

## PIBID EM AÇÃO: O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS

Patrícia Rosvadoski<sup>1</sup>  
Lidiane Smagalla Dariva<sup>2</sup>  
Maria Eduarda Godinho<sup>3</sup>  
Nadine Taís Orso<sup>4</sup>  
Rosane Fátima Vasques<sup>5</sup>

### RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal compartilhar as vivências das bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), evidenciando práticas pedagógicas desenvolvidas no Ensino Fundamental. Para tal, a metodologia utilizada baseia-se na apresentação de um breve estudo teórico sobre a importância da ludicidade nos Anos Iniciais, bem como o relato de atividades desenvolvidas na escola campo. O projeto foi desenvolvido em uma escola pública estadual, tendo como foco a busca de estratégias para a superação das dificuldades de aprendizagem nos Anos Iniciais. Durante a atuação das bolsistas na escola, foi possível observar e acompanhar os estudantes para posteriormente planejar e aplicar metodologias diferenciadas, com destaque para o uso de jogos, dinâmicas e atividades colaborativas com enfoque lúdico, desse modo, contribuindo de forma relevante para a superação das dificuldades dos estudantes e a construção de um conhecimento mais significativo. Essa experiência possibilitou às pibidianas vivenciar na prática os desafios e as potencialidades do trabalho pedagógico nos Anos Iniciais, promovendo um olhar mais atento às necessidades dos estudantes e a utilização de diferentes estratégias pedagógicas. Ainda, tornou evidente o papel transformador da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, trazendo consigo uma rica experiência para a formação inicial docente das participantes ao proporcionar momentos de reflexão, construção coletiva e aprendizado contínuo.

**Palavras-chave:** PIBID, Anos Iniciais, Dificuldades de Aprendizagem, Lúdico.

### INTRODUÇÃO

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental o processo de ensino-aprendizagem é marcado por descobertas, curiosidade e construção de saberes que servirão como base para a formação integral do estudante. Nesse cenário, o lúdico assume um papel essencial, pois permite que as crianças aprendam de forma prazerosa e significativa, favorecendo a interação

<sup>1</sup> Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões Campus Erechim, e-mail: [108974@aluno.uricer.edu.br](mailto:108974@aluno.uricer.edu.br)

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões Campus Erechim, e-mail: [102227@aluno.uricer.edu.br](mailto:102227@aluno.uricer.edu.br)

<sup>3</sup> Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões Campus Erechim, e-mail: [108589@aluno.uricer.edu.br](mailto:108589@aluno.uricer.edu.br)

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões Campus Erechim, e-mail: [101436@aluno.uricer.edu.br](mailto:101436@aluno.uricer.edu.br)

<sup>5</sup> Professora Orientadora. Doutora em Educação (UNISINOS). Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - URI- Campus Erechim. Coordenadora da área do PIBID. E-mail: [rosanevasques@uricer.edu.br](mailto:rosanevasques@uricer.edu.br)





social e estimulando a criatividade.

As atividades lúdicas contribuem para que o conhecimento seja vivenciado na prática, respeitando o ritmo de desenvolvimento de cada aluno e integrando aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais. Dessa forma, o uso do lúdico na escola torna-se uma estratégia pedagógica capaz de potencializar a aprendizagem, especialmente quando articulado às diferentes áreas do conhecimento.

Nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar as vivências desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), com foco nas práticas pedagógicas aplicadas nas turmas de 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual.

O PIBID é uma iniciativa que oferece bolsas de iniciação à docência para estudantes de cursos de licenciatura, visando proporcionar uma vivência prática junto à realidade das escolas públicas de Educação Básica, aliando a formação teórica à prática docente cotidiana (CAPES, 2020). Essa inserção no ambiente escolar contribui para uma formação mais significativa, incluindo os licenciados desde os primeiros anos da graduação.

Dessa forma, com base na inserção prática proporcionada pelo PIBID, foi possível vivenciar diferentes contextos educacionais e aplicar estratégias diversificadas de ensino. A seguir apresentamos a metodologia adotada para o desenvolvimento das atividades na escola campo, detalhando os procedimentos e ações realizadas ao longo do processo.

## **METODOLOGIA**

As experiências relatadas neste trabalho foram construídas a partir de práticas desenvolvidas por bolsistas do PIBID, acadêmicas do Curso de Pedagogia, nos espaços formativos de uma escola pública da Rede Estadual de Ensino do município de Erechim, no estado do Rio Grande do Sul.

Para a realização das atividades do Programa levou-se em consideração o Subprojeto institucional da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, URI - Erechim: “Promovendo literacia emergente na Educação Infantil e superando dificuldades de aprendizagem nos Anos Iniciais”, que visa fomentar o desenvolvimento da literacia emergente na Educação Infantil e implementar estratégias eficazes para superar as dificuldades de aprendizagem nos Anos Iniciais, proporcionando uma base sólida para a



alfabetização e o sucesso escolar contínuo das crianças.

O Subprojeto tem ainda como objetivos identificar e intervir precocemente em dificuldades de aprendizagem, utilizando práticas de observação sistemática e avaliação contínua para diagnosticar dificuldades nos Anos Iniciais, promovendo intervenções pedagógicas personalizadas, lúdicas e eficazes; e fomentar parceria com família e comunidade escolar, desenvolvendo iniciativas que envolvessem ativamente os responsáveis e a comunidade de apoio à literacia emergente, por meio de ações colaborativas que fortalecessem o ambiente educativo e ampliassem o suporte às crianças dos Anos Iniciais.

Para dar andamento ao Projeto, no ambiente escolar, foram realizadas diversas reuniões e grupo de estudos junto com a Coordenadora de área e a Supervisora da escola para atender as demandas existentes, além de estarem semanalmente na escola campo nas turmas de 1º ao 4º ano. Dessa forma, o planejamento, com estudos coletivos, evidenciou os conhecimentos das professoras regentes, da supervisora, da coordenadora e das pibidianas, tornando o processo mais leve e estruturado e trazendo bons resultados.

Nesse contexto, ao longo do primeiro semestre de 2025, após a observação dos estudantes, as bolsistas focaram no desenvolvimento e aplicação de propostas nos Anos Iniciais. Para estimular uma aprendizagem mais ativa, optou-se pelo uso de atividades lúdicas e participativas, integrando teoria e prática na formação dos estudantes, desenvolvendo competências cognitivas e tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e prazeroso.

Durante esse processo, as pibidianas desenvolveram muitas atividades com foco na superação das dificuldades de aprendizagem que iam surgindo semanalmente, integrando propostas lúdicas que estimulassem a curiosidade, a participação ativa e o protagonismo das crianças. O uso do lúdico, mais do que uma estratégia, foi compreendido como um caminho para tornar o aprendizado mais leve, significativo e acessível, especialmente nos Anos Iniciais.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade é uma estratégia no qual se ensina e se aprende brincando, ao mesmo tempo que o estudante adquire os conhecimentos necessários e que atende às suas necessidades, se torna algo divertido e prazeroso. Vale ressaltar que esse “brincar” não inclui



somente jogos e brincadeiras, são atividades desenvolvidas a fim de ensinar de um modo mais divertido e que são desempenhadas pelas crianças desde o início de sua infância.

As crianças, desde a antiguidade já brincavam com brincadeiras de construir e demolir, jogos de pular objetos e tantas outras atividades lúdicas. Ao longo da história, as atividades lúdicas foram sendo compreendidas e discernidas pela sociedade conforme a sua concepção de mundo. As famílias desenvolviam atividades lúdicas por meio das brincadeiras com suas crianças para oportunizar conhecimento, ensinando-os assim suas responsabilidades e obrigações. (OLIVEIRA, 2010, p.32).

Os Anos Iniciais do Ensino Fundamental se tornam uma fase repleta de descobertas e novidades aos estudantes, a divergência com a etapa da Educação Infantil é significativa, marcada pela forma no qual as aulas decorrem e de como ela é ministrada pelo professor, fazendo com que muitas vezes o interesse por certos temas diminuía gradativamente pelo fato das interações serem menores e os conteúdos curriculares sejam a maior prioridade, desta forma, a utilização de atividades lúdicas pode vir a fornecer aspectos positivos ao estudante e aos resultados nas aulas planejadas pelo professor.

Logo, as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem, pois estimulam a participação ativa dos estudantes, promovem o desenvolvimento do pensamento crítico e favorecem a construção do conhecimento de forma significativa. Ao envolver jogos, dinâmicas, recursos digitais, brincadeiras e projetos colaborativos, o ensino torna-se mais atrativo, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem das crianças. Como ressalta Kishimoto (1996, p. 42), “a ludicidade constitui-se em um importante recurso pedagógico, pois possibilita a mediação do conhecimento de forma prazerosa, significativa e contextualizada, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental”.

Os objetivos dessas práticas incluem despertar o interesse dos alunos pelos conteúdos escolares, fortalecer a autonomia e a cooperação entre os colegas, desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais, além de favorecer a aprendizagem de maneira lúdica, prazerosa e contextualizada. Desse modo, o uso de atividades interativas contribui para uma educação mais inclusiva, participativa e eficaz nos primeiros anos da vida escolar. Segundo Abed (2014):

A função da escola vai muito além da transmissão do conhecimento, pois é urgente e





necessário fortalecer muitas e variadas competências nas nossas crianças e jovens, que lhe possibilitem construir uma vida produtiva e feliz em uma sociedade marcada pela velocidade das mudanças. Motivação, perseverança, capacidade de trabalhar em equipe e resiliência diante de situações difíceis são algumas das habilidades socioemocionais imprescindíveis na contemporaneidade. (ABED, 2014, p. 14).

Ademas, além de favorecerem o aprendizado de conteúdos escolares, as atividades lúdicas exercem um papel importante no desenvolvimento social e emocional das crianças. Através das interações com os colegas e atividades que promovem o trabalho coletivo eles aprendem a compartilhar suas ideias, saber ouvir, respeitar as diferentes formas de pensar e ao tomar decisões em grupo de uma maneira equilibrada, evitando conflitos. Essas experiências permitem que a criança aprenda a lidar com suas próprias emoções e com as situações presentes no cotidiano de forma leve e clara. Como afirmam Silva e Ferreira (2020, p. 14):

Através da Educação Socioemocional na sala de aula, é provável que se consiga a diminuir a violência — extremidade da raiva —, que vem assombrando toda uma sociedade. Em geral, percebe-se um crescente aumento de suicídio, tristeza e solidão na sociedade. A Educação Socioemocional será capaz de diminuir as emoções entendidas como negativas ou destrutivas.

Adaptar e incluir estas atividades no decorrer das aulas pode ser encarada como um desafio para os educadores dos Anos Iniciais, pelo fato de que muitas vezes atividades que necessitam dos alunos ativamente presentes corporal e mentalmente são vistas como brincadeira e não aprendizagem, mas esta visão não passa disso, atividades lúdicas possuem esse caráter de necessidade dos alunos ativos para que assim sejam estimulados a conhecer o contexto e desejar descobri-lo.

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades do educando. (RAU, 2013, p. 32).

É válido destacar que as atividades lúdicas, além de promoverem um ensino mais dinâmico e interativo, contribuem para a formação integral do estudante, preparando-o não apenas para o meio acadêmico, mas sim para o seu modo de se posicionar e agir perante a sociedade no qual está inserido. As propostas lúdicas têm uma extrema importância para o desenvolvimento do estudante, logo, devem estar presentes tanto na Educação Infantil quanto



nos Anos Iniciais.

Nesse cenário, na sequência são descritas algumas atividades lúdicas, que foram desenvolvidas no âmbito do PIBID, para auxiliar os estudantes dos Anos Iniciais em suas dificuldades de aprendizagem.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste ano de 2025, como já descrito, tivemos a oportunidade de acompanhar turmas de 1º a 4º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Pública Estadual, localizada no espaço urbano e que tem como público estudantes de diversos bairros da cidade, ou seja, é uma comunidade escolar muito heterogênea. Durante este período, observamos de perto a dinâmica das salas de aula e a atuação das professoras regentes, que utilizam diferentes formas de ensinar.

Como bolsistas do PIBID, atuamos de maneira colaborativa com essas professoras, contribuindo com propostas de atividades interativas que tornasse o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e significativo para os estudantes. Participamos ativamente do planejamento e da execução de práticas lúdicas e participativas, alinhadas às teorias estudadas na Universidade e discutidas em encontros de planejamento.

Essas experiências enriqueceram não apenas o cotidiano escolar dos estudantes, mas também nossa formação como futuras docentes comprometidos com uma educação criativa, inclusiva e de qualidade. Através de observações e auxílios em sala de aula identificamos algumas dificuldades relevantes na aprendizagem dos estudantes, como a dificuldade de identificar e diferenciar as letras e número, de unir sílabas e emitir o som das mesmas, além de dificuldades em leitura e escrita.

Ao diagnosticar dificuldades na identificação das letras do alfabeto e na associação entre sons e grafias iniciais das palavras, usamos com a turma do 1º ano o “Bingo das figuras”, onde cada estudante recebeu uma cartela contendo diferentes letras do alfabeto, enquanto a bolsista conduzia o sorteio das figuras ilustradas. Ao sortear uma figura, a PIBIDIANA mostrava e nomeava a imagem para toda a turma. O desafio dos estudantes era identificar qual era a letra inicial da palavra correspondente à figura apresentada. O principal objetivo da atividade é desenvolver a consciência fonológica, estimular a relação entre imagem e som/letra e reforçar o reconhecimento das letras do alfabeto de forma lúdica e



significativa. Ao final da atividade, os estudantes expressaram que gostariam de repetir a brincadeira, o que evidenciou o sucesso da prática.

Além disso, para potencializar o reconhecimento dos diferentes tipos de letras, foi realizado o “Cartaz das letras”, onde a turma do 1º ano foi dividida em dois grupos e recebeu a tarefa de encontrar os quatro tipos de letra (letra bastão, cursiva, maiúscula e minúscula) espalhados pela sala em recortes de matérias como revistas e jornais. Cada grupo deveria localizar as letras e colá-las no cartaz correspondente, na imagem que o representava. Após a colagem o desafio era escrever (montar) pequenas frases recortando palavras de matérias impressos e no final socializar com o outro grupo. Durante a atividade, as crianças demonstraram muito interesse e entusiasmo, e ficaram motivadas pela competição saudável entre os grupos, o que tornou o momento mais envolvente. No geral, a atividade foi muito bem aceita, despertou o interesse dos alunos pelo reconhecimento das letras e contribuiu para o aprendizado de forma prazerosa.

Outra atividade proposta para o 2º ano foi o “Soletrando”, com o objetivo de estimular a consciência fonêmica e ortográfica, ampliar o vocabulário, reforçar a escrita correta das palavras, além de incentivar a atenção, a concentração e o trabalho em equipe. Para a realização, a turma foi dividida em dois grupos. A bolsista sorteava uma palavra para cada equipe, e um representante do grupo deveria soletrá-la em voz alta. Enquanto a palavra era soletrada, a pibidiana a escrevia no quadro para que todos acompanhassem. A dinâmica de pontuação funcionou da seguinte forma: quando o grupo acertava a palavra de primeira, sem passar a vez, recebia dois pontos; caso a palavra fosse acertada após ser passada para o outro grupo, a pontuação era de um ponto. A atividade aconteceu em formato de rodadas, garantindo a participação de todos os estudantes. O jogo, além de promover o aprendizado da ortografia e da pronúncia correta, proporcionou um momento lúdico e interativo, fortalecendo a cooperação e o entusiasmo da turma.

Ainda, foi proposto para a turma do 2º ano foi o “Dominó das Letras e Palavras”, criada para auxiliar no processo de alfabetização de forma lúdica e significativa. Cada peça do dominó foi confeccionada em cartolina, trazendo de um lado uma letra do alfabeto (em letra maiúscula e minúscula) e, do outro, uma figura ilustrada. A dinâmica consistiu em os estudantes relacionarem a letra à figura correspondente ou vice-versa, formando uma sequência no jogo, o que estimulou a consciência fonológica, a associação entre sons e grafias e o reconhecimento das letras do alfabeto. Para ampliar o desafio, algumas peças continham



silabas simples, incentivando a leitura silábica e a produção de novas palavras. Durante a realização da atividade, os alunos demonstraram entusiasmo, participação ativa e interesse em repetir a brincadeira, o que reforça a importância de integrar jogos pedagógicos ao processo de ensino e aprendizagem.

Para um 3º ano, uma atividade escolhida para sanar dificuldades relacionadas ao ensino das horas e ao desenvolvimento do raciocínio lógico foi o “Relógio dos desafios”. O objetivo era estimular o raciocínio lógico e a gestão do tempo, assim, foi colocado um relógio gigante feito de papelão sob a mesa, com números de 1 a 12, contendo uma seta no meio, cada número contendo um mini-desafio, com isso o estudante gira a seta no meio e onde parar, ele precisa realizar o desafio no tempo determinado, caso o estudante não acertasse vinha o próximo, cada resposta valia um ponto, e quem fazia mais pontos ganhava. Um exemplo de desafio: Complete a sequência: “2, 4, 6, \_\_, \_\_, \_\_.” (1 min ). Resposta: 8,10,12. Os alunos se envolveram bastante com a atividade, acharam a proposta lúdica e divertida.

Para auxiliar na leitura, uma atividade realizada com o 3º ano foi o “Jogo da Trilha da Leitura”, elaborada para apoiar os estudantes com dificuldades de leitura de forma prazerosa e interativa. O jogo foi confeccionado em cartolina no formato de um tabuleiro, contendo casas numeradas que levavam a diferentes desafios de leitura: palavras simples, frases curtas e pequenos trechos com apoio de figuras. Cada aluno, em grupos, jogava o dado e avançava as casas, realizando a tarefa indicada. Ao ler corretamente, podia permanecer no espaço; em caso de dificuldade, recebia ajuda da bolsista ou dos colegas e repetia a leitura, promovendo cooperação e segurança. A proposta teve como principal objetivo desenvolver a fluência leitora, ampliar o vocabulário e incentivar a compreensão de textos curtos. Durante a atividade, os estudantes mostraram-se motivados, engajados na superação dos desafios e satisfeitos com a possibilidade de jogar novamente, evidenciando que a prática lúdica contribuiu de forma significativa para o avanço da leitura.

A “Gincana dos saberes” foi uma atividade diferente para os estudantes do 4º ano, com objetivos de reforçar assuntos que a turma tinha mais dificuldades, assim, puderam interagir com seus colegas de forma divertida para responder as questões que foram baseadas nos conteúdo já vistos e estudados por eles. Com caráter de competição, a turma foi dividida em dois grupos para que pudessem responder as perguntas e discutirem as respostas em conjunto, na segunda fase da gincana apenas um aluno por grupo e por vez ia até a mesa do centro da sala responder, se acertasse o mesmo tinha direito de “lambuzar” o rosto do colega



da equipe contrária com chantilly. Por fim as duas equipes receberam “prêmios” pela participação, no qual foi muito prazerosa, reforçando quão importante foi a atividade.

O “Jogo da História Quebrada”, pensada para apoiar os estudantes do 4º ano com dificuldades na escrita de textos, especialmente no uso adequado da pontuação. A dinâmica consistiu em distribuir trechos de pequenas histórias escritas sem pontuação e sem divisão de frases. Em duplas, os alunos receberam os cartões e o desafio de reorganizar os textos, inserindo corretamente os sinais de pontuação (ponto final, vírgula, ponto de interrogação e de exclamação) e ajustando as frases de modo a dar sentido ao enredo. Após essa etapa, cada dupla leu sua versão para a turma, comparando diferentes possibilidades de organização. O objetivo principal foi desenvolver a consciência sobre a importância da pontuação para a clareza e a expressividade do texto, além de estimular a produção escrita em grupo. Durante a atividade, os estudantes mostraram empenho, criaram soluções criativas e compreenderam melhor o papel dos sinais de pontuação na escrita, destacando o caráter lúdico e colaborativo da proposta.

As propostas realizadas pelas bolsistas, ao incorporar o lúdico nas atividades escolares, promoveu não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também fortaleceu vínculos afetivos e sociais entre os alunos. O uso dessa ferramenta mostrou-se essencial para a superação das dificuldades, pois criou-se um ambiente acolhedor e motivador, no qual os estudantes se sentem encorajados a participar e aprender de forma prazerosa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências vivenciadas pelas bolsistas demonstram que os desafios diários são muitos, e que em toda etapa dos Anos Iniciais encontramos alunos com diferentes dificuldades nas diversas áreas do conhecimento, especialmente na leitura e escrita, assim, buscar propostas lúdicas para sanar essas dificuldades é de grande valia. Nesse sentido, o uso de jogos, dinâmicas e atividades criativas contribui para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, despertando o interesse das crianças e favorecendo a superação de barreiras que muitas vezes dificultam o avanço escolar. Além de promover a motivação, as práticas lúdicas possibilitam que os alunos aprendam de forma prazerosa, relacionando os conteúdos escolares a situações concretas do seu cotidiano.

Outro ponto importante é que as propostas lúdicas permitem ao professor observar de



maneira mais clara as dificuldades individuais e coletivas da turma, oferecendo subsídios para intervenções pedagógicas mais assertivas. Assim, o lúdico não se restringe a um momento de diversão, mas se configura como um recurso metodológico essencial para a alfabetização e o letramento, favorecendo a construção da autonomia, da criatividade e da confiança dos estudantes. Dessa forma, a articulação entre teoria, prática e ludicidade se mostra um caminho eficaz para enfrentar os desafios encontrados nos Anos Iniciais, contribuindo para a formação integral da criança.

A partir das vivências relatadas, é possível afirmar que a formação e a prática docente foram significativamente ampliadas e fortalecidas por meio da participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A atuação direta nas turmas de Anos Iniciais, permitiu uma vivência na realidade escolar, possibilitando a aplicação de estratégias pedagógicas alinhadas às necessidades dos estudantes e a proposta do subprojeto, no qual foram pensadas para a melhoria gradativa da aprendizagem dos estudantes.

O contato com os estudantes e com os desafios da alfabetização tornou evidente o papel transformador da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, trazendo consigo uma rica experiência para ambas as partes de forma em que o pertencimento se faz presente pelo contato que o PIBID concede aos bolsistas, unindo os estudos, com a realidade de uma sala de aula, com estudantes e professores regentes.

O Programa tem sido essencial na formação de professores críticos e preparados para atuar nos contextos reais da Educação Básica, pois ressignifica a prática docente desde os primeiros passos da trajetória profissional, reafirmando a importância de experiências formativas que aproximem o professor da sala de aula de forma ativa, participativa e transformadora.

É importante salientar que a pesquisa atual ainda encontra-se em construção, já que as bolsistas estarão desenvolvendo suas atividades até outubro do próximo ano. Ao longo desse período será possível ter mais dados para reafirmar e demonstrar o quanto o PIBID tem sido essencial para as escolas e para a formação dos futuros docentes.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, a Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e





das Missões (URI) e a Coordenação de Área, pelo apoio e oportunidade.

## REFERÊNCIAS

ABED, Anita Lilian Zuppo. O Desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar básico. São Paulo: Unesco/MEC, 2014.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Edital nº 2/2020 – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Brasília, DF: CAPES, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/06012019-edital-2-2020-pibid-pdf>. Acesso em: 14 jul. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo e desenvolvimento. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 1996.

OLIVEIRA, J. R. O prazer de aprender brincando. Niterói: Ática, 2010.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica. 2. Ed. São Paulo: Ibpex, 2013.

SILVA, B. B. D. C; FERREIRA, M. C. P. L. Educação socioemocional na escola. In: VIII Mostra Científica do Curso de Pedagogia, v 5, n. 1, Anais, 2020. Disponível em: <http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/pedagogia/article/view/6255/3334>

