer uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, considerando que cada criança possui características, potencialidades e dificuldades específicas. Enquanto alguns estudantes podem apresentar desafios relacionados à Matemática, outros podem encontrar dificuldades no desenvolvimento da leitura e da escrita. Nesse contexto, os jogos pedagógicos surgem como instrumentos complementares às metodologias tradicionais, possibilitando novas formas de aprender.

Segundo Sabião (2018, p. 2), “[...] O jogo é um universo no qual, através de oportunidades e riscos, cada qual precisa achar o seu lugar. [...] Podem ser trabalhados, por exemplo, através de perguntas e respostas, por regras, enfim, de inúmeras maneiras”.

Ao abordar as regras no contexto educacional, compreende-se que elas estão presentes em diferentes áreas do conhecimento, especialmente na Matemática e na Língua Portuguesa. Essas disciplinas exigem que os estudantes desenvolvam atenção, organização e compreensão de procedimentos específicos, seja na resolução de cálculos matemáticos, seja na construção adequada da escrita. Muitas vezes, essas regras podem representar desafios para as crianças, e é justamente nesse processo que os jogos pedagógicos podem atuar como facilitadores da aprendizagem.

Cabe destacar que a presença dos jogos educativos no ambiente escolar é fundamental, principalmente quando elaborados com materiais reutilizáveis. Além de desenvolver conteúdos específicos das disciplinas, esses recursos possibilitam trabalhar valores relacionados à sustentabilidade, estimulando nos estudantes a consciência ambiental e a compreensão sobre o reaproveitamento dos materiais.

No que se refere ao ensino da Matemática, Jelinek (2005) afirma:

A disciplina de Matemática também é uma disciplina formadora do educando. Alguns educadores não imaginam que durante uma aula de Matemática seja possível auxiliar na formação de valores e atitudes, entretanto, essa é uma postura que deve ser repensada. Inicialmente, cabe colocar que todas as disciplinas escolares têm essa função, e a Matemática é uma disciplina que pode ir muito além do desenvolvimento do raciocínio lógico, sendo formadora também do educando



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

como um todo (JELINEK, 2005, p. 54).

Conforme evidencia o autor, a Matemática não deve ser compreendida apenas como uma área voltada ao desenvolvimento do raciocínio lógico, mas também como um componente capaz de contribuir para a formação integral do estudante. Nesse sentido, a utilização de jogos pedagógicos sustentáveis favorece a interação entre os alunos, o trabalho coletivo e a construção compartilhada do conhecimento.

No campo da Língua Portuguesa, Almeida (2007, p. 54) destaca que “o trabalho pedagógico do ensino de Língua Portuguesa, seja para o domínio da oralidade, seja da escrita, ganha outra direção se aplicado com enfoque lúdico”.

Assim, percebe-se que o brincar e o aprender podem caminhar juntos, proporcionando um ambiente mais acolhedor e motivador para as crianças. Os jogos possibilitam que os estudantes desenvolvam habilidades linguísticas, ampliem sua participação e construam conhecimentos por meio da interação com seus pares.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece a importância de práticas lúdicas no processo educativo, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ao destacar que as aprendizagens devem ocorrer por meio de experiências significativas e contextualizadas. Nesse sentido:

Evidentemente, os processos de alfabetização e ortografização terão impacto nos textos em gêneros abordados nos anos iniciais. Em que pese a leitura e a produção compartilhadas com o docente e os colegas, ainda assim, os gêneros propostos para leitura/escuta e produção oral, escrita e multissemiótica, nos primeiros anos iniciais, serão mais simples, tais como listas (de chamada, de ingredientes, de compras), bilhetes, convites, fotolegenda, manchetes e lides, listas de regras da turma etc., pois favorecem um foco maior na grafia, complexificando-se conforme se avança nos anos iniciais. Nesse sentido, ganha destaque o campo da vida cotidiana, em que circulam gêneros mais familiares aos alunos, como as cantigas de roda, as receitas, as regras de jogo etc. Do mesmo modo, os conhecimentos e a análise linguística e multissemiótica avançarão em outros aspectos notacionais da escrita, como pontuação e acentuação e introdução das classes morfológicas de palavras a partir do 3º ano (BRASIL, 2017, p. 4).

A partir dessa perspectiva, observa-se que existem diversas possibilidades para criação de jogos pedagógicos reutilizáveis no ensino da Língua Portuguesa, contemplando

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

aspectos como alfabetização, ortografia, produção escrita, pontuação e ampliação do vocabulário. Esses recursos podem contribuir para tornar o ensino mais significativo e próximo da realidade dos estudantes.

Em relação ao ensino da Matemática, a BNCC (2017) destaca:

O Ensino Fundamental deve ter compromisso com o desenvolvimento do letramento matemático, definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas. É também o letramento matemático que assegura aos alunos reconhecer que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a compreensão e a atuação no mundo e perceber o caráter de jogo intelectual da matemática, como aspecto que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, estimula a investigação e pode ser prazeroso (BRASIL, 2017, p. 264).

6

Nesse sentido, os jogos pedagógicos representam uma alternativa para trabalhar conteúdos matemáticos como adição, subtração, multiplicação e divisão, além de estimular o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a autonomia dos estudantes.

Sobre a utilização dos jogos pedagógicos no espaço escolar, Rodrigues (2018) afirma:

[...] a utilização do jogo como ferramenta de ensino em sala de aula pode estimular o espírito investigativo, a relação professor-aluno e a relação aluno-aluno, o respeito mútuo, a vontade de aprender e conhecer mais sobre algo novo, a criatividade e o prazer de estudar, desde que seja corretamente selecionado e aplicado (RODRIGUES, 2018, p. 37).

Dessa maneira, compreende-se que o jogo, quando planejado com objetivos pedagógicos definidos, ultrapassa a dimensão recreativa e assume uma função educativa. Embora proporcione diversão, ele também possibilita aprendizagem, interação e desenvolvimento de habilidades importantes para a formação dos estudantes.

Nesse contexto, Campos (2009) argumenta que:

[...] em relação aos jogos, e particularmente aos jogos no ensino da Matemática, aponta para as possibilidades de seu uso para a educação nos anos iniciais de escolarização, sobretudo por estabelecer uma correlação forte entre função lúdica e função educativa (Campos, 2009, p. 33).

Portanto, torna-se essencial que a escola desenvolva metodologias equilibradas, capazes de unir o conhecimento científico às práticas lúdicas. A possibilidade de “aprender jogando” representa uma estratégia diferenciada, especialmente para estudantes que

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

apresentam dificuldades de aprendizagem, pois favorece um ambiente de maior participação, interação e confiança.

Sobre a criatividade educativa, Carbonari (2020) ressalta:

A criatividade educativa é o recurso mais importante que um/a educador/a tem. Nenhum material didático, por melhor que seja, a substituirá. Se o/a educador/a trabalhar criativamente, certamente, a criatividade também será aprendida pelos/as educandos/as. [...] Quem não acredita no impossível, nunca faz nem mesmo o possível. Corre um grande risco de repetir e repetir, até ajuda a treinar, a condicionar, como no treino para um jogo, mas só a criatividade é que poderá produzir o gol mais bonito. [...] acreditar que a humanização é sempre uma possibilidade, e exercitar esse acreditar como amorosidade dialógica, pois só se aprende a dialogar, dialogando; só se aprende a amar, amando! (CARBONARI, 2020, p. 135).

7

A partir das contribuições do autor, compreende-se que a criatividade docente é indispensável para a construção de práticas pedagógicas inovadoras. É por meio dela que o professor consegue identificar possibilidades nos recursos disponíveis, inclusive materiais reutilizáveis, transformando objetos simples em instrumentos educativos.

Assim, a criação de jogos pedagógicos exige planejamento, pesquisa e criatividade, pois esses elementos são fundamentais para desenvolver propostas que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, participativo e contextualizado. A ludicidade, portanto, não deve ser vista apenas como entretenimento, mas como uma ferramenta pedagógica capaz de promover aprendizagens, estimular habilidades e contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes.

### **3. Procedimentos Metodológicos**

Para relatar as trilhas que me levaram à construção deste artigo, foi conduzida uma pesquisa bibliográfica, cujo objetivo foi o de examinar integralmente o tema delimitado, lançando à luz a compreensão da temática estudada. Lakatos e Marconi (2013, p. 57) afirmam que a pesquisa bibliográfica “abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico, etc.” Contribuindo para o enunciado, Gil (2002) afirma que:



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas (GIL, 2002, p. 44).

No campo educacional, a pesquisa bibliográfica possibilita a articulação entre teoria e prática pedagógica, fornecendo ao pesquisador subsídios para compreender as concepções de ensino, aprendizagem e currículo presentes nas produções científicas. Ao estabelecer diálogos entre diferentes autores e perspectivas teóricas, esse tipo de pesquisa contribui para a construção de uma visão crítica e fundamentada, capaz de orientar intervenções educativas mais consistentes e transformadoras.

Ademais, empregou-se a abordagem qualitativa, por possibilitar a compreensão de fenômenos sociais e educacionais a partir da observação, interpretação e análise dos dados coletados. A pesquisa qualitativa possui caráter interpretativo, pois considera os significados atribuídos pelos sujeitos e pelo pesquisador aos fenômenos investigados. Nesse sentido, Creswell (2007, p. 187) destaca que “isso explica por que estudos de pesquisa qualitativa aparecem como visões amplas em vez de microanálises. Quanto mais complexa, interativa e abrangente a narrativa, melhor o estudo qualitativo”.

Para a coleta de dados, realizou-se também a pesquisa de campo, considerando a necessidade de acompanhar diretamente o desenvolvimento das atividades pedagógicas em sala de aula. Como professor e pesquisador, foi possível observar, participar e registrar as experiências vivenciadas pelos estudantes durante o processo educativo. Conforme Severino (2013, p. 107), “[...] a coleta dos dados é feita nas condições naturais em que os fenômenos ocorrem, sendo assim diretamente observados, sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador”.

Durante o período de maio a outubro de 2025, foram realizados registros fotográficos das atividades desenvolvidas em sala de aula, utilizando uma câmera fotográfica digital como instrumento de documentação das práticas pedagógicas. Esses registros constituíram fontes importantes para a análise da experiência, caracterizando também uma dimensão documental da pesquisa. Segundo Lakatos e Marconi (2013), “a pesquisa documental é tomar como fonte de coleta de dados apenas documentos, escritos ou não, que constituem o que se denomina de fontes primárias”.

Dessa forma, a pesquisa documental apresenta-se como um recurso complementar à



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

pesquisa de campo, possibilitando ao pesquisador reunir informações, preservar registros das práticas desenvolvidas e ampliar a compreensão do fenômeno investigado. A utilização articulada desses procedimentos contribuiu para garantir maior consistência à análise dos dados, mantendo critérios metodológicos adequados e respeitando os objetivos propostos pelo estudo.

9

#### **4. Dados e Análise dos Resultados**

A decisão de modificar as metodologias utilizadas em sala de aula iniciou-se a partir de uma reunião com a gestora da escola, a pedagoga e os demais professores, com o objetivo de analisar o desempenho dos estudantes. A partir desse diálogo, identificaram-se as áreas do conhecimento em que os alunos apresentavam maiores dificuldades, especialmente Língua Portuguesa e Matemática. Conforme relatado pela gestora, os estudantes necessitavam avançar principalmente nas habilidades relacionadas à leitura, escrita e raciocínio lógico, sendo sugeridas alternativas para reduzir o uso excessivo do quadro branco e ampliar a utilização de metodologias diferenciadas. Nesse contexto, foram produzidos diversos jogos pedagógicos confeccionados com materiais recicláveis, como papelão, pratos descartáveis, discos de vinil usados, rolos de papel higiênico, DVDs reutilizados, entre outros recursos.

No que se refere à turma do 4º ano, optou-se pela elaboração de jogos pedagógicos próprios, embora os materiais disponíveis na escola permanecessem à disposição sempre que necessário. Foram produzidos jogos voltados ao ensino de Língua Portuguesa, como: Uno Silábico (sílabas simples), Uno Silábico (sílabas complexas), Detetive das Sílabas, Dado da Palavra Multicolorido e Cards de leitura com pequenos textos. Para a disciplina de Matemática, foram desenvolvidos recursos como: Uno da Adição, Subtração e Multiplicação, Corrida de Dados, Dominó da Multiplicação, Quebra-cabeça da Multiplicação e cédulas de dinheiro fictícias semelhantes às reais para o trabalho com o Sistema Monetário.

No primeiro momento em que a caixa de jogos foi apresentada à turma, os estudantes demonstraram curiosidade e entusiasmo, querendo descobrir quais materiais estavam disponíveis. Após a apresentação dos recursos, passaram a vivenciar uma forma diferenciada

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

de aprendizagem. Ressalta-se, contudo, que o quadro branco continuou sendo utilizado, pois a prática da escrita exige constante exercício, assim como as atividades de leitura, realizadas de forma periódica e individual.

Os jogos de Língua Portuguesa foram elaborados com o objetivo de estimular o interesse dos estudantes pela leitura e pela escrita de palavras, desde as mais simples até aquelas com maior complexidade. Um exemplo é o jogo Dado da Palavra, no qual cada vértice do dado possui uma cor correspondente às palavras presentes nos cards. Ao lançar o dado, o estudante identifica a palavra correspondente, registra-a em um cartão e realiza sua leitura, desenvolvendo simultaneamente a escrita, a oralidade e a interpretação.

Na disciplina de Matemática, o jogo preferido da turma foi o relacionado ao Sistema Monetário, pois possibilitou a manipulação de cédulas semelhantes às utilizadas no cotidiano. Segundo os próprios estudantes, “parecia dinheiro de verdade”. A partir dessa atividade, foi realizada uma pequena feira em sala de aula, na qual os alunos simulavam compras e vendas, desenvolvendo noções de cálculo, valores e operações matemáticas. Outros jogos, como o Quebra-cabeça e o Dominó da Multiplicação, também despertaram interesse, pois, além da montagem das peças, exigiam que os estudantes realizassem cálculos mentalmente ou por meio de registros no caderno até alcançar o resultado correto.

Dessa forma, as atividades desenvolvidas na turma do 4º ano 01 apresentaram resultados positivos, especialmente no processo de leitura. Alguns estudantes inicialmente apresentavam dificuldades para realizar leituras em voz alta, por isso foram organizados pequenos momentos de apresentação individual utilizando os cards de textos, com o objetivo de melhorar a entonação, a fluência e a postura durante a leitura. A escrita também apresentou avanços, principalmente porque os estudantes passaram a observar com maior atenção a organização da escrita apresentada pelo professor no quadro branco. A expressão “professor, pega a caixinha” tornou-se frequente no cotidiano da turma, evidenciando o interesse dos alunos por uma aprendizagem associada ao brincar, sempre acompanhada de regras e objetivos pedagógicos definidos.

Dos cinco estudantes participantes, quatro apresentaram avanços significativos na leitura. Embora um deles ainda realize a leitura de forma silabada, observou-se que a maioria já consegue ler com menor quantidade de pausas, apesar de ainda apresentar algumas dificuldades relacionadas ao respeito aos sinais de pontuação. Também foi possível perceber

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

avanços no reconhecimento de sílabas simples e complexas, incluindo estruturas como PR, BR, GR e DR.

Em Matemática, todos os estudantes demonstraram progresso. Já conseguem realizar operações de adição envolvendo números de até três ordens e resolvem subtrações de até duas ordens, embora ainda apresentem dificuldades pontuais relacionadas ao processo de “empréstimo” entre números. Nas operações de multiplicação, conseguem resolver parcialmente cálculos envolvendo números com duas ordens, demonstrando evolução gradual no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático.

Os resultados apresentados nesta pesquisa ainda estão em processo de construção, pois, embora os avanços sejam evidentes, o trabalho pedagógico precisa ser contínuo. É fundamental reforçar habilidades essenciais para a aprendizagem, como a consciência fonológica, a soletração, a formação silábica, a leitura, a escrita e o domínio das quatro operações matemáticas. O desenvolvimento dessas competências possibilita aos estudantes maior autonomia para compreender outros componentes curriculares, uma vez que a leitura, a escrita e o raciocínio lógico constituem bases fundamentais para a aprendizagem.

Além disso, torna-se necessário continuar produzindo novos jogos pedagógicos, evitando a repetição constante dos mesmos recursos, pois a ausência de inovação pode reduzir o interesse dos estudantes. Por essa razão, o professor precisa estar em permanente processo de criação, reinvenção e busca por novas estratégias de ensino, proporcionando práticas que não apenas transmitam conteúdos, mas favoreçam o desenvolvimento integral dos alunos.

Assim, ensinar por meio do lúdico representa uma possibilidade de transformar a aprendizagem em uma experiência mais significativa. Desde a Educação Infantil até os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os jogos pedagógicos desempenham papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, demonstrando que aprender também pode ser uma experiência prazerosa. Afinal, nada é mais transformador do que o conhecimento construído com significado.



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

Imagem 1 – Caixa de jogos pedagógicos



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 2 – Jogos de Língua Portuguesa



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 3 – Jogos de Matemática



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 4 – Estudante jogando com o Uno da adição

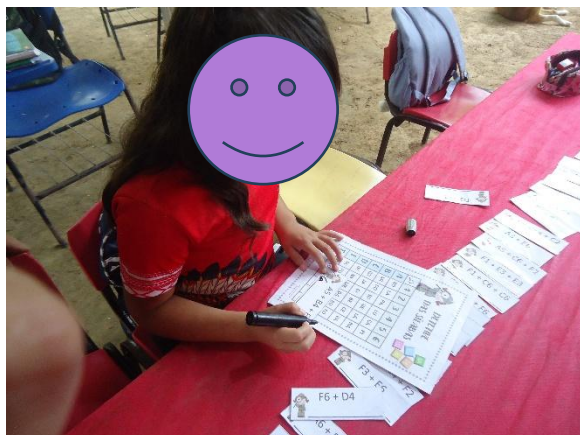


Fonte: Ribeiro, 2025.



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

Imagem 5 – Jogo Detetive das Sílabas



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 6 – Praticando a leitura com cards



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 7 – Dado das Palavras



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 8 – Palavras sorteadas



Fonte: Ribeiro, 2025.

Imagem 9 – Vendinha do Sistema Monetário



Fonte: Ribeiro, 2025.

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

## **5. Considerações Finais**

A pesquisa apresentada evidenciou que a utilização de jogos pedagógicos constitui uma estratégia didática relevante para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico, especialmente no contexto da educação escolar indígena. Ao integrar ludicidade e aprendizagem, o jogo atua como instrumento de mediação pedagógica, favorecendo a participação ativa dos estudantes, estimulando a curiosidade e considerando as especificidades culturais e linguísticas da comunidade atendida pela escola.

Os resultados demonstraram que as práticas lúdicas, quando planejadas de forma intencional e articuladas aos conteúdos curriculares, contribuem para a construção de conhecimentos de maneira participativa, significativa e prazerosa. Dessa forma, o jogo deixa de ser compreendido apenas como um recurso complementar e passa a assumir a função de instrumento pedagógico capaz de promover autonomia, cooperação, interação social e valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes.

Nesse sentido, a utilização dos jogos nas práticas educativas possibilita ao professor ampliar as oportunidades de aprendizagem e fortalecer a identidade dos estudantes indígenas, reconhecendo e respeitando suas diferentes formas de compreender, expressar-se e estabelecer relações com o mundo ao seu redor.

Assim, a inserção dos jogos pedagógicos na educação escolar indígena representa mais do que uma inovação metodológica: configura-se como uma possibilidade de construção de uma educação crítica, inclusiva e intercultural, que reconhece o lúdico como uma forma legítima de aprendizagem, expressão e produção cultural. Portanto, recomenda-se que as instituições de ensino e os educadores continuem explorando o potencial dos jogos como elementos articuladores entre currículo, cultura e conhecimento, promovendo práticas pedagógicas fundamentadas na diversidade, na criatividade e na participação dos estudantes.

Em síntese, este estudo destaca a importância de novas investigações sobre experiências envolvendo jogos pedagógicos em diferentes contextos indígenas, especialmente na Amazônia, com o intuito de ampliar a compreensão acerca de suas contribuições para a formação integral dos estudantes e para o fortalecimento das identidades culturais presentes nas escolas indígenas.

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e  
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:  
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
NO MÉDIO SOLIMÕES**

**Referências**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade:** ensinar brincando não é brincar de ensinar. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

BRASIL. **Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. Brasília, DF, 2013.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.

CAMPOS, Marília Fátima de Souza. **Jogos e materiais concretos em livros didáticos de Matemática das Séries Iniciais do Ensino Fundamental.** 2009. 212 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

CARBONARI, Paulo César. “Estou vivo/a”: aprendizagens necessárias do que pode se transformar em experiência. In: PONTEL, Evandro; CORREIA, Fábio Caires; TAUCHEN, Jair; MAAS, Olmaro Paulo; PERIUS, Oneide (org.). **Diagnóstico do tempo:** implicações éticas, políticas e sociais da pandemia. Porto Alegre: Fundação Fênix, 2020.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

JELINEK, Karin Ritter. **Jogos nas aulas de Matemática:** brincadeira ou aprendizagem? O que pensam os professores? 2005. 147 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

RODRIGUES, Guilherme dos Santos. **Uma proposta de aplicação de jogos matemáticos no Ensino Básico.** 2018. 100 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2018.

SABIÃO, Rosana Martins. A importância do lúdico no ensino da Língua Portuguesa. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 7, p. 60-98, 2018.