

A contribuição das atividades lúdicas no aprendizado das crianças

The contribution of playful activities to children's learning

La contribución de las actividades lúdicas al aprendizaje infantil

Ensino & Linguagens

ALVES, Celiane Paiva

Universidade Federal do Maranhão-UFMA

celiane.paiva@discente.ufma.br // <https://orcid.org/0009-0009-6037-7639>

SANTOS, Luís Danilo Lima dos

Universidade Federal do Maranhão-UFMA

luís.danilo@discente.ufma.br // <https://orcid.org/0009-0004-9740-4729>

COSTA, Cristiane Dias Martins da

Universidade Federal do Maranhão-UFMA

cristiane.dmc@ufma.br // <https://orcid.org/0000-0003-2452-6296>

Resumo:

Este relato apresenta uma experiência desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com foco no uso da ludicidade como estratégia pedagógica no ensino de Matemática e Língua Portuguesa, fundamentando-se nas contribuições teóricas de Lev Vygotsky (1991), Gilles Brougère (1973), Paulo Freire (1987), Magda Soares e Laurence Bardin (2011), além de estudos recentes de Caroline Soares (2023) e Rosa et al. (2024). O objetivo do trabalho foi analisar de que forma as práticas lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais prazeroso, significativo e favorecendo o desenvolvimento das crianças. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, fundamentada em levantamento bibliográfico e na vivência pedagógica realizada com seis crianças do 4º ano do Ensino Fundamental I, em uma escola pública do município de Codó-MA. As atividades foram planejadas e desenvolvidas ao longo de dois meses, utilizando jogos pedagógicos como cartas com trechos de histórias, bingo matemático e dominó de rimas, com registros feitos por meio de observações e anotações em diário de campo. Os resultados indicaram que a ludicidade favoreceu maior participação, interesse e envolvimento das crianças nas aulas, além de contribuir para a compreensão dos conteúdos, o fortalecimento das relações interpessoais e a ressignificação de experiências escolares anteriores. Conclui-se que as atividades lúdicas se mostraram eficazes no processo de aprendizagem, evidenciando seu potencial como prática pedagógica significativa no contexto escolar.

Palavras-chave: Ludicidade; Práticas pedagógicas; PIBID.

Abstract:

This report presents an experience developed within the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID), focusing on the use of playfulness as a pedagogical strategy in the teaching of Mathematics and Portuguese Language. It is grounded in the theoretical contributions of Lev Vygotsky (1991), Gilles Brougère (1973), Paulo Freire (1987), Magda Soares, and Laurence Bardin (2011), as well as in recent studies by Caroline Soares (2023) and Rosa et al. (2024). The objective of this work was to analyze how playful practices contribute to the teaching and learning process, making it more enjoyable, meaningful, and supportive of children's development. The study adopted a qualitative approach, based on a bibliographic review and on pedagogical experiences carried out with six fourth-grade students from Elementary School I in a public school in the municipality of Codó, Maranhão, Brazil. The activities were planned and implemented over a two-month period, using pedagogical games such as story-segment cards, a math bingo game, and a rhyming domino game, with data recorded through observations and field notes. The results indicated that playfulness fostered greater participation, interest, and engagement among the children during classes, in addition to contributing to content comprehension, strengthening interpersonal relationships, and reshaping previous school experiences. It is concluded that playful activities proved effective in the learning process, highlighting their potential as a meaningful pedagogical practice within the school context.

Keywords: Playfulness; Pedagogical Practices; PIBID.

Resumen:

Este relato presenta una experiencia desarrollada en el marco del Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Docencia (PIBID), con enfoque en el uso de la ludicidad como estrategia pedagógica en la enseñanza de Matemáticas y Lengua Portuguesa. Se fundamenta en los aportes teóricos de Lev Vygotsky (1991), Gilles Brougère (1973), Paulo Freire (1987), Magda Soares y Laurence Bardin (2011), además de estudios recientes de Caroline Soares (2023) y Rosa et al. (2024). El objetivo del trabajo fue analizar de qué manera las prácticas lúdicas contribuyen al proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más placentero, significativo y favoreciendo el desarrollo de los niños. La investigación adoptó un enfoque cualitativo, basado en revisión bibliográfica y en la experiencia pedagógica realizada con seis estudiantes de cuarto año de la Educación Primaria I en una escuela pública del municipio de Codó-MA, Brasil. Las actividades fueron planificadas y desarrolladas durante dos meses, utilizando juegos pedagógicos como cartas con fragmentos de historias, bingo matemático y dominó de rimas, con registros realizados mediante observaciones y anotaciones en diario de campo. Los resultados indicaron que la ludicidad favoreció una mayor participación, interés e implicación de los estudiantes en las clases, además de contribuir a la comprensión de los contenidos, al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y a la resignificación de experiencias escolares previas. Se concluye que las actividades lúdicas se mostraron eficaces en el proceso de aprendizaje, evidenciando su potencial como práctica pedagógica significativa en el contexto escolar.

Palabras claves: Ludicidad; Práticas pedagógicas; PIBID.

INTRODUÇÃO

Nosso relato surge a partir da nossa experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), um programa financiado e coordenado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que tem por finalidade contribuir para a formação inicial de professores, promovendo a aproximação entre universidade e escola básica. No âmbito desse programa, participamos do subprojeto LETRAR: Letras e Números, vinculado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Campus Codó, o qual busca fortalecer práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento da leitura, da escrita e do raciocínio lógico-matemático, por meio de experiências formativas, reflexivas e colaborativas no contexto escolar.

A partir desse contexto formativo, e como recorte específico desta experiência, optamos por analisar a ludicidade como estratégia pedagógica na turma de 4º ano do Ensino Fundamental I. Assim, este relato tem como objetivo analisar as contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, investigando de que maneira práticas baseadas em atividades lúdicas tornam o aprendizado mais significativo, prazeroso e favorecem o desenvolvimento das crianças.

A ludicidade é um elemento essencial no desenvolvimento infantil, pois, conforme Brougère (1973, p. 28) o brincar é uma prática social por meio da qual a criança se apropria da cultura e constrói conhecimentos. Já Vygotsky (1991, p. 69) destaca que, nas atividades lúdicas, a criança atua em um nível superior ao de seu comportamento habitual, desenvolvendo funções cognitivas, sociais e emocionais.

De acordo com Brougère (1973, p. 19), a cultura lúdica é vista como um lugar independente, que não depende de nenhuma outra autoridade ou poder. O autor destaca que a brincadeira é algo

dotada por uma significação social e que sua apropriação ocorre por meio da aprendizagem, assim como acontece com outras práticas culturais.

Nessa mesma perspectiva, Vygotsky (1991, p. 66), considera a brincadeira crucial para o crescimento infantil, impulsionando a absorção de saberes e a interação social. A partir desses pressupostos teóricos, começamos a desenvolver atividades com jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas para trabalhar os conteúdos das disciplinas previstas no PIBID, promovendo, além da aprendizagem, o fortalecimento da interação social entre as crianças.

Neste relato, inicialmente apresentamos os principais referenciais teóricos que fundamentam a discussão sobre a ludicidade no contexto escolar. Em seguida, descrevemos os caminhos metodológicos adotados e o contexto em que as atividades foram desenvolvidas no âmbito do PIBID. Posteriormente, relatamos as experiências vivenciadas com as crianças e os resultados observados a partir das práticas lúdicas realizadas. Por fim, trazemos as considerações finais, retomando os principais aprendizados e reflexões construídas ao longo do trabalho.

METODOLOGIA

Este relato adota uma abordagem qualitativa, por buscar compreender como a ludicidade auxilia no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental I. A pesquisa é fundamentada em levantamento bibliográfico e na experiência desenvolvida no âmbito do PIBID, realizada com 6 (seis) crianças da 4º ano do Ensino Fundamental I, na Unidade Escolar Municipal Pica-Pau, localizada no bairro Codó Novo, no município de Codó–MA.

Durante o período de 20 de outubro de 2025 a 03 de dezembro de 2025, as aulas foram planejadas com antecedência e diretamente relacionadas à disciplina de Língua Portuguesa e Matemática, com o intuito de auxiliar as seis crianças no processo de aprendizagem dos conteúdos propostos. Além disso, buscou-se integrar a ludicidade ao planejamento das aulas, tornando-as mais dinâmicas e atrativas, de modo a favorecer o engajamento e a atenção deles.

A elaboração das propostas pedagógicas foi realizada de forma colaborativa, a partir de encontros virtuais e presenciais entre os autores. As reuniões ocorreram por meio da plataforma *Google Meet*, complementadas por trocas de mensagens via *WhatsApp*, o que favoreceu a comunicação contínua e o amadurecimento das ideias. Esses momentos de diálogo permitiram a construção coletiva do planejamento, contemplando a definição dos objetivos, conteúdos, metodologias e instrumentos de avaliação.

As crianças acompanhadas não foram selecionadas especificamente para a pesquisa; cada monitor do programa é responsável pelo acompanhamento pedagógico de três crianças, totalizando seis crianças sob a mediação de dois monitores. Entre as principais dificuldades observadas destacaram-se: interpretação de texto, leitura, operações matemáticas e raciocínio lógico.

A partir disso, as atividades eram realizadas, em sua maioria, em espaços externos à sala de aula, com o objetivo de proporcionar um ambiente diferenciado para a aprendizagem. Para isso, organizavam-se cadeiras e mesas no local, garantindo a estrutura necessária para o desenvolvimento das propostas. As intervenções eram conduzidas de forma orientada, com acompanhamento constante, buscando estimular a participação e o envolvimento das crianças.

Além disso, durante sua execução, eram registradas fotos no aparelho de celular e eram feitas anotações sistemáticas. Os dados eram registrados inicialmente em caderno de campo e, posteriormente, organizados e armazenados em uma pasta no *Google Drive*. As anotações contemplavam informações sobre a atividade desenvolvida, a forma como ocorreu sua aplicação, as dificuldades observadas nas crianças, o desenvolvimento apresentado e uma observação crítica acerca da aula.

Para a análise dos dados, utilizou-se a técnica de análise de conteúdo, conforme Bardin (2011), organizada em três etapas: (1) pré-análise, com a organização e leitura dos registros da experiência; (2) exploração do material, por meio da definição de categorias temáticas: engajamento

e motivação das crianças, interação social, aprendizagem dos conteúdos e mediação pedagógica dos monitores; e (3) interpretação dos resultados, na qual os dados foram articulados à fundamentação teórica, possibilitando a compreensão dos efeitos da ludicidade no processo educativo.

Epistemologicamente, este estudo parte da ideia histórico-cultural, de base socioconstrutivista, a qual o desenvolvimento intelectual se desenvolve a partir das interações sociais e de suas condições de vida, conforme discutem Rosa e Goi (2024, p.1). Essa abordagem, entende-se que a aprendizagem ocorre por meio das relações sociais e das práticas culturais, sendo a criança um sujeito ativo no processo de construção do saber.

RESULTADOS OU EXPERIÊNCIAS

Esta seção apresenta os resultados da análise, que buscou compreender a ludicidade como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem das crianças da Unidade Escolar Pica Pau. A partir da experiência vivenciada foi possível observar resultados relevantes ao objetivo proposto. De forma mais específica, a ludicidade mostrou ser uma grande aliada com as práticas educativas, pois ela facilitava a forma de mediar a aprendizagem das crianças, tendo em vista que elas demonstraram ser mais participativas quando utilizávamos jogos e brincadeiras para conduzir as atividades das disciplinas previstas.

Embora as atividades tenham sido desenvolvidas em um curto período, foram realizadas três propostas lúdicas e a partir disso, observamos o impacto da ludicidade no processo de ensino, aprendizagem e desenvolvimento das relações interpessoais. No dia 06/11/2025, realizamos uma atividade pedagógica que partia de um Jogo de Cartas, que continham trechos de histórias clássicas conhecidas pelas crianças. A proposta da atividade buscava desenvolver a interpretação de texto, por meio de uma abordagem lúdica, onde eles participaram de forma ativa.

A proposta metodológica foi estruturada a partir de dois conjuntos distintos de fichas: o primeiro continha trechos selecionados de narrativas clássicas da literatura infantil, como, por exemplo, Chapeuzinho Vermelho, Cinderela e Os Três Porquinhos; o segundo conjunto era composto por perguntas elaboradas para eles identificar informações explícitas, inferências, reconhecimento de elementos da narrativa (personagens, espaço, tempo e enredo) e análise de intenções das personagens. A dinâmica do jogo ocorreu da seguinte forma: cada criança, selecionava de maneira aleatória uma ficha, contendo um trecho de alguns dos contos escolhidos, logo em seguida, elas escolhiam uma ficha com uma pergunta. A partir da leitura atenta do trecho escolhido, a criança deveria responder à pergunta sorteada, trabalhando a habilidade de interpretação textual e articulando evidências presentes no texto para fundamentar sua resposta.

A Figura 1 ilustra o material lúdico empregado nessa atividade, evidenciando o uso do jogo como recurso pedagógico para favorecer a compreensão dos textos e o envolvimento das crianças no processo de aprendizagem.

Figura 1: Jogo de Cartas



Fonte: Acervo dos autores (2025)

As crianças se sentiram acolhidas com a proposta de aprender a partir dos jogos. Dessa forma, conseguimos criar um espaço onde eles puderam compartilhar algumas experiências de suas trajetórias escolares, que acabaram sendo marcadas por vivências negativas, por práticas pedagógicas de educadores anteriores.

Segundo Vygotsky (1991, p. 24), a vivência constitui por uma unidade fundamental da relação entre o sujeito e o meio, mostrando a relevância de experiências escolares significativas. Dessa forma, ao aprenderem por meio de jogos, e terem espaço para se expressar sobre suas trajetórias escolares, permitiu que eles conseguissem ressignificar experiências marcadas por práticas pouco acolhedoras, permitindo uma nova visão sobre o âmbito escolar e a aprendizagem. Ademais, no dia 17/11/2025, realizamos uma atividade intitulada Bingo Matemático. A atividade foi desenvolvida com o objetivo de aprimorar as quatro operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão), por meio de uma proposta lúdica e participativa.

Inicialmente, cada criança recebeu uma cartela contendo diferentes problemas matemáticos, organizados de modo que os resultados das operações correspondessem a números previamente definidos para o sorteio. Diferentemente do bingo tradicional, no qual os participantes apenas marcam os números sorteados, nesta proposta as crianças precisavam, primeiramente, resolver corretamente os cálculos para identificar os possíveis resultados que poderiam ser sorteados.

Após o tempo destinado à resolução das atividades, iniciou-se o bingo. À medida que cada número era anunciado, elas verificavam se ele correspondia a alguma das operações já resolvidas em suas cartelas. Quando encontravam o número correspondente ao sorteado, realizavam a marcação. O vencedor da atividade era aquele que completasse a cartela primeiro.

A seguir, a Figura 2 ilustra a atividade realizada do bingo matemático, evidenciando o trabalho da disciplina de forma dinâmica, com o objetivo de favorecer a compreensão das operações matemáticas e o envolvimento das crianças na construção da tabela de bingo e, posteriormente, na participação do jogo elaborado por eles.

Figura 2: Bingo Matemático



Fonte: Acervo dos autores (2025)

As crianças demonstraram grande entusiasmo em participar da atividade, evidenciando que o ensino mediado pelo brincar aumenta o interesse e a participação nas atividades. Após resolverem os problemas propostos, fizemos o bingo, com a chamada dos números de 1 a 30. Como forma de incentivo, a criança que completasse a cartela recebia um pirulito e, ao final da atividade, todos os participantes foram contemplados, reforçando o caráter inclusivo da proposta.

Essa atividade mostrou-se de suma importância para o desenvolvimento na área matemática, uma vez que já tínhamos identificado as dificuldades dos 6 participantes do programa PIBID. Dessa maneira, desenvolvemos as ações pedagógicas a partir de conteúdos básicos possibilitando uma progressão gradual até níveis mais complexos. Mesmo diante do tempo reduzido de intervenção, em virtude do encerramento do ano letivo, foi possível adotar diferentes estratégias de ensino, colocando as crianças no centro do processo de aprendizagem.

A partir dessa compreensão, inspiramo-nos nas ideias de Paulo Freire, que critica a pedagogia tradicional, especialmente a chamada educação bancária, na qual o professor é visto como quem detém o conhecimento e o aluno apenas o recebe. Para Freire (1987, p. 44), o diálogo é essencial no processo educativo, pois é por meio da troca, da escuta e da relação entre educador e educando que a aprendizagem acontece. Nesse sentido, buscamos construir um espaço acolhedor

e divertido, no qual as crianças se sentissem à vontade para participar, aprender e despertar o interesse pelo conhecimento de maneira dinâmica e prazerosa.

Por fim, no dia 24/11/2025, foi desenvolvida a atividade Dominó: rimando com os animais, cujo intuito foi trabalhar a consciência fonológica, ampliar o vocabulário e estimular a percepção auditiva das crianças. O objetivo do jogo consistia em estabelecer relações entre palavras que rimam, favorecendo a reflexão sobre os sons da língua de forma lúdica.

Antes da realização do jogo, foi feita a leitura coletiva de um texto rimado sobre animais, elaborado por Soares (2023, p. 71), presente no livro Jogos de alfabetização. Cada criança recebeu uma cópia do texto, possibilitando a participação ativa durante a leitura e contribuindo para a compreensão da proposta lúdica que seria desenvolvida em seguida. Em vez das combinações numéricas tradicionais, as crianças deveriam unir as peças a partir das rimas, relacionando palavras com sons finais semelhantes, como “pavão” e “mão”. O jogo era composto por 24 peças contendo imagens e palavras correspondentes, incluindo sílabas simples e complexas, o que possibilitou ampliar o repertório linguístico das crianças.

A dinâmica foi realizada em grupos de até quatro participantes, sendo distribuídas seis peças para cada jogador. A cada rodada, a criança precisava identificar corretamente a rima para dar continuidade à sequência; caso não acertasse, passava a vez ao colega. Vencia aquele que conseguisse utilizar todas as peças. A seguir, a Figura 3 apresenta a atividade Dominó: rimando com os animais, evidenciando o uso do jogo como recurso pedagógico para o desenvolvimento da consciência fonológica e a ampliação do vocabulário.

Assim, foi possível perceber que as crianças se mostravam muito mais participativas quando as aulas de Matemática e Língua Portuguesa envolviam jogos. Elas participavam com entusiasmo e, em alguns momentos, preferiam continuar a atividade mesmo durante o horário do intervalo, demonstrando interesse e envolvimento com o que estava sendo proposto.

Figura 3: Dominó: rimando com os animais



Fonte: Acervo dos autores (2025)

A partir dessas experiências, foi possível perceber o quanto as atividades lúdicas influenciam positivamente o processo de aprendizagem. As próprias crianças comentavam que as aulas eram mais divertidas, pois sempre havia algo novo para aprender brincando. Além disso, quando os jogos não eram utilizados, elas perguntavam o motivo, o que reforça a importância dessas práticas em seu cotidiano escolar. Os jogos e as atividades propostas despertaram maior interesse, participação e envolvimento. Além de contribuir para a aprendizagem dos conteúdos, as atividades lúdicas ajudaram a fortalecer os vínculos, a confiança e o prazer em estar na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato buscou analisar como as práticas pedagógicas baseadas em atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, investigando de que forma essas metodologias favorecem o desenvolvimento de cada criança envolvido e tornam a aprendizagem mais significativa para eles. A análise demonstrou que a ludicidade se constitui como uma aliada no processo de aprendizagem, pois foi utilizada como uma ação planejada e intencional, com objetivos pedagógicos definidos. Ao integrar estratégias lúdicas ao ensino, buscou-se promover o protagonismo das crianças, permitindo que cada um vivenciasse experiências significativas de aprendizagem, enquanto o professor atuou como mediador do processo, e não como único detentor do conhecimento.

O presente relato amplia o entendimento de como a ludicidade ajuda no processo de formação, possibilitando que cada criança consiga ser mais ativo na construção do seu próprio conhecimento, proporcionando a ressignificação de antigas práticas pedagógicas não acolhedoras, permitindo uma nova visão do ambiente escolar.

Dessa forma, concluímos que as metodologias pedagógicas com enfoque em atividades lúdicas mostraram-se significativas no contexto analisado, favorecendo maior engajamento e participação das crianças quando comparadas às práticas tradicionais vivenciadas durante a experiência. Ressalta-se que ambas as abordagens foram utilizadas ao longo do processo, porém as estratégias lúdicas apresentaram resultados mais positivos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças envolvidas. Nesse sentido, o uso de práticas lúdicas no contexto escolar favorece um aprendizado mais significativo, participativo e prazeroso, o que justifica o registro desta experiência pedagógica como contribuição para a qualificação das práticas educativas no Ensino fundamental I.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 4. Lisboa: Edições 70, 2011. Acesso em: 26 de agosto de 2025.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, T. M (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 19–32.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

ROSA, Ana Paula Marques da; GOI, Mara Elisângela Jappe. Teoria socioconstrutivista de Lev Vygotsky: aprendizagem por meio das relações e interações sociais. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, nº 10, 26 de março de 2024.

SOARES. Caroline Stefani Resende. **Dominó: rimando com os animais**. In: MONTUANI, Daniela Freitas Brito; SOUZA, Maria José Francisco de (org.). Jogos de alfabetização. Curitiba: CRV, 2023. p. 71–88.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos**

psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.