

JOGOS EDUCATIVOS: O LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA



EDUCATIONAL GAMES: PLAYFULNESS IN THE TEACHING OF THE PORTUGUESE LANGUAGE

EDUARDO SOUZA FILLES

Graduação em Ciências Contábeis pela Universidade Paulista – UNIP (2013), Licenciatura em Matemática pela Universidade Paulista – UNIP (2016); especialista em Metodologia do Ensino de Matemática pela Faculdade Conectada – Faconnect (2024); Professor de Ensino Fundamental II e Médio – Matemática – na EMEF Professor Antônio Prudente e Professor de Matemática e Educação Financeira no colégio Instituto Prisma de Educação e Cultura – IPEC.

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta a prática pedagógica em Língua Portuguesa, com a utilização dos jogos, que podem ser recursos preciosos no processo de ensino-aprendizagem, onde o lúdico também ganha espaço neste processo. Levando em consideração o estudo realizado por diversos autores do ramo da educação e também de estudiosos da área do desenvolvimento humano, que revelam acerca da prática do brincar para contribuição no desenvolvimento cognitivo emocional e social das crianças. Educadores e profissionais das mais diversas áreas, têm utilizado essa prática como um importantíssimo recurso de ensino e aprendizagem. Os jogos desenvolvem o indivíduo sob uma perspectiva criativa, afetiva, histórica, social e cultural. Incentivando através do simbolismo e da sagacidade, proporcionando a assimilação do real e o entendimento de novos pontos de vista. A ideia principal deste trabalho é romper o estigma das dificuldades que ocorrem no ensino da Língua Portuguesa, desde a parte de leitura e interpretação de textos, até mesmo a parte gramatical de nossa língua, através da utilização desta importante ferramenta e o que ela representa, os jogos são uma forma diferente de propiciar o ensino em sala de aula. A proposta é que alguns alunos reflitam sobre as ações tomadas no decorrer dos jogos, para que assim tais práticas, auxiliem na compreensão de alguns conceitos, e não distante disso, que esses alunos se tornem receptivos ao ensino e

aprendizagem da Língua Portuguesa, para que posteriormente seja facilitada a discussão e sistematização de todos os conteúdos a serem abordados.

Palavras-chave: Jogos; Aprendizagem; Lúdico.

ABSTRACT

This paper proposes a pedagogical practice in Portuguese Language, using games, which can be valuable resources in the teaching-learning process, where playfulness also gains a place in this process. Taking into account the study carried out by various authors in the field of education and also scholars in the area of human development, who reveal the practice of play as a contribution to children's cognitive, emotional and social development. Educators and professionals from a wide range of fields have used this practice as an extremely important teaching and learning resource. Games develop the individual from a creative, affective, historical, social and cultural perspective. Through symbolism and wit, they encourage the assimilation of reality and the understanding of new points of view. The main idea of this work is to break the stigma of the difficulties that occur in the teaching of Portuguese, from the reading and interpretation of texts to the grammatical part of our language, through the use of this important tool and what it represents, games are a different way of providing teaching in the classroom. The proposal is for some students to reflect on the actions taken during the games, so that these practices help them understand some concepts, and not far from that, for these students to become receptive to the teaching and learning of the Portuguese language, so that later the discussion and systematization of all the content to be covered is facilitated.

Keywords: Games; Learning; Play.

INTRODUÇÃO

Brincar faz parte do desenvolvimento de todos nós e o jogo é um instrumento que além de lúdico, também pode ser utilizado para fins educacionais, a fim de transmitir conteúdos, além de infundir as questões sociais, como o respeito às regras, o saber perder, esperar sua vez e todas as implicações emocionais que o jogo desenvolve. Jogar é um exercício para a vida em sociedade, uma vez que utilizamos o lúdico para desenvolver de forma leve, questões que auxiliam na prática de seguir comandos e combinados através das regras pré-estabelecidas.

Almeida (2003) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. (ALMEIDA, 2003, p.23).

Nessa perspectiva, Freire (1996), argumenta que:

Nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador igualmente sujeito do processo (FREIRE, 1996, p.26).

Aprender verdadeiramente para Paulo Freire, em seu método que enfatiza o processo político do educar, o jogo torna-se instrumento crucial de transformação, construção e reconstrução, através do diálogo como elemento chave para que o professor e aluno sejam sujeitos atuantes. No jogo não existe passividade, o indivíduo deve ser ativo e buscar novos conhecimentos, aprendendo uma nova forma de “leitura do mundo”.

É na escola onde o jogo pode e deve ser dirigido pelo professor, o que era uma brincadeira sem objetivo, através do olhar atento do educador, torna-se algo com significado e fonte de conhecimento. O professor se encarrega de mostrar para os alunos que o brincar também é uma maneira de aprender.

O que pode fazer toda a diferença na trajetória educacional dos alunos é o trabalho realizado pelo professor, que quando bem desenvolvido de forma desafiadora, incluindo diferentes estratégias de jogos como recurso pedagógico na escolarização, poderá despertar o interesse dos alunos para o ato de aprender, de forma lúdica, espontânea e construtiva.

Kishimoto (2000) em sua obra argumenta que “a criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. (KISHIMOTO, 2000p. 46).

Já Piaget (1978) acredita que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino aprendizagem e no processo de socialização das crianças. (PIAGET, 1978).

Quando a criança joga, ele obtém informações e respostas, adquirindo certa flexibilidade e vontade de experimentar novas oportunidades, buscando novos caminhos, aprendendo a conviver com o diferente e a confiar em si e no outro, além de desenvolver o raciocínio lógico e sua perseverança, uma vez que irá tentar diversas vezes de formas diferentes, até atingir o objetivo final do jogo proposto.

Ao brincar adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e seu desenvolvimento linguístico e intelectual, aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.

Quando procuramos a prática dos jogos nos documentos norteadores da Educação, podemos encontrar na Base Nacional Comum Curricular (2018), o desenvolvimento da habilidade conforme segue:

Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas (BRASIL, 2018).

Ao planejar o ensino da Língua Portuguesa e a utilização dos jogos neste processo, deve-se inicialmente destacar o objetivo a ser alcançado, ou seja, a habilidade que será desenvolvida com base nos documentos norteadores, além do conhecimento prévio do aluno e sua realidade, os recursos disponíveis para a realização deste processo, entre outros aspectos.

Outro ponto positivo é a ferramenta diagnóstica que os jogos podem proporcionar, onde é possível identificar o conhecimento que o aluno já assimilou, sua forma de pensar, através da estratégia utilizada e o que ainda precisa ser desenvolvido, se já assimilou corretamente o funcionamento e as regras do jogo apresentado. Seguindo assim os ensinamentos de Vygotsky (1984), no trecho abaixo:

[...] a distância entre o nível desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, o nível de desenvolvimento potencial determinado, através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112).

Desta forma o professor utiliza os jogos para substituir uma avaliação diagnóstica, identificando os pontos assimilados e em desenvolvimento de todos os envolvidos.

Em diferentes momentos os jogos podem ser utilizados, seja para a introdução de um novo conteúdo, para assimilar o mesmo, para preparar o aluno para um novo conhecimento, para amadurecer e fixar assuntos já trabalhados, para detectar dificuldades e diagnosticar o que o aluno já domina.

Referente a ferramenta diagnóstica, Borin (2010) destaca que o jogo também pode ser utilizado como um instrumento de diagnóstico das dificuldades apresentadas pelos alunos muito mais eficiente que uma prova, por não se sentirem pressionados como quando são colocados frente a uma avaliação tradicional, fica mais latente o que o aluno realmente domina do assunto abordado.

Mesmo com tantos benefícios é necessário um cuidado especial na escolha e preparação dos jogos utilizados no ensino da Língua Portuguesa. O jogo deve desafiar o aluno, mas não pode frustrar, ser incompreensível e obrigatório, o momento deve ser lúdico, o objetivo é quebrar barreiras, não criar novas. Não deve ser um jogo de sorte ou azar, mas de estratégias, não um passatempo. Ao final de cada aula é importante uma discussão sobre o jogo, indagando o educando sobre as estratégias utilizadas e os novos conhecimentos alcançados. Em suma o papel do professor na preparação da aula e na análise final dela, é crucial ao utilizar os jogos como ferramenta de ensino.

São inúmeros os benefícios dos jogos nas práticas educacionais, para Batllori (2012) é possível desenvolver algumas capacidades com uso dos jogos, entre elas estão a astúcia, o talento, a confiança, a comunicação e a imaginação, que ocorrem em conjunto com a aquisição de novos conhecimentos e experiências e ainda observação de novos procedimentos. O autor acredita que os jogos são uma alternativa para a resolução de dificuldades em problemas e no estímulo à aceitação

de normas, como hierarquias e trabalho em equipe, considerando também que podem ajudar o desenvolvimento de intelecto físico e mental, tornando mais amplas as habilidades manuais e mobilidade, além do desenvolvimento da lógica e do senso comum. (BATLORI, 2012).

O jogo é uma atividade natural dos processos psicológicos básicos, quando ocorre sem obrigação, embora com regras, o desenvolvimento acontece como consequência. Nos jogos ocorre uma relação entre o que é conhecido e o que é imaginado, logo o indivíduo desenvolve o autoconhecimento e o conhecimento do outro, aprendendo a lidar com situações mais complexas, como o jogo com regras. Os jogos com regras são característicos do desenvolvimento das operações concretas e formais, apresentando regularidade, convenção, caráter coletivo, caráter competitivo e prazer funcional, sendo de muita importância para a construção do conhecimento, pois atuam com um sentido operatório (como) e simbólico (para quê?). Desta forma é importante trabalhar a metodologia no processo de construção do conhecimento de nossos alunos. A aplicação de procedimento se coloca como um elo para o desenvolvimento das aulas de Matemática, pois por meio dela, os estudantes são capazes de construir seu próprio conhecimento através das observações de suas habilidades e suas competências (SMOLE; DINIZ; MILANI, 2007).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais os PCN's (1998), o ensino da Língua Portuguesa desempenha papel decisivo na vida dos educandos, desenvolvendo suas capacidades de comunicação, entendimento através da interpretação e a socialização no cotidiano, além das aplicações no mundo do trabalho, devendo a mesma ser ensinada de forma significativa, para que a aprendizagem não fique comprometida. O professor deve utilizar situações possíveis de serem vivenciadas por seus alunos, dentro de sua realidade, para a partir deste pressuposto gerar novos desafios, isso é uma aprendizagem significativa. Dessa forma fica evidente que o professor tem grande participação no processo de ensino-aprendizagem e inserir novas metodologias que facilitem a compreensão dos conteúdos é papel fundamental dele. Considerando o que diz os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) quanto ao recurso aos jogos:

Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, são fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades. (BRASIL, 1998).

Já Vieira (2012), acredita que:

Ao considerar a etapa inicial de sistematização e o atendimento das demandas identificadas por meio de diagnóstico dos conhecimentos prévios das crianças, a estratégia das atividades diversificadas – caixas de jogos de linguagem – constitui-se em uma rica oportunidade para o

processo de aprendizagem da língua no cotidiano escolar. Por meio delas, o professor pode atingir todos os educandos, concomitantemente, sendo estas planejadas e operacionalizadas a partir da realidade da sala de aula expressa em sua diversidade (VIEIRA, 2012, p.48).

Disponibilizar os mais diferentes jogos, seja em formato de “quiz”, cartas ou jogos digitais, deve fazer parte da realidade em sala de aula, uma vez que o processo de leitura está cada vez mais comprometido, isto é, o aluno decodifica o símbolo, porém não compreende seu significado, seja por falta de oportunidade ou interesse.

O JOGO NA PRÁTICA

Um dos assuntos em gramática nos anos finais do Ensino Fundamental II (7º ano) é o estudo e classificação de advérbios, tais como lugar, intensidade, dúvida, negação, modo, tempo, etc. A proposta desse jogo é colocar frases relacionadas ao dia a dia das crianças na lousa, a fim de trazê-los o mais próximo possível de suas realidades. Uma frase possível é: “Rafael joga vôlei todos os Domingos. Ele _____ joga vôlei aos fins de semana”. A partir daí os alunos deverão dizer sobre qual tipo de advérbio estamos precisando para preencher a lacuna, e serão apresentadas 5 opções, como um quiz, para que o aluno escolha. A ideia é que eles percebam que se trata de um advérbio de frequência.

Ainda sobre a mesma frase, serão oferecidas outras 5 alternativas, contendo em todas elas advérbios de frequência, para que o aluno consiga perceber qual deles melhor se adequa à frase. Fornecendo como opção, por exemplo, os advérbios: raramente, nunca, sempre, quase sempre e às vezes, é esperado que o estudante seja capaz perceber que o advérbio sempre é o que preenche corretamente a frase proposta.

Outra proposta de jogo é o das orações subordinadas, onde será dada uma oração e uma afirmação sobre a classificação dessa oração. A partir daí os alunos deverão julgar se a afirmação é verdadeira ou falsa, utilizando placas V ou F. Esse jogo pode ser realizado em dupla, para que haja a oportunidade da troca de ideias antes de darem a resposta final.

Um exemplo de oração a ser proposta é: Desejo que os estudantes gostem de Literatura. Podemos afirmar que essa oração se classifica em Oração Subordinada Substantiva Objetiva Direta, e perguntar aos alunos se é verdade ou não. É esperado que digam que é verdadeira, dado que a parte “que os estudantes gostem de Literatura” tem a função de objeto direto.

É nesse sentido que a intervenção do professor deverá ser feita. Caso o aluno não acerte alguma das questões propostas, há a oportunidade de uma breve retomada do conteúdo, dado que o aluno também está em um momento oportuno para aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no embasamento teórico apresentado, sobre a importância do brincar, percebe-se que a aplicação dos jogos é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo do estudante, e que traz uma nova realidade para os alunos.

O jogo é uma ferramenta eficiente como estratégia utilizada no ensino da Língua Portuguesa, mas deve ser planejado como um desafio, provocando o pensamento reflexivo, devendo estar adequado e adaptado a realidade e aos conhecimentos dos alunos, sendo papel do educador analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos, bem como o aspecto curricular que deseja desenvolver. Os jogos são ferramentas educacionais importantes no processo pedagógico e em diversos momentos do desenvolvimento levando o educando a discutir, refletir e explicar conteúdos, oportunizando uma aprendizagem significativa.

A utilização de jogos em diferentes situações, desenvolve a criatividade do educador e dos educandos, promovendo um ambiente de interação, socialização e participação ativa de todos os envolvidos. Desta forma o educador possui um papel importante neste processo, devendo estimular o educando a buscar a identidade e atuar de forma crítica e reflexiva na sociedade.

O professor deve estar em constante formação, buscando novas metodologias para que o fracasso escolar e os chamados analfabetos funcionais, sejam minimizados.

Conclui-se que o jogo pode ser prazeroso e, ao mesmo tempo favorecedor da aprendizagem, tornando as atividades em sala de aula mais atraentes.

O principal intuito é oferecer diferentes ferramentas de aprendizado para os alunos, e acredita-se que o trabalho junto aos jogos instigará ainda mais a curiosidade dos alunos e consequentemente, trará bons resultados, frente as dificuldades de organização e manter a disciplina em salas mais numerosas são algumas das razões pelas quais esse suporte pedagógico tem sido pouco explorado. No entanto, o uso de jogos pode despertar nas crianças sentimentos, comportamentos e conhecimentos, estimulando diferentes áreas do conhecimento. Por isso, a necessidade de um novo olhar diante desse tipo de ferramenta é primordial.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, São Paulo: Loyola, 2003.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP, 1996.
- BATLLORI, J. **Jogos para treinar o cérebro**. Tradução de Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática.** Brasília, 1997. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf> Acesso 24 fev. 2025.

FREIRE, PAULO. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo para a criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6º ao 9º ano.** Porto Alegre: Artmed 2007.

VIEIRA, Daniele M. Jogos de linguagem – Estratégia para atividades diversificadas no processo de alfabetização e letramento. In: MORO, Catarina de Souza et al. **Educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: saberes e práticas.** Curitiba: SEED-PR, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo, Martins Fontes, 1998.