



## VIVÊNCIAS LÚDICAS NO PIBID: A CRIAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS

Lucas Silva Ferreira <sup>1</sup>  
Calini dos Santos Machado <sup>2</sup>  
Vitoria Luiza Ramos Oliveira <sup>3</sup>  
Ingrid Schroeder Lopes <sup>4</sup>  
Lucas Cardozo Bagatini <sup>5</sup>

### RESUMO

Este estudo tem como objetivo relatar experiências vivenciadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto interdisciplinar de Educação Física e Pedagogia, da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), realizadas na Escola Estadual de Ensino Fundamental Almirante Tamandaré, no município do Rio Grande – RS, durante o primeiro semestre de 2025. O foco da experiência foi estimular o protagonismo dos alunos dos anos iniciais (3º, 4º e 5º ano) a partir da criação de jogos e brincadeiras, valorizando sua autonomia, criatividade e participação ativa no processo educativo. O referencial teórico-metodológico apoia-se em produções que valorizam o papel ativo dos alunos nos processos de ensino e aprendizagem (Santos et al., 2021), e na valorização dos jogos e brincadeiras como instrumentos promotores do desenvolvimento cognitivo, motor e social (Nascimento et al., 2024). Além disso, a importância da formação docente prática, proporcionada pelo PIBID, é destacada com base em Rabelo, Dias e Carvalho (2020), que abordam o papel do programa na formação da identidade docente dos futuros professores. Metodologicamente, foram realizadas oficinas com os alunos, organizados em pequenos grupos, supervisionados pelos ID's (acadêmicos de iniciação a docência, bolsista do PIBID), para a criação de jogos baseados em brincadeiras já conhecidas. A sequência didática incluiu etapas de organização das regras, idealização e vivência prática das atividades criadas. Os bolsistas atuaram como mediadores, orientando e registrando o processo. Essa metodologia favoreceu o desenvolvimento de habilidades comunicativas, criativas e colaborativas, além de aproximar teoria e prática pedagógica no ambiente escolar. A experiência evidenciou o potencial transformador de práticas pedagógicas participativas e reforçou a relevância do PIBID na formação docente, proporcionando espaços de experimentação, reflexão e construção de saberes no contexto real da escola pública.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras, criações, Educação física, Pedagogia.

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - FURG, [lucas.17.ferreira.s@gmail.com](mailto:lucas.17.ferreira.s@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Pedagogia - Diurno da Universidade Federal do Rio Grande do sul- FURG, [calini.machado@gmail.com](mailto:calini.machado@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - FURG, [vitoria.oliveira.vlro@gmail.com](mailto:vitoria.oliveira.vlro@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduando pelo Curso de Pedagogia - Diurno da Universidade Federal do Rio Grande do sul- FURG, [ingridinha356@gmail.com](mailto:ingridinha356@gmail.com);

<sup>5</sup> Professor orientador: Mestre em Educação Física da Universidade Federal de Pelotas - RS, [lucascbagatini@ymail.com](mailto:lucascbagatini@ymail.com).





## INTRODUÇÃO

O ambiente escolar dos anos iniciais do Ensino Fundamental constitui-se um terreno fértil para a implementação de práticas pedagógicas que integram o lúdico ao processo de aprendizagem, visando o desenvolvimento integral da criança. Nessa perspectiva, teóricos como Santos et al. (2021) defendem a adoção de um referencial que coloque o aluno como agente ativo na construção do saber, enquanto Nascimento et al. (2024) e Oliveira e Alencar (2012) ressaltam os benefícios cognitivos, motores e sociais das brincadeiras, além da importância da criatividade para um aprendizado significativo e prazeroso. A criação de jogos emerge, portanto, como uma estratégia pedagógica potente, capaz de articular esses elementos ao dar autoria e voz aos estudantes, superando abordagens tradicionais que frequentemente negligenciam o potencial criativo dos alunos.

A pertinência desta iniciativa evidencia-se ao considerar que, embora a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) proponha o desenvolvimento de habilidades como criatividade, autonomia e pensamento crítico, ainda são escassas práticas pedagógicas que efetivamente alinhem tais orientações com a rotina escolar. A opção pela criação de jogos, em contraposição à mera reprodução de brincadeiras, justifica-se por potencializar a autoria discente e transformar o aluno em produtor de cultura, e não apenas um mero consumidor. Ademais, a experiência ganha relevância ao mostrar a contribuição do PIBID para a formação inicial de professores, oferecendo um cenário real para a experimentação e reflexão sobre a prática pedagógica, essencial para o desenvolvimento da identidade docente.

A experiência pautou-se em oficinas onde os alunos, em pequenos grupos e mediados pelos bolsistas de Iniciação à Docência (ID's), reinventaram jogos a partir de seus repertórios, passando pelas etapas de idealização, sistematização de regras (com registro escrito e visual) e vivência prática das atividades criadas.



Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo relatar e analisar as vivências lúdicas no âmbito do subprojeto interdisciplinar de Educação Física e Pedagogia do PIBID. Assim, busca-se descrever a metodologia de criação de jogos e brincadeiras desenvolvida com os estudantes, analisar o desenvolvimento do protagonismo discente no processo de criação e discutir a contribuição dessa experiência para a formação docente dos bolsistas do programa. A experiência foi realizada com estudantes dos anos iniciais (3º, 4º e 5º ano) da Escola Estadual de Ensino Fundamental Almirante Tamandaré, no município do Rio Grande – RS, no primeiro semestre de 2025.

## METODOLOGIA

As atividades foram planejadas e executadas em uma sequência cronológica, organizada em três momentos principais, com o propósito de promover a participação ativa dos alunos na reinvenção de jogos e brincadeiras.

Em um primeiro momento, foram realizadas oficinas de criação, nas quais os alunos, organizados em pequenos grupos e mediados pelos bolsistas, imaginaram novos jogos a partir daqueles que já integravam seu repertório pessoal. Nessa fase, utilizando materiais disponíveis na escola, os grupos propuseram novas regras e estruturas para as brincadeiras, num processo que visava estimular a criatividade, o trabalho colaborativo e a reflexão crítica sobre a dinâmica dos jogos. Com o auxílio dos bolsistas, as ideias foram organizadas e registradas por escrito, complementadas com representações visuais, como desenhos ou esquemas, para facilitar a compreensão dos outros grupos.

Em um segundo momento, objetivamos a sistematização das regras, momento em que cada grupo apresentou sua proposta à turma, explicando detalhadamente as brincadeiras, seu modo de funcionamento e objetivos. Esta fase mostrou-se essencial para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e argumentação.

No terceiro e último momento, na etapa de vivências práticas realizadas ao longo das semanas seguintes, todas as propostas criadas pelos alunos foram testadas e vivenciadas coletivamente por suas respectivas turmas. Durante as partidas, os bolsistas atuaram como facilitadores, fazendo ajustes pontuais para o adequado funcionamento das brincadeiras na prática, garantindo que as regras criadas fossem aplicáveis.





Os bolsistas de iniciação à docência exerceram um papel fundamental como mediadores em todo o processo, orientando os grupos na criação das brincadeiras, facilitando o registro das regras e observando atentamente o desenvolvimento das atividades. Paralelamente, foram responsáveis pelo registro do processo através de diários de campo, registros fotográficos e anotações das observações, que posteriormente subsidiaram a análise da experiência.

Esta abordagem metodológica, centrada na criação e reinvenção de jogos, proporcionou uma experiência prática na qual os alunos assumiram efetivamente o papel de protagonistas, fortalecendo sua autonomia, capacidade de decisão e resolução de problemas. Simultaneamente, os bolsistas tiveram a oportunidade de vivenciar na prática os desafios e potencialidades do trabalho docente, articulando teoria e prática em um contexto real de atuação pedagógica.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Através de um estudo realizado por Oliveira e Alencar (2012), cujo objetivo era examinar a percepção de coordenadores pedagógicos sobre a importância do desenvolvimento da criatividade dentro do âmbito escolar, foi possível constatar que desenvolver essa habilidade nos alunos é de extrema importância para o desenvolvimento pessoal, trazendo mais qualidade ao aprendizado e também permitindo que o aprender seja mais prazeroso. Logo, entende-se que a participação no processo de criação de jogos e brincadeiras é de grande relevância no meio docente por explorar tal característica nos alunos.

Para corroborar com o estudo citado anteriormente, Santos *et al.* (2021) encontraram resultados que vão de encontro aos autores já citados. Segundo a pesquisa feita com um grupo de alunos responsáveis por criar um jogo digital sobre o conteúdo que estavam aprendendo na respectiva disciplina, revelou que tal criação promoveu uma postura de protagonismo dos alunos, na qual valorizou o conhecimento deles sobre a matéria que estavam trabalhando.





Tal resultado corrobora com o fato da importância de permitir que os alunos construam e sejam criativos dentro do meio escolar, que eles busquem, com o que foi passado nas aulas, criar ou até recriar situações que demonstrem o que aprenderam durante os momentos da respectiva disciplina. Sob o olhar da Educação Física, podemos observar que esse exercício fez com que os alunos relembrassem das atividades já propostas e buscassem recriá-las, ou até mesmo criar algo do zero usando suas experiências pessoais como base, estimulando nos mesmos o uso da criatividade e um pensamento crítico sobre as aulas trabalhadas anteriormente, ainda que não tenham consciência disso.

Outro ponto importante de se frisar sobre a criação de jogos e brincadeiras são os benefícios que esse conteúdo traz aos alunos. Segundo estudo realizado por Nascimento *et al.* (2024), em que foi realizada uma revisão sistemática sobre a influência dos jogos e brincadeiras ativos na cognição de crianças, percebeu-se que essa unidade temática tem um grande potencial de gerar efeitos positivos na cognição das crianças, como na atenção concentrada, tempo de reação e funções executivas como controle inibitório, fator verbal, fator numérico, fator espacial, raciocínio lógico e inteligência geral.

Somado a esse fator, é importante ressaltar como as crianças conseguem aprender através da brincadeira, do lúdico e do imaginário. De acordo com Tamashiro, Garanhani e Paula (2024), em um estudo realizado sobre o brincar na iniciação esportiva, chegou-se a conclusão que as crianças veem a iniciação esportiva como uma brincadeira, eles entendem o esporte em si como um jogo de diversão. Ainda segundo os autores, eles entendem que o brincar poderá se tornar um princípio metodológico muito forte para a aprendizagem do esporte, e levando para o lado do profissional da educação física, as brincadeiras podem auxiliar na aprendizagem em geral. Diversos conteúdos que pensamos e planejamos a fim de trabalhar nas aulas, observamos as brincadeiras como atividade de iniciação para que os estudantes assimilem o conteúdo geral de uma melhor forma.

Com isso, ao se compreender tais benefícios, essa abordagem soma mais valor ao que foi trabalhado com os alunos no trimestre, pois assim não estamos apenas trabalhando os benefícios motores que a Educação Física já busca alcançar; as brincadeiras e jogos adicionam uma outra perspectiva, contribuindo com mais benefícios, tornando este conteúdo de fundamental importância para ser trabalhado durante os anos iniciais, buscando um desenvolvimento da criança de maneira integral.





Ademais, contribuindo com os demais estudos, Leite, Vargas e Garcez (2012) fizeram uma pesquisa em uma escola no Espírito Santo, com alunos da 5<sup>a</sup> série, buscando analisar, por meio de um relato de experiência, às significações e os aspectos inerentes à construção de jogos nas aulas de Educação Física. Após o estudo, os autores concluíram que diversas valências como criticidade, raciocínio sobre estratégias, trabalho em equipe, competitividade, além dos já citados anteriormente(desenvolvimento cognitivo e motor), foram contemplados na elaboração das atividades. Esse resultado é muito similar com a experiência proporcionada pelo PIBID, pois tais características foram visíveis ao ver as crianças desenvolvendo e explicando suas brincadeiras aos demais colegas da turma, e quando tais atividades foram postas em práticas a sensação de protagonismo era notório nos alunos que desenvolveram uma brincadeira de sua própria criação para o restante da turma.

Por fim, é de extrema relevância entender a importância do PIBID na formação docente. De acordo com Rabelo, Dias e Carvalho (2020), as vivências no programa impulsionam o desenvolvimento profissional, tornando viável uma nova construção de conhecimentos e saberes sobre a docência. Portanto, é possível afirmar que o PIBID se apresenta como um local para consolidar saberes, experimentar práticas e elaborar ideias, tendo como ponto de partida referenciais teóricos e/ou a vivência do bolsista, se tornando uma grande oportunidade de exercer a função de professor antes da conclusão da graduação.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência realizada no âmbito do PIBID, por meio da criação e reinvenção de jogos, possibilitou observar múltiplas aprendizagens tanto para os alunos quanto para os bolsistas de Iniciação à Docência. A seguir, os resultados são apresentados em duas categorias analíticas, acompanhados de discussão à luz do referencial teórico, sendo elas protagonismo discente e formação docente.





A primeira categoria, denominada como protagonismo discente, foi muito frisada durante a construção do trabalho, além de ser observada pelos próprios bolsistas na escola. No decorrer das oficinas, os alunos demonstraram elevado grau de envolvimento na criação de jogos e brincadeiras. As brincadeiras não estavam limitadas àquelas conhecidas, com apenas algumas mudanças, os alunos foram além, misturaram brincadeiras, criaram algumas que no ponto de vista de adultos seriam inimagináveis, criaram regras novas, trabalharam com a utilização de diferentes tipos de materiais, e além disso conduziram a apresentação da brincadeira para a turma.

De acordo com Santos et al. (2021), esse movimento reforça a concepção de aluno como sujeito ativo no processo de aprendizagem, onde o protagonismo infantil é uma condição para uma educação significativa. Outrossim, os alunos tiveram que se posicionar como “professores” ao pensar nos materiais que estariam disponíveis na escola, ou utilizar materiais alternativos, e conseguir lidar no coletivo, com as ideias dos colegas também.

Como apontam Leite, Vargas e Garcez (2012), a construção coletiva de jogos possibilita o desenvolvimento de criticidade, raciocínio, estratégia e cooperação, tendo em vista que estes aspectos também foram observados nas vivências de criação.

Ademais, estas atividades ficaram marcadas na vida dos alunos, onde os mesmos desenvolveram um vínculo com a brincadeira que eles criaram, uma questão do pertencimento, e isso ressalta a importância das aulas de educação física, onde as mesmas vão muito além do movimento pelo movimento, do fazer por fazer, do brincar por brincar.

Portanto, o protagonismo discente não se resumiu à participação nas atividades, mas consolidou-se como uma experiência de autoria e construção cultural, na qual os alunos se reconheceram como criadores e mediadores do conhecimento.





A segunda categoria denominada formação docente, refere-se aos aprendizados e reflexões construídas pelos bolsistas de iniciação à docência ao longo da experiência. O processo de mediação das oficinas exigiu dos acadêmicos não apenas o planejamento das atividades, mas a mediação nos momentos em que os grupos estavam criando brincadeiras e jogos. Enquanto algumas crianças desejavam misturar muitas brincadeiras que gostavam, outras queriam utilizar diversos materiais, e havia ainda aquelas que não conseguiam formular regras para o jogo. Nesses casos, foi necessário intervir de maneira cuidadosa, garantindo que a atividade tomasse forma sem perder as características próprias trazidas pelas crianças. Essas demandas cotidianas aproximaram os bolsistas da realidade escolar, possibilitando-lhes vivenciar desafios próprios da prática docente.

Nesse sentido, a experiência confirmou o papel do PIBID como espaço privilegiado de experimentação e consolidação da identidade profissional, conforme defendem Rabelo, Dias e Carvalho (2020). Para os autores, o programa promove a articulação entre teoria e prática, permitindo que os futuros professores desenvolvam um olhar crítico sobre o processo educativo. No caso em questão, a vivência com a criação de jogos proporcionou aos bolsistas a compreensão de que o lúdico pode ser um recurso metodológico potente, capaz de transformar a relação dos alunos com a aprendizagem.

Ao acompanhar de perto o protagonismo discente, os bolsistas também foram levados a refletir sobre a importância de valorizar a voz dos estudantes, reconhecendo-os como sujeitos ativos e criadores de conhecimento. Essa percepção contribuiu para a formação de uma postura mais sensível e flexível diante da diversidade presente no ambiente escolar. Além disso, favoreceu a compreensão de que a docência é uma prática dinâmica, que exige constante reflexão e tomada de decisões em contextos imprevisíveis.

Além disso, é importante ressaltar que foi o primeiro conteúdo do trimestre, os ID's ainda estavam se familiarizando com a escola e como participar das aulas e propor atividades, por vezes pontualmente, por vezes com maior autonomia. Logo, esta experiência fez com que os bolsistas saíssem da bolha para dar uma “aula tradicional”. Consequentemente, por mais que tenha sido um desafio, os ID's ampliaram seu olhar para as crianças, onde visualizaram eles como agentes de transformação, capazes de criar, propor e ressignificar ideias. Assim, compreendeu-se que o papel do professor não se restringe à transmissão de conteúdos, mas se consolida como mediador do conhecimento, responsável por valorizar as vozes e as criações dos estudantes.

Portanto, esta experiência não apenas fortaleceu o vínculo entre universidade e escola, mas também consolidou aprendizagens fundamentais para a constituição da identidade docente dos bolsistas. Ao vivenciar a mediação de práticas pedagógicas inovadoras, os futuros professores puderam experimentar, refletir e ressignificar sua atuação, reafirmando o PIBID como um espaço formativo indispensável para a educação pública de qualidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As vivências lúdicas realizadas no decorrer do PIBID, por meio da criação e reinvenção de jogos e brincadeiras, evidenciou o grande potencial pedagógico das práticas tanto para o desenvolvimento discente quanto para a primeira formação docente. Para as crianças dos anos iniciais, a experiência oportunizou um espaço de protagonismo, dentro dos seus estudos, no qual puderam exercer autonomia, criatividade e cooperação, assumindo-se como produtores de cultura e não apenas receptores de conteúdos. Desenvolvendo, assim, uma contribuição para a ampliação de suas habilidades cognitivas, sociais e comunicativas entre seus pares, trazendo como relevante o brincar como princípio metodológico.



Para os bolsistas de Iniciação à Docência, a experiência possibilitou a aproximação da realidade escolar, permitindo refletir cada vez mais sobre os desafios e as potencialidades encontradas no trabalho pedagógico diário. A mediação nas oficinas de jogos, demonstrou a necessidade dos professores (as) utilizarem posturas flexíveis e sensíveis diante da diversidade das ideias trazidas pelas crianças, potencializando a construção de uma identidade docente marcada pela valorização das vozes e criações das próprias crianças. Nesse sentido, o PIBID confirmou-se como um espaço privilegiado de articulação entre teoria e prática, fortalecendo a formação de futuros professores (as) comprometidos com uma educação pública democrática e de qualidade nas escolas estaduais de ensino.

Posto isto, concluímos que a criação de jogos e brincadeiras como prática pedagógica inovadora contribui de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem, ao mesmo tempo em que fortalece a formação inicial docente de modo a aprofundar a compreensão sobre as potencialidades do lúdico e do protagonismo da criança no ambiente educacional.

## REFERÊNCIAS

LEITE, Iara Patrícia Alves; VARGAS, Julieli Malini; GARCEZ, Esp. Beatriz dos Santos. AS SIGNIFICAÇÕES DA PARTICIPAÇÃO ATIVA DE ALUNOS DA 5<sup>a</sup> SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CONSTRUÇÃO E RECONSTRUÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. **Cadernos de Formação Rbce**, Espírito Santo, p. 32-45, maio 2012.

NASCIMENTO, Tárcio Amancio do *et al.* **Influência dos jogos e brincadeiras ativos na cognição de crianças: uma revisão sistemática**. Journal Of Physical Education, [S.L.], v. 34, n. 1, 22 jan. 2024. Universidade Estadual de Maringá. <http://dx.doi.org/10.4025/jphyseduc.v34i1.3446>.

OLIVEIRA, Edileusa Borges Porto; ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de. Importância da criatividade na escola e no trabalho docente segundo coordenadores pedagógicos. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, [S.L.], v. 29, n. 4, p. 541-552, dez. 2012. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-166x2012000400009>.





RABELO, Leandro de Oliveira; DIAS, Valéria Silva; CARVALHO, Fernando Luiz de Campos. **MUDANÇAS NO PIBID E NA PREPARAÇÃO DE PROFESSORES PARA O INÍCIO DA DOCÊNCIA: análise em multiníveis baseada na thca.** Educação em Revista, [S.L.], v. 36, 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698230963>.

SANTOS, Tamiris Arcos et al. **PROTAGONISMO DE ADOLESCENTES NA CRIAÇÃO DE UM STORYBOARD PARA UM JOGO DIGITAL SOBRE HANSENÍASE.** Cogitare Enfermagem, [S.L.], v. 26, 22 jan. 2021. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.5380/ce.v26i0.71478>.

TAMASHIRO, Guilherme; GARANHANI, Marynelma Camargo; PAULA, Déborah Helenise Lemes de. O brincar na iniciação esportiva da escola: a experiência da criança. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [S.L.], v. 46, n. 0, p. 0-0, 26 set. 2024. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/rbce.46.e20240051>.