

## O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CORRESPONDÊNCIA: RELATO DE PRÁTICA NO PIBID/UNIFAE

Isadora Sabino de Araujo <sup>1</sup>  
Rita de Kássia Santos Medeiros <sup>2</sup>  
Marcus Vinícius de Mattos Alvarenga <sup>3</sup>

### RESUMO

O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, promovendo a construção do conhecimento e o aprimoramento de habilidades cognitivas, como destacou Jean Piaget ao valorizar o papel das brincadeiras nos primeiros anos de vida além do brincar ser um dos direitos de aprendizagens apontados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Este artigo aborda a relevância do brincar para o desenvolvimento contínuo das crianças, a partir de uma experiência pedagógica realizada no âmbito do PIBID do Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino – UNIFAE. A atividade teve como principal objetivo estimular os processos mentais pré-matemáticos, com ênfase na correspondência entre letras e entre números, competência fundamental para a aprendizagem futura da matemática. Durante a experiência, observou-se inicialmente que as crianças apresentavam dificuldades em diferenciar letras de números, o que poderia comprometer etapas posteriores do processo educativo. Para enfrentar esse desafio, foi elaborada uma sequência didática composta por atividades lúdicas, cuidadosamente planejadas para fortalecer os conhecimentos básicos necessários ao desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático. Após a implementação dessa proposta pedagógica, constatou-se um avanço significativo: as crianças conseguiram realizar, com maior autonomia e eficiência, as tarefas de correspondência entre letras e números, revelando progresso em suas habilidades. O principal objetivo deste artigo é descrever essa experiência e discutir as implicações pedagógicas do brincar como ferramenta de ensino e aprendizagem. O estudo se justifica pela necessidade de compreender como o brincar, especialmente quando articulado à proposta do PIBID/UNIFAE e fundamentado no pensamento de Sergio Lorenzato e sua obra que norteia as práticas do PIBID na instituição: “Educação Infantil e percepção matemática”.

**Palavras chave:** Alfabetização matemática, PIBID, Processos mentais, Correspondência

### INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário das Faculdades Associadas de Esnino – UNIFAE, São João da Boa Vista – SP, [isadora.araujo@sou.fae.br](mailto:isadora.araujo@sou.fae.br), bolsista PIBID.

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário das Faculdades Associadas de Esnino – UNIFAE, São João da Boa Vista – SP, [rita.medeiros@sou.fae.br](mailto:rita.medeiros@sou.fae.br), bolsista PIBID.

<sup>3</sup> Professor orientador do Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino – FAE, Mestre em Educação, especialista em Educação Matemática, coordenador institucional do PIBID e-mail: [marcus.alvarenga@prof.fae.br](mailto:marcus.alvarenga@prof.fae.br) Coordenador institucional e coordenador de área do PIBID.





As propostas pedagógicas desenvolvidas neste estudo tiveram como foco principal o brincar, inserido como um dos campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o qual reconhece a importância das interações e do lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil. A partir desse enfoque, buscou-se trabalhar conceitos iniciais de números e letras com as crianças, explorando os chamados processos mentais pré-matemáticos, com ênfase na correspondência – habilidade que permite à criança estabelecer relações de um para um entre elementos, sendo essencial para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático.

A utilização do brincar como estratégia didática na alfabetização é fundamental, pois a ludicidade presente nas atividades pedagógicas desperta o interesse, a curiosidade e o envolvimento ativo das crianças. O campo de experiência relacionado ao brincar, aliado aos processos mentais, oferece ao educador múltiplas possibilidades metodológicas para conduzir o processo de alfabetização de forma significativa e prazerosa.

Nesse contexto, o ato de brincar não se restringe ao entretenimento, mas assume papel central no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos alunos, favorecendo uma aprendizagem mais efetiva. Assim, a mediação docente torna-se mais dinâmica e eficaz, contribuindo para os processos de ensino e de aprendizagem mais envolventes e, consequentemente, para resultados mais satisfatórios tanto para os educadores quanto para os estudantes.

Durante a aplicação das avaliações diagnósticas iniciais e das primeiras propostas didáticas, foi possível identificar uma dificuldade recorrente entre os estudantes: o reconhecimento e a diferenciação entre letras e números. Tal desafio compromete etapas fundamentais do processo de alfabetização e letramento, exigindo a elaboração de intervenções pedagógicas intencionais e contextualizadas.

A partir da análise das dificuldades apresentadas pelas crianças, foram realizadas pesquisas bibliográficas e reflexões pedagógicas com o objetivo de subsidiar a construção de estratégias mais eficazes para o desenvolvimento dessa habilidade. Com base nesses estudos e observações, elaboraram-se atividades interligadas, que permitiram acompanhar e avaliar o progresso dos estudantes ao longo de um determinado período.

A primeira atividade desenvolvida, intitulada "Monstro das Letras", consistia na realização de correspondências entre letras e números, que deveriam ser colocados em caixas



específicas. Essa proposta teve como objetivo observar o nível de reconhecimento e discriminação visual dos símbolos alfabeticos e numéricos. Os resultados iniciais demonstraram que a maioria dos estudantes apresentava dificuldade em identificar os elementos corretamente e em realizar a separação entre letras e números, evidenciando a necessidade de reforçar essas habilidades.

Nas semanas seguintes, intensificaram-se os estímulos por meio de recursos lúdicos como músicas, vídeos educativos e brincadeiras direcionadas. A segunda proposta, denominada "Coelhinho Vai para a Toca", consistiu novamente na correspondência dos elementos, agora com um apelo visual mais elaborado: um “campo de coelhos”, onde coelhos plastificados seguravam letras e números, que deveriam ser classificados corretamente pelas crianças em suas respectivas “tocas”.

Comparando os resultados obtidos nas duas atividades, observou-se um progresso significativo no desempenho dos estudantes. A maioria já conseguia realizar a diferenciação entre letras e números, e completava corretamente as correspondências propostas. Esse avanço evidencia o potencial das atividades lúdicas na superação de dificuldades cognitivas iniciais, bem como a importância do planejamento intencional por parte do educador.

Os dados observados confirmam que, quando o ensino é mediado por práticas significativas e motivadoras, como o brincar, a aprendizagem se torna mais acessível e eficaz. Assim, o que anteriormente se configurava como um obstáculo passou a ser compreendido com mais naturalidade pelas crianças, demonstrando que a ludicidade é uma aliada indispensável nos processos de alfabetização e desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil.

O aprofundamento teórico e prático sobre a alfabetização lúdica revela-se essencial não apenas para a formação inicial de professores, mas também para a qualificação contínua de profissionais já atuantes na área da educação. Compreender o brincar como uma ferramenta metodológica na alfabetização possibilita a criação de experiências significativas de aprendizagem, nas quais a ludicidade atua como mediadora do desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança.

Ao incorporar atividades lúdicas no processo de alfabetização, o educador favorece a construção do conhecimento de forma prazerosa e contextualizada, o que desperta maior interesse, atenção e envolvimento por parte dos estudantes. Essa abordagem torna-se ainda





mais relevante na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, onde o aprendizado está intimamente relacionado às vivências concretas da criança.

Jean Piaget (1975), ao tratar do desenvolvimento infantil, destaca que a criança aprende por meio da ação e da interação com o meio, sendo o jogo uma das formas privilegiadas de assimilação e acomodação de novos conhecimentos. Para o autor, "*o brincar é o trabalho da infância*", e é por meio dessa atividade que a criança experimenta, explora, representa e reconstrói o mundo ao seu redor.

Dessa forma, a alfabetização lúdica contribui não apenas para o avanço no processo de leitura e escrita, mas também para a formação de sujeitos críticos, criativos e autônomos. Portanto, cabe ao educador buscar constantemente estratégias pedagógicas que respeitem o estágio de desenvolvimento cognitivo dos alunos, promovendo práticas que aliem intencionalidade educativa e ludicidade como caminho eficaz para a aprendizagem.

Diante do exposto, o objetivo geral desta pesquisa consiste em investigar, analisar e compreender as diversas estratégias lúdicas utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, tendo o brincar como principal recurso metodológico. Pretende-se, com isso, identificar de que forma essas práticas contribuem para o desenvolvimento integral da criança, considerando seus aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores.

A pesquisa busca evidenciar que o uso de atividades lúdicas no contexto escolar não apenas favorece a alfabetização e o letramento, como também potencializa o engajamento das crianças no processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, o brincar é entendido como um instrumento pedagógico capaz de promover experiências significativas e de estimular a aprendizagem de maneira prazerosa e contextualizada.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade, compreendida como um elemento essencial no processo de aprendizagem infantil, tem sido amplamente discutida por diversos autores que reconhecem o brincar como uma forma legítima e eficaz de construção do conhecimento. No contexto da alfabetização, o brincar não apenas estimula o interesse e a motivação dos alunos, como também favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Segundo Jean Piaget (1975), o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre por meio da interação ativa com o meio, sendo o jogo uma das formas mais importantes de



manifestação dessa interação. Para o autor, o brincar permite à criança assimilar experiências e reorganizar esquemas mentais, processo fundamental para a aprendizagem. Ele afirma que "a atividade lúdica é a expressão mais livre do pensamento infantil", evidenciando que o jogo não é apenas recreação, mas também uma forma de compreensão e interpretação da realidade. A partir dessa perspectiva, o uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização respeita o estágio de desenvolvimento da criança e potencializa sua capacidade de aprender de forma natural e significativa.

Complementando essa visão, Vygotsky (1998) ressalta que o brincar possibilita à criança agir em um nível superior ao seu comportamento habitual. Para o autor, o jogo cria uma "zona de desenvolvimento proximal", ou seja, um espaço onde a criança é capaz de realizar atividades com o apoio do outro – geralmente o educador –, antecipando competências que futuramente será capaz de desempenhar de maneira autônoma. No contexto da alfabetização, isso significa que a mediação do professor, associada ao uso de jogos, histórias, músicas e brincadeiras dirigidas, pode acelerar o processo de apropriação da linguagem escrita.

Henri Wallon também contribui significativamente para a compreensão do papel do brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Para ele, o desenvolvimento humano ocorre de forma integrada entre os aspectos emocionais, motores e intelectuais. O autor destaca que o movimento e a afetividade são inseparáveis no início da vida e que o brincar é uma expressão fundamental dessa integração. Segundo Wallon (2007), o jogo possibilita à criança desenvolver sua inteligência por meio da ação e da imaginação, ao mesmo tempo em que favorece sua socialização e construção da identidade. Desse modo, o lúdico assume uma função essencial no processo de aprendizagem, pois ativa dimensões afetivas e corporais que sustentam a aquisição de conhecimentos formais, como leitura e escrita.

De acordo com Kishimoto (2007), o brincar é uma forma de expressão e aprendizagem que deve estar presente nas práticas pedagógicas desde os primeiros anos escolares. Para a autora, a ludicidade não deve ser vista como um momento separado do processo de ensino, mas sim como um recurso pedagógico integrado ao planejamento curricular. A alfabetização lúdica, nesse sentido, amplia as possibilidades de ensino, tornando as experiências mais atrativas e significativas para os alunos.





A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) também reconhece o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil. O documento destaca o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas, promovendo a articulação entre os campos de experiências e as competências essenciais ao desenvolvimento integral da criança.

O referencial teórico do projeto do PIBID se concentra na obra de Sergio Lorenzato “Educação Infantil e Percepção Matemática” e, por consequência, norteia todas as atividades práticas desenvolvidas no programa. É na obra que se apresentam as definições dos Processos Mentais pré-matemáticos que servem de referência para elaboração, execução e avaliação das atividades.

Uma rapidíssima apresentação destes processos cabe aqui: a Correspondência é a habilidade de parear elementos um a um, como ao distribuir copos para pratos; a Comparação, usada para identificar semelhanças e diferenças, por exemplo, entre brinquedos grandes e pequenos; a Classificação, que permite agrupar elementos com características comuns, como separar blocos por cor; a Sequenciação, que envolve ordenar elementos sem uma ordem específica, e a Seriação, que exige uma ordenação baseada em um critério, como tamanho (lápis do menor para o maior). Além desses, a Inclusão é a compreensão de que conjuntos podem estar dentro de outros maiores, como diferentes grupos de animais dentro de um zoológico, e a Conservação, que é a percepção de que a quantidade de elementos permanece a mesma, independentemente da disposição, como a água em copos de formatos diferentes.

Diante dessas contribuições teóricas, comprehende-se que o brincar não é apenas uma ferramenta didática complementar, mas um elemento central na formação do sujeito, especialmente nos anos iniciais da escolarização. Os autores citados convergem ao afirmar que a ludicidade possibilita a construção ativa do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento do pensamento lógico, da linguagem, das relações sociais e da afetividade – aspectos fundamentais para uma alfabetização eficaz e humanizada.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso, voltada à análise de práticas pedagógicas realizadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).





A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Básica Hélio de Ornelas Borges, em São João da Boa Vista (SP), no contexto do PIBID, vinculado ao curso de Pedagogia do Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino (UNIFAE). Participaram 20 crianças da 2ª fase da Educação Infantil (idade média de cinco anos) e oito bolsistas do PIBID, responsáveis pela mediação das atividades, sob supervisão da supervisora Michella Maltempe Ferreira.

A coleta de dados foi realizada por meio de observação participante e registros em diário de campo elaborados pelas bolsistas durante as atividades. Avaliações diagnósticas iniciais identificaram dificuldades das crianças no reconhecimento e diferenciação entre letras e números. Novas observações ao longo da sequência didática permitiram acompanhar o progresso e os desafios das crianças.

A decisão de implementar as atividades "Monstro das Letras" e "Coelhinho Vai para a Toca" surgiu a partir das avaliações diagnósticas e observações realizadas durante as atividades diárias com as crianças. Notamos que elas apresentavam dificuldades significativas em reconhecer e diferenciar letras e números. Para abordar essa questão, desenvolvemos um plano de ação que incluía atividades lúdicas e interativas, como o "Monstro das Letras", que serviu como uma introdução ao tema, e o "Coelhinho Vai para a Toca", que foi uma atividade mais elaborada e visualmente atraente.

Além disso, trabalhamos diariamente com questões relacionadas a letras e números, utilizando vídeos, músicas e outras atividades para reforçar os conceitos trabalhados e estimular o processo mental de correspondência. Essa abordagem permitiu que as crianças desenvolvessem suas habilidades de reconhecimento e diferenciação de letras e números de forma gradual e divertida.

- Monstro das Letras: atividade de correspondência entre letras e números, em que as crianças depositavam cartões em caixas específicas.
- Coelhinho Vai para a Toca: atividade visualmente mais elaborada, em que coelhos plastificados segurando letras e números deveriam ser classificados corretamente em suas respectivas "tocas".





Os dados foram analisados qualitativamente por meio de análise de conteúdo, com foco na observação participante e nos registros das bolsistas, visando identificar avanços no desenvolvimento de aprendizagem das crianças.

X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

A análise dos dados revelou um avanço significativo na capacidade das crianças em reconhecer e diferenciar letras e números, sobretudo após a aplicação da atividade “Coelhinho Vai para a Toca”. O sucesso dessa atividade está relacionado ao seu apelo visual e à mediação lúdica contínua, que incluiu vídeos, músicas e outras brincadeiras que reforçaram os conceitos trabalhados.

Importante salientar que esse progresso foi fruto de um processo contínuo e diversificado, que incluiu o uso do “Monstro das Letras” e outras atividades que, mesmo quando não relacionadas diretamente a letras e números, propiciaram momentos para o desenvolvimento do reconhecimento e da associação dos símbolos.

Essa constatação está alinhada com a teoria de Piaget (1976), para quem o brincar é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, pois permite a construção ativa do conhecimento. Além disso, a BNCC (2017) reforça o brincar como direito da criança e estratégia pedagógica fundamental para a construção do conhecimento e desenvolvimento integral na Educação Infantil.

Dessa forma, o estudo evidencia a importância da ludicidade e da mediação intencional no processo de ensino-aprendizagem, destacando o papel do brincar como ferramenta imprescindível para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

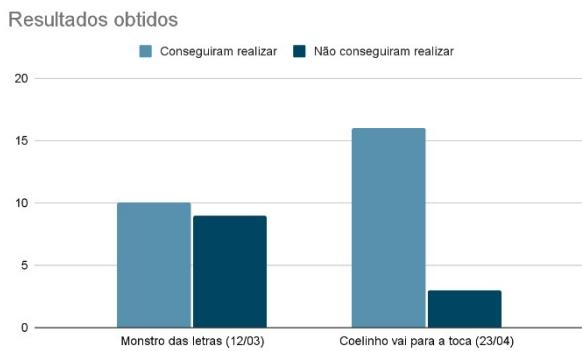
## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A evolução das crianças em relação ao reconhecimento e à compreensão de números e letras foi notável ao comparar os resultados obtidos entre as diferentes atividades propostas. A inserção da ludicidade nas práticas pedagógicas, aliada à repetição intencional dos conteúdos por meio de recursos como músicas, vídeos e estímulos visuais atrativos, demonstrou-se altamente eficaz para o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos estudantes.

Esses recursos não apenas romperam com a rotina tradicional de ensino, mas também despertaram o interesse e a atenção das crianças de forma positiva, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, prazeroso e significativo. A repetição dos conteúdos por meio de diferentes linguagens e estímulos sensoriais favoreceu a fixação dos conceitos trabalhados e contribuiu para uma aprendizagem mais eficaz.



Os resultados apontam que o uso de estratégias lúdicas no processo de alfabetização não apenas facilita o acesso ao conhecimento, mas também respeita os tempos e modos de aprendizagem das crianças, promovendo avanços consistentes e visíveis ao longo do tempo.



O gráfico apresentado ilustra de forma clara a evolução dos estudantes ao comparar os desempenhos obtidos entre a primeira e a segunda atividade aplicada. Apesar do curto intervalo de tempo entre as duas propostas pedagógicas, observou-se um progresso significativo por parte das crianças, superando as expectativas iniciais da pesquisa.

Esse resultado reforça a efetividade das práticas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente na fase de alfabetização. A utilização do brincar como estratégia metodológica mostrou-se capaz de potencializar o foco, a atenção e o engajamento dos alunos, promovendo avanços concretos em um curto período de tempo.

Dessa forma, evidencia-se que o trabalho intencional com a ludicidade favorece não apenas a assimilação de conteúdos relacionados a letras e números, mas também o desenvolvimento global da criança. As atividades lúdicas, ao proporcionarem um ambiente de aprendizagem mais prazeroso, contribuem de maneira decisiva para a construção de saberes significativos e duradouros.

Desde o início do projeto e da pesquisa, o objetivo principal foi analisar de que maneira os métodos pedagógicos baseados na ludicidade contribuem para o processo de alfabetização e para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Ao longo das atividades desenvolvidas e da observação sistemática das crianças, foi possível constatar avanços significativos, tanto no reconhecimento e diferenciação de letras e números quanto no envolvimento ativo dos alunos durante as propostas didáticas.



Os resultados obtidos foram extremamente satisfatórios, pois evidenciaram não apenas a eficácia das estratégias aplicadas, mas também o impacto positivo que a ludicidade exerce sobre a aprendizagem na Educação Infantil. Para os pesquisadores envolvidos, foi gratificante acompanhar e contribuir com um processo que, inicialmente desafiador para muitas crianças, transformou-se em uma trajetória de descoberta, superação e desenvolvimento.

Além disso, o progresso observado reafirma a importância de práticas pedagógicas que respeitem o tempo e o ritmo de cada criança, oferecendo experiências significativas e prazerosas de aprendizagem. A ludicidade, nesse contexto, não deve ser vista como um complemento, mas como um eixo estruturante das práticas educativas voltadas à alfabetização nos anos iniciais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo investigar a importância do brincar no desenvolvimento das habilidades de correspondência entre letras e números em crianças da Educação Infantil. Através da implementação de atividades lúdicas, como o "Monstro das Letras" e o "Coelhinho Vai para a Toca", observamos um avanço significativo nas habilidades das crianças em reconhecer e diferenciar letras e números. Esses resultados demonstram que o brincar pode ser uma ferramenta eficaz para melhorar a aprendizagem das crianças, corroborando com a teoria de Piaget (1976) que destaca a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

Este estudo contribui para a compreensão da importância do brincar no desenvolvimento cognitivo das crianças, especialmente em relação às habilidades de correspondência entre letras e números. Além disso, nossa pesquisa sugere que as atividades lúdicas podem ser uma ferramenta valiosa para os professores e educadores que buscam melhorar a aprendizagem das crianças, alinhada com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que reconhece o brincar como um direito da criança e estratégia pedagógica fundamental.

Os resultados desta pesquisa têm implicações práticas para a educação infantil, sugerindo que os professores e educadores devem considerar a inclusão de atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas para melhorar a aprendizagem das crianças. Além disso, os resultados reforçam a ideia de que o brincar é uma ferramenta importante para o





desenvolvimento cognitivo e social das crianças devendo ser valorizada e incorporada nas  
práticas educativas.

X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

Uma limitação deste estudo foi a especificidade do contexto em que foi realizado. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola específica, com um grupo determinado de crianças, o que pode limitar a generalização dos resultados para outras populações e contextos educacionais.

Futuras pesquisas podem investigar a eficácia de outras atividades lúdicas no desenvolvimento das habilidades de correspondência entre letras e números em crianças. Além disso, seria interessante realizar estudos em diferentes contextos educacionais e com amostras mais amplas para verificar a generalização dos resultados e explorar melhor a eficácia dessas atividades.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- LORENZATO, Sergio. **Educação Infantil e Percepção Matemática**. Campinas/SP: Autores Associados, 2008.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1975.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2004.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. 9. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.