



Universidade de Brasília

Instituto de Letras – IL

Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas – LIP

"Ludicidade na sala de aula: Uma abordagem altern-ativa no ensino da língua portuguesa"

Alice Gomes Barreto Sallas

Ana Carolina Campos de Souza Santos

Orientadora Profa. Dra. Viviane Cristina Vieira

Coorientadora Profa. Dra. Ormezinda Maria Ribeiro

Trabalho desenvolvido na disciplina Seminário de Português em parceria com o projeto de extensão Literaturas em Ação como requisito parcial para obtenção do Grau de Licenciado/a em Letras – Português.

Brasília

2022

Resumo

Os jogos podem ser uma ótima estratégia para aproximar os alunos do conteúdo cultural vinculados à escola. Compreende-se, portanto, que as atividades de ensino mais adequadas e produtivas sejam aquelas que considerem os aspectos produtivos e lúdicos do conhecimento da língua portuguesa de forma clara e sincronizada. Nesse caso, alternativas devem ser buscadas para tornar o método de análise da linguagem em sala de aula uma prática, que postula o conceito de linguagem como um ato intermediário em uma situação; interferido por alto-falantes; integra práticas de leitura e produção de texto; uma parte de reflexão; é baseada na indução e se mistura com o trabalho de gênero. Além disso, é fundamental ajudar os alunos a se envolverem mais ativamente por meio de estratégias inovadoras projetadas para estimular o aprendizado.

Palavras-chave: Jogo, atividade, alunos, metodologia

Abstract

Games can be a great strategy to bring students closer to cultural content linked to the school. It is understood, therefore, that the most appropriate and productive teaching activities are those that consider the productive and playful aspects of knowledge of the Portuguese language in a clear and synchronized way. In this case, alternatives must be sought to make the method of analysis of language in the classroom a practice, which postulates the concept of language as an intermediate act in a situation; interfered by loudspeakers; it integrates reading and text production practices; a reflection part; is based on induction and blends in with genre work. In addition, it is critical to help students become more actively involved through innovative strategies designed to stimulate learning

Keywords: Game, activity, students, methodology

Resumo para não especialistas

No trabalho que apresentaremos a seguir, abordamos o ensino da língua portuguesa baseada em métodos alternativos que fujam do modelo passivo transmissivo

atualmente utilizado em nossa sociedade. Os jogos didáticos podem ser utilizados como uma ótima estratégia para aproximar os estudantes aos conteúdos vinculados ao currículo escolar, entendendo o ensino como não somente teórico, mas também prático. Tal atitude auxilia os alunos no desenvolvimento de suas habilidades por meio de exercícios modernos e inovadores, visando um desenvolvimento, além de teórico, social e cognitivo.

1. Introdução

A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo devido à certa resistência dos alunos em relação às atividades puramente teóricas, que não são apresentadas de forma dinâmica e interativa, o que faz com que esses educandos demonstrem desmotivação em participar das atividades propostas. Partindo do pressuposto de que os alunos precisam ser estimulados a pensar, raciocinar e descobrir que a Língua Portuguesa está ligada ao seu cotidiano e que a utilização dos jogos podem aprofundar conhecimentos sobre determinados conteúdos, tornando esses alunos ativos no processo de aprendizagem, resgatando a vontade de aprender, O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas.

No ensino da leitura e da escrita, a utilização de estratégias lúdicas é um suporte para a promoção da aprendizagem, onde a ludicidade não substitui o conteúdo, mas o complementa de forma lúdica e interativa. A função básica da escola no campo do português é introduzir a criança no mundo da escrita de modo a inseri-la em uma sociedade de valor escrito e, claro, contribuir para a ampliação da estrutura cognitiva, desde o aluno. Desta forma, os educadores podem se engajar em uma prática de ensino sólida com uma probabilidade real de sucesso. Portanto, sabemos que o uso de jogos pode ser utilizado para introduzir ou amadurecer conteúdos e preparar os alunos para o aprofundamento de um projeto já aprendido. No entanto, eles devem ser cuidadosamente selecionados e preparados para orientar os alunos na aquisição de conceitos de acordo com os objetivos pedagógicos da disciplina.

O objetivo deste estudo é fornecer uma abordagem diferente da abordagem tradicional, procurando lacunas na implementação de modelos educacionais mais

dinâmicos e positivos. Assumindo que os alunos são os protagonistas da aprendizagem, podemos gradualmente nos livrar do modo de aprendizagem passiva. Para dar aos alunos a oportunidade de aprender o objeto de conhecimento, desenvolvemos um jogo de tabuleiro para o 9º ano do ensino fundamental e 1º ano do ensino médio português com o tema em torno de argumentos no texto e uma cartilha didática para a oralidade e a transitividade verbal voltado para a segunda série do ensino médio. Os estudos de previsão fornecem outra abordagem e podem ser adaptados para outros anos. Para que a aprendizagem aconteça naturalmente, é preciso respeitar e salvar o movimento humano, respeitar a bagagem intelectual espontânea das crianças e seu mundo cultural.

2. Metodologia como abordagem educacional

Nos tempos hodiernos, pensar em educação tornou-se uma tarefa árdua e complexa. O último evento global, como a pandemia, nos levou a reflexão sobre o tipo de ensino que estamos oferecendo aos nossos educandos. O início do ensino remoto e híbrido, abriu brechas para questionamentos sobre o modelo anteriormente utilizado de aprendizagem, onde as aulas eram em suma transmissíveis e sem estabelecimento da relação aluno professor ou do próprio aluno com seus semelhantes. Ensinar se baseando no modelo de metodologia ativa, é inverter os papéis. Antes visto como aquele que apenas recebe o conteúdo, recebe a partir de agora o papel de agente de seu próprio aprendizado, não se prendendo a modelos teóricos e expandindo seus conhecimentos para todas as áreas de sua vida. Essa contextualização auxilia para que tal conhecimento não se prenda somente à vida escolar, mas o auxilie na resolução de problemas e desafios cotidianos, atitude que está também estimulada e prevista no Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio do Distrito Federal.

“Cabe ao professor de Língua Portuguesa trabalhar não apenas os ditames gramaticais, mas facilitar a inserção dos estudantes na vivência cotidiana dos processos comunicativos, multiculturais e multissemióticos.”
(DISTRITO FEDERAL, 2021, p. 51 e 52)

No âmbito do projeto “Leitura crítica e escrita para a universidade”, vinculado às atividades do Programa Licenciaturas em Ação 2022, em grupo de trabalho composto por estudantes da licenciatura em Letras-Português e do Design, buscamos

planejar, elaborar e aplicar em escolas dinâmicas de ensino-aprendizagem que favorecessem a participação colaborativa, ativa e lúdica dos/as estudantes na solução de problemas/desafios de conhecimento que lhes são apresentados como forma de incentivar a ação-reflexão-ação. (Base Nacional Comum Curricular, 2018; Currículo em Movimento, 2021).

As atividades das metodologias críticas-ativas, propostas no Projeto com base principalmente em Berbel (2011), Resende e Vieira (2014), Vieira e Resende (2016), visam estimular diferentes habilidades-sensibilidades de cooperação e ação-reflexão interacional, permitindo ao/à professor/a atuar como mediador/a das ações autônomas de estudantes engajados em um objetivo comum da turma. Uma metodologia ativa é um processo de ensino que coloca o aluno como protagonista de sua própria aprendizagem. A ideia é tornar o processo mais atraente, especialmente porque estamos vivendo um momento em que a capacidade de atenção do aluno é curta e seletiva.

Uma metodologia ativa, portanto, é uma maneira de tornar o aluno um agente ativo de seu próprio aprendizado e tirá-lo da zona de ouvinte utilizando jogos, estudos de caso, projetos e até aplicativos para isso. No método tradicional de ensino, o professor tem um papel mais alto no nível hierárquico. É ele quem dita a matéria do dia, quem aplica as provas e quem fala na maior parte do tempo. Enquanto isso, o aluno é o ouvinte passivo. Dentro da hierarquia de sala de aula tradicional, o aluno absorve e memoriza a lição dada pelo professor e, depois de algumas semanas, faz uma prova ou apresenta um trabalho para testar o que aprendeu.

A grande diferença entre uma metodologia ativa e o método tradicional, então, é a transformação no papel de cada agente no processo de aprendizagem. O papel do aluno dentro das metodologias ativas é de aprendiz, de alguém que será guiado pelo caminho do conhecimento, mas que tem um papel ativo de pesquisa, leitura e questionamento. Nessa equação, o professor é o guia, aquele que vai mostrar o caminho e indicar os melhores conteúdos, que vai guiar o estudo e os métodos, mas também deixar espaço para o aluno explorar. Já a sala de aula deixa de ser um local hierárquico e restritivo, onde o único lugar que compete ao aluno é sua carteira, para ser um ambiente de colaboração. A concepção de executar uma metodologia alternativa, se baseia na ideia de apresentar ao estudante um ambiente propício ao seu crescimento, pautando-se na colaboração e participação de seus semelhantes, procurando desenvolver e solucionar os problemas apresentados.

As metodologias ativas são uma maneira de inserir os educandos de maneira participativa no processo de ensino e aprendizagem para que o senso de autonomia e de comprometimento consigo e com o outro se torne cada vez mais presente no contexto educacional. É necessário buscar alternativas que contenham condições de provocar atividades que estimulem o desenvolvimento de diferentes habilidades de pensamento dos alunos e que permitam que o professor atue nas situações que promovem a autonomia, logo é imprescindível que as metodologias ativas estejam presentes no fazer pedagógico.

A utilização de elementos lúdicos em sala de aula torna-se um privilégio, melhorando a atmosfera do ambiente de aprendizagem, oferecendo aos alunos corporativos e não corporativos a possibilidade de vivenciar novas situações, compartilhar experiências e se preparar para a superação de novos desafios. O ambiente escolar torna-se propício para uma abordagem mais criativa, onde as equipes aprendem que há regras a serem respeitadas, se colocam no lugar do outro e se abrem nas relações do dia a dia. A dinâmica permite que os professores usem trabalhos concretos ou abstratos, permite que profissionais ou jovens estudantes realizem uma atividade proposta de diferentes maneiras e formatos para uma aprendizagem significativa e interessante. É importante que os professores atuem como mediadores do conhecimento, possibilitando que os alunos interajam com o ambiente e formem a base da aprendizagem. Acredita-se que aprender é construção, ação e consciência.

Programas interessantes devem ser adaptados às necessidades dos alunos, buscando a proximidade entre a escola e o ambiente de vida do aluno. Neste tempo de múltiplas descobertas, é importante que os professores compreendam o que está acontecendo em sala de aula e busquem interagir de forma positiva e conciliadora por meio da divulgação de conteúdos e atividades que promovam a socialização. O lúdico pode ser visto como um recurso intermediário no processo de ensino, facilitando o ensino e enriquecendo a dinâmica das relações sociais em sala de aula. Fortalece a relação entre o professor e o aluno. Aulas interessantes devem ser bem elaboradas, com diretrizes claras e objetivos específicos. Durante os últimos anos do ensino fundamental e médio, entre os quatorze e dezoito anos, os interesses desses alunos mudaram consideravelmente, mas a ludicidade continua sendo um fator importante no conhecimento.

Os alunos precisam de mediação e ferramentas. Tudo que esse cara constrói passa por um processo quantificado e qualificado. Assim podemos procurar algumas brincadeiras ou quedas na infância para explicar o MRU (Movimento Retilíneo Uniforme). Os alunos devem conectar experiência e conhecimento. Esse conhecimento deve permitir que o sujeito mude a si mesmo e seja capaz de mudar sua realidade, contribuindo para a realização cívica, a continuidade do aprendizado e a prontidão para o trabalho, tão importante nesta fase de sua vida.

O desenvolvimento de estilos de comunicação, as informações fornecidas aos alunos, devem proporcionar o conhecimento de um tópico lógico, baseado na reflexão sobre a experiência. Aulas interessantes podem ajudar a construir conhecimento a partir de ações e interações com colegas porque sempre correspondem a novas descobertas, novos conceitos. A brincadeira pode manter o aluno adolescente "alerta" e pronto para receber informações, que o professor deve acreditar ser possível. Os professores que não acreditam na jogabilidade como método de trabalho podem se perder em apresentações que dificultam a aquisição do conhecimento ao invés de promovê-lo. Os professores devem utilizar a diversão como fator importante na mediação da integração dos alunos com a realidade, os alunos não aprendem apenas na escola.

O lúdico pode ser uma forma de tornar uma atividade mais prazerosa, por meio de jogos, brincadeiras, ou qualquer coisa que diferencie a sala de aula e desperte a imaginação do aluno, mantendo os alunos interessados, interagindo e gerando um desejo maior de participar da atividade. Diante disso, é importante ressaltar a importância da escola em desenvolver um projeto de ensino que incorpore os jogos como ferramenta em suas atividades para proporcionar condições para o desenvolvimento dos alunos.

Os educadores devem traçar estratégias, inovar seus métodos, dar sentido ao aprender e ao brincar, e utilizar todos os seus recursos como ferramenta para ajudar os educadores a tornar o processo de ensino motivador, criativo, social e promover bons resultados para a disciplina do estudante. Por meio da brincadeira, o educador poderá estimular as habilidades para engajar o aluno de forma significativa em tudo o que faz. Para alcançar resultados, educadores e escolas precisam entender o que o lúdico tem a oferecer. O estudo teve como objetivo analisar como, em determinadas atividades, o brincar pode colaborar na aprendizagem dos alunos, desenvolvendo seus conhecimentos por meio da criatividade e do desempenho. Ao brincar na escola,

as crianças são percebidas e motivadas a aprender o que precisam, além de melhores notas, estão mais focadas nas atividades, com o mínimo de distração e promovem melhor interação. O objetivo geral é analisar atividade lúdica como uma ferramenta no desenvolvimento de atividades, e na construção do desenvolvimento do aluno. Como objetivos específicos descrever um breve histórico da ludicidade na educação, perceber como a criança através do lúdico desenvolve importantes capacidades como: socialização, criatividade, memorização, imaginação e amadurecimento, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar o lúdico, reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula e demonstrar os benefícios do lúdico no desenvolvimento da criança.

3. O jogo

- **Jogo de tabuleiro - Fato ou opinião**

Neste estudo, desenvolvemos uma abordagem teórico-metodológica inicial para ensino de português como língua materna com base em práticas sociodiscursivas e ativas. Objetivando dar oportunidade a estudantes protagonizarem o processo de ensino-aprendizagem lúdico-crítico, desenvolvemos um Jogo de Tabuleiro para aulas de Língua Portuguesa do 9º ano do Ensino Fundamental e do 1º ano do Ensino Médio, cujos temas são as noções que circundam a construção da argumentação em textos. O jogo de tabuleiro objetiva trabalhar com a resolução de problemas é uma maneira de fazer com que haja colaboração entre os alunos e incentivo ao pensamento crítico. Nesta abordagem, eles também levam materiais de estudo para casa, mas esses materiais são baseados em um problema específico. O uso de cores e desenhos na didática possui efeitos concretamente mensuráveis em vários aspectos da aprendizagem. Materiais bem projetados induzem emoções positivas e facilitam a compreensão

- **Jogo - Baralho didático**

A proposta central da atividade didática, foi inspirada no jogo de cartas intitulado “pife”, muito jogado em rodas de amigos e encontros sociais. O jogo que apresentarei a seguir tem como objetivo o ensino das modalidades verbais dentro de frases, auxiliando na classificação e identificação dos mesmos. O conteúdo trabalhado é de

suma importância para a vida do educando, visto que auxilia no desenvolvimento de frases que podem integrar futuras produções textuais. Para que o jogo se desenvolva de forma satisfatória, é preciso que os alunos tenham conhecimento prévio, ensinado em sala de aula, podendo ser feito no dia ou anteriormente. O tópico que iremos abordar durante o jogo será a predicação verbal, que se fundamenta na relação do verbo aos outros termos da oração.

3.1 Material

- **Jogo de tabuleiro - Fato ou opinião**

Para a execução do jogo, foi desenvolvida uma apresentação didática em Power point para apresentar a proposta aos alunos e explicar como a dinâmica funcionaria. Também foi utilizado um tabuleiro e cards, sendo eles: *carta texto*, *carta ajuda*, *texto argumentativo*, *desafio*, *frase* e *palavra*.

- **Jogo -Baralho didático**

Para a execução do jogo, precisaremos apenas de um baralho montado exclusivamente com o conteúdo e a mediação do professor para que não haja equívocos ou dúvidas nas classificações.

Peguemos como exemplo o baralho de cartas tradicional, ele é dividido em 4 naipes diferentes seguindo a ordem numérica de 2 a 10, às, valete, rainha e rei. No baralho transitivo, ao invés de termos as classificações supracitadas teremos frases impressas que devem estar dentro de dos modelos de verbos apresentados anteriormente, podendo ser selecionado pelo professor que o confeccionará. Estes servirão como um tipo de naipe para o objetivo principal da atividade. Veja o exemplo:

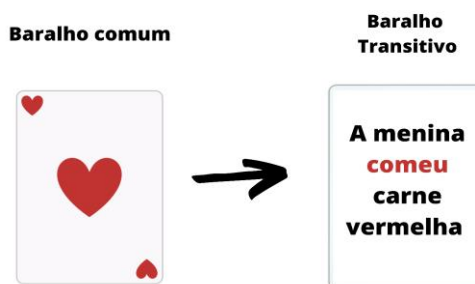


Ilustração 1

Ao todo teremos 52 cartas, divididas entre 4 classificações, cada uma contendo uma frase. As cartas devem conter apenas enunciados, sem qualquer indício de divisão ou nomenclatura, pois fazer as classificações será trabalho do aluno.

3.2 Regras e objetivos

Os alunos formarão duplas e serão divididos em grupos de 4 duplas, pensando na rotatividade e quantidade de cartas. Cada dupla receberá 9 cartas, que deverão estar devidamente embaralhadas.

O objetivo do jogo será formar 3 trios de cartas e quem o fizer primeiro, ganha.

O trio poderá ser formado apenas por um modo, será ele:

- Cartas que contenham a classificação de verbos iguais.

Exemplo: 3 frases que utilizem um VTD ou 3 frases que utilizem um VI e assim por diante.

Classificação Igual



Ilustração 2

Após a distribuição de cartas, as que sobraram devem ser colocadas juntas para eventuais compras.

O jogo se inicia.

A primeira carta é retirada das que estão disponíveis para a compra e é colocada sobre a mesa. O jogador deverá manter 9 cartas em sua mão, caso não tenha o necessário para vencer o jogo, deverá resgatar apenas uma carta e descartar outra, de modo que o número de cartas em sua mão não se altere. As cartas que serão resgatadas poderão ser das que foram descartadas por outros participantes ou das destinadas a compra.

É obrigatório que cada participante faça um movimento em sua vez de jogar até que consiga os 3 trios e ganhe o jogo. Quando algum jogador conseguir seus trios, deverá chamar o mediador para confirmar as classificações e determinar a vitória.

Por se tratar de um jogo no ambiente escolar, dentro dos 50 minutos disponibilizados em sala de aula, é uma boa opção as jogadas serem controladas por um tempo estipulado como, por exemplo, uma ampulheta. A duração do jogo não possui uma exatidão, dependerá unicamente dos jogadores, podendo ser jogado quantas vezes desejarem.

4. Aplicação

- **Jogo de tabuleiro - Fato ou opinião**

A aplicação do jogo de tabuleiro aconteceu no dia 28 de abril de 2022, no CED 06 de Ceilândia, em duas turmas de ensino médio. Em um primeiro momento, foi apresentado aos alunos a proposta do jogo aos alunos e explicado como a dinâmica funcionaria. Na segunda parte da aula, os alunos colocaram em prática o que havia sido explicado e participaram da dinâmica, jogando o jogo.

- **Jogo - Baralho didático**

Os testes de aplicação do jogo ocorreram nos dias 25 e 26 de maio de 2022, no Centro de Ensino Médio Elefante Branco, em seis turmas do segundo ano do ensino médio, com supervisão da professora de língua portuguesa, Luiza Fariello. Localizada na zona central de Brasília, a Asa Sul, a escola tem estudantes de todas as partes da capital federal. Sempre muito engajada em causas sociais e procurando apresentar um ensino de qualidade ao aluno, a instituição está sempre de portas abertas para a inovação pedagógica.

Nas primeiras turmas, assim que terminávamos de apresentar as regras e objetivos da brincadeira, apareciam demasiadas dúvidas que foram sanadas durante o momento de jogo. Ao observar mais atentamente, foi notado que a explicação por meio da exemplificação seria mais eficaz e assim foi feito. As classes onde foi exemplificado o modo de jogar apresentaram bem menos dúvidas que as anteriores. Alguns alunos já tinham familiaridade com o jogo tradicional (pife), conhecimento que auxiliou na compreensão do andamento da proposta educativa e dessa forma, o

próprio participante poderia ajudar seus colegas de grupo. Outra forma de auxiliar o andamento da tarefa foi deixar as regras expostas no quadro durante toda a atividade. Dois fatores influenciaram diretamente no andamento da aula, foram eles: a arrumação física da sala e o horário em que aconteceria a aula. Na turma inicial, notamos que foi perdido um tempo de aproximadamente 15 minutos para que os alunos conseguissem arrumar as carteiras em grupos, acontecimento que foi bem diminuído ao notar que na segunda turma esse transtorno foi bem menor pois os assentos já estavam agrupados. Então em conjunto com a docente supervisora, foi separado um tempo propício para a organização da sala, não precisando delegar a tarefa para os alunos.

O horário da escola é dividido em 6, neste caso, em todas as turmas foi disponibilizado horários duplos da disciplina. Então para melhor compreensão, ele se divide em aula dupla, intervalo, mais duas aulas, intervalo, as aulas finais e por fim, a saída para casa. Os horários posteriores aos intervalos, possuíam um tempo menor do que a primeira aula do dia, por exemplo, por conta da demora ao retorno para sala de aula dos alunos. Tal fator não afetou tanto o andamento do teste, mas sim o comportamento dos estudantes que após as pausas se mostravam mais dispersos e com dificuldades de foco no objeto da aula. A professora orientadora foi fundamental para auxiliar os discentes a direcionarem seus esforços para o ato em questão e os auxiliar a compreender a atividade que estava prestes a se iniciar.

5. Aprendizado

• Jogo de tabuleiro - Fato ou opinião

Foi possível observar, a partir desta experiência inicial, que as metodologias críticas-ativas são essenciais para estimular o processo de aprendizagem pautado na execução de atividades que incentivam o/a estudante a buscar conhecimento por meio da prática. Os objetivos das aulas por meio de jogos foram alcançados com mais facilidade e ludicidade, dado o notável interesse dos/as estudantes pelos “jogos de aprendizados”, como assim os definiram. Nota-se participação mais ativa também dos/as professores/as, que propõem atividades que vão além do tradicional ensino transmissivo-passivo.

A inclusão das metodologias críticas-ativas no ensino de Língua Portuguesa contribui para a reflexão, a cooperação e o engajamento da turma como um todo na busca de

resolução de problemas de conhecimento. Isso porque a participação ativa dos estudantes, tanto cognitiva quanto manualmente, permite que os alunos desenvolvam mecanismos subjetivos de construção de conhecimento observando quais formas de exercício do conteúdo é melhor aproveitada. Isto é, mecanismos como a memória fotográfica, como visualização dos conteúdos em mapas mentais, como a intertextualidade e interdisciplinaridade podem ser desenvolvidos com base no ensino lúdico possibilitado pelas metodologias ativas. Dentre os benefícios para os alunos, podemos citar:

- Adquirir maior autonomia sobre atividades e decisões;
- Desenvolver confiança em si próprio e em suas ações;
- enxergar o aprendizado como algo divertido, não apenas como obrigação;
- Saber como resolver problemas;
- Ser protagonista de seu aprendizado.

Já os benefícios que tangem os professores e instituições, podemos citar:

- Alunos ficam mais satisfeitos com a sala de aula e o ambiente escolar;
- Existe maior valorização da escola por parte do aluno;
- Aumento na captação e retenção de alunos.



Foto 1 – Fato e opinião

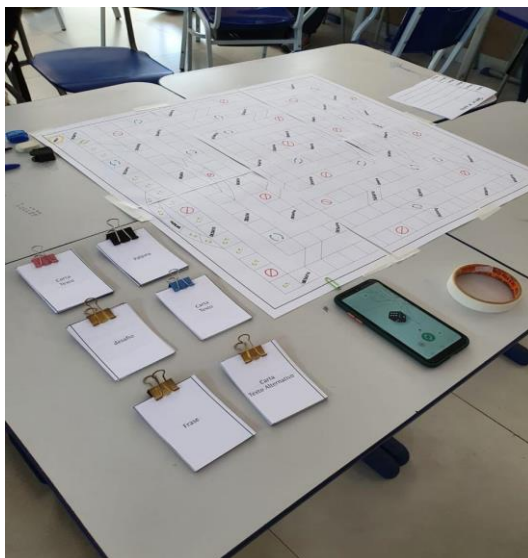


Foto 2 – Fato e opinião



Foto 3 – Fato e opinião

- **Jogo - Baralho didático**

Ao finalizar os testes, em todas as turmas, mesmo aquelas que tiveram algum tipo de dificuldade, foi possível perceber que o conteúdo foi eficaz e bem fixado. Alguns dos alunos ainda se sentiam um tanto quanto inseguros quanto ao assunto, então solicitavam a todo momento o auxílio do docente. Após alguns desses acontecimentos, os orientamos a chamar apenas quando estiverem atingidos o objetivo dos 3 trios, assim eles poderiam de fato executar seus conhecimentos e debater com sua dupla as possibilidades de jogadas e eventuais dúvidas.



Foto 1 – Baralho didático



Foto 2 – Baralho didático



Foto 3 – Baralho didático

Um acontecimento que chamou bastante atenção foi o modo ao qual eles se portavam no desenvolver da atividade. A professora Luiza permitiu que fosse ofertado 0,5 para agregar na média daqueles que atingissem o propósito. Essa atitude, além de despertar um espírito competitivo saudável entre os colegas, não impediu que houvesse uma ajuda mútua entre eles.

A oportunidade de receber a pontuação não foi limitada apenas à primeira dupla que atingisse o objetivo da atividade lúdica, então após alguns conseguirem, o jogo continuava até os demais alcançarem igualmente. Então alguns colegas de classe se propuseram voluntariamente a ajudar aqueles que não haviam conseguido ainda, formando um tipo de comunidade de aprendizado, onde o conhecimento era adquirido por meio do convívio entre os colegas, com poucas interferências do professor. As eventuais dúvidas quanto à temática ofertada eram geradas e solucionadas dentro dos próprios grupos, proporcionando uma autonomia de ensino dentro das células de jogo. Além do conteúdo apresentado, foi possível trabalhar a tomada de decisões, trabalho em grupo e muitos outros elementos, que estão previstos na Base Nacional Comum Curricular, que visa embasar uma formação completa do estudante

“Essas demandas exigem que as escolas de Ensino Médio ampliem as situações nas quais os jovens aprendam a tomar e sustentar decisões, fazer escolhas e assumir posições conscientes e reflexivas, balizados pelos valores da sociedade democrática e do estado de direito.”

(BRASIL, 2018, p. 486)

Com isso, concluímos que os testes demonstraram a efetividade do baralho didático, não só do ponto de vista teórico, mas também dentro do aspecto de competências sociais. De forma descontraída e contemporânea, os alunos puderam fixar o conteúdo.

6. Considerações finais

Após a apresentação de fatos supracitados, podemos perceber que a atividade lúdica testada acima é de grande eficácia para o aprendizado dos alunos. Ao olhar atentamente para a mecânica do jogo, foi notado que o mesmo pode ser utilizado não

somente no estudo da predicação verbal, mas também no estudo de outras temáticas da língua portuguesa como, por exemplo, tipos de sujeito ou classificações morfológicas. Para concretizar o aprendizado é necessário bem mais do que apenas assistir passivamente o conteúdo ser ministrado, é necessário participar, entender como isso pode auxiliar seus atos futuros. Proporcionar um ambiente de colaboração e comunitário no sentido de aprender, apresenta ao discente um aprendizado efetivo e concreto, podendo ser utilizado não só academicamente, mas em toda uma esfera social.

O uso de jogos no ensino permite ver como a aprendizagem pode ocorrer de forma prática e prazerosa, onde os alunos não são apenas seres passivos, mas sujeitos ativos na construção do conhecimento. Como o conhecimento neste caso é português, pode ser aprendido de forma prática porque acontece de forma prática e autêntica nas relações sociais. Os professores devem ter em mente os objetivos a serem alcançados. Podemos concluir pelos resultados obtidos que uma quantidade moderada de atividade recreativa pode melhorar o interesse e a motivação, o que pode servir de guia para outras pesquisas sobre o uso de jogos recreativos em ambientes instrucionais, onde todos podem adaptar ou até criar outros jogos.

Como pode ser visto nessa experiência, uma abordagem positiva é essencial para estimular o processo de aprendizagem a partir da execução de atividades que estimulem os alunos a buscar o conhecimento por meio dela. O problema de construção da argumentação apresentado pelo jogo para os estudantes solucionarem, objetiva utilizar operadores argumentativos para introduzir os conceitos de fato e opinião, assim como a diferença entre os mesmos. O uso de cores e desenhos na didática contribuem para a transferência do conhecimento de um contexto para o outro, mantendo a atenção e a concentração na aprendizagem dos tópicos de conhecimento. Notamos que materiais bem projetados estimulam o envolvimento dos/as estudantes em emoções positivas e facilitam a construção do conhecimento a solução das questões-problema apresentadas.

Os autores não têm conflitos de interesse a declarar.

REFERÊNCIAS

TAVARES, Priscilla. Metodologias ativas: entenda como elas favorecem a aprendizagem. Nova Escola, 27 jul. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12170/metodologias-ativas-entenda-como-elas-favorecem-a-aprendizagem> . Acesso em: 12 de maio de 2022.

PINHEIRO, Filipa Margarida. CONTEXTUALIZAÇÃO DO SABER: Formação Inicial dos Professores de 1º e 2º Ciclo do Ensino Básico. 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Universidade de Lisboa. Lisboa, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Áreas de Linguagens e suas Tecnologias. BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do DF. Currículo em Movimento da Educação Básica: Novo Ensino Médio. Brasília, 2021.