

## A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DOCENTE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA PELO PIBID

Rafaela Marques dos Santos<sup>1</sup>  
Hellen Aguiar Santana<sup>2</sup>  
Maria Eduarda Batista Freire<sup>3</sup>  
Vinícius Lima Borges<sup>4</sup>  
Daniel Aguiar e Silva<sup>5</sup>

### RESUMO

Este relato intenta apresentar as experiências e as aprendizagens do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid). Neste trabalho, apresenta-se três atividades que buscam exemplificar algumas das práticas lúdicas criadas pelos bolsistas e aplicadas em sala de aula. O objetivo é demonstrar como o uso de dinâmicas e estratégias inovadoras pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais envolvente para os estudantes. As atividades foram realizadas nos módulos de intervenção e regência postulados no programa. Dentre essas práticas, tivemos: (1) *Que gênero sou eu?* (que consistia em uma dinâmica de bingo para revisar os gêneros textuais); (2) *Lendo nas Entrelinhas* (uma dinâmica de jogo com música); e (3) *Construindo seu Anúncio* (atividade em grupos com o intuito de criar um anúncio publicitário chamativo). Este trabalho fundamenta-se em três autores que dialogam com as experiências vividas no Pibid - Carl Rogers (1977) contribui com a ideia de que o conhecimento prévio dos alunos deve ser valorizado no processo de aprendizagem, o que justifica o uso de atividades que partem da realidade dos estudantes para promover aprendizagens significativas. Tal perspectiva dialoga com Pimenta e Lima (2012), os quais defendem a prática como um componente curricular essencial, não apenas como aplicação de teorias, mas como um momento formativo, de construção da identidade docente, reflexão e articulação entre teoria e realidade escolar. Além disso, conforme Kishimoto (1994), a ludicidade na educação é fundamental para esse processo,

1

2Graduanda do Curso de Letras: Português e Inglês do Instituto Federal do Ceará (IFCE) - Câmpus Tianguá. E-mail: [rafaelamarquesmac2019@gmail.com](mailto:rafaelamarquesmac2019@gmail.com)

3Graduanda em Letras: Português e Inglês pelo Instituto Federal do Ceará (IFCE) – Câmpus Tianguá. E-mail: [hellenaguarsantana74@gmail.com](mailto:hellenaguarsantana74@gmail.com)

4Graduanda em Letras: Português e Inglês pelo Instituto Federal do Ceará (IFCE) – Câmpus Tianguá. E-mail: [meduarda9128@gmail.com](mailto:meduarda9128@gmail.com)

5Graduando em Letras: Português e Inglês pelo Instituto Federal do Ceará (IFCE) – Câmpus Tianguá. E-mail: [viniborges2019@gmail.com](mailto:viniborges2019@gmail.com)

<sup>5</sup>Professor orientador: mestre em Linguística Aplicada, Instituto Federal do Ceará - Ce, [daniel.aguiar@ifce.edu.br](mailto:daniel.aguiar@ifce.edu.br)





e as atividades analisadas reforçam como a sua aplicação pode resultar em ganhos significativos. A partir disso, os resultados demonstraram maior participação por parte dos estudantes, que não só protagonizaram momentos de diversão e socialização com os colegas, como também apresentaram de forma eficaz o que aprenderam.

**Palavras-chave:** Ensino, Formação de professores, Pibid, Língua Portuguesa, Práticas Lúdicas.

## INTRODUÇÃO

A formação inicial de professores constitui um espaço de aprendizagens múltiplas, no qual teoria e prática se articulam para a construção da identidade docente, pois como disse Pimenta e Lima (2012) a atuação em sala de aula é uma atividade prática, teórica e transformadora da realidade. Nesse contexto, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) destaca-se como uma política pública essencial, pois proporciona aos licenciandos experiências significativas de inserção no ambiente escolar ainda durante a graduação. Essas vivências permitem compreender o cotidiano da escola, repensar o papel do professor e desenvolver práticas pedagógicas inovadoras que favoreçam a aprendizagem dos estudantes.

Entre as práticas que se mostram eficazes na formação docente, a ludicidade ocupa um papel de destaque. O uso de atividades lúdicas em sala de aula estimula a criatividade e o interesse dos alunos, criando situações de aprendizagem envolventes que contribuem para o desenvolvimento cognitivo e afetivo. Segundo Kishimoto (1994), o lúdico é um meio de promover aprendizagens significativas, estimulando a imaginação, a cooperação e o interesse pelo conhecimento. Nessa mesma direção, Carl Rogers (1977) ressalta a importância de considerar as experiências e os conhecimentos prévios dos alunos, valorizando o aprendizado ativo e autônomo.

Essa compreensão encontra eco em outros autores fundamentais para o campo educacional. Freire (1996) destaca que a aprendizagem só se torna significativa quando dialoga com a realidade e a vivência dos estudantes; Vygotsky (1998) evidencia o papel da mediação social e das interações na construção do conhecimento; e Piaget (1975) demonstra que o jogo é um elemento essencial nos processos de assimilação e acomodação, favorecendo



o desenvolvimento cognitivo. Juntos, esses referenciais reforçam a importância da ludicidade como um caminho potente para promover aprendizagens significativas e humanizadoras.

Com base nesses pressupostos, o presente artigo apresenta um relato de experiência de natureza qualitativa desenvolvido no âmbito do subprojeto de Língua Portuguesa do Pibid, em uma escola pública, de ensino médio, parceira. O trabalho tem como objetivo analisar as aprendizagens e práticas lúdicas desenvolvidas pelos bolsistas durante os módulos de intervenção e de regência, os quais integram a estrutura formativa deste subprojeto. A respeito dessas fases, o módulo de intervenção é destinado à elaboração de ações pontuais que visam solucionar, de forma breve e prática, as lacunas de conhecimentos observadas previamente nos alunos. Já o módulo de regência tem como foco proporcionar ao bolsista a vivência da prática docente de maneira mais ampla, envolvendo o planejamento e a condução de aulas sob supervisão.

As ações relatadas envolveram a participação de bolsistas de iniciação à docência, da professora supervisora e do professor coordenador de área. Foram selecionadas três atividades representativas das práticas desenvolvidas: “Que gênero sou eu?” (dinâmica de bingo para revisão e identificação de gêneros textuais), “Lendo nas entrelinhas” (jogo musical de interpretação de textos) e “Construindo seu anúncio” (produção de anúncios publicitários em grupo, explorando aspectos linguísticos e persuasivos). Cada atividade foi planejada pelos bolsistas com base no conteúdo curricular em andamento, supervisionada pela professora responsável e registrada em diários de campo e fichas de acompanhamento, que serviram de base para a análise das experiências.

A partir dessa metodologia, foi possível compreender a ludicidade não apenas como um recurso didático eficaz, mas também como uma experiência formativa que contribui para o desenvolvimento de competências pedagógicas e para a consolidação da identidade docente. Assim, o artigo propõe-se a discutir como o trabalho lúdico, integrado à formação docente por meio do Pibid, pode potencializar o ensino de Língua Portuguesa e fortalecer a relação entre teoria e prática, favorecendo uma docência mais humanizada, criativa e significativa.



## **LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: UMA RELAÇÃO INTERDEPENDENTE**

A formação docente é um processo que ultrapassa a simples aquisição de conteúdos e técnicas, envolvendo a construção da identidade profissional e o desenvolvimento de uma postura reflexiva frente à prática educativa. Segundo Pimenta e Lima (2012), a prática docente deve ser entendida como um componente curricular essencial, articulando teoria e prática, e não apenas como um momento de aplicação de saberes aprendidos. Nessa perspectiva, a formação inicial deve oportunizar experiências que promovam a autonomia, a criatividade e a reflexão crítica sobre o fazer pedagógico. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) insere-se nesse contexto como uma política pública que possibilita ao licenciando vivenciar o ambiente escolar ainda durante a graduação, estabelecendo uma relação dialógica entre universidade e escola.

Dentro desse processo formativo, a ludicidade se apresenta como um recurso pedagógico relevante para o ensino e a aprendizagem. Para Kishimoto (1994), o lúdico é um meio de promover aprendizagens significativas, estimulando a imaginação, a socialização e o interesse pelo conhecimento. A autora ressalta ainda que:

ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (Kishimoto, 1994, p. 59).

Assim, a ludicidade atua como uma ponte entre emoção e cognição, tornando o processo educativo mais dinâmico, participativo e significativo.

Essa concepção de aprendizagem dialoga com a teoria humanista de Carl Rogers (1977), que defende a valorização das experiências e dos conhecimentos prévios dos estudantes como ponto de partida para o processo educativo. O autor argumenta que a aprendizagem acontece quando experienciada e apropriada pelo sujeito, e esse processo é vivenciado de forma cognitiva e sensível (Rogers, 1977). Nesse sentido, o papel do professor é o de facilitador da aprendizagem, criando condições para que o aluno construa o próprio conhecimento de forma ativa e autônoma.



Complementarmente, Rogers (1977) considera que a aprendizagem significativa é aquela que provoca uma transformação profunda no sujeito, indo além da simples aquisição de informações. Para ele, trata-se de uma aprendizagem que desperta sentido pessoal e modifica atitudes, escolhas e até mesmo aspectos da personalidade, configurando-se como uma experiência que ultrapassa o mero acúmulo de saberes. Essa abordagem ressalta que o conhecimento só é realmente construído quando tem significado e valor para quem aprende, algo que o uso do lúdico em sala de aula potencializa ao aproximar o conteúdo da vivência dos alunos.

Ademais, Freire (1996) enfatiza a importância de prover uma aprendizagem significativa ao aluno através da utilização de metodologias que priorizem a conexão dos conteúdos a serem aprendidos com os já adquiridos pelos alunos, partindo não apenas de uma visão conteudista, mas também de uma perspectiva sociocultural que dê espaço aos conhecimentos de mundo dos alunos e suas vivências. Tais pensamentos se alinham com diversas propostas, como a brincadeira e ludicidade, que têm o poder de dinamizar o ensino e despertar a vontade do aluno de aprender e desenvolver sua criticidade de formas dinâmicas e atrativas.

De forma análoga, Vygotsky (1998) também enfatiza a importância de iniciar o processo de aprendizagem a partir dos conhecimentos prévios dos discentes ao valorizar o contexto sociocultural do discente. Além disso, seu conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal tem ligação direta com a ludicidade uma vez que esse conceito relaciona-se à construção de conhecimento do aluno com o auxílio de um mediador a fim de alcançar a Zona de Desenvolvimento Real, quando o conhecimento já é internalizado. Isso acontece devido à brincadeira e à ludicidade servirem como metodologias ativas que não apenas tornam o aluno protagonista de seu aprendizado, mas também facilitam a internalização do conhecimento através de um mediador, podendo ser o professor como também os próprios alunos.

Outrossim, Piaget retrata o processo de aprendizagem em duas etapas principais, a assimilação, referente ao momento em que o aluno assimila determinado conhecimento, e a acomodação, referente a internalização desse conhecimento. Ambas as etapas devem ser consideradas na construção de uma aula e seu planejamento, pois são de imensa importância para a garantia de uma aprendizagem eficiente. Nesse viés, tais conceitos se conectam com a ludicidade, porque é através dela que são criadas metodologias que dinamizam e variam a



construção dessas etapas abordadas, como por exemplo o uso de *warm ups* (aquecimento) durante a aula, atividades competitivas e brincadeiras, que são práticas que podem estimular a aprendizagem dos alunos.

Portanto, perante essa imensa importância da presença da ludicidade no ensino, as práticas lúdicas desenvolvidas pelos bolsistas do Pibid demonstram como a formação docente pode se articular à realidade escolar de maneira criativa e significativa. Ao integrar dinâmicas como jogos, músicas e produções textuais criativas, os futuros professores exercitam a reflexão sobre o ensino, o planejamento pedagógico e a observação do comportamento dos alunos diante de metodologias inovadoras. Assim, o lúdico não é apenas uma estratégia motivacional, mas um princípio pedagógico que ressignifica a relação entre professor, aluno e conhecimento, favorecendo a aprendizagem significativa e a formação de professores críticos e sensíveis ao contexto educativo.

## O LÚDICO EM AÇÃO NO PIBID

As atividades desenvolvidas no Pibid tiveram como objetivo potencializar a aprendizagem dos estudantes por meio de práticas pedagógicas lúdicas. Planejadas a partir da análise diagnóstica do Sisedu 2025, que indicou dificuldades específicas em gêneros textuais e interpretação de textos. Foram utilizadas dinâmicas de grupo, jogos interativos e atividades de produção textual e as ações foram realizadas durante o ciclo I do programa, mais especificamente no módulo de intervenção e regência, período dedicado ao planejamento e à execução de atividades práticas na escola-campo. As atividades foram desenvolvidas na escola regular (ciclo I). Nesta seção, os resultados das intervenções são apresentados de forma estruturada, descrevendo cada atividade, o nível de participação dos alunos e as aprendizagens observadas.

No período das intervenções, a primeira dinâmica intitulada: “Que gênero sou eu?”, estruturada como um bingo de gêneros textuais, foi aplicado nas turmas do 1º, 2º e 3º anos. A dinâmica teve início com um *warm up* mediado por uma nuvem de palavras projetada em quadro, cujo objetivo foi ativar o conhecimento prévio dos estudantes sobre os gêneros textuais que já conheciam. Este mapeamento inicial permitiu aos bolsistas identificar o repertório e as lacunas conceituais da turma, alinhando-se à perspectiva de Vygotsky (1998),





que enfatiza a importância de partir do conhecimento já construído pelo aluno para a aprendizagem.

Após o aquecimento, os bolsistas realizaram uma breve revisão focada nas dúvidas levantadas pelos alunos, notadamente a distinção entre tipo textual e gênero textual, apresentando definições e exemplos contextualizados ao cotidiano dos estudantes. Tal contextualização se faz crucial para que a aprendizagem seja significativa (Freire, 1996). Posteriormente, a dinâmica principal consistiu na distribuição de cartelas de bingo contendo gêneros textuais, enquanto *slides* exibiam pistas relacionadas a cada um deles. O alto nível de participação e engajamento foi uma constante, potencializado pela competição lúdica e pela premiação simbólica, elementos que, segundo Kishimoto (2017), promovem o desenvolvimento cognitivo e social.

Os resultados observados indicaram uma eficácia notável das estratégias lúdicas na fixação dos conteúdos, no desenvolvimento da criatividade e na socialização dos alunos. A correção coletiva das respostas permitiu um reforço imediato e a retomada dos conceitos, validando a abordagem de Piaget (1975), onde a interação e o jogo facilitam a assimilação e acomodação de novos saberes.

Houve no entanto um contraste significativo no comportamento das turmas. A turma do 1º ano diferentemente do esperado se mostrou mais agitada, porém a estrutura competitiva e visual do bingo foi eficiente em capturar o interesse, o que confirma o potencial da ludicidade em classes com maior desafio de gestão de atenção. Já a turma do 2º ano, que na teoria seria a mais difícil, surpreendeu ao ser a mais participativa e interessada validando a estratégia lúdica como um poderoso agente motivacional capaz de romper barreiras de engajamento pré-existentes. A turma do 3º ano, por sua vez, teve um alto envolvimento e participação na dinâmica, conseguindo aplicar o repertório de gêneros textuais de forma assertiva na maior parte da dinâmica. E, apesar das turmas serem numerosas e as salas terem pouco espaço, a atividade foi um sucesso.

Para os bolsistas, a dinâmica funcionou como uma valiosa oportunidade de avaliação diagnóstica e formativa, permitindo analisar a eficácia das estratégias lúdicas não apenas na transmissão de conteúdo, mas também na gestão do comportamento e na promoção da interação social em sala de aula. O papel do professor ou mediador, conforme Vygotsky (1998), é essencial, pois através da intervenção e da criação de estratégias como o jogo, ele



auxilia o aluno na travessia da Zona de Desenvolvimento Proximal, transformando o processo de ensino em uma experiência colaborativa e significativa que estimula a autonomia e a construção ativa do conhecimento.

A segunda intervenção, intitulada “Lendo nas Entrelinhas”, consistiu em um jogo interativo com músicas e desafios de interpretação de textos. O foco desta oficina foi desenvolver a habilidade de inferir informações implícitas em textos. A atividade foi aplicada em três turmas do 3º ano do Ensino Médio, em horários diferentes. A intervenção iniciou-se com a explanação dos conceitos de “inferir” e “informações implícitas”, utilizando exemplos do cotidiano dos alunos, como emojis e formas de comunicação não verbal, facilitando a compreensão. Também foram abordadas as diferenças entre textos verbais e não verbais, com exemplos ilustrativos e acessíveis. Em seguida, foi explicada a dinâmica do jogo: os alunos formaram um círculo fechado, enquanto uma música era tocada; um objeto era passado de mão em mão e, quando a música parava, o estudante que estivesse com o objeto deveria responder a uma pergunta relacionada ao conteúdo da oficina.

Os resultados observados mostraram variação no engajamento entre as turmas. Na turma 3º F, apesar do grande número de alunos, a maioria participou ativamente da dinâmica, respondendo às perguntas e interagindo com colegas e bolsistas. Já na turma 3º G, alguns estudantes se recusaram a participar, mesmo após estímulos e incentivo da equipe, evidenciando desafios de motivação e participação. Na turma 3º H, a atividade ocorreu de forma bastante satisfatória, com participação efetiva e interesse dos estudantes.

Com isso, em ambas as atividades percebeu-se como associar os conhecimentos prévios dos estudantes aos tópicos abordados em sala de aula fazem total sentido quando o objetivo principal é ensinar de forma eficaz. Isso ocorre pois é através do estabelecimento de relações entre os conteúdos e as experiências dos alunos que o aluno passa a ser o centro de sua aprendizagem, resultando em uma aprendizagem significativa (Rogers, 1977).

Já no período de regência, em uma das turmas de 3º ano, após a explanação do conteúdo, os bolsistas regentes, para que houvesse a fixação dos conceitos ensinados, propuseram uma atividade nomeada (3) *Construindo seu Anúncio*. A dinâmica consistia em os alunos se dividirem em grupos para que criassem seus próprios anúncios de produtos fictícios, os quais, ao final da aula, deveriam apresentar suas criações e explicar mais sobre os elementos que decidiram colocar em seus cartazes.





Tal prática tinha como objetivo analisar se os alunos entenderam o que um anúncio publicitário é, atentando às suas características essenciais e incentivando a criatividade destes, para que então, através desse momento aparentemente descontraído, os pibidianos que estavam em sala fizessem as devidas correções caso houvessem erros na construção do anúncio.

A atividade obteve um grande aproveitamento, visto que os estudantes engajaram na proposta, com todas as equipes justificando suas escolhas de produto, design e estratégias para chamar a atenção do consumidor de forma leve e criativa. Nesse cenário, até os docentes que estavam mais apáticos se dispuseram a dar sua contribuição, mesmo sendo a última aula do dia, horário esse em que os estudantes costumam estar cansados e ansiosos para voltar para casa. Dessa forma, essa simples dinâmica proporcionou a curiosidade necessária para que o momento se tornasse significativo na construção de novos saberes (Dos Santos Silva et al., 2022).

Dito isso, esse momento enfatizou a relevância da prática lúdica no processo de ensino-aprendizagem, visto que de acordo com Kishimoto (1994) o jogo educativo, ou seja, aqueles jogos ou brincadeiras utilizadas de forma contextualizada possibilitam que as crianças formulem hipóteses, auxiliando na absorção de conteúdos de maneira divertida. Assim, mesmo que a proposta não tenha sido direcionada ao público infantil, percebeu-se um resultado parecido com o que a estudiosa afirma, em que os alunos entenderam melhor o gênero textual anúncio e compreenderam a aplicação real das informações recebidas.

Essa atividade também trouxe aprendizagens para os bolsistas, pois a partir dela ficou perceptível a importância de trazer para a sala de aula práticas que rompam com o padrão de ensino em que apenas o professor fala e o aluno escuta. Desse modo, Almeida (2009) afirma que, para Piaget, o conhecimento se constrói de maneira contínua e progressiva quando um indivíduo interage com o meio em que convive, havendo um equilíbrio entre as trocas de experiências, já que tanto o ambiente quanto o ser exercem pressão entre si, o que ratifica a eficácia de práticas pedagógicas que dialogam com o contexto social, cultural e econômico no qual os alunos estão inseridos, fortalecendo a relevância do ensino para suas vivências cotidianas.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no âmbito do Pibid evidenciou que a inserção de práticas lúdicas no ensino de Língua Portuguesa não apenas amplia as possibilidades pedagógicas, como também fortalece a construção da identidade docente dos licenciandos. As intervenções realizadas demonstraram que a ludicidade, quando planejada de forma intencional e articulada ao conteúdo curricular, contribui significativamente para a aprendizagem dos estudantes, favorecendo a participação, a criatividade, a autonomia e o pensamento crítico. Tais resultados reafirmam as perspectivas de autores como Kishimoto, Piaget, Vygotsky, Rogers e Freire, que compreendem o aprender como um processo ativo, social, afetivo e mediado.

As atividades analisadas (o bingo de gêneros textuais, o jogo musical de inferência e a produção de anúncios) ilustram como o lúdico pode tornar o ambiente escolar mais acolhedor e motivador, proporcionando condições para que os alunos relacionem os conteúdos às suas experiências pessoais. Ao mesmo tempo, essas práticas permitem aos bolsistas exercitar o planejamento, a observação pedagógica, o manejo de sala e a reflexão crítica sobre suas ações, os quais são aspectos fundamentais para a formação docente.

Além disso, os resultados revelam que o Pibid constitui um espaço privilegiado de aproximação entre teoria e prática, possibilitando que futuros professores vivenciem os desafios e potencialidades do cotidiano escolar. A ludicidade, nesse contexto, apresenta-se como uma estratégia capaz de transformar as relações entre professor, aluno e conhecimento, contribuindo para um ensino mais humanizado, significativo e conectado às necessidades reais das turmas.

Por fim, conclui-se que a integração entre formação inicial, ludicidade e prática pedagógica promove aprendizagens profundas tanto para os alunos da escola-campo quanto para os licenciandos em formação. Assim, reforça-se a importância da continuidade e valorização de programas como o Pibid, fundamentais para a qualificação da educação pública, para o fortalecimento da profissão docente e para a promoção de práticas educativas inovadoras, sensíveis e críticas.





## REFERÊNCIAS

DE ALMEIDA, Maria Clélia Guedes. O lúdico como ferramenta pedagógica na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 5, p. 177-195, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Brasília: **MEC**, 2020.

DOS SANTOS SILVA, Bruno Henrique Macêdo; SILVA, Arthur Lucas da; DE OLIVEIRA, Elinelson Gomes; LIRA, Lidianne Leite e; PONTES, Edel Alexandre Silva. Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática na Educação Básica. **Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, [S. l.], v. 4, p. 246–254, 2022. Disponível em: <https://rebenamnuvens.com.br/revista/article/view/59>. Acesso em: 19 nov. 2025.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: **Paz e Terra**, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Ludicidade e educação. Campinas: **Papirus**, 1994.

PIAGET, J. A construção do real na criança. Rio de Janeiro: **Zahar Editores**, 1975.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. L. Docência no ensino superior: práticas e reflexões. São Paulo: **Cortez**, 2012.

ROGERS, C. R. Liberdade para aprender. 4. ed. Belo Horizonte: **Interlivros**, 1977.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: **Martins Fontes**, 1998.

