

# PIBID E A PRÁXIS NO COTIDIANO ESCOLAR: APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS E BRINCADEIRAS POPULARES COMO APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO FUNDAMENTAL

## PIBID AND PRAXIS IN EVERYDAY SCHOOL LIFE: APPLICATION OF EDUCATIONAL GAMES AND POPULAR PLAY AS ACTIVE LEARNING IN ELEMENTARY EDUCATION

Simone Alves de Medeiros	Prof. Mestre do Curso de Pedagogia (UGB), Orientadora Educacional (SEEDUC/RJ), Volta Redonda-RJ. Coordenadora de Área do PIBID - Subprojeto Pedagogia 2024-2026. simoneamedeiros1974@gmail.com
Débora Gerhardt Cyrino	Docente Ensino Fundamental I. Licenciada em Pedagogia UGB. Bolsista do PIBID - Subprojeto Pedagogia 2022-2024. deboragerhardt@gmail.com
Stefanie Pereira de Freitas	Docente Ensino Fundamental I, Barra Mansa-RJ. Licenciada em Pedagogia UGB. Bolsista do PIBID - Subprojeto Pedagogia 2022-2024. stefaniiepereira@gmail.com

**Resumo**

O estudo em questão discorre sobre uma temática relevante para a educação, através do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) ofertado pela CAPES, onde suas atividades permitem a atuação de alunos graduandos em licenciaturas nas salas de aula, contribuindo positivamente na prática docente e auxiliando no processo de aprendizagem dos alunos através da aplicação de projetos contemplados pela CAPES com a utilização de metodologias ativas, práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar sob a supervisão de professores das escolas públicas. O projeto coordenado pela professora Mestre do Curso de Pedagogia do UGB, Simone Alves de Medeiros, foi composto por 24 alunas do Curso de Pedagogia, que receberam uma bolsa mensal da CAPES para participarem do mesmo com o objetivo de buscar a práxis do cotidiano escolar com o desenvolvimento do projeto "Brincadeiras Populares e os desafios da alfabetização e letramento no pós pandemia do COVID-19" realizado no período de outubro de 2022 a março de 2024, desenvolvido na Escola Municipal Sergipe, situada na cidade de Volta Redonda, RJ, que atende o Ensino Fundamental 1ª fase. O objetivo geral desta pesquisa é apresentar a importância do PIBID no processo de ensino e aprendizagem dos alunos frente as competências e habilidades da BNCC, sobretudo, em relação à Língua Portuguesa e à Matemática, contribuindo para diminuir as dificuldades dos alunos pós Pandemia COVID-19. Para aprofundar o estudo, buscamos resposta para a seguinte questão: Como o PIBID pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do EF - 1ª fase contribuindo para a aprovação escolar? Foi utilizada como metodologia pesquisa teórico-empírica e pesquisa participante realizada no período de fevereiro a dezembro de 2023. Como resultados, conclui-se que o PIBID é eficiente e apresentou resultados junto as médias dos alunos no ano letivo de 2023, comprovando sua importância no cotidiano escolar, destacando-se o crescimento dos alunos de inclusão escolar e o desenvolvimento das competências da BNCC presentes no Planejamento Pedagógico.

**Palavras-chave** PIBID. BNCC. Brincadeiras Populares. Jogos Didáticos. Processo Ensino Aprendizagem.

**Abstract**

The study in question addresses a topic of great relevance to education through PIBID (Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships), offered by CAPES, whose activities enable undergraduate students in teacher education programs to work in classrooms, contributing positively to teaching practice and supporting students' learning processes through the implementation of projects funded by CAPES. These projects make use of active methodologies, innovative and interdisciplinary teaching practices, under the supervision of public school teachers. The project, coordinated by Professor Simone Alves de Medeiros, who holds a Master's degree in the Pedagogy Program at UGB, involved 24 Pedagogy students who received monthly scholarships from CAPES to participate. The aim was to engage in the praxis of everyday school life through the development of the project entitled "Popular Games and the Challenges of Literacy and Language Development in the Post-COVID-19 Pandemic," carried out from October 2022 to March 2024 at Escola Municipal Sergipe, located in the city of Volta Redonda, Rio de Janeiro, which serves the early years of Elementary Education. The general objective of this research is to present the importance of PIBID in the teaching and learning process of students, considering the competencies and skills established by the BNCC (Brazilian National Common Curricular Base), especially in relation to Portuguese Language and Mathematics, contributing to reducing students' learning difficulties in the post-COVID-19 pandemic context. To deepen the study, the following research question was posed: How can PIBID support the teaching and learning process of students in the early years of Elementary Education, contributing to school promotion? The methodology adopted consisted of theoretical-empirical research and participant research, conducted from February to December 2023. The results indicate that PIBID is effective and showed positive outcomes in students' academic performance during the 2023 school year, demonstrating its importance in everyday school life. Notably, there was significant progress among students in inclusive education and in the development of BNCC competencies outlined in the Pedagogical Planning.

**Keywords**

PIBID. BNCC. Folk Games. Educational Games. Teaching-Learning Process.



Licença de Atribuição BY do Creative Commons  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Aprovado em 01/04/2026  
 Publicado em 30/04/2026

## 1 - INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa apresentar a importância do PIBID e seu impacto na vida dos alunos da primeira fase do Ensino Fundamental.

O PIBID, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, criado em 2007, coordenado pela Diretoria de Educação Básica Presencial da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) é amparado pelo decreto nº7.219, de 24 de junho de 2010 e oferta bolsas a alunos de cursos de licenciaturas presenciais que realizam estágio em escolas públicas. O programa possui como principal objetivo antecipar o vínculo entre os futuros professores e suas demandas em salas de aula da rede pública estabelecendo, portanto, uma interligação entre a educação superior e as escolas de educação básica selecionadas para a realização do programa. Para participar do PIBID, as instituições de ensino passam por uma seleção realizada pela CAPES a fim de averiguar se seus projetos irão atender os objetivos do programa.

Em vista das contribuições que o PIBID proporciona a diferentes esferas da educação, foi realizada uma pesquisa teórico empírica e participativa no período de fevereiro a dezembro de 2023, com aplicação de questionário, observação sistemática e aplicação de jogos didáticos e brincadeiras populares nas turmas delimitadas para o projeto do PIBID na Escola Municipal Sergipe, em Volta Redonda/RJ, escola delimitada para o desenvolvimento do subprojeto do curso de Licenciatura em Pedagogia do UGB– Centro Universitário Geraldo Di Biasi, idealizado pela Coordenadora de Área,

professora Me. Simone Alves de Medeiros, com o projeto “Brincadeiras Populares e os desafios da alfabetização e letramento no pós pandemia do COVID-19”. As atividades foram realizadas com observação e aplicação dos jogos didáticos construídos de acordo com as competências de maior grau de dificuldade apontadas pelas professoras das turmas, além do resgate de brincadeiras populares no espaço escolar. Com efeito, pretendemos responder a seguinte problematização: Como o PIBID pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do Ens. Fundamental 1ª fase contribuindo para a aprovação escolar?

O objetivo geral da pesquisa é apresentar a importância do PIBID no processo de ensino e aprendizagem dos alunos frente as competências e habilidades da BNCC, sobretudo, em relação à Língua Portuguesa e à Matemática, contribuindo para diminuir as dificuldades dos alunos pós Pandemia COVID-19.

Diante do exposto, o estudo justifica-se na medida em que ressaltamos a importância do PIBID como contribuinte no processo ensino aprendizagem dos participantes (alunos bolsistas, professores e alunos das escolas delimitadas), impactando de forma significativa na formação integral dos alunos e sua maneira de enxergar o meio em que vive.

## **2- O QUE É O PIBID?**

De acordo com o MEC, Ministério da Educação, o PIBID é o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, criado em 2007, ofertado pelo governo, destinado a alunos de cursos presenciais das licenciaturas, coordenado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O programa oferece bolsa aos estudantes de licenciaturas e busca a melhoria da qualidade de formação de professores para a educação básica que tem como objetivos favorecer a prática docente, aprimorar o processo de ensino e aprendizagem nas instituições públicas de ensino por meio de projetos inovadores e da presença de bolsistas em sala de aula, fortalecer a parceria entre universidades e escolas de educação básica promovendo colaboração entre elas.

Por meio do desenvolvimento do programa, observamos que foram realizadas práticas que garantem experiências profissionais aos alunos bolsistas no âmbito educacional e profissional, obtendo resultados e perspectivas positivas no que diz respeito à sua atuação, promovendo uma educação de qualidade e permitindo que alunos de educação básica sejam atendidos de maneira significativa e inovadora.

O PIBID foi elaborado pela Lei nº 11.502, de 11 de julho de 2007 - Concessão de bolsas de estudo e de pesquisa a participantes de programas de formação inicial e continuada de professores para a educação básica. A CAPES atua com o acompanhamento do programa por meio de análise dos relatórios parciais e anuais, visitas técnicas, encontros, participação nos eventos desenvolvidos pelas

instituições e formulários, a fim de explorar os resultados obtidos, salientando e destacando as boas práticas desenvolvidas nos projetos.

O programa pode ter um impacto significativo para os estudantes das escolas públicas, proporcionando uma série de benefícios, pois os bolsistas trazem diferentes práticas pedagógicas, inovações metodológicas a partir de projetos que estimulam a criatividade, participação e atenção, motivando-os e contribuindo para a solidificação da aprendizagem significativa, além de ter a possibilidade de atendimentos individualizados para aqueles que possuem dificuldades de aprendizagem, oferecendo um suporte direcionado.

### **3- IMPORTÂNCIA DO RESGATE DAS BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

As brincadeiras populares são aquelas que estão presentes na cultura de cada população ou comunidade e que perpassam gerações, podendo ter as regras e combinados mudados de acordo com cada realidade e perspectiva. Cada jogo tem sua essência, porém, quando observamos as brincadeiras em diferentes estados, vemos que alguns nomes e regras podem sofrer alterações, levando em consideração a maneira de viver, seus costumes e diferenças.

Antigamente, era comum observar crianças brincando na rua, em frente a suas casas, nas praças e outros tantos ambientes, o que mudou durante o decorrer dos anos. Atualmente, devido ao avanço das tecnologias, pode-se observar que as crianças estão cada vez menos ativas e envolvidas no contexto digital como os jogos eletrônicos, redes sociais e uso de dispositivos móveis. Com isso, as formas de interações sociais tiveram um grande impacto. As brincadeiras ditas como tradicionais vêm sendo substituídas pelo mundo digital, diminuindo assim o contato social direto que acontece entre as crianças, reduzindo a capacidade de se relacionarem, o desenvolvimento da coordenação motora, práticas que exercitem a criatividade e imaginação, dentre outras.

"As crianças estão passando cada vez mais tempo em frente a telas, e menos tempo engajadas em brincadeiras livres e atividades físicas. Isso tem implicações significativas para o desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças"(ELKIND, 2007, p. 4).

As brincadeiras populares estimulam diversas áreas e habilidades do ser humano, como coordenação motora, habilidade cognitiva e também socioafetiva. Sendo assim, podem ser uma ferramenta de grande valia quando aplicadas dentro das escolas pois trabalham a resolução de problemas, estimulam a inclusão, a criatividade e imaginação, empatia, espírito de coletivo e raciocínio lógico ao criarem estratégias, atenção e concentração para seguir as regras, interação social, resolução de problemas e também engajam os alunos, pois criança gosta de brincar. A aprendizagem lúdica pode melhorar o desempenho acadêmico dos alunos através do interesse e entusiasmo pelas

brincadeiras e jogos. Quando pensadas de maneira estratégica pelo professor, levando em consideração o componente curricular ou o objetivo que será atingido, a inclusão e interação entre todos, o tempo, o espaço que será utilizado e os recursos que serão utilizados, promovem diferentes benefícios e se tornam de fato significativo e lhes permitem superar suas capacidades através do pensamento reflexivo.

"No jogo, uma criança sempre se comporta além da sua idade média, acima do seu comportamento diário; no jogo, é como se ela fosse uma cabeça mais alta do que ela mesma". (VYGOTSKY, 1978, p. 102).

A fim de favorecer e garantir o resgate das brincadeiras populares, as alunas bolsistas do PIBID proporcionaram um conjunto de atividades para o resgate e a reflexão acerca de brincadeiras populares.

No decorrer do programa foi desenvolvido uma reflexão acerca das obras do artista plástico Ivan Cruz e, com isso, foi realizado um momento de resgate de brincadeiras populares na quadra do bairro onde a escola está situada. Os alunos fizeram anteriormente uma abordagem inicial com releituras das obras do artista, oficinas de montagem de brinquedos como pipas, petecas etc. e, por fim, na praça, brincaram com diversas brincadeiras populares como, por exemplo, peteca, pular corda, soltaram pipas, bolinhas de gude e bambolês.



Figuras 1 e 2: Atividades realizadas com as turmas de 3º e 5º ano do EF I resgatando as brincadeiras populares. (jun/2023)

### 3.1- A importância do processo de socialização na aprendizagem

Peter Senge (SENGE, 1990, p.12) pensa em organização de aprendizagem como “*um sistema organizacional, que tem como objetivo unir as forças entre si, dividir as tarefas para facilitar a execução e compreender que o objetivo faz parte de um todo.*”

Comparando seus estudos a uma organização escolar, destaca que se aprende buscando uma aprendizagem coletiva, uma visão compartilhada, estimulação da mentalidade de um grupo e a capacidade de inovar. Essas ideias trazem uma visão de adaptação do currículo escolar à realidade nova dos alunos, buscando interação entre eles, promovendo a socialização, a inclusão, o pensar coletivo e o cuidado entre eles, promovendo a colaboração contínua e aprendizagem significativa.

Peter Senger afirma que "*A coisa mais importante que podemos fazer como educadores é ensinar os alunos a aprender uns com os outros, a aprender com a experiência e a ver o mundo como um sistema no qual suas ações têm repercussões.*" (SENGE, 1990, p. 12).

Assim sendo é estimulada a corresponsabilidade, a troca através do diálogo, a reflexão conjunta e uma visão compartilhada que colabora para alcançar os objetivos em comum, promovendo assim a socialização. Os professores, alunos e a comunidade escolar estão envolvidos nos mesmos objetivos criando o sentimento de pertencimento através da cooperação e trabalho em equipe.

#### 4- JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Através da utilização dos jogos didáticos em sala de aula, pode-se alcançar diversos objetivos com foco no desenvolvimento de competências e habilidades da BNCC. Os jogos promovem um aprendizado ativo, bem como a construção coletiva de um saber, integração de conteúdos, inclusão e diversidade, aprendizagem de regras e o respeito ao próximo, dentre outros pontos fundamentais. De acordo com Cortella (2017), os jogos e as atividades lúdicas movem a nossa sociabilidade. Com isso, vemos uma maior motivação dos alunos através dos jogos. Como afirma Kishimoto (1993, p.50), "*o poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite a criança ir além do real, o que colabora para seu desenvolvimento. No jogo a criança é mais do que é na realidade, permitindo-lhe o aproveitamento de todo seu potencial*".

A escola deve ofertar aos alunos meios para que seja alcançada e construída sua aprendizagem de forma significativa, ou seja, um processo de ensino que envolve a compreensão e integração de conhecimentos prévios, formando e desenvolvendo os conhecimentos.

Os jogos didáticos possuem grande importância no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo do aluno, uma vez que atua no processo de aquisição do conhecimento, proporcionando o desenvolvimento de competências, espontâneo e criativo, estimulando as capacidades de comunicação e expressão. Segundo Macedo, Petty e Passos (2005, p. 30), "*do ponto de vista profissional, a ação de jogar é meio para trabalhar a construção, a conquista ou a consolidação de determinados conteúdos, atitudes e competências*". Os jogos didáticos destacam-se como uma ferramenta dinâmica que proporciona resultados eficazes no processo de ensino aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a maior apropriação dos conhecimentos envolvidos. (BRASIL, 2006, p. 28)

O jogo é considerado uma ferramenta pedagógica importante no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo a aprendizagem significativa, pois permite que o aluno adquira conhecimentos de forma criativa, espontânea e prazerosa, assumindo um papel ativo em seu processo de aprendizagem.

#### 4.1-Desenvolvendo Competências e Habilidades da BNCC através dos jogos didáticos

A Base Nacional Comum Curricular (MEC, 2017) é considerada um documento norteador contendo competências, habilidades e aprendizagens essenciais que devem ser desenvolvidas nos alunos de toda a Educação Básica no Brasil. Este documento reconhece a importância do brincar e dos jogos na construção efetiva de competências e habilidades do aluno, garantindo que, através dos jogos, o conhecimento seja transmitido por meio de um ambiente harmonioso e divertido para o aluno, potencializando o crescimento intelectual e auxiliando na formação de sujeitos críticos e reflexivos.

A BNCC pontua os jogos e brincadeiras como construção e valorização da cultura na qual o indivíduo está inserido. Além disso, desenvolve habilidades como planejar e utilizar estratégias para resolução de desafios presentes nas brincadeiras e jogos e possibilitar a interação e participação de todos os estudantes na construção do conhecimento.

A partir da importância dos jogos didáticos no processo educativo, foram elaborados alguns jogos com abordagem de conteúdos elencados com maior grau de dificuldade dos alunos a fim de diminuir e/ou sanar dificuldades e proporcionar uma aprendizagem lúdica e significativa.

No ano de 2023 foram construídos mais de 50 jogos didáticos pelas bolsistas para trabalhar as habilidades presentes na BNCC, de acordo com a orientação dos professores supervisores.

Abaixo, destacamos alguns jogos construídos, aplicados com os alunos e posteriormente expostos na Exposição dos Jogos no Hall A do Centro Universitário Geraldo Di Biasi/UGB em novembro de 2023.

**Jogo da Decomposição** - Habilidade trabalhada: EF02MA04 - Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.



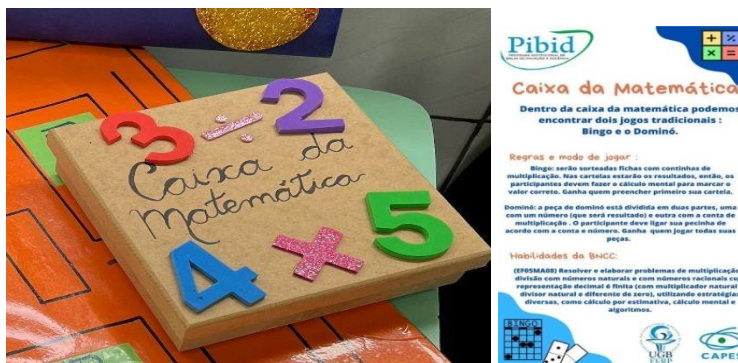
Figuras 3 e 4: Jogo didático elaborado e aplicado na turma de 3º ano do Ensino Fundamental I em 2023.

**Trilha Espacial** - Habilidades trabalhadas: EF05CI08 - Descrever o movimento aparente do Sol e da Lua e sua relação com a duração do dia, da noite e com as fases da Lua, reconhecendo sua influência em diferentes culturas. EF05CI07 - Descrever e registrar a periodicidade de alguns fenômenos da natureza (dia e noite, estações do ano e fases da Lua), compreendendo sua relação com os movimentos da Terra e da Lua.



Figuras 5 e 6: Jogo didático elaborado e aplicado na turma de 5º ano do EnsinoFundamental I em 2023.

**Caixa da Matemática** - Habilidade trabalhada: EF05MA08 - Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.



Figuras 7 e 8: Jogo didático elaborado e aplicado na turma de 5º ano do EnsinoFundamental I em 2023.

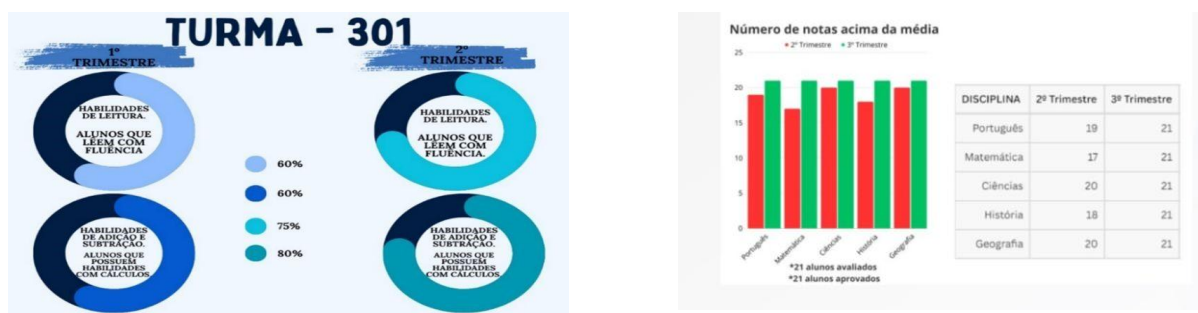
A partir da aplicação dos jogos didáticos produzidos, foi observada uma crescente no nível do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos das turmas.

## 5- METODOLOGIA

O objeto/sujeito de estudo desta pesquisa foi a turma 105 do Ensino Fundamental I da EM Miguel Couto Filho localizada no município de Volta Redonda/RJ, que a equipe 2 do PIBID – subprojeto de Pedagogia realiza diariamente atividades do PIBID. Foi desenvolvida uma pesquisa teórica-empírica, com abordagem qualitativa e os procedimentos de coleta de dados foi a análise dos resultados das atividades pedagógicas e desenvolvimento de jogos didáticos digitais e brincadeiras aplicados no período de fevereiro a setembro de 2025 e também através de planilhas do avanço da leitura e escrita da turma, bem como depoimento da professora regente da referida turma.

## 6- RESULTADOS

Através das atividades desenvolvidas no ano de 2023, pode-se observar a eficácia do PIBID no que diz respeito à melhoria na qualidade de ensino e aprendizagem dos alunos, proporcionando e garantindo uma aprendizagem ativa e significativa com resultados positivos, além do incentivo ao resgate de brincadeiras populares entre a comunidade escolar, favorecendo um processo de socialização efetivo e pleno, fazendo com que brincadeiras antigas fossem descobertas de maneira lúdica e prazerosa, garantindo o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos importantes na vida do aluno. Com a análise dos dados coletados nas três turmas do Ensino Fundamental I (2º, 3º e 5º anos), foram elaborados gráficos que apresentaram os seguintes resultados.



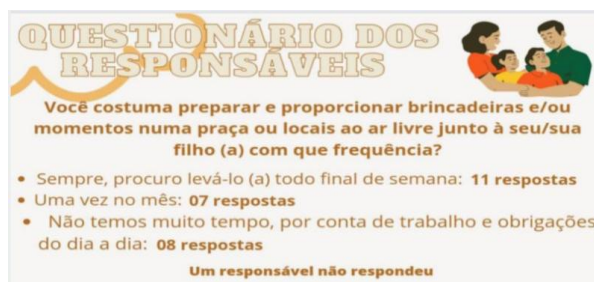
Figuras 9 e 10: Pesquisa realizada nas turmas de 3º e 2º anos do Ensino Fundamental I sobre o nível de aprendizagem dos alunos.

Em relação as brincadeiras populares, constatou-se que o futebol foi considerado a brincadeira mais votada entre os alunos como sua preferida. Observa-se, portanto, que existe menos interesse pelas brincadeiras menos comuns atualmente, como peteca, amarelinha, elástico, dentre outras.



Figuras 11 e 12: Pesquisa realizada com os alunos do 5º ano do EF I

Na pergunta acima, pode-se analisar o quanto a tecnologia vem se tornando cada vez mais presente na vida cotidiana dos alunos e, com isso, destaca-se o trabalho realizado através do PIBID de



resgatar o ato de brincar, trazendo propostas que retomam brincadeiras de antigamente e tornam a

aprendizagem mais divertida e prazerosa, desmistificando o uso das telas a todo tempo e favorecendo a necessidade do brincar ao ar livre com outras crianças presencialmente, sobretudo Pós Pandemia COVID-19.

Figura 13: Questionário aplicado aos pais. Pergunta 1 escolhida para o artigo (novembro 2023).

Em relação aos pais, foi verificado que dos 26 pais que responderam ao questionário, apenas 11, de fato, proporcionam brincadeiras ao ar livre com seus filhos; os demais apresentam dificuldades para a realização das mesmas, tornando-se um desafio atual mudar tal realidade e valorizar os momentos em família.

Na pesquisa realizada com a equipe diretiva da escola destacamos algumas respostas:

1. Como você observou a realização do PIBID na instituição? *"Vejo o programa como uma parceria entre a Universidade e a escola. Vocês sempre estavam dispostas a ajudar e a aprender, houve um comprometimento com a escola. Foi bem bacana a realização do projeto aqui na escola. Foi um prazer."* (Diretora, novembro -2023).

2. Você poderia destacar alguma(s) da(s) prática(s) realizada(s) na escola por meio do PIBID que mais chamou(aram) sua atenção? O que a(s) tornou(aram) especial(is) no contexto do processo ensino e aprendizagem? *"Tiveram três que mais me chamaram a atenção, a primeira, sem sombra de dúvidas, mais significativa para todos, foi a pintura do muro, trouxe alegria e ficou bem bonito o nosso pátio. A segunda foi o teatro, que além de apresentarem para as turmas de vocês, foi apresentado também a todas as turmas e nos dois turnos. A outra foi quando vocês levaram as turmas em que atuavam na pracinha, as crianças falaram naquilo a semana toda."* (Diretora, novembro 2023).

O período pós pandemia ainda estava latente e apresentava no cotidiano escolar uma grande defasagem na aprendizagem e na distorção idade x série. Porém, após a atuação dos alunos bolsistas, evidenciamos que os resultados mostraram uma melhora muito significativa ao final do ano letivo de 2023. Com isso, podemos concluir que o PIBID incentiva a práxis do docente em formação em ambientes reais de ensino, fazendo com que reflitam e criem práticas pedagógicas inovadoras, tendo um papel fundamental na formação de futuros professores e na melhoria da educação básica, contribuindo para que seja alcançada uma educação de qualidade, pois a formação inicial dos professores e conhecimento sobre práticas eficazes e exitosas é fundamental para ampliação de discussões sobre as políticas públicas voltadas para a educação brasileira.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. AÇÕES E PROGRAMAS. Gov, 2014. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>. Acesso em: 20 de outubro de 2024.

BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias.** Brasília: MEC/SEB, 2006.

CORTELLA, Mario Sergio. **Família: urgências e turbulências**. São Paulo: Cortez, 2017.

ELKIND, David. **O perigo das telas: as crianças e o impacto da tecnologia em seu desenvolvimento**. São Paulo: Editora XYZ, 2007.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações- problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

POZAS, Denise. **Criança que brinca aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2015.

ROSSI, C.M.S. Brincadeira na escola: perda de tempo ou preciosa ajuda?. In: MACHADO, Simone A. A. (org). **Paradigmas da educação contemporânea**. Passa Vinte, MG, 2010. cap. 9, p. 88-92.

SENGE, Peter. **A quinta disciplina: arte e prática da organização que aprende**. São Paulo: Editora BestSeller, 1990.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de M. M. B. Costa. São Paulo: Martins Fontes, 1978.