

JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Autores: BRUNA MUNIZ DE AGUIAR, DAYANE ALVES PEREIRA, DIEGO QUADROS ARAÚJO, LARISSA ALVES DE SOUZA, SÂMELLA PRISCILA FERREIRA ALMEIDA, JANINE PINTO MILO, TELMA BORGES DA SILVA

Introdução

Para despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo da realidade e transformar os conteúdos trabalhados na sala de aula em vivências. Desse modo, este trabalho está ancorado na dissertação de mestrado de Luciana de Castro Oliveira intitulada *Jogos Pedagógicos: uma experiência em Língua Portuguesa, no Ensino Médio*. O trabalho apresentou um resultado surpreendente e mostrou que os alunos aprenderam a estudar a Língua Portuguesa de forma reflexiva e crítica, procurando sempre estabelecer uma nova ponte entre o conteúdo em jogo e o seu cotidiano. As aulas por serem vivas e dinâmicas transformaram a disciplina em algo prazeroso necessário e interessante. A avaliação deixou de ser seletiva e passou a ser diagnóstica, ficou mais fácil para os alunos e professores perceberem os conteúdos que não foram verdadeiramente aprendidos. A avaliação assumiu nova conotação tornou-se um momento de reflexão e aprendizagem. As turmas envolvidas no projeto Ludopedagógico, apresentaram-se mais vivas, críticas, participativas e dinâmicas. Desse modo, concluiu-se que os conteúdos da Língua Portuguesa, inseridos nos jogos pedagógicos, foram trabalhados de forma dinâmica, natural, prazerosa e reflexiva, sem a angústia e o estresse de quem finge que aprende. Nesse contexto, a ludicidade, na educação, enquanto prática pedagógica mostra-se eficiente no que diz respeito à garantia da aprendizagem de forma mais atrativa e envolvente pelas próprias características intrínsecas ao jogo. Ele permite o engajamento do participante que através do erro/acerto acaba descobrindo por si só como subir de um nível para outro, desenvolve o senso de competição. Assim sendo o lúdico não é um redentor, o salvador, porém cumpre um papel verdadeiro e comprovado de reconciliar aluno e professor consigo mesmos, com o outro e com o mundo, ajudando-os a libertarem-se da passividade e oferecerem - se ao desejo de aprender para a vida, os conteúdos dos quais necessitam para tornarem-se inteiros, felizes e plenos. Além do mais este trabalho trouxe o modelo de vários jogos e sua aplicação em sala de aula, ou seja, bem parecido com um manual de instrução, então foi a partir dos resultados alcançados com esse trabalho que buscamos embasar o nosso trabalho e nele inserimos os Jogos Pedagógicos nas aulas de Língua Portuguesa como forma de tornar o trabalho mais dinâmico e agradável aos olhos dos alunos. O objetivo deste trabalho é observar como a utilização desses jogos pedagógicos colaboraram no processo de ensino e aprendizagem das aulas ministradas por acadêmicos participantes do *Programa de Incentivo de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)* do projeto *Letras A Mais* para alunos do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Francisco Lopes em Montes Claros, MG. Por meio de atividades lúdicas os acadêmicos puderam promover a elaboração de conceitos, reforçar conteúdos, exercitar a criatividade, sociabilidade, o espírito de competição e de cooperação entre seus alunos. Os jogos apresentados neste trabalho foram adaptados de jogos convencionais e adequados para o ensino de Língua Portuguesa.

Material e métodos



Essa pesquisa realizou-se inicialmente a partir de pesquisa bibliográfica. Os acadêmicos foram orientados para leitura e estudo acerca do trabalho com jogos pedagógicos em sala de aula, tomando como base a dissertação *Jogos Pedagógicos: Uma experiência em língua portuguesa, no Ensino Médio* de Luciana de Castro Oliveira. Posteriormente foi realizada a seleção e confecção de jogos em sala de aula juntamente com os alunos, utilizando recursos de custo baixo para desenvolver conteúdos da disciplina de língua portuguesa.

O *Jogo da Memória* (Fig. 1) foi realizado com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, nele os alunos ouviram uma contação de histórias com placas de imagens produzidas pelos professores, a partir das quais eles mesmos produziram suas placas para realizar o reconto. Os desenhos realizados pelos alunos, assim como os utilizados pelos professores, foram digitalizados e selecionados para construção de um jogo da memória em que cada par tinha uma palavra incompleta que se completava na junção dos pares. Quando o aluno acertava os pares deveria recontar aos colegas um episódio da história que tivesse ocorrido com o personagem encontrado.

O jogo *Bingo Silábico* (Fig. 2) foi realizado com alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental, nele os alunos deveriam formar palavras correspondentes ao mapa de um bingo previamente estabelecido. Foram distribuídas cartelas com sílabas aos alunos, que tiveram que formar palavras que se iniciassem com as sílabas distribuídas. A partir de tais palavras foi realizada seleção para montagem do mapa de palavras e as cartelas do bingo. Para a realização do jogo foram distribuídas cartelas com palavras incompletas, que seriam completadas a partir do sorteio das sílabas. Quem completasse primeiro as cartelas com palavras correspondentes ao mapa previamente estabelecido venceria o jogo. Após a realização do jogo os alunos produziram textos com algumas palavras formadas por eles.

Resultados e discussão

É importante que o professor busque sempre novas ferramentas de ensino procurando diversificar suas aulas e assim torná-las mais interessantes e atraentes para seus alunos, e o trabalho com jogos vem atender essa necessidade. A partir de tal experiência compreendemos que é importante que os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente.

Observamos que é fundamental que o docente teste o jogo antes de levá-lo aos alunos, para que possa planejar melhor a sua realização durante as aulas. Outro ponto importante é o de que o jogo apresentado aos alunos seja realizado a partir de conteúdos que já são de seu conhecimento, pois quando o aluno não compreende as regras do jogo, ou não tem os conhecimentos prévios necessários para a sua compreensão, perde o interesse. A questão da pontuação também deve ser levada em conta, pois promove aos alunos as experiências de competição e cooperação.

Considerações finais

Através deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e principalmente do aprendizado, enfocando a necessidade de alguns cuidados que devem ser tomados ao levarmos um jogo em sala de aula, ressaltando a importância da colocação de regras e pontuações. Esclarecemos que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem.

Agradecimentos

Realização:

SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR

Apoio:



Agradecemos à Universidade Estadual de Montes Claros em especial à Coordenadoria do PIBID pelo inventivo e financiamento dessa pesquisa, bem como à Escola Estadual Francisco Lopes por receber a realização de tal experiência.

Referências bibliográficas

MONTIBELLER, Lílian. O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org.), Alfabetização e Letramento- Contribuições para as Práticas Pedagógicas. Campinas, SP: Editora Komedi, 2003.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Luciana de Castro. Jogos pedagógicos: uma experiência em língua portuguesa, no ensino médio, 2001.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:



Figura 1.