

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
APRENDIZAGEM MATEMÁTICA TARDIA:
um relato de experiência no PIBID com jogos pedagógicos**

**THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE LITERACY PROCESS AND LATE
MATHEMATICAL LEARNING:
an experience report on PIBID with educational games**

Ana Júlia dos Santos Pinto¹
Miriã Carla Almeida Rocha²

RESUMO

Este relato de experiência apresenta uma prática pedagógica realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com foco no apoio à alfabetização tardia de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor Leon Renault. Frente às defasagens de aprendizagem, intensificadas pela pandemia da COVID-19, especialmente nas áreas de leitura, escrita e matemática, propôs-se a utilização de jogos educativos como estratégia lúdica e inclusiva. As atividades foram planejadas de forma colaborativa e adaptadas às diferentes necessidades dos estudantes, promovendo avanços no desempenho escolar, no engajamento com as aulas e no fortalecimento da autoestima. A experiência evidenciou o potencial da ludicidade como linguagem de aproximação, favorecendo aprendizagens significativas em um contexto marcado por desafios e vulnerabilidades.

Palavras-chave: Ludicidade; Alfabetização; Matemática; PIBID; Jogos Pedagógicos; Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This experience report presents a pedagogical practice carried out within the Institutional Program for Teacher Initiation Grants (PIBID), focusing on supporting late literacy among 4th grade students at Professor Leon Renault State School. Faced with learning gaps intensified by the COVID-19 pandemic, especially in reading, writing, and mathematics, educational games were proposed as a playful and inclusive strategy. The activities were collaboratively planned and adapted to the students' different needs, promoting progress in school performance, engagement, and self-esteem. The experience highlighted the potential of playfulness as a language of connection, fostering meaningful learning in a context marked by challenges and vulnerability.

Keywords: Playfulness; Literacy; Mathematics; PIBID; Educational Games; Elementary School.

¹ Estudante de Pedagogia, PUC Minas. Anasantosp27@gmail.com

² Estudante de Pedagogia, PUC Minas. Mihalmeida574@gmail.com

INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência tem como objetivo compartilhar e refletir sobre uma prática pedagógica realizada no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvida na Escola Estadual Professor Leon Renault, localizada na Av. Amazonas, 5855, no bairro Gameleira, em Belo Horizonte. A escola atende uma comunidade marcada por desafios socioeconômicos e educacionais, e se configura como um espaço fundamental de promoção da cidadania e inclusão social.

Durante o período de atuação na turma do 4º ano do Ensino Fundamental, observou-se que alguns estudantes apresentavam defasagem no processo de alfabetização, mesmo estando em uma etapa avançada da escolarização. Essa defasagem, como evidenciado nas observações e nos relatos da professora regente, foi intensamente agravada pelo período da pandemia de COVID-19, que comprometeu o acesso contínuo e equitativo à aprendizagem. A suspensão das aulas presenciais, as limitações no ensino remoto e as desigualdades no acesso a recursos tecnológicos contribuíram para que muitas crianças tivessem seu processo de alfabetização interrompido ou iniciado de forma precária.

Segundo Carvalho (2021, p. 35):

A pandemia de COVID-19 escancarou as desigualdades educacionais já existentes, afetando principalmente as populações mais vulneráveis. O ensino remoto, embora necessário, não foi acessível a todos, e muitas crianças enfrentaram interrupções prolongadas no processo de alfabetização, o que resultou em um retrocesso significativo nas aprendizagens essenciais.

Diante dessa realidade, o grupo de pibidianos, em parceria com a professora regente e com a supervisora da escola, propôs uma intervenção pedagógica centrada na utilização de jogos educativos como recurso lúdico e metodológico para apoiar a alfabetização tardia. Partimos do entendimento de que o lúdico, além de favorecer o engajamento e o interesse dos estudantes, também pode atuar como ferramenta de mediação entre o conhecimento e a realidade da criança, tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Como afirma Kishimoto, “o brincar permite que a criança desenvolva aspectos cognitivos, afetivos e sociais de maneira integrada” (Kishimoto, 2011, p. 17).

Inspirado por fundamentos teóricos da Psicologia da Educação e da Didática, especialmente pelas contribuições de Vygotsky e Piaget, o projeto buscou aliar a ludicidade ao desenvolvimento das competências linguísticas e matemáticas, promovendo a aprendizagem de maneira prazerosa, respeitosa e inclusiva. A proposta visou não apenas à melhoria do

desempenho escolar, mas também à reconstrução da confiança dos estudantes em suas próprias capacidades, em um ambiente de acolhimento e valorização.

OBJETIVO DA INTERVENÇÃO

Segundo Oliveira (2012, p. 44), “a ludicidade pode funcionar como ponte entre o interesse do aluno e o conteúdo escolar, promovendo maior envolvimento na aprendizagem”. A intervenção pedagógica desenvolvida no âmbito do PIBID teve como objetivo principal contribuir para o avanço do processo de alfabetização de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor Leon Renault, por meio da utilização de jogos pedagógicos como estratégia lúdica e mediadora da aprendizagem. Diante do cenário observado, marcado por defasagens acentuadas em português e matemática — sobretudo agravadas pelos impactos da pandemia de COVID-19 —, buscou-se implementar atividades que tornassem o ambiente de aprendizagem mais envolvente, acessível e significativo.

Entre os objetivos específicos, destacam-se:

- Promover a motivação e o engajamento dos alunos nas atividades escolares, despertando o interesse pelo aprender por meio do brincar;
- Estimular o desenvolvimento das habilidades básicas de leitura e escrita, com foco na consciência fonológica, formação de palavras, leitura de sílabas e frases simples, através de atividades lúdicas;
- Fortalecer o raciocínio lógico e as noções básicas de matemática, como contagem, operações fundamentais, agrupamentos e resolução de problemas simples, usando jogos de tabuleiro, bingo numérico e desafios interativos;
- Promover a autoestima e a autonomia dos alunos, ao inseri-los em atividades que respeitam seus interesses, dificuldades e capacidades;
- Favorecer a socialização e o trabalho em grupo, utilizando os jogos como instrumento para fortalecer vínculos entre os estudantes e melhorar a convivência em sala;
- Incentivar a cooperação e o trabalho em grupo, por meio de dinâmicas colaborativas e jogos que favorecem a troca entre os pares;

- Contribuir para a construção de práticas pedagógicas inclusivas, que considerem as singularidades do contexto escolar e as experiências prévias dos alunos, especialmente em uma realidade social marcada por vulnerabilidades;
- Acompanhar os avanços e as dificuldades dos estudantes, usando os jogos como instrumentos de observação pedagógica e diagnóstico formativo.

Com essa intervenção, esperava-se não apenas estimular o desenvolvimento das competências linguísticas e matemáticas, mas também resgatar a confiança dos alunos em sua própria capacidade de aprender, reconhecendo que a ludicidade pode ser uma ponte eficaz entre a dificuldade e a superação.

DESAFIOS E SUPERAÇÕES

Durante a execução do projeto no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), enfrentamos diversos desafios que testaram nossas capacidades pedagógicas, emocionais e coletivas. Um dos primeiros obstáculos foi o desinteresse inicial demonstrado por parte dos alunos, especialmente quando se tratava de conteúdos que exigiam mais concentração, como as atividades de alfabetização e de raciocínio lógico-matemático. Percebíamos olhares dispersos e falas como “isso é chato” ou “não quero fazer”, o que nos levou a repensar constantemente a forma de abordagem para torná-la mais atrativa e significativa.

Outro grande desafio foi a adaptação das atividades pedagógicas aos diferentes níveis de aprendizagem presentes na turma. Era evidente a heterogeneidade entre os estudantes — alguns ainda estavam em fase pré-silábica, enquanto outros já conseguiam formar palavras com certa autonomia. Assim, desenvolver jogos e propostas que incluíssem todos, respeitando o ritmo individual, exigiu não apenas criatividade, mas empatia e escuta ativa. Conforme Vygotsky (1991), “o processo de ensino-aprendizagem deve considerar a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, o que o aluno ainda não consegue fazer sozinho, mas é capaz de realizar com ajuda”. Nesse sentido, os jogos pedagógicos foram essenciais para que todos participassem de forma significativa, mesmo em níveis distintos.

O planejamento coletivo das atividades também se mostrou um desafio importante. Estávamos em um grupo de oito bolsistas, cada um com ideias e propostas diferentes. A busca por consenso, que respeitasse as contribuições de todos, por vezes se tornava um processo

exaustivo. No entanto, foi justamente nesse momento que compreendemos, na prática, a importância do diálogo e da escuta ativa. Como aponta Freire (1996), “ninguém educa ninguém, ninguém se educa sozinho, os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo” (p. 68). Assim, aprendemos a transformar as divergências em pontos de construção coletiva, fortalecendo a coesão do grupo e o resultado das ações.

Por fim, a execução das atividades em sala também nos desafiava. Muitas vezes, o que era planejado com entusiasmo nem sempre saía como o esperado. Havia imprevistos, resistências e necessidade de adaptações em tempo real. Mesmo assim, mantivemos o foco e, aos poucos, percebemos avanços significativos na turma. Alunos que antes não participavam passaram a interagir com os jogos, demonstrando envolvimento e interesse. Pequenos progressos na leitura, na escrita e na compreensão matemática começaram a surgir, e com eles, uma motivação ainda maior em continuar.

Dessa forma, cada desafio se tornou uma oportunidade de crescimento pessoal, acadêmico e profissional. E, acima de tudo, vivenciamos o poder transformador de uma prática docente baseada no lúdico, no afeto e na escuta sensível das necessidades do outro.

RESULTADOS OBSERVADOS

A intervenção com jogos pedagógicos gerou resultados positivos e perceptíveis no cotidiano da sala de aula. Em relação à leitura e à escrita, observou-se um aumento no interesse dos alunos pelas atividades propostas, maior participação nas dinâmicas e um progresso na identificação e formação de palavras, leitura de frases curtas e produção textual simples. Alunos que, inicialmente, demonstravam resistência ou insegurança passaram a se engajar com mais confiança nas propostas, evidenciando ganhos na fluência leitora e na consciência fonológica.

No campo da matemática, os jogos contribuíram significativamente para o desenvolvimento do raciocínio lógico e para a compreensão dos conceitos básicos, como contagem, adição, subtração e noções de agrupamento. De acordo com Smole e Diniz (2001, p. 29), “o jogo é uma estratégia didática que possibilita o desenvolvimento de competências matemáticas de forma prazerosa e significativa”. Muitos alunos, antes desmotivados diante das atividades matemáticas tradicionais, demonstraram entusiasmo ao participar de bingos numéricos, desafios com dados, jogos de tabuleiro e dinâmicas que envolviam cálculo mental. Notou-se, ao longo da intervenção, maior agilidade no raciocínio, redução nos erros operatórios

e mais segurança ao resolver problemas simples, além de maior colaboração entre os colegas na resolução coletiva de desafios.

Além das aprendizagens específicas, a utilização do lúdico possibilitou o fortalecimento da autoestima, a valorização da escuta e da participação, bem como o desenvolvimento da autonomia e do trabalho em grupo. Houve melhora nas relações interpessoais, no respeito às regras e turnos de fala, e na criação de um ambiente mais acolhedor e propício à aprendizagem.

Em síntese, os resultados observados confirmam que o uso intencional e planejado de atividades lúdicas é uma estratégia eficaz para recuperar aprendizagens e promover o desenvolvimento integral dos alunos, especialmente em contextos de vulnerabilidade social e defasagem escolar acentuada.

APRENDIZADOS E TRANSFORMAÇÕES

Participar deste projeto foi uma experiência profundamente transformadora, tanto no aspecto pessoal quanto na formação profissional. Ao longo do percurso, fomos atravessados por desafios que nos exigiram flexibilidade, sensibilidade e um olhar cada vez mais atento à realidade do chão da escola. O contato com os alunos, seus contextos e suas individualidades nos mostraram que ensinar vai muito além de transmitir conteúdos — é também acolher, escutar, adaptar e aprender com o outro.

Um dos maiores aprendizados foi entender que o processo de ensino-aprendizagem não é linear, e que respeitar o ritmo e as necessidades de cada estudante é fundamental. Como observamos com nossos alunos, especialmente os que apresentavam maior dificuldade em leitura e escrita, “era preciso adaptar as atividades para que todos pudessem participar, mesmo em níveis diferentes”. Essa prática nos ensinou a planejar com intencionalidade e sensibilidade, ajustando os recursos, a linguagem e as metodologias de acordo com cada contexto.

Outro aprendizado importante foi em relação ao trabalho em equipe. No início, planejar em grupo era desafiador, pois “considerar a opinião de 8 pessoas em uma atividade era algo bem complexo”. Com o tempo, aprendemos a escutar mais, negociar e construir coletivamente. Essa convivência nos fortaleceu enquanto grupo e nos fez perceber que, no exercício da docência, o diálogo e a cooperação são pilares essenciais.

Também nos transformamos ao compreender a potência do lúdico como estratégia pedagógica. Os jogos que desenvolvemos não apenas facilitaram o aprendizado, mas também despertaram o interesse e a participação dos alunos. Vimos crianças que antes se mostravam apáticas

se envolverem com entusiasmo nas atividades, demonstrando evolução cognitiva e social. Esse processo nos mostrou, na prática, que “o brincar é uma forma privilegiada de expressão e aprendizagem na infância”, como aponta Kishimoto (2003).

Além disso, nos tornamos profissionais mais empáticos, reflexivos e preparados para lidar com a diversidade que compõe as salas de aula. Aprendemos a valorizar cada pequeno avanço e a reconhecer que a transformação na educação acontece no dia a dia, nos gestos, nas escutas e nos vínculos que se constroem com os alunos.

Em suma, saímos desse projeto diferentes de quando entramos — mais maduras, mais conscientes de nosso papel social como futuras professoras, e com a certeza de que educar é, antes de tudo, um ato de amor, compromisso e transformação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intervenção pedagógica realizada no âmbito do PIBID na Escola Estadual Professor Leon Renault demonstrou o impacto positivo do uso de jogos pedagógicos e atividades lúdicas no processo de alfabetização tardia de alunos do 4º ano, especialmente considerando o contexto de defasagem educacional acentuada pela pandemia de COVID-19. A utilização do lúdico não só contribuiu para o desenvolvimento das habilidades básicas de leitura, escrita e matemática, mas também promoveu a motivação, o engajamento e a autoestima dos alunos, elementos fundamentais para o aprendizado efetivo.

A interatividade e o prazer pelo aprender, características essenciais das atividades lúdicas, mostraram-se cruciais para superar as barreiras que muitos alunos enfrentavam ao lidar com conteúdos tradicionalmente mais difíceis, como leitura fluente, escrita coesa e operações matemáticas. Como destaca Piaget, “a criança só aprende de maneira significativa aquilo que consegue construir por meio da ação” (Piaget, 1976, p. 12). A experiência confirmou que a pedagogia do brincar, quando aplicada de forma intencional, pode ser uma estratégia eficaz para melhorar o aprendizado e combater as defasagens educacionais.

A experiência vivenciada no PIBID foi um marco importante na prática pedagógica, não apenas pela recuperação de conteúdos essenciais, mas também pela transformação do ambiente de aprendizagem da turma do 4º ano. A utilização do lúdico contribuiu significativamente para o processo de alfabetização e aprendizagem matemática, destacando-se como uma metodologia inovadora, acessível e que respeita os tempos e modos de aprendizagem dos alunos. Além disso, essa prática demonstrou a necessidade de inclusão de estratégias diversificadas no cotidiano

escolar, principalmente em contextos de vulnerabilidade social, onde as defasagens educacionais são mais evidentes. A utilização de jogos não só favoreceu a recuperação das habilidades cognitivas, mas também promoveu o fortalecimento do compromisso afetivo dos alunos com o processo de aprendizagem, criando um vínculo de confiança entre eles e a escola.

Concluímos, portanto, que a inclusão do lúdico nas práticas pedagógicas, especialmente para alunos em situações de defasagem escolar, é uma estratégia eficaz e necessária, que pode e deve ser ampliada em contextos semelhantes. O uso de jogos pedagógicos vai além do simples entretenimento, sendo um importante aliado na construção de competências cognitivas, emocionais e sociais essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). **Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID**: edital no 02/2020. Brasília: CAPES, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br>. Acesso em: 2 maio 2025.

CARVALHO, M. B. de. **Educação e desigualdade em tempos de pandemia**. São Paulo: Editora Vozes, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuka Morschida. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuka Morschida. **O brincar e suas teorias**. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

OLIVEIRA, Z. M. R. de. **Ludicidade e aprendizagem**: o jogo na construção do conhecimento. Campinas: Papirus, 2012.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I. **Matemática na educação infantil**: propostas para a formação do pensamento matemático. Porto Alegre: Artmed, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.