

O JOGO “QUEM SOU EU?” COMO RECURSO LÚDICO E INTERDISCIPLINAR NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eitor Vasconcelos Leite ¹

Maria Cleine de Oliveira²

Prof. Me. Francelia Maria Almeida Sales ³

RESUMO

Este estudo apresenta uma proposta de sequência didática voltada ao processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental, na Escola José Sobreira de Amorim, situada em Fortaleza, CE, utilizando o jogo “Quem Sou Eu?” como recurso pedagógico interdisciplinar. A proposta articula os componentes de Língua Portuguesa, Ciências e Artes com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura, escuta, oralidade e escrita de maneira lúdica e significativa. A sequência é composta por quatro aulas planejadas de forma progressiva: início com roda de conversa e levantamento de conhecimentos prévios; introdução ao jogo com mediação docente; realização de desafios colaborativos em grupo; e culminância com produção artística e textual. O jogo, cujas cartas trazem categorias como animais e objetos, favorece o levantamento de hipóteses, a formulação de perguntas com base em pistas e o uso da linguagem. A proposta está ligada em metodologias ativas que valorizam a infância e a aprendizagem pela brincadeira. Além disso, estimula o pensamento dedutivo e o raciocínio lógico em situações comunicativas reais, promovendo o uso da linguagem em contextos significativos. Como resultados esperados, destaca-se a ampliação do vocabulário, o desenvolvimento da argumentação oral e a construção de frases simples com coerência e criatividade, contribuindo para um processo de alfabetização mais dinâmico, participativo e integrador. No campo da alfabetização, o uso de estratégias lúdicas, como os jogos didáticos, possibilita que a linguagem escrita seja experimentada de maneira significativa, contribuindo para o desenvolvimento da oralidade, da escuta, da argumentação e da produção textual (SOARES, 2004). A interdisciplinaridade, por sua vez, amplia o alcance dessas experiências, articulando diferentes áreas do conhecimento em torno de práticas que respeitam o tempo e o modo de aprender da criança (FREIRE, 1996).

Palavras-chave: Alfabetização, Ludicidade, Jogos didáticos, Oralidade, Interdisciplinaridade.

¹ Eitor Vasconcelos Leite, Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau eitor.pedagogia@gmail.com.

² Maria Cleine de Oliveira, Mestranda em Ciências da Educação pela World University Ecumênica e professora da Rede Municipal de Fortaleza, cleineoliveiraoliveira@gmail.com

³ Francélia Maria Almeida Sales, Pedagoga. Mestre em Educação Profissional em Saúde – Fiocruz; Docente do Centro Universitário Maurício de Nassau – Unidade Fortaleza, CE, fran2429@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

O estudo tem como objetivo relatar uma experiência desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculada ao componente curricular de Alfabetização, realizada na Escola José Sobreira de Amorim, em Fortaleza (CE). A proposta consistiu na aplicação de uma sequência didática interdisciplinar intitulada “Quem Sou Eu?”, voltada ao processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental. A experiência buscou integrar os componentes de Língua Portuguesa, Ciências e Artes, promovendo o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, oralidade e escuta de forma lúdica e significativa.

O PIBID, criado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e pelo Ministério da Educação (MEC), tem como finalidade fomentar a iniciação à docência e contribuir para a valorização e o aperfeiçoamento da formação de professores da educação básica. De acordo com Gatti (2014), o programa representa uma política pública essencial para a qualificação docente, ao possibilitar que o licenciando vivencie o cotidiano escolar desde o início da graduação, unindo teoria e prática de modo reflexivo e formativo.

Nesse sentido, o PIBID se configura como um espaço privilegiado de aprendizagem, onde o futuro professor experimenta o fazer pedagógico, compreende as realidades das escolas públicas e constrói saberes profissionais indispensáveis à docência (Tardif, 2011).

A escolha do jogo “Quem Sou Eu?” como eixo da sequência didática fundamentou-se na concepção de que o lúdico é um recurso pedagógico essencial nos anos iniciais, favorecendo a construção do conhecimento de maneira prazerosa e participativa. Como afirma Freire (1996), ensinar exige criatividade e abertura para o diálogo, pois é na interação com o outro que o aprendizado se torna significativo.

Nesse contexto, o brincar assume papel pedagógico, possibilitando que a criança se reconheça como sujeito ativo no processo de aprendizagem, explorando hipóteses, formulando perguntas e desenvolvendo o pensamento lógico.

Assim, esta experiência buscou demonstrar como o uso de metodologias ativas e jogos didáticos, articulados ao contexto escolar por meio do PIBID, pode potencializar o processo de alfabetização, ampliando o repertório linguístico, a autonomia e a expressividade das crianças. O relato evidencia, portanto, a importância de práticas pedagógicas que unam teoria, ludicidade e interdisciplinaridade, reafirmando o compromisso do futuro educador com uma alfabetização humanizadora e inclusiva.

METODOLOGIA

O estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e exploratória, que tem por objetivo analisar as contribuições do jogo “*Quem Sou Eu?*” como recurso pedagógico no processo de alfabetização de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental.

A opção pela abordagem qualitativa fundamenta-se na necessidade de compreender o fenômeno educativo a partir das interações, percepções e significados construídos pelos alunos no contexto escolar, considerando que, segundo Gerhardt e Silveira (2009), esse tipo de pesquisa privilegia o estudo de situações reais, buscando compreender as experiências e não apenas mensurar resultados.

A investigação foi realizada na Escola José Sobreira de Amorim, localizada em Fortaleza (CE), durante o mês de abril de 2025, envolvendo uma turma composta por 24 alunos com idades entre seis e sete anos. As atividades ocorreram no turno da manhã, ao longo de uma semana, totalizando oito aulas planejadas e executadas de maneira sequencial, sob mediação do pesquisador com acompanhamento docente.

A proposta metodológica foi estruturada a partir de uma sequência didática interdisciplinar que integrou os componentes curriculares de Língua Portuguesa, Ciências e Artes, conforme as habilidades Ef01lp02, ef01ci01, ef01lp04 e ef15ar03 da BNCC (Brasil, 2017).

A primeira etapa consistiu em uma roda de conversa destinada ao levantamento dos conhecimentos prévios, com o intuito de diagnosticar o repertório linguístico e cognitivo das crianças sobre as categorias de palavras relacionadas a animais e objetos. Em seguida, foi introduzido o jogo “*Quem Sou Eu?*”, no qual cada aluno posicionou uma carta na testa e formulava perguntas de “sim” ou “não” para deduzir o personagem ilustrado. Essa dinâmica foi conduzida com a mediação do professor, promovendo a oralidade, o raciocínio lógico e a escuta ativa.

Posteriormente, o jogo foi retomado em uma segunda forma, por meio de mímicas representando os mesmos elementos, estimulando a expressão corporal e a criatividade. As respostas corretas eram registradas coletivamente no quadro, favorecendo o reconhecimento de palavras, o exercício da escrita espontânea e o vínculo entre linguagem oral e escrita.

Ao final, foi proposta uma atividade de culminância que envolveu a produção artística e textual: cada criança recebeu uma folha customizada com a pergunta “*Quem sou eu?*”, na

qual realizou um autorretrato e escreveu frases de auto apresentação, compartilhando seus trabalhos com a turma em um momento de socialização.

Os dados foram coletados por meio da observação direta, do registro em diário de campo e da análise das produções escritas e artísticas dos alunos. Esses instrumentos possibilitaram identificar os avanços no uso da linguagem oral, no desenvolvimento da escrita e na interação social durante as atividades.

A análise dos resultados foi conduzida sob uma perspectiva qualitativa, buscando interpretar as evidências observadas à luz do referencial teórico adotado. Os recursos utilizados compreenderam cartas ilustradas, fita crepe, quadro branco, pincel atômico, papel A4, lápis de cor, canetinhas e imagens impressas para montagem do mural final.

Considerando os resultados obtidos e a relevância das interações observadas, torna-se fundamental retomar as bases conceituais que orientam o trabalho com a alfabetização e o uso de recursos lúdicos nos anos iniciais. Dessa forma, o referencial teórico a seguir apresenta as contribuições de autores que fundamentam o olhar adotado nesta pesquisa.

REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização é uma das etapas mais significativas da vida escolar, pois marca o início da relação da criança com o mundo das palavras e das ideias. Mais do que o simples domínio das letras, esse processo representa a oportunidade de descobrir novas formas de pensar, comunicar-se e compreender a realidade ao redor. De acordo com Soares (2004), alfabetizar é inserir o sujeito nas práticas sociais de leitura e escrita, permitindo que ele reconheça o sentido da linguagem em situações reais. Assim, o papel do professor não se restringe a ensinar o código escrito, mas a criar condições para que o aluno atribua significado ao que aprende, desenvolvendo o gosto e a curiosidade pelo conhecimento.

Nesse percurso, a ludicidade torna-se uma grande aliada do processo de ensino-aprendizagem. O brincar, quando orientado pedagogicamente, desperta o interesse, amplia a imaginação e transforma a sala de aula em um espaço de descoberta. Como afirma Freire (1996), ensinar exige criatividade e abertura ao diálogo, pois é na troca com o outro que o conhecimento se constrói e se torna significativo. Ao brincar, a criança se expressa, experimenta, cria hipóteses e reconstrói o que sabe, exercitando a liberdade de aprender com sentido.

O uso de jogos didáticos na alfabetização contribui diretamente para o desenvolvimento da oralidade, da escrita e da socialização. Para Kishimoto (2011), o jogo é

uma prática educativa que une prazer e aprendizado, favorecendo a cooperação e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas. Nessa mesma linha, Vygotsky (1998) destaca o valor do jogo como espaço simbólico de aprendizagem, onde a criança desenvolve a linguagem, o pensamento e a capacidade de imaginar. O ato de brincar, segundo o autor, permite que a criança avance em seu desenvolvimento, experimentando novas formas de agir e de compreender o mundo.

O jogo “*Quem Sou Eu?*”, escolhido como eixo central desta experiência, possibilita que as crianças explorem a linguagem de forma dinâmica e significativa. Ao elaborar perguntas, levantar hipóteses e interagir com os colegas, o aluno constrói o raciocínio lógico e amplia o vocabulário, vivenciando o aprender como algo prazeroso e coletivo. Essa proposta está alinhada à visão de que a alfabetização precisa ser construída com base no diálogo, na escuta e na participação ativa dos sujeitos.

Além disso, a experiência assume um caráter interdisciplinar, ao integrar conteúdos de Língua Portuguesa, Ciências e Artes. Essa integração favorece uma aprendizagem mais ampla e contextualizada, em que o conhecimento deixa de ser fragmentado e passa a dialogar com diferentes áreas. De acordo com Fazenda (2008), a interdisciplinaridade representa uma atitude de abertura e colaboração entre saberes, estimulando a reflexão e a criatividade. A BNCC reforça essa perspectiva ao propor práticas que incentivem o protagonismo, a argumentação, a curiosidade e o pensamento crítico dos alunos (Brasil, 2017).

Unir alfabetização, ludicidade e interdisciplinaridade é compreender que aprender também pode ser um ato de encantamento. O jogo “*Quem Sou Eu?*” traduz essa ideia ao transformar o aprender em brincadeira e a brincadeira em aprendizado. Nesse movimento, a escola se torna um espaço de diálogo, imaginação e construção de sentidos, onde cada criança é convidada a descobrir-se, a expressar-se e a compreender o poder da linguagem na relação com o mundo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da sequência didática “*Quem Sou Eu?*” possibilitou uma vivência pedagógica significativa, marcada pela interação, pela ludicidade e pela construção coletiva do conhecimento. Desde os primeiros momentos, observou-se o entusiasmo e a curiosidade das crianças diante da proposta, especialmente durante a roda de conversa inicial, na qual compartilharam espontaneamente o que sabiam sobre os animais e objetos. Esse momento foi

essencial para estabelecer vínculos e compreender o ponto de partida da turma, permitindo que o processo de alfabetização se construísse de forma contextualizada e participativa.

Durante o desenvolvimento do jogo, foi notório o envolvimento das crianças e o crescente interesse em formular perguntas mais elaboradas para descobrir o personagem ou objeto da carta. Essa prática ampliou o vocabulário e estimulou a organização do pensamento, contribuindo para o desenvolvimento da oralidade e da argumentação. Conforme Freire (1996), o diálogo é elemento central na aprendizagem, pois por meio da interação e da escuta o sujeito constrói o conhecimento e reconhece o outro como parte desse processo.

A introdução das mímicas trouxe um momento de descontração e criatividade, despertando o riso, a expressão corporal e a imaginação. Crianças que inicialmente se mostravam tímidas passaram a participar com mais confiança, demonstrando alegria ao se apresentar diante dos colegas. Muitos relataram satisfação por “terem perdido a vergonha”, evidenciando avanços não apenas cognitivos, mas também sociais e emocionais. Esse aspecto reforça a ideia de que o brincar, além de favorecer o aprendizado, contribui para o fortalecimento da autoestima e da segurança pessoal, elementos essenciais à formação integral do aluno.

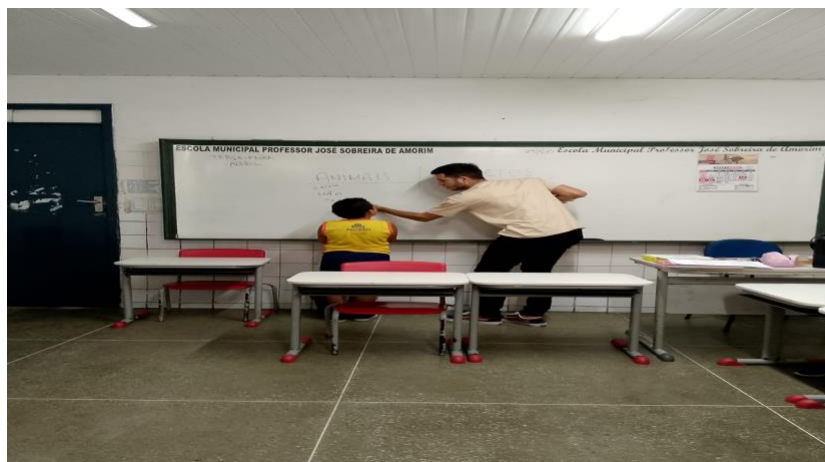
Ao longo das rodadas do jogo, foi possível observar uma evolução clara no trabalho colaborativo. As crianças passaram a ajudar umas às outras na formulação das perguntas e na identificação das pistas, desenvolvendo atitudes de cooperação, respeito e escuta ativa. Em conformidade com Vygotsky (1998), essas interações sociais atuam como mediadoras do desenvolvimento das funções mentais superiores, possibilitando que a criança aprenda por meio do diálogo e da troca com o grupo.

Outro ponto relevante foi o aperfeiçoamento da escrita. A cada acerto, os alunos registravam no quadro a palavra correspondente à carta, o que despertava o interesse em escrever corretamente e ler em voz alta. Essa prática favoreceu a consciência fonológica e o reconhecimento das relações entre som e grafia, aspectos fundamentais do processo de alfabetização. A escrita das palavras, associada à experiência lúdica, tornou-se um momento de celebração da aprendizagem, em que todos se sentiam parte da construção coletiva.

A culminância, com a produção artística e textual sobre a pergunta “*Quem sou eu?*”, proporcionou um espaço de expressão livre e afetiva. Cada criança pôde representar a si mesma por meio do desenho e da escrita, compartilhando suas descobertas com o grupo. Essa etapa foi marcada pela emoção e pela valorização das singularidades, revelando o quanto a ludicidade contribui para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.

Os resultados alcançados demonstraram avanços significativos no repertório linguístico, na oralidade, na escrita e na socialização. A sequência didática promoveu não apenas o aprendizado de conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades comunicativas e socioemocionais, confirmando o potencial das metodologias ativas no processo de alfabetização. Em consonância com Fazenda (2008), a integração entre diferentes áreas do conhecimento favorece experiências de aprendizagem mais ricas e completas, nas quais o aluno se torna protagonista de sua própria formação.

Figura 1 – Escrita do aluno no quadro



Fonte: Acervo do autor (2025).

Figura 2 – Culminância do projeto



Fonte: Acervo do autor (2025).

Dessa forma, a experiência com o jogo “*Quem Sou Eu?*” evidenciou que a ludicidade, aliada à mediação docente, é capaz de transformar a sala de aula em um espaço de descoberta, cooperação e alegria. As crianças aprenderam brincando, superaram desafios, ampliaram seus conhecimentos e, sobretudo, vivenciaram o prazer de aprender juntas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com a sequência didática “*Quem Sou Eu?*” demonstrou que é possível promover aprendizagens significativas mesmo com recursos simples e de baixo custo. Materiais como cartas ilustradas, papel e lápis de cor foram suficientes para envolver as crianças em atividades de leitura, escrita e oralidade, mostrando que o mais importante é a intencionalidade pedagógica e a sensibilidade do professor em transformar o cotidiano em oportunidades de aprendizado.

Durante o desenvolvimento das aulas, as crianças mostraram-se mais participativas, criativas e seguras. Superaram a timidez, aprimoraram o vocabulário, cooperaram entre si e desenvolveram a escrita de forma natural e prazerosa. O jogo possibilitou momentos de alegria, escuta e expressão, fortalecendo o vínculo entre os alunos e tornando a alfabetização um processo mais humano e significativo.

Assim, a proposta evidenciou que o lúdico, aliado à mediação docente, pode transformar a sala de aula em um espaço de descoberta e encantamento, reafirmando que ensinar e aprender vão além do uso de materiais sofisticados — estão na criatividade, no diálogo e na vontade de fazer a educação acontecer.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 28 out. 2025.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 18. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.

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

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Orgs.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.





KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica,

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional.** 14. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.