ISSN: 2358-8829

JOGUE, CRIE E REINVENTE: CONEXÃO ENTRE ESTRATÉGIA E DIVERSÃO

Palomakelli de Sousa Nascimento [1]
Orientador do Trabalho: Joacileide Bezerra de Sousa [2]

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o projeto Jogue, Crie e Reinvente: Conexão entre Estratégia e Diversão, desenvolvido na Escola Cidadã Integral Técnica Cristiano Cartaxo (ECIT Cristiano Cartaxo), localizada em Cajazeiras, no Alto Sertão Paraibano, com estudantes das 1ª séries do Ensino Médio, no período de abril a agosto de 2025. A iniciativa integrou os componentes curriculares de Arte, Educação Física e Matemática por meio de jogos alternativos e de materiais recicláveis, na perspectiva da interdisciplinaridade, da sustentabilidade socioambiental e do protagonismo estudantil.

A proposta surgiu diante de um desafio recorrente na educação atual: a falta de motivação e de envolvimento dos estudantes nos processos de aprendizagem. Quando o conhecimento é apresentado de modo exclusivamente abstrato, torna-se mais difícil para crianças e adolescentes estabelecer relações com a própria realidade, pois a compreensão do mundo se dá, em grande medida, por aspectos concretos. Nesse cenário, o modelo de escola em tempo integral, ao favorecer uma convivência mais próxima entre professores e estudantes, abre espaço para práticas pedagógicas que articulam metodologias de ensino-aprendizagem e vivências coletivas.

Considera-se que a escola, enquanto instituição social, tem a tarefa de contribuir para a formação de sujeitos capazes de criar, inventar, inovar e transformar a realidade em que vivem. Para isso, não basta transmitir conteúdos: é preciso criar situações que lancem desafios à competência e à criatividade dos estudantes, estimulando-os a agir e a ter coragem de arriscar novos pensamentos. Nessa direção, o brincar, o construir e o reinventar aparecem como caminhos para um aprendizado prazeroso, no qual o estudante compreende a importância de

[1] Especialista pelo Curso de Docência no Ensino Superior pela Fasul Educacional, palomakelli.nascimento@professor.pb.gov.br;
[2] Mestranda do Programa de Pós Graduação em Gestão e Sistemas Agroindustriais da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, joacileide2017@gmail.com.

cada componente curricular para o seu crescimento pessoal. Os projetos interdisciplinares contribuem, ainda, para o desenvolvimento de competências essenciais para a vida pessoal e profissional, ao integrar diferentes áreas do conhecimento e oferecer uma experiência de ensino significativa e contextualizada.

O objetivo geral do projeto foi ampliar o interesse e a motivação dos estudantes pelo processo de ensino-aprendizagem, por meio de práticas alternativas que promovessem a participação, a cooperação e o prazer de aprender, e que ampliassem as possibilidades de trabalho interdisciplinar entre Arte, Educação Física e Matemática. Como objetivos específicos, buscou-se: utilizar materiais alternativos como objetos de aprendizagem; reconhecer o papel das brincadeiras e dos jogos alternativos no desenvolvimento de aspectos motores, cognitivos, sociais e emocionais, bem como da criatividade e da capacidade crítica; oferecer ao estudante a oportunidade de se autoconhecer e de assumir um papel ativo em seu próprio crescimento; incentivar a colaboração e o trabalho em grupo; promover a inclusão e a acessibilidade, respeitando diferentes ritmos e necessidades; e incorporar a sustentabilidade à prática pedagógica, por meio do reaproveitamento de materiais recicláveis.

Em síntese, a pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, participativa e interdisciplinar, com aulas dialogadas, recursos audiovisuais e a construção e adaptação de jogos com materiais acessíveis. Os resultados indicaram ampla participação dos estudantes, maior interesse pelas aulas e fortalecimento de habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais, o que reforça a importância de metodologias ativas e de práticas interdisciplinares para um ensino mais dinâmico, inclusivo e significativo.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho foi desenvolvido entre os meses de abril e agosto de 2025, na ECIT Cristiano Cartaxo, em Cajazeiras/PB, com estudantes das 1ª séries do Ensino Médio. Adotou-se uma abordagem qualitativa, participativa e interdisciplinar, na qual os estudantes não foram apenas receptores de conteúdos, mas participaram da criação, da adaptação e da prática dos jogos e desafios propostos. A abordagem qualitativa justifica-se porque o foco esteve na compreensão do envolvimento, das interações e do desenvolvimento dos estudantes ao longo das atividades, e não na mensuração de variáveis isoladas.

Organização do percurso

O percurso metodológico foi organizado em etapas que contemplaram momentos de observação, planejamento, resolução de problemas, trabalho coletivo e aplicação prática dos

conhecimentos. Inicialmente, foram realizadas aulas expositivas dialogadas, com o auxílio de vídeos, slides, imagens, textos didáticos e literários, que contextualizaram os conteúdos relacionados à Arte, à Educação Física, à Matemática e à sustentabilidade. Esses momentos tiveram a finalidade de aproximar os estudantes do tema e de despertar a curiosidade para as atividades práticas que se seguiriam.

Em seguida, os estudantes participaram de atividades práticas envolvendo jogos, brincadeiras, gincanas educativas e desafios construídos com materiais alternativos e recicláveis, como bolas, copos, giz e outros recursos acessíveis. A construção e a adaptação dos jogos pelos próprios estudantes constituíram o eixo central da proposta, pois permitiram articular a criação artística, a prática corporal e o raciocínio matemático em uma mesma experiência de aprendizagem.

Integração entre os componentes curriculares

Em Arte, as atividades envolveram a experimentação de diferentes formas de expressão criativa, a construção e a personalização dos materiais e dos jogos e a apreciação estética das produções. Em Educação Física, os jogos e as brincadeiras alternativas foram utilizados como instrumentos de desenvolvimento motor, social e cultural, valorizando também os jogos populares como expressão da cultura de origem. Em Matemática, foram exploradas estratégias de resolução de problemas, o raciocínio lógico e a organização do pensamento, por meio de desafios que exigiam planejamento, análise de possibilidades e tomada de decisões coletivas.

A organização das ações teve como referência as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que defende a articulação entre diferentes áreas do conhecimento e o desenvolvimento integral do estudante (BRASIL, 2017).

Uso de imagens

Este trabalho não utiliza imagens dos estudantes participantes, de modo que não há exposição de imagem de menores de idade nos registros e na apresentação dos resultados.

Avaliação

O processo avaliativo ocorreu de forma contínua e qualitativa, a partir da observação da participação, da interação entre os estudantes, da criatividade e do desenvolvimento demonstrado nas atividades propostas. Dessa maneira, a avaliação acompanhou todo o percurso e não se restringiu ao produto final, valorizando o processo de construção, as estratégias elaboradas e a postura colaborativa dos participantes.

ISSN: 2358-8829

REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta fundamenta-se nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao promover práticas interdisciplinares que relacionam diferentes áreas do conhecimento e favorecem o desenvolvimento integral do estudante (BRASIL, 2017). A interdisciplinaridade, nesse contexto, não significa a soma de disciplinas, mas o diálogo entre os eixos disciplinares, que se mostra produtivo quando se pretende analisar diferenças e compreender como, na sala de aula, esse encontro amplia o saber. Ao reunir Arte, Educação Física e Matemática, o projeto buscou superar a fragmentação dos conteúdos e favorecer aprendizagens contextualizadas.

No campo da Educação Física, os jogos e as brincadeiras alternativas são compreendidos como instrumentos de desenvolvimento motor, social e cultural. A relação entre a Educação Física e as práticas alternativas na escola constitui uma maneira de proporcionar uma educação integral, que atende não apenas às necessidades físicas dos estudantes, mas também ao seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional, em um ambiente inclusivo, colaborativo e estimulante. Na Arte, o ato de criar possibilita a expressão visual, a apreciação estética e a reflexão sobre o mundo ao redor. Na Matemática, as atividades lúdicas ajudam a solidificar o conhecimento de forma concreta e incentivam a cooperação e o pensamento crítico, tornando-se instrumento para a resolução de problemas reais.

A compreensão do brincar como fonte de aprendizagem encontra respaldo em Vygotsky (1991), para quem a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, isto é, a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, alcançado com a orientação de um adulto ou em colaboração com os colegas. Na brincadeira, o sujeito comporta-se em um nível que ultrapassa o que está habituado a fazer. Por esse motivo, o raciocínio lógico, a aceitação de regras, a socialização e o desenvolvimento da linguagem são habilidades que se desenvolvem de modo expressivo nas situações lúdicas, sobretudo quando mediadas pelo professor e compartilhadas entre os pares.

Ainda hoje, é comum que a brincadeira e o estudo sejam vistos como momentos distintos da vida escolar: o recreio seria o tempo de brincar, e a sala de aula, o tempo de estudar. Ao propor jogos construídos e reinventados pelos próprios estudantes no interior das aulas, o projeto tensiona essa separação e reafirma que o aluno deve ser desafiado a desejar saber, sendo uma das formas de gerar esse interesse proporcionar a ele a possibilidade de descobrir.

Por fim, a dimensão da sustentabilidade integra o referencial do trabalho. Segundo Simões et al. (2011), práticas pedagógicas associadas ao desenvolvimento sustentável tornam

o aprendizado mais prático, interdisciplinar e engajador, ajudando os estudantes a aplicar conceitos acadêmicos a problemas reais e a perceber como suas ações individuais e coletivas impactam o planeta. Nessa mesma direção, a educação ambiental na escola, discutida por Mello e Trajber (2007), reforça a importância de aproximar os conceitos de práticas concretas do cotidiano escolar. O uso de materiais recicláveis na construção dos jogos materializa essa perspectiva, ao unir diversão, criatividade e responsabilidade socioambiental.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados demonstraram significativa participação e envolvimento dos estudantes durante as atividades desenvolvidas. A análise, de caráter qualitativo, foi organizada em categorias que sintetizam os principais achados e que dialogam com os referenciais adotados. O Quadro 1 apresenta, de modo resumido, a contribuição de cada componente curricular para as aprendizagens observadas.

Quadro 1 – Contribuição dos componentes curriculares no projeto

Componente curricular	Atividades desenvolvidas	Aprendizagens observadas
Arte	Criação, construção e personalização de materiais e jogos; apreciação das produções.	Criatividade, expressão visual e autonomia na elaboração dos materiais.
Educação Física	Jogos e brincadeiras alternativas, gincanas e desafios coletivos.	Avanços nas habilidades motoras, cooperação e trabalho em equipe.
Matemática	Desafios e problemas com estratégias de resolução, planejamento e tomada de decisões.	Desenvolvimento do raciocínio lógico e da organização do pensamento.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Participação e motivação

A utilização de materiais alternativos despertou maior interesse pelas aulas e ampliou a participação dos estudantes. Ao serem convidados a construir, adaptar e reinventar os jogos, os estudantes deixaram de ocupar uma posição meramente receptiva e passaram a atuar como autores da própria aprendizagem. Esse resultado confirma a importância de envolver emocionalmente os estudantes para que possam apreciar o que está sendo ensinado, o que se mostra especialmente relevante diante da desmotivação frequentemente apontada como desafio da educação básica.

ISSN: 2358-8829

Habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais

Observaram-se avanços nas habilidades motoras, no raciocínio lógico, na cooperação e no trabalho em equipe. Durante o desenvolvimento das ações, os estudantes participaram ativamente da construção dos jogos, da resolução de desafios e da elaboração de estratégias, o que exigiu planejamento, diálogo e negociação de regras. À luz de Vygotsky (1991), tais resultados podem ser compreendidos como expressão da zona de desenvolvimento proximal, uma vez que a colaboração entre os colegas e a mediação do professor permitiram que os estudantes realizassem, em grupo, tarefas que talvez não conseguissem resolver de forma independente.

No plano emocional e social, as atividades coletivas favoreceram a convivência, o respeito às regras e o fortalecimento dos vínculos entre os participantes. A resolução coletiva de desafios, por sua vez, contribuiu para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a ampliação da capacidade de tomar decisões em conjunto.

Interdisciplinaridade e aprendizagem contextualizada

As práticas interdisciplinares permitiram que os estudantes compreendessem os conteúdos escolares de maneira contextualizada, relacionando teoria e prática. A mesma atividade de construção de um jogo mobilizou, ao mesmo tempo, a criação artística, a prática corporal e o raciocínio matemático, o que evidencia a pertinência de integrar os componentes curriculares. Esse achado converge com a perspectiva da BNCC (BRASIL, 2017) e com a compreensão de que projetos interdisciplinares oferecem experiências significativas e preparam os estudantes para lidar com desafios multifacetados.

Protagonismo estudantil e consciência ambiental

Os estudantes demonstraram maior protagonismo e senso de responsabilidade ao participarem de todas as fases do trabalho, da concepção à realização dos jogos. Além disso, a abordagem sustentável incentivou o reaproveitamento de materiais e ampliou a consciência ambiental dos participantes, na medida em que a reutilização de recursos acessíveis mostrou que é possível aprender, criar e se divertir com baixo custo e menor impacto ao meio ambiente. Tais resultados dialogam com Simões et al. (2011) e com Mello e Trajber (2007), ao evidenciarem que a escola pode ser espaço de vivência de práticas sustentáveis.

Cabe destacar, por fim, o caráter inclusivo da proposta. Por utilizar materiais simples e permitir a adaptação das regras, os jogos possibilitaram a participação de estudantes com diferentes ritmos e necessidades, contribuindo para que o aprendizado fosse significativo para todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o projeto "Jogue, Crie e Reinvente: Conexão entre Estratégia e Diversão" contribuiu significativamente para o fortalecimento do ensino interdisciplinar, tornando as aulas mais dinâmicas, inclusivas e motivadoras. A integração entre Arte, Educação Física e Matemática favoreceu o desenvolvimento de competências acadêmicas e socioemocionais, promovendo criatividade, pensamento crítico, cooperação e autonomia. O uso de materiais alternativos mostrou-se uma estratégia pedagógica eficaz para potencializar o aprendizado e incentivar práticas sustentáveis.

Assim, o projeto reafirma a importância de metodologias ativas no ambiente escolar, possibilitando experiências significativas e ampliando o protagonismo estudantil e a aprendizagem contextualizada. Os resultados indicam que a ludicidade, quando planejada e mediada com intencionalidade pedagógica, pode ser aliada do currículo e não um momento separado dele.

Como desdobramento, recomenda-se que a experiência seja replicada e aprofundada em outras turmas e escolas, com instrumentos sistemáticos de acompanhamento, como registros de observação, questionários e produções dos estudantes, que permitam ampliar a análise dos efeitos da proposta sobre a aprendizagem. Sugere-se, ainda, a realização de novas pesquisas sobre a articulação entre jogos alternativos, componentes curriculares do Ensino Médio e educação ambiental.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Jogos alternativos; Sustentabilidade; Educação Física; Aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

DE TARSO SIMÕES, Paulo et al. Educação física, esporte e desenvolvimento sustentável no programa escola aberta. **Revista Intercontinental de Gestão Desportiva**, v. 1, n. 1, 2011.

MELLO, Soraia Silva de; TRAJBER, Rachel. **Vamos cuidar do Brasil: conceitos e práticas em educação ambiental na escola**. Brasília: Ministério da Educação, Coordenação Geral de Educação Ambiental; Ministério do Meio Ambiente, Departamento de Educação Ambiental; UNESCO, 2007.

ISSN: 2358-8829

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.