

O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO E SUAS IMPLICAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO DAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Autores: VIDAMARIS SILVA NEVES PAIVA DE ARAÚJO, ANNE CAROLINE SOARES SILVA, ÍRIS FERNANDA MENDES DIAS, EDITE ELIAS DOS ANJOS, HERMES PAULO CORDEIRO DE SOUZA, MARIANA DE AGUIAR ROCHA, TELMA BORGES DA SILVA

Introdução

O propósito deste trabalho é refletir sobre a importância do jogo enquanto recurso didático para o ensino da Língua Portuguesa, mais especificamente descrever as práticas realizadas com os jogos em sala de aula, analisar a correlação entre o jogo e o aprendizado, e apresentar possibilidades para o ensino dinâmico de leitura e escrita no ensino fundamental.

De modo geral, as considerações aqui realizadas visam responder ao seguinte questionamento: “em que medida a utilização do jogo como ferramenta lúdico-pedagógica contribui para o desenvolvimento da escrita e da leitura de alunos do quinto ao sétimo ano do ensino fundamental? ”, visto que, como afirma OLIVEIRA (2001), as ferramentas lúdico-pedagógicas possibilitam maior integração entre os estudantes e o conteúdo ministrado em sala de aula, por considerar a realidade psicossocial que os cercam.

Sabemos que a escrita ocupa um lugar de destaque nas nossas vidas, sendo, segundo FUZA E MENEGASSI (2007), faculdade indispensável para o ensino e aprendizagem da língua materna, responsável também por reger parte substancial das nossas relações sociais. Logo,

(...) é por meio de enunciados escritos que o indivíduo pode interagir em seu ambiente social, expor seu posicionamento e agir sobre o mundo. Embora a escrita seja algo de extrema importância, no contexto atual, o que se tem nas escolas é o fracasso e a dificuldade dos alunos para a elaboração de textos e para a exposição de suas ideias através da língua escrita. (FUZA; MENEGASSI, 2006-2007, p. 2).

Dada a problemática que tange os impasses para otimização da prática “do escrever” entre os alunos, a utilização do jogo como suporte para a produção de textos escritos é válida, já que “pela experiência do jogo, os educandos aprendem os caminhos da liberdade, da autonomia e da construção prazerosa do saber.” (OLIVEIRA, 2001, p. 67-68). Através desse elemento lúdico, associado à atividade escrita, os estudantes abandonam a posição de apenas receptores de conteúdo, e assumem também sua produção, reconhecendo-se como cidadãos questionadores e atuantes no ambiente escolar e na sociedade.

Quanto à leitura, podemos dizer que é através dela que tomamos consciência da nossa condição humana, dado que figura a percepção do mundo à nossa volta. Contudo, essa atividade, muitas vezes, enfrenta a resistência das crianças e adolescentes por acreditarem que o ato de ler corresponde somente à obrigatoriedade exigida pela escola, sendo considerado, portanto, como algo chato e monótono. Assim,

(...) a sua apresentação à criança deve ser feita de forma atrativa, estabelecendo uma visão prazerosa sobre a mesma, de modo que torne um hábito contínuo. A leitura desenvolve a capacidade intelectual do indivíduo devendo fazer parte do seu cotidiano (...). O ser humano, sem que perceba, está rodeado pelo mundo da leitura. (GONÇALVES, 2014, p. 13).



Com isso, torna-se válida a discussão do jogo também no âmbito da leitura, de modo a possibilitar o encantamento no processo da criação do hábito de ler.

A escolha do tema justifica-se pela necessidade de inovação pedagógica no contexto educacional brasileiro, no qual é necessária a adoção de técnicas de ensino que contribuam para o estabelecimento do dinamismo almejado na relação entre alunos e professor, uma vez que o engessamento dos métodos e o desinteresse recorrente de crianças e adolescentes em sala de aula, na maioria dos casos, são os principais fatores que desencadeiam as dificuldades encontradas no processo de ensino aprendizagem.

Material e métodos

Para formulação das análises aqui propostas, desenvolvemos uma pesquisa-ação a partir dos estudos de campo realizados durante as aulas do Pibid, ministradas por nós, acadêmicas (os) do curso de Letras/Português, para alunos do 5º ao 7º anos do ensino fundamental na Escola Estadual Francisco Lopes da Silva, situada em Montes Claros. Nessa pesquisa procuramos descrever de que maneira e em que proporção o trabalho com os jogos no contexto de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa contribui para que os alunos desenvolvam as habilidades de leitura e escrita.

Ao desenvolver esta pesquisa, ancoramo-nos nas perspectivas teóricas apresentadas por OLIVEIRA (2001) que, em sua dissertação de mestrado, trata da importância dos jogos para a aprendizagem, deixando clara a necessidade de aproximar os conceitos estudados à vivência dos alunos e promover práticas pedagógicas que desmitifiquem métodos engessados de ensino; MAYER (2001), ao defender a importância dos múltiplos e simultâneos estímulos (verbais e visuais) para a cognição humana; ANTUNES (2017), ao afirmar que os jogos contribuem não somente para o desenvolvimento cognitivo, mas também para o emocional e melhoram as relações interpessoais dos jovens.

Nosso aporte teórico abrange, ainda, os autores FUZA E MENEGASSI (2006-2007), em seu relatório final de pesquisa, intitulado “A escrita na sala de aula do ensino fundamental”, no qual trazem discussões acerca da importância da escrita e suas abordagens no contexto da sala de aula, levando em consideração as dificuldades do ensino e da aprendizagem na produção de textos escritos, e o valor da prática da escrita na formação do sujeito social. Em última instância, trabalhamos com GONÇALVES (2014), ancorados em sua pesquisa monográfica “A importância da leitura no ensino fundamental”, onde a autora dispõe da relevância do ato de ler, enquanto maneira de perceber e criar o mundo.

As análises se efetuaram por intermédio da execução de atividades que utilizavam os jogos como artifício para o ensino de Língua Portuguesa. Desse modo, através de 4 diferentes jogos de linguagem, denominados respectivamente de: *Jogo Semântico*, *jogo da Memória*, *Jogo Passa ou Repassa* e *Jogo Permutação*, que foram elaborados por nós, juntamente com os alunos, realizamos a explanação das temáticas propostas para as aulas, de forma que propiciassem aos alunos uma aprendizagem dinâmica, dando materialidade ao conteúdo, ilustrando de maneira prática e concreta conceitos antes tidos como teóricos e abstratos.

Os dois primeiros jogos, intitulados de *Jogo semântico* e *Jogo da memória*, tiveram por objetivo fazer com que os alunos compreendessem o valor semântico e funcional das palavras para ampliação do vocabulário e compreensão das relações semânticas estabelecidas entre elas através do estudo da Sinonímia, Antonímia, Homonímia e Paronímia. Esses jogos são formados por um conjunto com 50 e outro com 24 cartas, que contam, cada uma, com uma palavra e uma figura ilustrativa. O *Jogo semântico* objetivou a detecção de correspondências entre as palavras da língua, identificando, seja na escrita ou na oralidade, as diferentes relações semânticas que são estabelecidas entre as palavras. No *jogo da memória* foi proposta a assimilação de palavras sinônimas por meio da identificação e da memorização.



Os outros dois jogos abordaram questões referentes à leitura e compreensão de textos. Por intermédio do jogo *Passa ou repassa*, os alunos foram incitados, através de um conjunto de fichas coloridas, com frases de diferentes textos, a encontrar as partes constituintes de alguns textos trabalhados em aulas anteriores, estabelecendo relações de sentido entre suas partes. O jogo *Permutação* foi elaborado a partir do trabalho com a fábula “A Cigarra e a Formiga”, de modo que, após lerem a história, os estudantes foram expostos a um jogo de interpretação textual, no qual deveriam responder às questões apresentadas de modo coerente, comunicando-se com os outros colegas e formando os pares de perguntas e respostas correspondentes à cada ficha.

Resultados e discussão

A experiência adquirida por meio da incorporação dos jogos em sala de aula revelou-se necessária para que os estudantes adquirissem uma concepção clara e concisa do texto como uma ferramenta de interação social, bem como seus elementos constituintes e suas funcionalidades. O ensino da Língua Portuguesa através dos jogos desenvolveu-se desde o contato com as unidades lexicais da língua e a identificação de possíveis relações semânticas estabelecidas entre elas (Sinonímia, Paronímia, Antonímia e Homonímia) até as questões voltadas para a elaboração e compreensão de textos. As atividades lúdicas eram compostas por um sistema de regras e diretrizes que eram apresentadas de forma dinâmica com informações indispensáveis para o desenvolvimento satisfatório da leitura e da produção escrita dos nossos alunos.

Conclusão

Podemos concluir este trabalho com a afirmação de que os alunos se mostraram muito mais receptivos aos conteúdos, ministrados, na medida em que eram abordados por intermédio dos jogos, que passaram a ser um elemento fundamental às aulas, pois não somente integravam a programação dela, mas contribuíam qualitativamente para o progresso dos alunos no entendimento da temática em questão. Logo, notamos que o desinteresse da turma foi gradativamente sendo substituído pela participação ativa na efetuação dos exercícios propostos, demonstrando gradativa motivação para o estudo da língua, posto que a autonomia incitada pelo uso do jogo resulta em estímulo criativo e ativo importante para um ensino de Língua Portuguesa mais dinâmico, acessível e prazeroso, porém não menos relevante e eficaz.

Referências bibliográficas

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Editora: Vozes, Petrópolis, 2017.

GONÇALVES, Maria Euza Silva. **A importância da leitura no ensino fundamental**. 2014. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) – Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João Pessoa, 2014.

MAYER, Richard, 2001. **Multimédia learning**. Department of phisicology, University of California. Santa Bárbara. CA, 2001

OLIVEIRA, Luciana, C. **jogos pedagógicos**: uma experiência em língua portuguesa no Ensino Médio. 2001, Dissertação (Mestrado em educação). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2001.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ. Programa de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Maringá. **A escrita na sala de aula do ensino fundamental**. Paraná, Relatório final de pesquisa, Maringá, 2006-2007.



Figura 1. Figura ilustrativa dos jogos Semântico, figuras A e C, Permutação, figura B, e do Jogo da Memória, figura D.