

O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PIBID: EXPERIÊNCIAS E APRENDIZAGENS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Maria Gleiciane Azevedo Barros ¹

Isabele Gonçalves Sousa ²

Maria Vitória de Sousa Silva ³

Carla Vanessa Magalhães de Sousa ⁴

Francisco Mirtiel Frankson Moura Castro ⁵

RESUMO

Este estudo, produzido em 2025, tem como principal objetivo relatar aspectos da experiência de bolsistas do PIBID com práticas de produção e de ensino com a utilização de jogos didáticos na Educação Básica. A experiência foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Pedagogia, da Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Frente a isso, o estudo busca compreender como a utilização de jogos didáticos, mediados pelo PIBID, favorece o ensino e a aprendizagem no âmbito da Educação Básica, tendo como base vivências realizadas em escolas da rede pública de ensino de Itapipoca, no Ceará, que são parceiras deste programa de iniciação à docência. A metodologia adotada inclui pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, fundamentada, dentre outros, nos autores Becker (2010), Farias (2009), Kishimoto (1996), Piaget (1999), Veiga (2006), Vygotsky (1995), os quais discutem o lúdico e a formação docente. Os resultados apontam que a inserção de jogos didáticos em sala de aula contribui para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, atrativo e significativo para os alunos das escolas que são parceiras do PIBID Pedagogia, favorecendo o engajamento dos alunos e a constituição do conhecimento de forma participativa e mais dinâmica. Conclui-se, assim, que práticas pedagógicas lúdicas são relevantes para tornar o ensino mais lúdico e mais envolvente, promovendo um ambiente educativo mais motivador.

Palavras-chave: PIBID, Jogos didáticos, Lúdico, Educação Básica.

INTRODUÇÃO

Ao longo deste texto será discutido e caracterizada a experiência de produção de jogos didáticos no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, gleiciane.barros@aluno.uece.br;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, isabele.goncalves@aluno.uece.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, sousa.vitoria@aluno.uece.br;

⁴ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, caarla.vanessa@aluno.uece.br;

⁵ Professor orientador: Prof. Dr. Francisco Mirtiel Frankson Moura Castro, Universidade Estadual do Ceará – UECE, francisco.mirtiel@uece.br.





Pedagogia, do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE).

Em janeiro deste ano de 2025 tivemos a produção de jogos didáticos de Português e Matemática para os alunos dos anos iniciais de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, de início os discentes do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), são inseridos nas salas de aulas das escolas parceiras do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que tem como objetivo:

Incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica; contribuir para a valorização do magistério; elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica; inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem; incentivar escolas públicas de educação básica, mobilizando seus professores como co-formadores dos futuros docentes e tornando-as protagonistas nos processos de formação inicial para o magistério; e contribuir para a articulação entre teoria e prática necessárias a formação dos docentes, elevando a qualidade das ações acadêmicas nos cursos de licenciatura. (Brasil, 2010).

Os bolsistas participam ativamente em interação com os professores que possuem uma longa jornada de experiências em sala de aula, os graduandos de pedagogia observam as aulas dos docentes da Educação Básica, participam do planejamento coletivo da escola, interagem com os alunos. Depois desse momento de interação com a comunidade escolar, foram desenvolvidos jogos didáticos pensando no desenvolvimento das principais dificuldades que os alunos mais expressam em sala de aula.

Após as observações, regências dos discentes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) foram desenvolvidos os jogos didáticos de Português e Matemática, essa atividade foi de demanda do projeto, cada bolsista produziu com materiais recicláveis e de baixo custo financeiro com orientação das professoras supervisoras. Após a realização dos jogos foram socializados entre os discentes do curso os materiais, passo a passo da produção e como jogar o jogo didático. Com a aplicação dos jogos didáticos é perceptível a participação e engajamento dos alunos, como eles se interessam e interagem por algo novo, ajudando os outros colegas a chegar logo à sua vez.





Com a utilização dos jogos didáticos em sala de aula, vê-se que a utilização de tal prática é de suma importância pois ajuda os alunos na compreensão dos conteúdos estudados em

sala de aula, contribui na aprendizagem dos alunos, fazendo com que o estudante tenha um interesse maior na metodologia de ensino gerando aumento da participação ativa dos alunos em querer compartilhar suas dúvidas e aprendizados na atividade e podendo ser adaptável ao contexto do aluno. De acordo com a autora Veiga:

O ensino concebido como arte requer ser pensado da ótica da 'originalidade', que situa o docente como um artista que planeja a sua ação como uma tarefa inconclusa, porém, orientada pela estética criadora e de bom gosto e de deleite poético. Além da originalidade, o ensino como arte envolve os seguintes princípios: irrepetibilidade da atividade, potencialidade intuitiva, perseverança na ação e sensibilidade e estética. (Veiga, 2006, p. 15).

Os estudantes de licenciatura têm a oportunidade de vivenciar na prática e podendo adaptar as regras do jogo de acordo com a realidade da sala de aula, trazendo *feedback* para os estudos colaborativos, onde ocorrem a troca de conhecimento dos graduandos, supervisores que são os professores co-formadores, que têm uma jornada de experiências em sala de aula e o coordenador de área, que promove os dias de formação na Instituição de Ensino Superior.

Com efeito, podemos escolher quais jogos elaborar, utilizando material reciclável como principal recurso de produção do material didático, essa atividade formativa de jogos didáticos nos possibilitou planejamento, pesquisa, organização de recursos e execução da proposta. Com isso, podemos perceber a importância dessa atividade para nós futuros professores, destacando que devemos ter criatividade para melhorar o desenvolvimento dos estudantes.

Em adição, cabe salientar que estas práticas de produção de jogos nos permitiram buscar mais sobre o assunto nos estudos teóricos, contribuindo na realização dos jogos e isso é inovação em nossa formação inicial. Este estudo tem por objetivo apresentar um relato de experiência sobre as atividades de produção e execução dos jogos didáticos desenvolvidos no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Pedagogia.

Esse estudo, expresso como relato de experiência, apresenta como objetivo: Analisar como a utilização de jogos didáticos potencializam o ensino e a aprendizagem na Educação Básica. Análise do referencial teórico, em resultado que o programa de iniciação à docência contribui para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, atrativo e significativo para





os alunos das escolas que são parceiras do PIBID Pedagogia, favorecendo o engajamento dos alunos e a constituição do conhecimento de forma participativa e mais dinâmica.

METODOLOGIA

A atividade de jogos didáticos foi realizada no mês de janeiro de 2025, tivemos momento de formação, pesquisa e elaboração do jogo didático de Português e Matemática. O estudo foi elaborado como relato de experiência, vivenciado no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no curso de licenciatura em Pedagogia pela Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), que é campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Este estudo é qualitativo e se pautava na revisão bibliográfica, sua elaboração foi por meio de artigos que fundamentaram o estudo sobre jogos didáticos, tendo como referencial teórico: Becker (2010), Farias (2009), Kishimoto (1996), Piaget (1999), Veiga (2006), Vygotsky (1995). Os artigos escolhidos foram de contexto que discutem o lúdico e a formação docente.

REFERENCIAL TEÓRICO

A utilização de jogos didáticos no contexto escolar tem sido amplamente discutida por diversos estudiosos da educação, especialmente por aqueles que compreendem o processo de ensino e de aprendizagem como um fenômeno dinâmico, interativo e social. O jogo, além de ser uma atividade prazerosa e espontânea, constitui-se em uma ferramenta pedagógica que possibilita a construção do conhecimento de forma significativa, mediada pela interação entre professor, aluno e o próprio conteúdo.

De acordo com Kishimoto (1996), o jogo é uma atividade que combina o prazer e a aprendizagem, tornando o processo educativo mais envolvente e criativo. A autora ressalta que o jogo didático, quando inserido no contexto escolar com intencionalidade pedagógica, contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, além de favorecer a construção de novos saberes por meio da ação e da reflexão.

Dessa forma, o ato de brincar assume uma função educativa que vai além do entretenimento, tornando-se uma estratégia didática eficaz. Vygotsky (1995) reforça essa concepção ao afirmar que o jogo possui um papel fundamental no desenvolvimento infantil,





pois possibilita à criança experimentar situações sociais, internalizar regras e elaborar significados a partir das interações estabelecidas.

O referido autor destaca que por meio da brincadeira a criança atua em um nível de desenvolvimento potencial, ampliando suas capacidades cognitivas e sociais. Assim, o jogo é entendido como um instrumento que promove a aprendizagem por meio da mediação e da interação social, princípios essenciais à teoria sociocultural vygotskiana. Nessa mesma perspectiva, Piaget (1999) compreende o jogo como uma forma de assimilação da realidade, na qual a criança, ao brincar, exercita suas estruturas mentais e consolida conhecimentos adquiridos. Para o autor, o jogo não é apenas um meio de diversão, mas uma atividade essencial para o desenvolvimento do pensamento lógico e da construção do conhecimento. Ao manipular

objetos, resolver desafios e interagir com os colegas, o aluno passa por processos de acomodação e assimilação que favorecem a aprendizagem ativa.

Becker (2010) e Farias (2009) abordam a importância da prática pedagógica reflexiva, destacando que o professor necessita atuar como mediador da aprendizagem, promovendo situações que estimulem o protagonismo e a participação ativa dos alunos. Nesse sentido, o uso de jogos didáticos, aliado à mediação docente, constitui-se como uma metodologia que estimula o pensamento crítico, a resolução de problemas e a cooperação entre os estudantes.

Além disso, Veiga (2006) destaca que o ensino deve ser concebido como uma arte, um processo criativo e original, no qual o professor se coloca como sujeito estético e sensível, capaz de planejar ações educativas que despertem o interesse e a imaginação dos alunos. Sob essa ótica, a produção e aplicação de jogos didáticos no âmbito do PIBID refletem um exercício de criatividade docente e de articulação entre teoria e prática, aspectos fundamentais na formação inicial de professores.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), nesse contexto, assume um papel essencial na formação dos futuros educadores, pois proporciona aos licenciandos experiências concretas no ambiente escolar e estimula o desenvolvimento de práticas inovadoras. Ao produzir e aplicar jogos didáticos, os bolsistas vivenciam o desafio de transformar o conhecimento teórico em prática pedagógica, experimentando metodologias que promovem aprendizagens mais significativas.





Assim, a prática com jogos didáticos, mediada pelo PIBID, favorece não apenas a aprendizagem dos alunos da Educação Básica, mas também o processo formativo dos bolsistas, que aprendem a planejar, adaptar e avaliar estratégias de ensino diversificadas. Essa vivência lúdica e criativa possibilita a articulação entre teoria e prática, contribuindo para a

constituição de uma identidade docente comprometida com uma educação mais humana, participativa e significativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades desenvolvidas no âmbito do PIBID Pedagogia possibilitaram aos bolsistas vivências significativas que integraram teoria e prática, contribuindo tanto para a aprendizagem dos alunos da Educação Básica quanto para a formação docente dos licenciandos. A produção e aplicação dos jogos didáticos ocorreram nas escolas parceiras do programa PIBID Pedagogia, nas instituições: Escola de Educação Básica Maria Dalva Barbosa Viana Azevedo, com turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental, abrangendo estudantes do 1º ao 5º ano e Centro Educacional Maria Magalhães Viana de Azevedo, que atende estudantes de 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, as duas escolas localizadas no município de Itapipoca, no Ceará.

Durante o período de planejamento e execução das atividades, os bolsistas participaram de momentos formativos promovidos pela coordenação de área e pelas professoras supervisoras. Nessas formações, foram discutidos os fundamentos teóricos sobre o uso do lúdico na educação e as possibilidades de integrar jogos didáticos aos conteúdos curriculares de Língua Portuguesa e Matemática. A partir dessas reflexões, o grupo planejou a produção de jogos que contemplassem as principais dificuldades observadas nas turmas, buscando aliar criatividade, baixo custo e intencionalidade pedagógica.

Entre os jogos elaborados, destacaram-se o “Bingo das Palavras”, utilizado nas aulas de Língua Portuguesa para o trabalho com ortografia e ampliação do vocabulário; o “Jogo da Tabuada”, voltado ao fortalecimento do cálculo mental e da memorização das operações básicas; e a “Trilha Matemática”, que envolvia desafios de resolução de problemas de forma cooperativa. Todos os materiais foram confeccionados com recursos recicláveis, como papelão, tampinhas e cartolina, o que reforçou o compromisso com a sustentabilidade e com a acessibilidade dos recursos pedagógicos.





Durante a aplicação dos jogos, observou-se um aumento expressivo na participação e no envolvimento dos alunos. Crianças que demonstravam pouca motivação nas atividades tradicionais mostraram-se mais dispostas a aprender e interagir com os colegas. O caráter lúdico das atividades despertou curiosidade, cooperação e entusiasmo, favorecendo a

aprendizagem de maneira prazerosa e significativa. Esse resultado corrobora a afirmação de Kishimoto (1996) de que o jogo, quando mediado com intencionalidade pedagógica, se transforma em um potente instrumento de ensino, capaz de promover aprendizagens cognitivas e sociais.

Além dos impactos nos processos de ensino e de aprendizagem dos alunos, a experiência também proporcionou profundas aprendizagens para os bolsistas. O envolvimento nas etapas de planejamento, elaboração e aplicação dos jogos estimulou o desenvolvimento de competências essenciais à docência, como a criatividade, o trabalho em equipe, a capacidade de observação e a reflexão sobre a própria prática. Essa vivência reafirma o que Becker (2010) e Farias (2009) defendem que o professor deve atuar como um pesquisador de sua prática, analisando os resultados das ações pedagógicas e replanejando estratégias sempre que necessário.

Outro aspecto relevante foi o trabalho colaborativo entre bolsistas, supervisores e coordenador de área, que possibilitou a troca de saberes entre diferentes níveis de experiência docente. As professoras supervisoras atuaram como mediadoras do processo formativo, compartilhando suas vivências e auxiliando os licenciandos na adaptação dos jogos à realidade de cada turma. Esse diálogo entre teoria e prática materializou o princípio freiriano da educação como prática de liberdade, na medida em que todos os sujeitos envolvidos participaram ativamente da construção do conhecimento.

Por fim, a experiência evidenciou que o uso de jogos didáticos é uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e inclusivo, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos. Conforme destaca Vygotsky (1995), o aprendizado se dá na interação social, e os jogos, ao promoverem cooperação e diálogo, fortalecem o desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças. Assim, a prática vivenciada no PIBID reafirma a importância de metodologias ativas e criativas na Educação Básica, e demonstra que o lúdico, longe de ser apenas recreativo, é um caminho potente para a construção de uma educação significativa e transformadora.



CONSIDERAÇÕES FINAIS



Neste relato de experiência foi evidenciado que a utilização de jogos didáticos no contexto do PIBID contribuiu significativamente para a aprendizagem dos alunos da

Educação Básica, tornando o processo educativo mais dinâmico, motivador e participativo. A prática lúdica favoreceu a compreensão dos conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática, estimulando a cooperação, a socialização e o protagonismo das crianças em sala de aula.

Além disso, foi possível observar que a inserção de jogos didáticos promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como paciência, empatia, autoconfiança e respeito às regras, ao possibilitar que os alunos aguardassem sua vez, ajudassem os colegas e celebrassem conjuntamente as conquistas alcançadas.

Para os bolsistas do curso de Pedagogia, a experiência proporcionou um aprendizado formativo de grande relevância. A participação em todas as etapas — planejamento, produção, aplicação e avaliação dos jogos — possibilitou o desenvolvimento de saberes essenciais à docência, como a criatividade, a capacidade de adaptação, o trabalho em equipe e a reflexão crítica sobre a prática pedagógica. Essas vivências confirmam a importância do PIBID como espaço de articulação entre teoria e prática, permitindo que os licenciandos transformem o conhecimento adquirido na universidade em ações concretas e significativas no ambiente escolar.

Além disso, a experiência mostrou que o trabalho colaborativo entre bolsistas, professores supervisores e coordenadores de área fortalece a formação docente, promovendo a troca de saberes, a escuta ativa e o planejamento coletivo de estratégias pedagógicas. O engajamento dos alunos durante a aplicação dos jogos também reforçou que práticas educativas inovadoras, quando bem planejadas, podem gerar impactos positivos na aprendizagem e na motivação escolar.

Em síntese, o relato demonstrou que a integração entre jogos didáticos e a prática docente no âmbito do PIBID constitui uma ferramenta pedagógica eficiente e transformadora, capaz de favorecer tanto o desenvolvimento dos alunos quanto a formação inicial dos futuros professores. Destaca-se, ainda, a importância de novas experiências e pesquisas que explorem metodologias lúdicas, ampliando o repertório de estratégias didáticas e consolidando uma educação mais criativa, inclusiva e significativa, que considere não apenas os conteúdos





curriculares, mas também a formação integral dos estudantes, incluindo aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa gratidão à Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI) da Universidade Estadual do Ceará (UECE) pelo apoio institucional e pela oportunidade de vivenciar experiências práticas por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

Agradecemos às professoras supervisoras pelo acompanhamento, orientação e incentivo durante a elaboração e aplicação dos jogos didáticos, bem como ao coordenador de área pelo suporte e pelas formações desenvolvidas. Manifestamos ainda nosso reconhecimento aos alunos e professores das escolas parceiras, que receberam nossas atividades com entusiasmo e permitiram que nossas práticas pedagógicas se concretizassem, enriquecendo nossa formação como futuros docentes.

REFERÊNCIAS

BECKER, Fernando; MARQUES, Tania Beatriz Iwaszko. **Ser professor é ser pesquisador**. 3. ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2010.

BRASIL. Decreto nº 7.219, de 24 de junho de 2010. **Regulamenta o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – PRONATEC**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7219.htm. Acesso em: 11 jul. 2025.

FARIAS, Isabel Maria Sabino; SALES, Josete de Oliveira Castelo Branco; BRAGA, Maria Margarete Sampaio de Carvalho; FRANÇA, Maria do Socorro Lima Marques. **Didática e docência: aprendendo a profissão**. 2. ed. Brasília: Líder Livro, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução de Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). **Lições de didática**. Campinas, SP: Papirus, 2006. (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).





VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. Organização de Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner e Ellen Souberman. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

