

JOGO INTERDICPLINAR PARA CRIANÇAS NA PERSPECTIVA DA ALFABETIZAÇÃO

Taiane Lainá Medeiros Trindade ¹

Taissa dos Santos Pereira ²

Millena Cristine dos Santos Dias ³

Lucielen Souza da Silva ⁴

INTRODUÇÃO

O jogo inclui crianças do terceiro ano do ensino fundamental e que geralmente são capazes de identificar figuras e juntar palavras e que podem apresentar um ritmo de aprendizagem.

De acordo com o desenvolvimento de cada criança o tempo para realizar todo o jogo é de 10 a 20 minutos.

Na vida cotidiana o jogo pode contribuir para a associação de figuras e interpretações de textos, associar uma imagem à cultura, identificar a evolução de um animal e identificar o lugar em que vive.

O raciocínio lógico trabalha o desenvolvimento do raciocínio. A linguagem e expressão trabalha o desenvolvimento oral da criança pequena, o jogo oferece oportunidade de interagir e produzir falas contextuais. O pensamento matemático e numérico trabalha o raciocínio lógico. A alfabetização tem importância para a vida escolar da criança e é facilitada por meio de usos de jogos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Os materiais usados foram, caixa de sapato, cartolina colorida, Eva colorido, tesoura, cola, imagens e perguntas impressas.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, taianelaina0305@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, taissa2160@gmail.com;

³ Graduada pelo Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, millenacristine14@gmail.com;

⁴ Graduada pelo Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, lucielensouzadasilva@gmail.com;

O método usado no jogo é a alfabetização, letramento e método fônico. O jogo mostra no aspecto da alfabetização: desenvolve melhor na fala e na escrita; põe regras e controle de impulsos no aspecto do letramento: na formação de palavras; desafio de relacionar imagens com as palavras e números; estimular a fonética, relacionando sons e letras

REFERENCIAL TEÓRICO

Jogos interdisciplinares e alfabetização

O uso de jogos na educação tem sido reconhecido como uma metodologia ativa capaz de promover aprendizagens significativas, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o processo de alfabetização deve integrar práticas lúdicas, interdisciplinares e contextualizadas, articulando diferentes campos do saber (BRASIL, 2017). Essa perspectiva dialoga com uma visão de alfabetização que ultrapassa a decodificação da escrita, valorizando o letramento e o desenvolvimento global da criança.

De acordo com Kishimoto (2011), o jogo é uma atividade essencial na infância, pois envolve regras, imaginação, socialização e construção de significados. Quando planejado com intencionalidade pedagógica, torna-se um instrumento mediador da aprendizagem, favorecendo tanto a alfabetização quanto a integração entre as áreas de conhecimento (Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Artes e Educação Física).

A perspectiva piagetiana do jogo e do desenvolvimento cognitivo

Jean Piaget (1978) concebe o jogo como uma expressão natural do desenvolvimento cognitivo, diferenciando três estágios fundamentais: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. Cada tipo de jogo está associado a um nível de estrutura mental e constitui um meio de adaptação ativa da criança ao meio. Para o autor, “jogar é assimilar a realidade ao eu”, e cada forma de jogo reflete o avanço das estruturas de pensamento da criança (PIAGET, 1978).

No contexto da alfabetização, os jogos estimulam a formação de estruturas lógicas fundamentais — como classificação, seriação e conservação —, indispensáveis à compreensão dos princípios do sistema de escrita (KAMII; DEVRIES, 1991). Dessa forma, o professor, ao propor jogos interdisciplinares, cria situações de desequilíbrio cognitivo, nas quais a criança precisa coordenar ações, aplicar regras e reconstruir conceitos, promovendo a aprendizagem ativa.

Paulo Freire e a alfabetização como leitura do mundo

Paulo Freire (1989) compreende a alfabetização como um ato político, cultural e libertador. Para ele, “a leitura da palavra é precedida pela leitura do mundo” (FREIRE, 1989, p. 11). Isso significa que o processo alfabetizador deve partir das experiências concretas e do universo cultural dos educandos. Nessa perspectiva, o jogo pode ser entendido como espaço de diálogo e problematização, no qual as crianças constroem saberes a partir da interação com o outro e com a realidade.

Freire (1996) destaca que o ensino deve ser dialógico e crítico, e o educador, um mediador que estimula a reflexão sobre a prática. Assim, o jogo interdisciplinar se torna um ato de leitura de mundo, pois convida as crianças a observar, questionar, nomear e transformar a realidade por meio da ludicidade.

O estado da arte sobre jogos na alfabetização

Pesquisas recentes sobre game-based learning evidenciam ganhos expressivos no desempenho cognitivo, na motivação e na autonomia de crianças alfabetizandas (PRENSKY, 2012; GEE, 2013). No contexto brasileiro, programas como o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) e o Catálogo de Jogos do CEEL/UFPE (2015) consolidaram o uso de jogos de regras e atividades lúdicas integradas como estratégias eficazes de alfabetização.

Segundo estudos do CEEL (2015), os jogos interdisciplinares favorecem o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, ao mesmo tempo em que promovem habilidades matemáticas, motoras e socioemocionais. Essas abordagens alinham-se à BNCC, que reforça a importância de experiências interdisciplinares e lúdicas na formação integral da criança (BRASIL, 2017).

Considerações sobre a avaliação e a prática docente

A avaliação no contexto de jogos interdisciplinares deve ser formativa e contínua, observando não apenas os resultados, mas os processos de interação, resolução de problemas e argumentação. Segundo Luckesi (2011), a avaliação formativa é um ato de acompanhamento e diagnóstico, não de punição. O professor, nesse contexto, atua como mediador e observador reflexivo, documentando as aprendizagens e os avanços das crianças em múltiplas dimensões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para avaliar o avanço dos alunos é possível fazer por meio de provas, testes rápidos, relatórios, atividades para casa e permitir que o professor repense em estratégias que possam contribuir com o processo de ensino e aprendizagem.

O Piaget acredita que o jogo é essencial na vida da criança, pois prevalece a assimilação, o jogo não é um determinante, mas pode transformar a realidade.

Já Paulo Freire, diante do lúdico, tem o papel de colaborar e orientar no processo de aprendizagem, como recurso didático, não se esquecendo que a brincadeira é sempre educativa.

Vamos considerar algumas atividades que podem ser incluídas no jogo:

Leitura de Palavras ou Frases:

Os alunos leem palavras ou frases retiradas da caixa e devem identificar seu significado ou utilizá-las em uma frase.

Interpretação de Textos:

Ao retirar um texto curto da caixa, os alunos devem responder perguntas sobre ele ou resumir seu conteúdo.

Produção de Texto:

Após trabalhar com palavras ou frases, os alunos podem ser incentivados a criar pequenas histórias utilizando esses elementos.

Relação com a BNCC:

A BNCC estabelece competências e habilidades que devem ser desenvolvidas durante a Educação Infantil e Ensino Fundamental. Para Língua Portuguesa no terceiro ano, podemos destacar:

Competência 1:

Leitura e compreensão de textos diversos.

Competência 2:

Produção escrita em diferentes gêneros.

Competência 3:

Uso adequado da norma padrão da língua.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Jogo "Caixa Misteriosa" é uma ferramenta potencialmente rica para o ensino de Língua Portuguesa no terceiro ano. Com as ampliações sugeridas e alinhamento aos princípios da BNCC, ele pode atender melhor às necessidades dos alunos, promovendo um aprendizado inclusivo e significativo. O Jogo pode ser utilizado para desenvolver diversas habilidades em

todas as matérias, os alunos devem interagir com os conteúdos de forma lúdica, o que é especialmente importante para a prática na alfabetização

Palavras-chave: Ludicidade; Práticas de linguagem, Interdisciplinaridade, Alfabetização.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 21 out. 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

CAGLIARI, L. C. Alfabetização e Linguística. 12. ed. São Paulo: Scipione, 1999.

CEEL – CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM. Catálogo de Jogos Interdisciplinares para Alfabetização. Recife: UFPE, 2015.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FREIRE, P. A importância do ato de ler: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 1989. FREIRE, P. R. N. A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. 65. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GEE, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

KAMII, C.; DEVRIES, R. Piaget para a Educação Pré-Escolar. Porto Alegre: Artmed, 1991.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. 14. ed. São Paulo: Pioneira, 2001.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, C. C. Avaliação da Aprendizagem Escolar. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Porto Alegre: Penso, 2012.