

## LÚDICO E APRENDIZAGEM: REFLEXÕES A PARTIR DA EXPERIÊNCIA NO PIBID NO ALTO-OESTE POTIGUAR

Maria Verônica Carvalho Vieira <sup>1</sup>

Marlon Chaves Vieira <sup>2</sup>

Mariana Crisostomo Delfino de Brito <sup>3</sup>

### RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem, a partir da vivência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvida com uma turma do 2º ano do ensino fundamental em uma escola municipal situada na cidade de Pau dos Ferros/RN, região do Alto Oeste potiguar. A metodologia adotada foi de abordagem qualitativa, com base na observação participante e no registro das experiências pedagógicas realizadas ao longo da atuação no programa. Durante as intervenções, observamos como o uso de jogos, brincadeiras, contação de histórias e outras estratégias lúdicas potencializou o engajamento das crianças e favoreceu a construção do conhecimento de forma significativa. Fundamentamos nossa reflexão em autores como Kishimoto (1994), que defende o brincar como um meio essencial para a aprendizagem infantil; Vygotsky (1998), que comprehende o lúdico como espaço de desenvolvimento das funções psicológicas superiores; e Ana Lúcia Goulart de Faria (2001), que entende o brincar como expressão da cultura infantil e como prática que contribui para o desenvolvimento integral da criança. Dessa forma, evidenciamos que o lúdico, longe de ser apenas entretenimento, constitui-se como uma potente ferramenta pedagógica que contribui para o desenvolvimento integral da criança e para a criação de ambientes escolares mais afetivos, dinâmicos e criativos.

**Palavras-chave:** Processo, Aprendizagem, Ludicidade, Experiência.

### INTRODUÇÃO

A aprendizagem infantil ocorre de forma integrada, envolvendo aspectos emocionais, cognitivos, motores e sociais. Nesse processo, o brincar representa muito mais que um passatempo: é uma linguagem própria da infância e um espaço de construção de sentidos.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN, [mariaveronicac20@gmail.com](mailto:mariaveronicac20@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN, [vieiramarlon437@gmail.com](mailto:vieiramarlon437@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora: Mestre em Educação pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN, professora da educação básica do município de Pau dos Ferros/RN - [marianabritopdf@gmail.com](mailto:marianabritopdf@gmail.com)



X Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

Conforme destaca Santos (2021), a ludicidade permite que a criança participe ativamente do processo educativo, mobilizando seus saberes e interesses em favor de uma aprendizagem significativa.

Sob essa perspectiva, a ludicidade ganha centralidade nas discussões pedagógicas por estar relacionada ao desenvolvimento integral da criança. Vygotsky (1991) afirma que o faz de conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que a criança atue além de seu nível atual, antecipando comportamentos mais complexos e internalizando regras sociais. Complementando essa visão, Piaget (1976) comprehende o jogo como um momento de assimilação da realidade, fundamental para a construção de estruturas cognitivas.

Além dos aspectos do desenvolvimento, o brincar também é uma prática cultural. Faria (2001) aponta que, ao brincar, a criança ressignifica o mundo e expressa sua leitura do cotidiano. Nesse sentido, o brincar é simultaneamente experiência, linguagem e resistência. Essa visão é compartilhada por Brougère (2010), que rejeita a ideia de oposição entre brincar e aprender, defendendo o jogo como uma prática legítima de construção de conhecimento, desde que inserido em contextos pedagógicos intencionais.

Kishimoto (2007) afirma que o lúdico é parte essencial da prática pedagógica. Para a autora, jogos, histórias e brincadeiras, quando planejados com intencionalidade educativa, tornam a sala de aula mais dinâmica, afetiva e produtiva. Estudo realizado por Batista e Oliveira (2020) confirma essa perspectiva ao demonstrar que estratégias lúdicas, quando bem aplicadas, contribuem para a aprendizagem de conteúdos e para o desenvolvimento de habilidades sociais, como empatia e cooperação.

Com base nesse referencial, este artigo tem como objetivo refletir sobre o papel do lúdico no processo de aprendizagem, a partir da experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A ação foi desenvolvida com uma turma do 2º ano do ensino fundamental em uma escola pública de Pau dos Ferros/RN, localizada na região do Alto-Oeste potiguar.

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa, com foco na observação participante e no registro das práticas pedagógicas realizadas no contexto do programa. Ao analisar as intervenções, buscou-se compreender de que maneira o uso de atividades lúdicas impactou o engajamento e o desempenho dos estudantes. Os dados apontam que o brincar, quando orientado por intencionalidade pedagógica, transforma o ambiente escolar em um espaço mais sensível, inclusivo e promotor de aprendizagens significativas.



## METODOLOGIA

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e reflexivo, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), campus Pau dos Ferros. Conforme destacam Minayo (2001) e Gil (2008), esse tipo de abordagem busca compreender os fenômenos em sua complexidade, priorizando a análise do contexto e o significado atribuído pelos participantes. Assim, a escolha por essa perspectiva se justifica pelo interesse em compreender as práticas pedagógicas de forma aprofundada, valorizando os sentidos atribuídos pelos sujeitos às experiências vividas em sala de aula, como defendem Bogdan e Biklen (1994).

O estudo foi realizado com uma turma do 2º ano do ensino fundamental de uma escola pública da rede municipal de Pau dos Ferros/RN, parceira do programa. As intervenções foram desenvolvidas ao longo do período de atuação no PIBID, com o acompanhamento e mediação da professora supervisora. As atividades planejadas buscaram integrar a ludicidade ao processo de ensino, considerando as necessidades e interesses da turma.

A principal estratégia metodológica adotada foi a observação participante, pois possibilitou vivenciar o cotidiano da sala de aula e produzir registros a partir do envolvimento direto nas práticas realizadas. De acordo com Lüdke e André (2018), esse tipo de observação é especialmente relevante na pesquisa em educação, pois favorece uma compreensão mais aprofundada dos processos pedagógicos e das relações que se estabelecem no ambiente escolar.

No contexto deste estudo, as observações foram realizadas durante a aplicação de atividades planejadas pelos bolsistas do PIBID, registrando aspectos como a interação dos alunos entre si e com os pibidianos, a participação nas propostas, as estratégias utilizadas para favorecer a aprendizagem, o uso de recursos pedagógicos, além de comportamentos e reações que indicavam interesse, engajamento ou dificuldades diante das tarefas.





X Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

Durante as intervenções, foram utilizados diários de campo e anotações reflexivas como instrumentos de registro, permitindo documentar não apenas as atividades realizadas, mas também as reações, interações e aprendizados observados. A análise dos dados seguiu uma abordagem interpretativa, apoiada em autores que discutem o papel do lúdico no contexto educativo, como Vygotsky (1991), Kishimoto (2007) e Brougère (2010).

## REFERENCIAL TEÓRICO

A prática do lúdico em sala de aula ainda é, frequentemente, subestimada, sendo muitas vezes associada apenas a atividades de passatempos, desprovidas de intencionalidade pedagógica. Essa visão limita o potencial formativo que o lúdico pode oferecer no processo de ensino-aprendizagem.

Nessa perspectiva, Kishimoto (2007) afirma que o lúdico não deve ser entendido como uma atividade acessória, mas como uma linguagem pedagógica capaz de integrar afetividade, cognição e socialização, proporcionando à criança um ambiente propício à aprendizagem ativa e crítica.

Assim, ao ser intencionalmente planejado, o lúdico torna-se um instrumento pedagógico potente, capaz de articular conteúdos curriculares, promover o protagonismo infantil e estimular o desenvolvimento integral. Conforme aponta Santos (1998), o lúdico favorece o desenvolvimento do autoconhecimento ao permitir que a criança reconheça suas limitações e resistências, ampliando, assim, sua capacidade de compreender a si mesma.

Sob esse enfoque, o lúdico configura-se como um recurso didático-pedagógico essencial, capaz de promover aprendizagens significativas e contribuir de forma efetiva para o processo de construção subjetiva e cognitiva do aluno. Desse modo, é evidente que a cultura lúdica é essencial para o desenvolvimento humano, segundo Silveira e Cunha (2014, p. 47):

A experiência lúdica é um processo cultural que desempenha um papel fundamental no processo de socialização da criança, sofrendo influências do meio em que a criança está inserida. É real que a televisão e os jogos eletrônicos apresentam-se como fatores altamente influenciadores do jogo simbólico da criança e ao mesmo tempo como barreira dominante do jogo livre.



Nesse sentido, o espaço em que a criança está inserida exerce influência direta sobre suas experiências lúdicas. A família, a escola, a comunidade e, os meios de comunicação contemporâneos, como redes sociais e os jogos eletrônicos, passam a atuar como elementos modeladores do brincar. Esses dispositivos tecnológicos, embora possam contribuir com estímulos visuais, narrativos e sensoriais, muitas vezes restringem a liberdade criativa e a espontaneidade presentes no jogo simbólico tradicional, no qual a criança simula realidades, constrói personagens e narra histórias a partir de sua própria vivência.

Vygotsky (2009) destaca: “A brincadeira é uma forma predominante de atividade da criança na idade pré-escolar, e ela desempenha um papel decisivo no desenvolvimento dela. [...] Através da brincadeira, a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, imaginativa e simbólica”. Assim, a ludicidade permite que a criança explore o mundo, desenvolva a linguagem, a criatividade e a capacidade de representar mentalmente diferentes situações.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça em sua diretriz, a importância de reconhecer o brincar como uma das práticas fundamentais para o desenvolvimento das competências e habilidades da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental. De acordo com a diretriz (BNCC, 2017, p. 38): “na Educação Infantil, o brincar é a forma privilegiada de expressão, interação, conhecimento e desenvolvimento das crianças”, sendo, portanto, um caminho por meio do qual elas constroem sentidos e significados sobre o mundo que as cerca.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O PIBID possibilita analisar o processo de aprendizagem dos alunos do 2º ano e compreender que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a construção do conhecimento. Essa observação, seguida pela atuação, evidenciou a importância de dinamizar esse percurso por meio de atividades prazerosas.



Embora nem todas as aulas comportem propostas dinâmicas, percebeu-se que, quando as crianças são estimuladas a participar de forma lúdica e interativa, há um aumento significativo no engajamento e na atenção. Essa compreensão reforça a importância de um planejamento sensível às especificidades dessa etapa da infância, reconhecendo o lúdico como uma estratégia potente de ensino, sobretudo no processo de alfabetização. Como destaca Kishimoto (2007), o brincar planejado articula afetividade, cognição e socialização, favorecendo uma aprendizagem mais significativa.

Dentre as intervenções realizadas, destacam-se aquelas que aliaram o movimento corporal à aprendizagem. A figura 1 mostra a atividade “Descubra e escreva”, essa dinâmica desafiou os alunos a correrem até uma imagem e registrarem a palavra correspondente no quadro. A atividade favoreceu o desenvolvimento da oralidade, estimulando a consciência fonológica e a escrita espontânea.

Figura 1: dinâmica “descubra e escreva”



Fonte: Marlon Chaves

A brincadeira “Terra e Mar” com os sons F e V apresentada na figura dois, reforçou o uso desses fonemas de forma divertida e participativa. As crianças foram estimuladas a identificar e diferenciar esses dois fonemas por meio de palavras simples do cotidiano, fortalecendo a percepção auditiva e a consciência fonológica.



Figura 2: brincadeira “terra e mar”



Fonte: Mariana Crisostomo

De maneira semelhante, nas atividades com as letras P e B, o uso de cantigas, jogos de associação e a “Caixa Surpresa” promoveram momentos de envolvimento coletivo, em que os alunos aprenderam brincando. Segundo Vygotsky (1998), essas experiências são fundamentais, pois é por meio do lúdico que a criança desenvolve linguagem, criatividade e interação social.

No campo da Matemática, propostas como o “Stop Matemático” e a “Barraca do 2º ano” também se mostraram eficazes. O primeiro estimulou o raciocínio rápido e o cálculo mental em forma de jogo, enquanto o segundo integrou situações de compra e venda com operações básicas, aproximando o conteúdo da vivência cotidiana dos alunos.

Nas intervenções, também foi trabalhada a noção de lateralidade. Durante essa dinâmica, apresentada na figura três, um aluno permanecia de olhos vendados enquanto o colega o conduzia, fornecendo orientações como “esquerda”, “direita”, “frente” e “trás”. Nessas atividades, o “aprender” deixou de ser uma obrigação e passou a ser uma descoberta.

Figura 3: dinâmica da lateralidade





Fonte: Marlon Chaves

Outras práticas, como o uso do ábaco exibido na figura quatro, da caixa com tampinhas para adição e a construção de figuras geométricas com palitos e massinha, demonstraram o quanto o manuseio de materiais concretos potencializa a compreensão de conceitos matemáticos. Como defendem Silveira e Cunha (2014), o jogo simbólico e a experimentação favorecem a internalização do conhecimento de forma mais duradoura.

Figura 4: utilização do ábaco



Fonte: Mariana Crisostomo





Assim, as experiências vivenciadas reforçam que a ludicidade, longe de ser mero entretenimento, constitui-se como parte essencial do processo de ensino e aprendizagem, principalmente quando se respeita o tempo da infância e se valoriza o brincar como prática pedagógica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades realizadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência no primeiro semestre do ano letivo de 2025 evidenciam o potencial do lúdico como ponte para uma aprendizagem significativa e para o fortalecimento da construção do conhecimento. As intervenções desenvolvidas junto à turma do 2º ano de uma escola do município de Pau dos Ferros-RN demonstraram que, quando planejado com intencionalidade pedagógica, o brincar pode mobilizar diferentes dimensões do desenvolvimento; cognitiva, afetiva, social e motora. Desse modo, os objetivos propostos no início da intervenção foram alcançados, proporcionando a participação ativa dos alunos e a ressignificação dos conteúdos escolares.

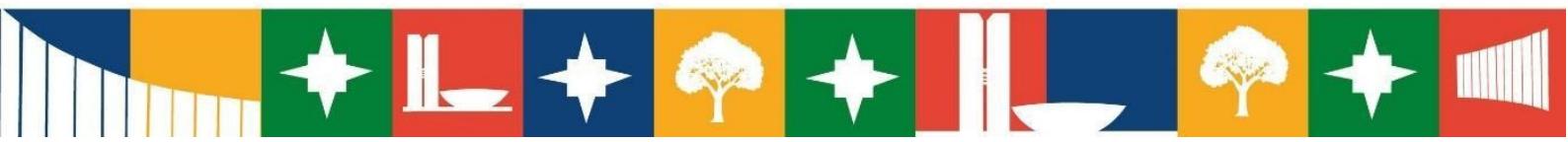
Estratégias como jogos, cantigas, brincadeiras corporais e o uso de materiais concretos tornaram a aprendizagem mais envolvente e conectada à realidade dos estudantes, aproximando o saber escolar do universo infantil.

Nessa perspectiva, reafirmamos que a ludicidade não deve ser vista como atividade secundária ou apenas recreativa. Ao contrário, o lúdico assume papel central na formação de sujeitos criativos e autônomos. Com efeito, as experiências vivenciadas no PIBID reforçam a importância de uma prática docente que seja atenta às especificidades de cada turma, em que o brincar seja reconhecido como uma forma de expressão e uma via potente para a aprendizagem e o desenvolvimento integral.

## REFERÊNCIAS

BATISTA, Janaina Aparecida; OLIVEIRA, Andréa Barbosa. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem:** uma prática significativa. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 17, n. 48, p. 302–318, 2020. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Educacao/article/view/6211>. Acesso em: 01 ago. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/bncc> . Acesso em: 02 ago. 2025.





BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 2010.

FARIA, Ana Lúcia Goulart de. **Educação infantil pós-LDB:** o espaço do brincar. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 112, p. 139–149, jul. 2001.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O brincar e suas teorias.** 5. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2007.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. 2. ed. São Paulo: EPU, 2018.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTOS, Rafaela Soares dos. **Ludicidade como estratégia para o ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, v. 2, n. 5, p. 76–92, 2021. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludicidade-como-estrategia>. Acesso em: 01 ago. 2025.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis/Rio de Janeiro: 1997.

SILVEIRA, Luciene; CUNHA, António Camilo. **O jogo e a infância:** entre o mundo pensado e o mundo vivido. De Facto Editores. 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Imaginação e criação na infância.** São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.