

Jogos pedagógicos: a aprendizagem gramatical através do lúdico¹

Pedagogical games: grammatical learning through the ludic

Maely Silva de FARIAS²
Ianny Thalita Marques de ANDRADE³
Roseane Batista F. NICOLAU⁴

Resumo

O presente artigo tem o objetivo de introduzir atividades lúdicas, a partir do uso de jogos, nas práticas metodológicas de professores de Língua Portuguesa. Esta proposta surgiu da constatação de que muitas atividades relativas à gramática, como emprego dos verbos, transitividade, concordância, entre outros, não são atrativas para os alunos, mesmo sendo esses conteúdos vistos por meio de gramáticas reflexivas. O jogo é uma ferramenta que desenvolve a psicomotricidade, as relações sociais e, sobretudo, por tornar as atividades de ensino e aprendizagem mais significativas para os alunos e professores. Fundamentamos este trabalho em teóricos que tratam dos jogos voltados para a educação, tais como: Brougère (1998), Kishimoto (2002) e Nicolau (2011), que demonstram as contribuições dos jogos nas práticas de ensino. Foram realizadas entrevistas com professores de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental, de escolas do Vale do Mamanguape, bem como a aplicação da atividade lúdica em turma do Ensino Fundamental II, conjuntamente com os professores.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem. Conteúdos gramaticais. Jogos pedagógicos.

¹ Trabalho apresentado no I ELLIN-PB – Encontro de Letras do Litoral Norte da Paraíba, realizado em maio de 2017 – Mamanguape/PB

² Graduada em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).
E-mail: maelyfarias@gmail.com

³ Graduada em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).
E-mail: iannythalita11@gmail.com

⁴ Pós-doutoranda pela Universidade do Minho/Portugal. Professora do Curso de Letras CCAE/UFPB, dos Mestrados PROFLETRAS e MPLE (Mestrado Profissional em Linguística e Ensino - UFPB).
E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com.

Abstract

The present article has the objective of introducing playful activities, based on the use of games, in the methodological practices of teachers of Portuguese Language. This proposal arose from the fact that many activities related to grammar, such as the use of verbs, transitivity, agreement, among others, are not attractive to students, even though these contents are seen through reflexive grammars. The game is a tool that develops psychomotricity, social relations and, above all, makes teaching and learning activities more meaningful for students and teachers. We base this work on theorists dealing with educational games such as: Brougère (1998), Kishimoto (2002) and Nicolau (2011), which demonstrate the contributions of games to teaching practices. Interviews were carried out with teachers of the Portuguese Language of Primary Education, schools of the Vale do mamanguape, as well as the application of play activity in class of Elementary School II, together with teachers.

Keywords: Teaching and learning. Grammatical contents. Educational games.

Introdução

O trabalho “Jogos pedagógicos: a aprendizagem gramatical através do lúdico”, foi desenvolvido com o objetivo de introduzir conteúdos gramaticais a partir de atividades lúdicas como proposta metodológica para os professores Língua Portuguesa, vislumbrando uma recepção positiva dos alunos com relação a esses conteúdos; visto que é notório o distanciamento deles relativo às atividades de gramática por acharem complexas, difíceis e sem sentido.

No âmbito educacional, de forma ampla, verifica-se que muitos alunos desconsideram o ensino de língua materna, afirmando existir dificuldade para aprender e, neste mesmo contexto, muitos professores tentam aprimorar a prática para tentar permitir a aproximação do estudante com os conteúdos; entretanto, outros professores mantêm sua prática amparados nos moldes tradicionais, exigindo do aluno apenas o reconhecimento de regras e classificação gramatical.

Observando esta problemática, propomos, através deste trabalho, mostrar o jogo como uma ferramenta facilitadora para a aprendizagem; entretanto, não é apenas neste aspecto que o jogo contribui, ele também propicia o desenvolvimento da psicomotricidade e ajuda nas relações interpessoais, dessa forma é perceptível que ele é um meio carregado de aspectos positivos e pode tornar a aprendizagem mais significativa. Entende-se aqui a

aprendizagem não única e exclusivamente relacionada a conhecimentos das disciplinas escolares, mas a aprendizagem como um todo.

Amparamos este trabalho a partir das discussões suscitadas por autores como Brougère (1998), Kishimoto (2002) e Nicolau (2011), os quais tratam de maneira enfática as múltiplas contribuições ofertadas pelo jogo para a vida do indivíduo, e como esta ferramenta pode facilitar o ensino e a aprendizagem.

Para o desenvolvimento do trabalho, aplicamos, inicialmente, um questionário com alguns professores de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II, de algumas escolas situadas na região do Vale do Mamanguape, do Estado da Paraíba, com a finalidade de sondarmos dentre os conteúdos gramaticais quais os alunos apresentam maior dificuldade de apreensão. Após isso, prosseguimos com a elaboração de um jogo, a partir da constatação de que o conteúdo apontado pelos professores era Verbo e, depois, selecionamos uma turma para a realização da atividade.

O trabalho contempla as discussões acerca do jogo, realizadas pelos autores acima mencionados, seguido dos procedimentos metodológicos realizados para a execução do jogo elaborado, assim como os resultados obtidos e as discussões suscitadas; verificando, dessa forma se o jogo contribui ou não para a existência de um ensino-aprendizagem significativo e quais os aspectos positivos e/ou negativos advindos dessa ferramenta.

Referencial teórico

O jogo como ferramenta auxiliar no ensino-aprendizagem é uma concepção que começa a surgir no Renascimento, visto que, anterior à essa época as concepções acerca do jogo eram dissociadas da aprendizagem. Segundo Kishimoto (2002) na Antiguidade Clássica, o jogo era relacionado à recreação e posterior a essa época, outras noções foram surgindo por parte dos estudiosos, como por exemplo, a ligação ao jogo de azar. Somente no Renascimento o jogo se torna instrumento para ajudar na aprendizagem dos assuntos da escola.

Conforme Manuel Ariosvaldo de Moura (2002), foi com a colaboração da psicologia sócio-interacionista que o jogo passou a ser considerado como uma ferramenta útil na produção de conhecimentos, ou seja, a partir do jogo, o estudante pode ampliar seus conhecimentos de uma maneira espontânea.

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo de conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas. (MOURA, 2002, p. 80).

Assim, vemos que em países como o Brasil, no qual existe uma educação escolar básica precária e deficitária, a criação, elaboração e prática de jogos podem ser usadas para a formação, intelectual e cognitiva de crianças e adolescentes em qualquer disciplina.

Sabe-se que muitos estudantes afirmam existir dificuldade na compreensão dos conteúdos de gramática da Língua Portuguesa e, infelizmente, muitos professores insistem em práticas tradicionais de ensino, exigindo que o aluno conheça o código, as regras e consiga realizar as classificações gramaticais sem ter o cuidado de relacionar o conteúdo abordado em sala de aula com a realidade e interesses do aluno. A partir da afirmação que o jogo pode contribuir na aprendizagem do educando, acreditamos na sua utilização como suporte para as aulas de gramática.

O docente pode aprimorar sua prática, a partir da utilização do jogo e aproximar o estudante do conteúdo abordado em sala de aula, contudo para que ocorra um ensino-aprendizagem significativo é indispensável que exista um bom relacionamento entre professor-aluno, e isso não denota a existência de um professor descomprometido com seu trabalho e com a formação dos estudantes, como afirma Heloísa Dupas Penteado (2002).

A ligação entre ambos deve ser mantida a fim de se alcançar a aprendizagem, isso quer dizer que o corpo docente e os estudantes necessitam estar entrelaçados para que haja uma troca de conhecimentos durante o processo educativo. Completando esta visão:

Como o processo de ensino-aprendizagem escolar não é um processo industrial, de massa, mas organiza-se em torno de relações grupais e a apropriação do conhecimento baseia-se em grande parte em processos pessoais, o trabalho docente encontra-se bastante prejudicado na atualidade.

Recorrer às propriedades formativas do jogo, tanto nos cursos de formação de professores, quanto na formação continuada (ou formação em serviço), é uma maneira de ‘vivificar’ esta relação de tal forma a liberá-la para encontros educacionais formadores. (PENTEADO, 2002, p. 166)

É possível verificar, portanto, a utilidade do jogo como uma ferramenta capaz de aproximar os estudantes e os professores, facilitando a prática docente e também contribuindo para que os conteúdos abordados em sala de aula se tornem cada vez mais “acessíveis” ao estudante.

Apesar de todas as contribuições feitas por estudiosos a partir da constatação de que o jogo facilita a assimilação de conteúdos, é possível que se tenha a noção de que ele seja uma ferramenta mais voltada para o dinamismo do que para o processo educativo, no entanto, como aponta Nicolau (2011) é preciso que se prestigie o espaço educativo, visualizando que a aproximação entre as pessoas contribua para novas experiências, visto que “(...) muitos jogos permitem que conteúdos aparentemente chatos sejam bem aceitos pela motivação de métodos interativos, por exemplo.” (NICOLAU, 2011, p. 24).

Além disso, os jogos são uma preparação mental para que estudantes compreendam e dominem melhor conceitos e informações. São exercícios de percepção de processos, capazes de formar o pensamento necessário para as linguagens da ciência humanas e exatas.

Entretanto, é importante assinalar que para o jogo tornar-se de fato educativo e não uma simples atividade realizada ao acaso, há a necessidade de uma orientação por parte dos professores, pois a partir da mediação docente, os alunos podem dispor de uma liberdade lúdica, sem ultrapassar os limites impostos pela própria atividade realizada, já que é possível perceber “o quanto um jogo inteiramente livre não tem valor no espírito da instituição escolar. A criança não é capaz, sozinha, de tirar todo o proveito de seus jogos” (BROUGÈRE, 1998, p. 109). Outro fator de contribuição para essa mediação entre docentes e discentes é o fortalecimento dos laços que tal relação suscita a interação entre ambos torna o clima escolar favorável para aprendizagem.

Convém ressaltar que o jogo permite ao indivíduo o desenvolvimento da psicomotricidade, a melhoria da sua relação com o outro e favorecimento na construção de um indivíduo altruísta. Observa-se dessa forma, que é algo intrínseco ao jogo esta contemplação positiva em várias áreas, atuando diretamente na formação do ser humano, seja no aspecto intelectual ou não.

Procedimentos metodológicos, resultados e discussões

Para o desenvolvimento do trabalho, seguimos alguns passos, que decorreram da coleta de informações através de professores do Ensino Básico, para amparar a criação do jogo, sua execução e coleta e análise de resultados.

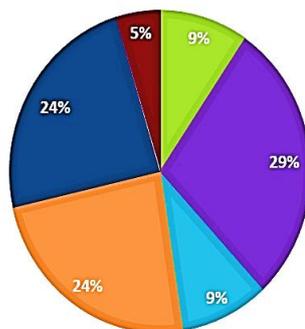
Inicialmente, desenvolvemos uma entrevista com alguns professores de Língua Portuguesa, especificamente do Ensino Fundamental II, o qual foi elaborado com o objetivo de verificar quais os conteúdos do ensino de gramática os alunos possuem maior grau de dificuldade de compreensão.

Esta entrevista estruturada foi respondida por 07(sete) professores. Nela, elencamos alguns assuntos de gramática (Sujeito e Predicado; Advérbio; Verbo; Conjunção etc.) que poderiam ser apontados pelos professores como aqueles que os alunos consideram mais difíceis; além disso, questionamos se o docente fazia uso de alguma atividade interativa durante as aulas quando ele percebia que a recepção de determinado assunto era indesejada pelos alunos, outra indagação foi relacionada a credibilidade por parte do professor com relação a execução de jogos em sala de aula.

Gráfico 1 - Entrevista com professores

ENTREVISTA: "CONTEÚDOS GRAMATICAIS QUE OS ALUNOS SENTEM DIFICULDADE DE APRENDER"

■ Frase e Oração ■ Sujeito e Predicado ■ Advérbio ■ Verbo
■ Conjunção ■ Transitividade Verbal ■ Concordância Verbal ■ Outros



Fonte: As autoras

Podemos observar, através dos dados que constam no gráfico, que, dos assuntos gramaticais sugeridos, 24% apontam dificuldade para transmitir o conteúdo relacionado a “Frase e Oração”, bem como a mesma porcentagem corresponde ao conteúdo referente a “Transitividade Verbal”. Os tópicos ligados a “conjunção” e “advérbio” apresentam 9% nos níveis de impasse para a compreensão dos alunos e 5% sugeriram a mesma problemática na aceção das questões ligadas a “Sujeito e Predicado”

Por fim, com o maior número de porcentagem (29%) a maioria dos professores revelou que “Verbo” é um dos assuntos que os alunos possuem maior dificuldade de apreensão. Além disso, os professores nos mostraram, através dos dados, que acreditavam na importância do jogo como instrumento facilitador para a aprendizagem, entretanto não faziam uso deste aparato durante as aulas para abordar determinados conteúdos.

Com base nestas afirmações desenvolvemos um jogo de tabuleiro, o qual se intitulou “Batalha dos Verbos”. Este nome se deu a partir da ideia de construí-lo baseado em uma história, que neste caso, se tratava do desmembramento das regiões brasileiras decorrente do aumento do preconceito linguístico e a união do país só poderia acontecer quando um dos grupos vencesse.

No tabuleiro, foram dispostas 30 casas, das quais 15 delas havia curiosidades relacionadas à Língua Portuguesa e duas eram casas curingas, as demais continham atividades que os estudantes deveriam realizar. Fez parte da proposta, criar outros jogos dentro do jogo de tabuleiro. Dentre eles, elaboramos orações com as palavras soltas como forma de um quebra-cabeça, onde os alunos deveriam construir a oração seguindo a concordância verbal adequada; desenvolvemos, também, um bingo em que, a partir da oração lida, os estudantes deveriam procurar, na tabela recebida, o verbo adequado; além disso, utilizamos o gênero notícia para que os estudantes observassem os tempos e modos dos verbos nesse gênero. Tivemos também o jogo de dados, onde os alunos deveriam indicar a palavra correspondente ao tempo e modo verbal sugerido pelos dados; ademais, fez parte do jogo, a utilização de tirinhas, para que a partir de afirmações referentes à colocação verbal no texto do gênero tira, eles indicassem entre verdadeiro e falso.

O jogo foi aplicado em uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental II em escola da Rede Estadual, situada na cidade de Mataraca, Litoral Norte do estado da Paraíba e se deu em dois encontros. No primeiro encontro, o conteúdo Verbo foi apresentado aos estudantes de forma delimitada, ou seja, o tratamento com os verbos foi referente apenas

aos verbos regulares e aos tempos verbais passado, pretérito e futuro. Com isso, demonstramos aos alunos que os verbos são conjugados diariamente através da fala de cada indivíduo, e que o estudo gramatical do verbo, entre outros, dado na escola, favorece no desempenho da linguagem e ajuda no modo como o ser humano pode utilizar a língua de forma apropriada na interação.

Posteriormente à explanação do conteúdo, seguimos com a aplicação do jogo; dessa forma, os alunos, ao mesmo tempo em que jogavam, poderiam aprender, visto que estariam recapitulando o assunto e pondo em prática seu aprendizado. A turma, contendo em média 35 alunos, foi dividida em dois grupos, para que eles pudessem melhor desenvolver as atividades proposta e se alcançar as respostas corretas. O grupo vencedor seria aquele que conseguisse chegar à última casa do tabuleiro.

Figura 1 - Atividades com alunos: explicação e aplicação



Fonte: As autoras

No segundo encontro com a turma, que aconteceu uma semana após a aplicação do jogo, propomos aos alunos um questionário contendo algumas perguntas acerca do jogo: o que eles aprenderam e se o jogo seria uma ferramenta facilitadora para aprendizagem sobre os verbos. Além disso, a professora de Língua Portuguesa também respondeu um questionário acerca da execução do jogo, que foi acompanhado por ela.

De maneira geral, os alunos que responderam ao questionário acerca da aplicação do jogo afirmaram ter gostado do jogo porque, através dele, foi possível aprender de uma forma dinâmica, facilitando assim a recepção do conteúdo.

Referindo-se ao primeiro questionamento, que indagava o que o estudante constatou do jogo e a justificativa, um deles respondeu: “Ótimo, por quê foi um bom modo de facilitar o nosso aprendizado” (sic). A partir dessa declaração, é possível concluir que o trabalho com a atividade lúdica, oportuniza ao estudante uma aproximação maior com o conteúdo exposto.

Em uma das respostas ao questionário, um estudante declarou que aprendeu “*Verbos e fazer tarefas juntos*”, este relato comprova que o jogo além de ser uma ferramenta auxiliadora na aprendizagem, também ajuda nas relações grupais; contudo, apesar do caráter competitivo, os estudantes estavam se relacionando com seu grupo, tornando-se uma atividade cooperativa.

Segundo Nicolau (2011), para que o jogo competitivo não tenha o traço negativo é necessário que seja bem intermediado, pois a partir disso, é possível que o jogador entenda a atividade como um espaço de superação dos obstáculos, assim como na vida pessoal. Dessa forma, podemos notar que o jogo atua também na construção e formação do indivíduo, desde que seja bem orientado.

Com os jogos cooperativos os estudantes podem se relacionar na busca de desenvolver as melhores estratégias para alcançarem êxito, por isso, é uma ferramenta que favorece a todos aqueles que estão envolvidos no processo. Corroborando como isso, Nicolau aponta que

(...) tanto os jogos cooperativos quanto os jogos competitivos proporcionam ganhos essenciais à formação dos participantes. A busca pela harmonia presente nos jogos cooperativos é tão importante quanto a oportunidade de correção de condutas e tendências socialmente indesejáveis propiciadas pelos jogos competitivos. (NICOLAU, 2011, p. 41)

Conforme os estudantes que responderam o questionário, o jogo tornou o conteúdo gramatical “verbo” mais fácil de ser compreendido, além disso, alguns deles relataram que foi possível colocar em prática o que foi estudado.

Indagados sobre o jogo facilitar a aprendizagem, um deles menciona: “*Sim, pois o aluno ira ficar entretido e aprendera, jogos eletronicos também ajudam na aprendisagem*” (sic), outro afirma: “*Sim, pois a gente vai brincando, seguindo as regras e entendendo o assunto de uma maneira simples*”. Através dessas respostas, podemos confirmar o posicionamento do autor Nicolau (2011) quando nos traz a afirmação de que o jogo aproxima os estudantes dos assuntos escolares.

A professora de Língua Portuguesa que leciona na turma também respondeu a um questionário, visto que ela acompanhou os procedimentos adotados e a execução do jogo. O objetivo foi verificar, nas respostas dadas pela docente, a percepção dela sobre a proposta desenvolvida e recepção dos alunos.

A professora percebeu o envolvimento da turma durante a atividade, e, na pergunta sobre adotar este método durante as aulas, ela afirmou que: “*Só precisaria me disponibilizar mais para o desenvolvimento.*”; diante disso, verificamos que faz parte da realidade de muitos professores de língua materna a falta de tempo para levar aos estudantes uma nova proposta que abarque determinados conteúdos, considerados difíceis e chatos; entretanto, acreditamos que é importante, mesmo que seja de uma forma simples, introduzindo assuntos de forma mais lúdica e que fujam das práticas pré-estabelecidas, para se alcançar um ensino e aprendizagem mais eficazes.

Considerações finais

Diante das dificuldades enfrentadas pelos docentes durante as abordagens dos conteúdos disciplinares, propusemos desenvolver um jogo que pudesse motivar os alunos na compreensão destes assuntos, porque entendemos que, geralmente, eles se sentem desestimulados nas aulas de língua materna, principalmente porque consideram seus conteúdos enfadonhos e complexos.

Através dessa abordagem, além de nos aproximar do ato docente no Ensino Fundamental, observamos as facetas que o jogo dispõe, contribuindo não apenas na aprendizagem dos alunos, mas também nas suas relações interpessoais; e, por fim, na

formação do aluno enquanto indivíduo pertencente a uma sociedade, que exige do ser humano estratégias para que possa se sobressair de situações diversas e adversas.

Verificando os resultados, é possível concluir que a atividade lúdica é um suporte que o docente possui para aprimorar a sua prática; além disso, ele pode desenvolver o jogo com quaisquer assuntos gramaticais, a partir da verificação do conteúdo que a maioria dos estudantes de determinada turma possui dificuldade.

Lamentavelmente, a realidade das escolas brasileiras não condiz com aquela que é almejada por muitos professores, visto que falta, aos professores, estrutura, material e também tempo disponível para o planejamento e desenvolvimento de jogos. Muitas vezes é exigido que o professor dê conta de todo o cronograma e, tendo que cumpri-lo, não dispõe de tempo para elaborar jogo com os conteúdos a serem ministrados, limitando-se as atividades do livro didático; contudo, acreditamos que uma abordagem que recorra ao lúdico faz todo o diferencial no momento da recepção de conteúdos gramaticais.

Referências

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2011.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. *In*: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PENTEADO, Heloísa Dupas. Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico. *In*: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2002.