



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE SÃO BERNARDO
CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS
LÍNGUA PORTUGUESA

WDSOON SANTOS DE ARAÚJO

OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO

SÃO BERNARDO-MA

2023

WDSOY SANTOS DE ARAÚJO

OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua
Portuguesa, da Universidade Federal do
Maranhão, Centro de Ciências de São
Bernardo, como requisito parcial para a
obtenção do grau de licenciado.

Orientador:
Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos

SÃO BERNARDO-MA

2023

WDSOON SANTOS DE ARAÚJO

OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua
Portuguesa, da Universidade Federal do
Maranhão, Centro de Ciências de São
Bernardo, como requisito parcial para a
obtenção do grau de licenciado.

Aprovada em: ____ / ____ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos (Presidente)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof. Dr. Fabrício Tavares de Moraes (Membro Interno)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a Esp. Rozane Silva da Costa (Membro Externo)
Secretaria de Educação do Estado do Maranhão - SEDUC/MA

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Santos de Araujo, Wdson.

Os Jogos como Ferramentas Pedagógicas para o Ensino e Aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Médio / Wdson Santos de Araujo. - 2023.

72 f.

Orientador(a): Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos.
Monografia (Graduação) - Curso de Linguagens e Códigos - Língua Portuguesa, Universidade Federal do Maranhão, Santa Quitéria do Maranhão, 2023.

1. Ensino.. 2. Aprendizagem. 3. Ensino Médio. 4. Jogos. 5. Língua Portuguesa. I. Costa dos Santos, Prof. Dr. José Marcelo. II. Título.

A Deus, por acompanhar-me ao longo da caminhada enquanto futuro docente.

Ao meu pai e minha mãe, por sempre me incentivarem nessa caminhada.

Ao meu orientador, Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos, à minha família e aos meus amigos, que me acompanharam nessa trajetória.

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a Deus, por abençoar minha caminhada enquanto futuro docente.

Quero agradecer ao meu Orientador, Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos, pela disponibilidade, comprometimento nesta pesquisa, pois sem suas orientações não seria possível a realização deste estudo.

Agradeço aos meus familiares, que estiveram comigo nesta trajetória, aos professores do curso que influenciaram na minha identidade enquanto professor, aos colegas de turma e à instituição onde estudei – Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

Agradeço aos meus amigos João Vitor Brito do Nascimento e Gabriele Araújo Melo, por ajudarem na realização e aplicação da oficina – técnica de coleta de dados da pesquisa.

Agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para minha formação e para a realização de minha pesquisa.

Em especial, agradeço ao meu pai e à mãe, por sempre me incentivarem e não me deixarem desistir!

“Quando entro em sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, às suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar não a de transferir conhecimento”.

(Freire, 1996, p. 25).

RESUMO

O presente trabalho objetiva discutir a temática sobre os jogos como ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Médio. O objetivo geral destina-se em analisar como os jogos podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Especificamente, objetivou-se: discorrer sobre a prática de uso de jogos como ferramentas pedagógicas no ensino de Língua Materna; caracterizar tipos de jogos e suas possíveis aplicações nas práticas de ensino e aprendizagem desse idioma; mostrar os resultados da aplicação de uma oficina pedagógica utilizando os jogos manuais para o tratamento de conteúdos de Português, com enfoque no Ensino Médio. Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa, desenvolvido por meio de pesquisa-ação, tendo como técnica uma oficina pedagógica e como instrumento para coleta de dados o questionário misto, aplicado para cinco alunos e uma professora. Os principais autores que fundamentam esta pesquisa foram: Antunes (2003), Bortoni-Ricardo (2008), Freire (1996), Prensky (2012), Romanowski (2007) e Silva (2021). O estudo mostrou que os jogos podem influenciar positivamente no ensino e aprendizagem, portanto, inseri-los no contexto da sala de aula é uma excelente oportunidade para a mediação conhecimentos, de forma dinâmica e prazerosa. Os jogos dinamizam o aprendizado da língua, influenciando também na organização e no trabalho em grupo, o que enriquece a prática pedagógica docente.

Palavras-chave: Ensino. Aprendizagem. Ensino Médio. Jogos. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

The present work aims to discuss the theme of games as pedagogical tools in the process of teaching and learning Portuguese Language in High School. The general objective is to analyze how games can help in the process of teaching and learning the Portuguese language. Specifically, the objective was: to discuss the practice of using games as pedagogical tools in the teaching of Mother Tongue; characterize types of games and their possible applications in the teaching and learning practices of this language; show the results of the application of a pedagogical workshop using manual games for the treatment of Portuguese contents, with a focus on High School. This is a qualitative study, developed through action research, using a pedagogical workshop as a technique and a mixed questionnaire as an instrument for data collection, applied to five students and one teacher. The main authors supporting this research were: Antunes (2003), Bortoni-Ricardo (2008), Freire (1996), Prensky (2012), Romanowski (2007) and Silva (2021). The study showed that games can positively influence teaching and learning, therefore, inserting them in the context of the classroom is an excellent opportunity for the mediation of knowledge, in a dynamic and pleasurable way. The games stimulate the learning of the language, also influencing the organization and group work, which enriches the pedagogical practice of teaching.

Keywords: Teaching. Learning. Middle school. Gaming. Portuguese Language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Aprendendo por meio de charges	31
Figura 02 – Dificuldades e possibilidades	32
Figura 03 – Início da dinâmica “Jogo de dados”	33
Figura 04 – O aluno como protagonista e o professor mediador	34
Figura 05 – Finalização do projeto	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO -----	11
2 OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DO PORTUGUÊS -----	13
2.1 Histórico sobre o uso de jogos na prática de sala de aula -----	13
2.2 Jogos como ferramentas de ensino e aprendizagem na escola -----	15
2.3 Jogos e prática pedagógica -----	16
2.4 Algumas possibilidades de aplicação com o uso dos jogos para o ensino de Língua Portuguesa -----	21
3 METODOLOGIA -----	26
3.1 Abordagem e tipo de pesquisa-----	27
3.2 Instrumento, técnica e metodologia de produção e análise de dados -----	28
3.3 Participantes e local pesquisa -----	30
4 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS DADOS -----	30
4.1 Análise da oficina temática -----	30
4.2 Análise do questionário aplicado com a professora -----	37
4.3 Análise do questionário aplicado com aos alunos -----	40
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	45
REFERÊNCIAS -----	47
APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DIDÁTICA -----	49
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DA PROFESSORA -----	52
APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS-----	62
ANEXO A – POEMAS -----	64
ANEXO B – CHARGES E TIRINHAS-----	68
ANEXO C – FOTOGRAFIAS -----	70

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda a temática sobre os jogos como ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Médio. Os jogos são grandes facilitadores do aprender, portanto, trazê-los para o âmbito escolar pode ser um excelente meio para atrair os olhares dos alunos, pois essas ferramentas são capazes de ajudar no desenvolvimento da capacidade de pensar, bem como nos estímulos da cognição, a exemplos dos jogos de adivinhação ou os que envolvem estratégias, os quais aguçam o raciocínio rápido e lógico, entre outros benefícios.

Durante as observações e vivências no Programa Residência Pedagógica – PRP, verificou-se que os discentes queriam aulas atraentes, com práticas que se relacionassem com suas realidades. Tal cenário aguçou o desejo de verificar se os jogos proporcionariam o que os discentes necessitavam.

Partiu-se da orientação de que o professor de Português pode trabalhar a teoria e com o jogo desenvolver a parte prática, explorando, de forma coerente, os conteúdos propostos no currículo de Língua Portuguesa, por exemplo. Cabe ressaltar que o jogo tem por característica o lúdico, visto que proporciona o divertimento. Assim:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (Huizinga, 2000. p. 24).

O jogo tem em sua essência o lúdico, e acontece em torno de um contexto, seguindo regras a serem respeitadas para o seu desenvolver. Inserir-los nas escolas, porém, não é uma tarefa fácil, pois exige que o professor desenvolva e queira aderir às metodologias que motivam os alunos, tornando-os protagonistas.

Não se trata apenas de “lançar” os jogos para os discentes, os docentes devem conciliar a teoria com a prática, de modo a fazer uma contextualização do conteúdo. Então, cabe ao professor saber identificar em qual momento de sua aula será viável a utilização dos jogos, visando despertar o “querer aprender” nos educandos.

Nestes termos, buscou-se a problematização da seguinte questão de estudo: “Como os jogos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa?”. A questão-problema de uma pesquisa é fundamental, uma vez que é a partir dela que o trabalho

irá se desenvolver, pois toda investigação começa de uma inquietação. Para Gil (2007, p. 23), “toda pesquisa se inicia com algum tipo de problema, ou indagação”. Partindo deste princípio, almejou-se investigar sobre essa problemática e suas implicações com o objeto pesquisado, o jogo como ferramenta pedagógica.

O objetivo geral da pesquisa propôs analisar como os jogos podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Especificamente, objetivou-se: discorrer sobre a prática de uso dos jogos como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Materna; caracterizar tipos de jogos e suas possíveis aplicações nas práticas de ensino e aprendizagem desse idioma; mostrar os resultados da aplicação de uma oficina pedagógica utilizando jogos manuais para o tratamento de conteúdos de Português, com enfoque no Ensino Médio.

O motivo da realização desta investigação parte do desejo em saber como os jogos podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem de estudantes de uma escola pública do Estado do Maranhão, bem como se podem servir como ferramentas pedagógicas, considerando o contexto das práticas do professor de Português.

A pesquisa fez-se necessária porque o jogo é uma atividade lúdica, e a utilização do divertimento para o espaço escolar pode influenciar no aprendizado do aluno. Com o aproveitamento dos jogos, o docente poderá desenvolver atividades interativas que servirão para desenvolver no estudante o “querer fazer”, uma vez que estará engajado no entretenimento.

Incentivar o aluno para esse fim compreende vencer dificuldades existentes, considerando que, em diversos casos, os discentes demonstrarão resistência para o ato de aprender. Para Kishimoto (2005 apud Dalmolin e Piovani, 2014. p. 7), “o jogo caracteriza conduta livre, prazer, satisfação, expressão de vontade, exploração, descoberta, divertimento e que o elemento lúdico deve estar presente durante o desenvolvimento dos mais variados tipos de atividades”.

Com tais características do jogo, percebe-se que, em tese, a sua imersão como ferramenta pedagógica poderá ajudar o professor a desenvolver conteúdos, de aulas específicas e, conseqüentemente, afetar diretamente o processo de aprendizagem do estudante, despertando-o para o prazer em aprender.

A pesquisa está organizada em cinco seções: o tópico 1 – Introdução – contém a apresentação do objeto, a problemática, os objetivos do trabalho e a justificativa; no 2 – Referencial Teórico, são abordados aspectos conceituais sobre prática pedagógica, enfatizando a importância do docente reflexivo e ainda, fez-se um levantamento bibliográfico sobre o uso de jogos como ferramentas de ensino.

No tópico 3 – Metodologia, apresenta-se a abordagem e o tipo pesquisa, os instrumentos e técnicas de pesquisa, a metodologia de análise de dados, os participantes da pesquisa e o local do estudo. O tópico 4 traz a Análise e Discussões, dividido em subtópicos, referentes à análise da oficina temática, análise do questionário aplicado com a professora e análise do questionário aplicado aos alunos. Por fim, o 5 – Considerações finais – refere-se ao apanhado geral de toda a discussão ao longo da pesquisa. Apresentam-se ainda, apêndices e anexos sobre o estudo realizado.

2 OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DO PORTUGUÊS

Esta seção aborda aspectos sobre o histórico dos jogos no fazer do professor, sobre aspectos de prática pedagógica; traz também a importância do docente refletir sobre suas ações para a aprendizagem dos alunos, bem como discorre sobre jogos como ferramentas de ensino, mostrando que é necessário seu uso na disciplina de Língua Portuguesa, considerando a promoção do protagonismo discente.

2.1 Histórico sobre o uso de jogos na prática de sala de aula

O jogo na história da humanidade serviu como instrumento para repassar conhecimentos, pois relacionava-se com o lúdico, para Santos (2021. p. 2) “O lúdico caracteriza-se pela espontaneidade, pela satisfação na realização de uma determinada ‘atividade’ cujo simples objetivo é aproveitar a descontração do momento, caso contrário não seria lúdico”. E isso é umas das características do jogo, nessa perspectiva, percebe-se que inserir no contexto escolar pode ser de grande proveito. Mas o que é jogo? e qual sua origem?

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de ‘mamãe e filhinha’, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. (Kishimoto, 2017. p. 15).

A definição do conceito é complexa, pois primeiramente exige saber de qual jogo está se falando, pois cada um terá suas características específicas. Um atributo em comum é o divertimento que envolve duas ou mais pessoas nesse entretenimento, como por exemplo o jogo

de futebol com amigos, os jogadores buscam o prazer, a diversão como meio de descontração do dia a dia.

O jogo de xadrez, tem qualidades diferentes do exemplo anterior, envolve somente duas pessoas que visão tal prática como passatempo, distração, mas “em disputa entre profissionais, os dois parceiros não jogam pelo prazer ou pela vontade de o fazer mas são obrigados por circunstâncias como o trabalho ou a competição esportiva. Neste caso pode-se ser chama-lo de jogo?” (Kishimoto, 2017. p. 16). Para essa pergunta, pode-se considerar que sim, pois o jogo é composto de regras, um objetivo a ser alcançado entre os participantes, não propondo apenas divertimento, mas também a competitividade.

É difícil a definição exata da criação do jogo, para Huizinga (2000. p. 5) “O jogo é fato mais antigo que a cultura”, pois antes das civilizações os animais brincavam entre si, os homens apenas fizeram adaptações sobre tais práticas. Para Dalmolin e Piovani (2014. p. 4):

Podemos dizer que os jogos e as brincadeiras tradicionais já eram praticados, com algumas ressalvas, na infância de muitas crianças de gerações distintas, divertindo desde a antiguidade até os dias de hoje. Além disso, essas referências históricas de jogos e brincadeiras são encontradas nas mais antigas civilizações de que se têm registros (Fenícios, Chineses, Egípcios e Gregos)

Percebe-se então que os jogos tem registros desde as mais antigas civilizações e isso dificulta a definição exata da origem do primeiro jogo, pois somente a palavra “jogo” é ampla, mas pensando em jogos específicos, pode ser especulados sobre sua datação de forma mais aproximada da sua origem. Tal como a criação jogo de tabuleiro que tem como especulação e registros aproximadamente há cinco mil anos no Egito e na Mesopotâmia. O jogo de futebol por exemplo, foi criado na Inglaterra no século XVII. Nessa perspectiva, a identificação de forma mais exata, só é possível mediante a especificação do jogo.

O jogo no processo histórico quase sempre esteve presente como meio para o ensinar, conforme Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 22) “Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamentos às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem”. Logo, se desde as antiguidades a utilização dos jogos serviam como instrumento de ensino e aprendizagem, por que não usá-los no âmbito escolar?

A dúvida sobre se o jogo é ou não educativo, se deve ou não ser usado com fins didáticos poderia ser solucionada, se o educador tomasse para si o papel de organizador do ensino. Isto quer dizer que ele deve ter consciência de que o seu trabalho é organizar situações de ensino que possibilitem ao aluno tomar

consciência do significativo do conhecimento a ser adquirido e de que para que o apreenda torna-se necessário um conjunto de ações a serem executas com métodos adequados. (Moura, 2017. p. 107).

O professor tem papel fundamental nesse processo, pois não é apenas lançar os jogos para os alunos, visando os divertimentos, mas tornar a aula significativa, e isso dependerá do olhar crítico dos educadores para com sua própria prática pedagógica. Para o pesquisador em questão “a atividade é orientadora no sentido de criar possibilidades de intervenção que permitem elevar o conhecimento do aluno. Dessa maneira, todo e qualquer material utilizado para o ensino é ferramenta para ampliar a ação pedagógica” (ibidem, p. 108).

Dessa forma, o jogo pode servir como material didático promovendo o aprendizado mediante o lúdico, criando desafios, instigando a curiosidade e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, podendo facilitar a assimilação de conteúdos complexos. Segundo Moura (2000. p. 99) “O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula”. Para inserir os jogos no contexto escolar, dependerá do professor, pois será responsável em criar de situações com problemáticas para que os alunos consigam resolver.

2.2 Jogos como ferramentas de ensino e aprendizagem

O jogo pode ser uma ferramenta de ensino e aprendizagem, visto que possui caráter interativo. Conforme Romanowski (2007, p. 50), “A atividade docente é interativa, precisa da participação dos discentes para concretizar-se”. Para isso é necessário pensar em estratégias de ensino para despertar o interesse do aluno em querer participar e interagir, de modo que as aulas sejam mais espontâneas, dinâmicas e interessantes.

Além disso, é interessante que o professor construa boa relação com seus alunos, pois de acordo Romanowski (2007, p. 49) “a dinâmica da aula é centrada na relação permanente entre o professor e os alunos”. Portanto, isso é essencial, torna o ambiente confortável para o ensino e a aprendizagem, dado que, com o âmbito escolar favorável, é uma ótima oportunidade para o educador pensar em desenvolver estratégias, meios para praticar aulas ricas em procedimentos didáticos.

Em geral, uma das principais características do jogo é proporcionar o divertimento, caso o professor consiga desenvolver metodologias para inserir em alguma aula específica, será de grande proveito para os discentes, se trabalhado de maneira correta. O aprender se torna mais fácil quando a pessoa se motiva a querer aprender, pois “Aprender é, por essência, difícil. O

processo ocorre melhor quando se está engajado em atividades difíceis e desafiadoras” (Seymour apud Prensky, 2012. p. 146). Os jogos podem proporcionar isso, servindo como meio motivador, para o “querer” do aluno em aprender, tendo grande influência nesse processo.

A utilização dos jogos pode trazer diversos benefícios, principalmente quando se fala sobre “prender a atenção”. Conforme Prensky (2012. p. 138), “os jogos têm grande poder, tem o poder de prender a atenção, igual à televisão, mas sua força vai além desta em relação à capacidade de ensinar. Com a abordagem certa”. Então, cabe ao professor saber identificar qual metodologia, quais estratégias, em quais momentos e caminhos seguir para fascinar os olhares dos estudantes por meio do auxílio dos jogos.

A proposta é inserir essas práticas como ferramentas auxiliares de acordo com a necessidade dos alunos, em aulas específicas, cabendo ressaltar que é de suma importância a contextualização com os jogos, antes dos discentes começarem a jogar. Por exemplo, se o professor for ministrar aula sobre sujeito e predicado, poderá usar um jogo bastante conhecido entre jovens e adultos e adaptar para sala de aula: jogo da velha.

O “jogo da velha” é uma atividade em que os participantes devem escolher um símbolo entre (X ou O), o professor poderá fazer uma dinâmica por meio de um poema e exibir a todos os alunos. Os grupos terão que identificar no poema os sujeitos e predicados com um tempo determinado, caso acerte, poderá escolher um espaço no jogo para marcar de acordo com o símbolo escolhido, e as equipes alternarão as jogadas, vencerá a equipe que formar primeiro uma linha de três símbolos iguais, seja horizontal, vertical ou diagonal. Em vista disso, o docente tem o papel crítico, para observar em sua aula qual o momento viável para a aplicação de tal prática.

2.3 Jogos e prática pedagógica

A prática pedagógica é a “união de teoria e prática no exercício de ensinar e aprender conhecimento, na ação pedagógica. Essas práticas envolvem tomar consciência de todo processo educativo e as ferramentas utilizadas pelos professores para que ele aconteça” (Silva, 2021, p. 2). Teoria e prática não podem ser pensadas separadamente, uma vez que são dependes uma da outra, a parte teórica pode ser adquirida de diversas maneiras, tais como em: livros, textos acadêmicos, artigos científicos, filmes, interações sociais, entre outros.

Neste sentido, a teoria é fundamental, pois é por meio dela que se tem a prévia da parte prática, e é na prática que se pode aplicar o que foi aprendido. Assim, um bom docente estará

sempre preocupado com prática, por mais que a teoria tenha a sua relevância. Segundo Silva (2021, p. 9):

As práticas pedagógicas são uma parte importante da aprendizagem, para que elas ocorram de forma efetiva o educando precisa parar de enxergar o processo educativo como algo individualizado, que se restringe apenas ao seu conhecimento. O olhar do educador deve abranger as relações sociais da escola, a estrutura escolar e a realidade dos estudantes.

As ações educativas tornam-se pedagógicas quando o docente tem olhar crítico com seu espaço de trabalho, analisando o âmbito escolar, bem como sua estrutura em conjunto com a realidade dos alunos. Tal perspectiva, para ser considerada pedagógica, necessita ser voltada para o desenvolvimento dos discentes, de forma planejada, articulada e direcionada.

Os professores da Educação Básica, em especificidade neste trabalho os do Ensino Médio, recebem um planejamento do Estado para ser desenvolvido ao longo do período escolar, partindo dessa ideia esses docentes são responsáveis pelas práticas, visando o desenvolvimento dos alunos. Logo, é crucial a boa relação entre educando e educador, para que esse planejamento seja aplicado com êxito, mediante isso, é possível desenvolver aulas dinâmicas, visando o melhor processo de ensino e aprendizagem.

Para que os jogos possam ser inseridos na sala de aula, necessita-se refletir primeiramente, em qual oportunidade tal jogo poderá ser usado. Isso só acontecerá na prática pedagógica do professor. Segundo Franco (2020), é comum as pessoas identificarem a prática pedagógica como sinônima de prática educativa, mas o termo prática educativa refere-se ao processo de educar.

A autora em questão diz que, “ao nos referirmos às práticas pedagógicas, estamos nos reportando a práticas sociais que se exercem com a finalidade de concretizar processos pedagógicos” (Franco, 2020, p. 2). A prática pedagógica é uma prática social que busca “organizar/compreender/transformar as práticas sociais educativas que dão sentido e direção às práticas educacionais” (ibidem, p. 2).

A prática pedagógica, como ação social, envolve teoria e prática no exercício do aprender, e o jogo influencia nesse processo, tornando-se uma ferramenta auxiliar para o trabalho docente, cabendo ao professor refletir sobre o uso dessa atividade. Veiga (2015, p. 16) postula:

A prática pedagógica é como uma prática social orientada por objetivos, finalidades e conhecimentos, e inserida no contexto da prática social. A prática pedagógica é uma dimensão da prática social teoria-prática, e é

essencialmente nosso dever, como educadores, a busca de condições necessárias à sua realização.

Assim, para ser considerada uma prática pedagógica, a ação do professor deve refletir em como suas metodologias podem ser significativas para a vida dos alunos, sempre buscando aprimoramento de suas atividades, preocupado com o aprender dos educandos e refletindo sobre estratégias de ensino para o melhor aprendizado e fluidez das aulas.

A prática docente é uma prática pedagógica quando esta se insere na intencionalidade prevista para sua ação. Assim, enfatizo que um professor que sabe qual é o sentido de sua aula frente à formação do aluno, que sabe como sua aula integra e expande a formação desse aluno, que tem a consciência do significado de sua ação, tem uma atuação pedagógica diferenciada: ele dialoga com a necessidade do aluno, insiste na aprendizagem do aluno, acompanha o interesse do aluno, faz questão de produzir aquele aprendizado, acredita que esse aprendizado será importante para o aluno. (Franco, 2020. p. 4).

Nem toda prática educativa é uma prática pedagógica, ao passo que nem toda ação pedagógica é prática docente. A prática docente se torna pedagógica, por exemplo, quando o professor se preocupa em investigar, adquirir novos conhecimentos, metodologias, estratégias de ensino, no sentido de preparar o aluno para sociedade e torná-lo um ser crítico.

Considerando que os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. (Anna e Nascimento, 2011. p. 30).

Dessa forma, a prática pedagógica docente pode ser mais bem desenvolvida quando o professor consegue desenvolver estratégias a serem direcionadas de acordo com as realidades do espaço escolar e o uso de jogos parece ser uma ótima oportunidade a ser trabalhada em sala de aula, pois está presente na sociedade, envolvendo pessoas de todas as idades.

Contudo, para que o docente consiga desenvolver metodologias essenciais para os alunos, é necessário ser crítico com sua própria prática. De acordo com Franco (2020, p. 5):

O professor encontra-se em constante vigilância crítica. É um professor quase que atormentado por essa vigilância. Esse professor não consegue simplesmente “dar a lição” e nem mais pensar nisso. Ele está lá, testando e refletindo, insistindo especialmente. Ele tem uma dimensão a atingir, uma proposta, uma crença sobre o que ensina. Pois bem, essa é uma prática docente que elabora o sentido de prática pedagógica. É uma prática que se exerce com finalidade, com planejamento, com acompanhamento, com vigilância crítica, com responsabilidade social.

O educador encontra-se em um estado crítico, transformando sua prática educativa em prática pedagógica docente, pois está em constante “vigilância crítica”, questionando-se, refletindo como suas ações podem ser essenciais para vida do educando e preocupado com o desenvolvimento e formação do aluno enquanto ser social, político e crítico.

A educação no Brasil passou por tendências pedagógicas, logo, a profissão docente também passou por essas evoluções ao longo da história, o que influenciou no desenvolvimento de práticas de ensino. Segundo Libâneo (1989) as tendências pedagógicas se dividem em dois grupos: Pedagogia Liberal que envolve a prática tradicional; renovadora progressivista; renovadora não diretiva e tecnicista. O segundo grupo aborda a Pedagogia Progressista, que são as tendências: libertadora; libertária e crítico-social dos conteúdos.

Na pedagogia tradicional, o professor era o centro do processo educativo. Em muitos casos, usava como estratégias aulas que apenas faziam exposição do conteúdo e exigia-se o silêncio durante as aulas, entretanto, no decorrer da história a ideia do docente como centro, único detentor do conhecimento, foi se desmistificando.

Se opondo a essa tendência, surge a Escola Nova, que teve seu início no Brasil em 1920. Tal escola tem como fundamento, segundo Romanowski (2004, p. 9):

A oposição às práticas tidas como tradicionais; visa uma educação ativa pela crença no ensino centrado na criança e não no professor; valorização do método de ensino como maneira de se melhorar a educação, integrar o indivíduo na sociedade e, ao mesmo tempo, ampliar o acesso de todos à escola.

Atualmente, apresenta-se no Brasil a tendência crítico-social dos conteúdos. Conforme Queiroz e Moita (2007 apud Silva. 2018, p. 102):

A pedagogia crítico-social dos conteúdos defende que a função social e política da escola deve ser assegurar, por meio do trabalho com conhecimentos sistematizado, a inserção nas escolas, com qualidade, das classes populares, garantindo as condições para uma efetiva participação nas lutas sociais.

A pedagogia crítico-social dos conteúdos refere-se ao desenvolvimento do aluno, enfocando sua participação ativa na sociedade. “A atuação da escola consiste em preparar o estudante para o mundo e suas contradições, por meio da aquisição de conteúdos e da socialização para a participação ativa e organizada na democratização social”. (Silva. 2018, p. 6). O professor, neste sentido, precisa incentivar o educando para ser protagonista, sendo uma pessoa participativa nas relações sociopolíticas.

Para Silva (2018, p. 6), “a educação destaca-se como atividade mediadora na prática social, passando de uma experiência fragmentada para uma visão unificada”. Portanto, na tendência crítico-social, os conteúdos devem ser articulados de acordo com as experiências dos discentes, para que assim consigam atuar em sociedade.

Atualmente, ainda há professores que visam à técnica do tradicionalismo nas escolas, havendo resistência ou resquícios. É essencial inverter os papéis, colocando o aluno como a figura central do processo de ensino e aprendizagem. O professor será o responsável em mediar os conhecimentos e não unicamente transmiti-los, o que não significa que o educador perderá sua importância, pelo contrário, será intensificada a relevância do docente.

Neste ensejo, o professor tem papel fundamental no processo formativo dos alunos. Segundo Romanowski (2004, p. 38), “o significado de profissão engloba o fazer, o pensar e o declarar sobre o que se faz”. Então, falar em profissão docente é pensar nas ações, metodologias, estratégias que o professor irá tomar, ao longo do processo educativo, para formar, incentivar, colocar o aluno como o protagonista do seu aprender, enquanto ser crítico. Os jogos podem auxiliar nessa questão.

O processo do aprender acontece mediante estratégias de ensino relacionadas com o interesse do aluno em “querer aprender”. Para despertar tal vontade, o docente tem que buscar inovar-se em suas metodologias. Conforme Cintra (2012 apud Higashi e Pereira2020. p.41), “A aprendizagem de forma mais dinâmica pode melhorar o resultado do processo didático. Ao contrário da aula expositiva tradicional, que, muitas vezes, é conteudista, desmotivadora e ministrada por docentes autoritários”. Com a utilização dos jogos, o professor poderá proporcionar uma aula mais atrativa, alternando o conteúdo entre teoria e prática.

As pessoas, constantemente, estão envolvidas em algum divertimento, que em muitos casos buscam por meio de jogos o entretenimento, no geral. Com isso o educador pode estar visando diminuir a distância da realidade dos alunos em relação aos assuntos abordados dentro da sala de aula (Freire, 2003). Essas atividades serviriam como uma “ponte” entre possibilidades e o meio facilitador do aprender, em virtude de que os jogos estão inseridos nas realidades das pessoas desde a infância.

A diminuição da distância entre a realidade dos alunos e o conteúdo ensinado, também depende do olhar crítico do professor, profissional responsável por determinar a metodologia usada de acordo com a situação. Por exemplo, se a escola dispuser de recursos tecnológicos, o professor poderá usar os jogos digitais como instrumento de ensino, porém, se o espaço educacional não apresentar tais recursos, o docente pode utilizar os jogos manuais.

Quando o aluno entra em contato com o jogo, mesmo com o professor orientando, ele será o protagonista do seu aprender, tendo em vista que “o mundo dos jogos é exemplo de ambiente totalmente centrado no usuário” (Prensky, 2012, p. 142). O discente deve desenvolver a autonomia, o protagonismo, isso é um dos pontos orientados pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018).

Para que isso ocorra, professor e escola precisam “garantir o protagonismo dos estudantes em sua aprendizagem e o desenvolvimento de suas capacidades de abstração, reflexão, interpretação, proposição e ação, essenciais à sua autonomia pessoal, profissional, intelectual e política” (Brasil, 2018. p. 466).

É fato que sair do modelo tradicional e aceitar o novo não é uma tarefa fácil, segundo Freire (1996, p. 19): “Ensinar exige risco, aceitação do novo e rejeição a qualquer forma de discriminação”. Logo, o professor tem esse papel de usar o novo como meio de mediação do aprender, ele deve pensar em metodologias para atrair a atenção dos alunos e não apenas transmitir conhecimento para a reprodução de conceitos.

Sobre esse princípio, Geraldi (2015, p. 11) assevera que “Ensinar não é transmitir e informar, ensinar é ensinar o sujeito aprendente a construir respostas, portanto só se pode partir de perguntas”. Ou seja, o docente tem que se questionar: “Quais metodologias usar?”; “Será que os alunos irão gostar?”; “Quais estratégias usar para um melhor ensino e aprendizagem?”; e “Como melhorar a prática docente?”.

Sendo o jogo uma atividade que tem a capacidade de prender a atenção e por ser atraente e dinâmico, podendo ser próximo da realidade dos estudantes, sua aplicação pode conciliar teoria e prática e criar possibilidades para o ensino e a aprendizagem da Língua Materna.

2. 4 Algumas possibilidades de aplicação de jogos para o ensino de Língua Portuguesa

Este tópico destina-se em abordar três jogos que podem servir como ferramenta auxiliar. Na tabela 1 apresenta-se o “Jogo da persuasão”, que pode ser trabalhado em aulas de produção de texto, com o objetivo de treinar a linguagem argumentativa persuasiva; a tabela 2 traz o jogo “Quem sou eu”, que tem como objetivo conhecer ou reconhecer orações subordinadas e suas classificações sintáticas; e a tabela 3 mostra o jogo do “Labirinto”, envolvendo Sintaxe de Concordância Nominal.

Tabela 1 – Jogo da persuasão para aulas de produção de texto

Adaptação do Jogo da persuasão.	
Objetivos	-Treinar a linguagem argumentativo-persuasiva. -Saber “ouvir” e “falar” quando for a “vez”. -Contrariar ideias, sem desrespeito a opinião do outro. -Treinar formas de persuadir.
Como jogar:	1) Dividir a classe em grupos. 2) Sortear um tema para cada grupo. 3) Cada grupo terá que defender seu ponto de vista, um grupo irá ficar com afirmações e o outro com negações. 4) Determinar um tempo para a discussão dos grupos. 5) Vencerá a equipe com melhores argumentos.

Fonte: Organizado pelo pesquisador com base em Almeida (2013, p. 33-34).

O docente poderá usar esse jogo em diferentes séries, em um primeiro momento apresentando um tema, abordar distintos posicionamentos de pessoas diferentes sobre a mesma temática e mostrar os argumentos utilizados. Num segundo momento, pode trabalhar o desenvolvimento dos argumentos dos estudantes, para aguçar a habilidade de escrita. Em um terceiro momento, deve orientar os discentes para produzirem textos utilizando os argumentos sobre a temática sorteada, com isso o docente estará trabalhando a oralidade e a escrita.

Por meio dessa prática, o educador segue o que Antunes (2003, p. 22) orienta, quando disserta que “os conteúdos de língua portuguesa devem se articular em torno de dois grandes eixos: o do uso da língua oral e escrita e o da reflexão acerca desses usos”. Com o “jogo da persuasão”, o professor pode trabalhar esses eixos, sendo que o primeiro e o

segundo momentos destinam-se à oralidade e o terceiro direciona para o eixo da escrita, com a produção de texto.

Tabela 2 – Jogo “Quem sou eu?” para utilizar em aulas de Língua Portuguesa

Adaptação do jogo “Quem sou eu?”	
Objetivos	-Conhecer ou/ reconhecer orações subordinadas e suas classificações sintática. -Identificar as orações subordinadas classificando-as por meio do jogo “quem sou eu?” -Estimular o aperfeiçoamento na sintaxe do período composto.
Como jogar:	1) O professor poderá iniciar a dinâmica com leitura e discussão sobre determinado assunto, após o debate o docente dividirá a sala em dois grupos. 2) Logo após a criação dos grupos, o professor irá entregar orações retiradas do texto lido em sala, poderá ser entregue em tiras de papéis. 3) Cada tirinha de papel deverá estar numerada e distribuída entres os grupos. 4) O professor irá sortear qual grupo vai começar. 5) O docente deverá ser o mediador do jogo. 6) O primeiro grupo que iniciar terá que escolher uma oração que está numerada, e ler em voz alta. Então o adversário, primeiramente, deverá analisar se a oração é subordinada

Como jogar:	substantiva, adjetiva ou adverbial. Caso erre, passará a vez. 7) Caso acerte, pontuará e prosseguirá no jogo, após a análise da oração, um integrante do grupo deverá dizer, “Eu sou uma oração subordinada (e as duas outras nomenclaturas)”. 8) Haverá duas carinhas, uma triste, representando o erro, e uma feliz, representando o acerto. 9) O mediador do jogo, irá olhar a numeração e dizer se estar certo ou errado a resposta do grupo.
--------------------	---

Fonte: Organizado pelo pesquisador com base em Silva e Costa (2017, p. 66-67).

O jogo “Quem sou eu?” é dinâmico e isso facilita o processo de ensino e aprendizagem, cabendo ressaltar que o docente poderá trabalhar as orações de forma contextualizada. De acordo com Antunes (2003, p. 19), “há persistência de uma prática pedagógica que, em muitos aspectos, ainda mantém a perspectiva reducionista do estudo da palavra e da frase descontextualizadas”.

Para a autora, ensinar por meio de orações descontextualizadas seria uma língua amorfa. Com a aplicação da dinâmica acima, as orações subordinadas são trabalhadas por meio de um contexto próximo da realidade dos estudantes, visto que primeiramente seria trabalhada uma

leitura coletiva e os discentes teriam contato direto com as orações, sendo algo desconhecido para eles.

Tabela 3 – Jogo do Labirinto envolvendo Sintaxe – Concordância Nominal

Adaptação do Jogo do Labirinto	
Objetivos	-Relacionar a regência nominal com seus complementos por meio de preposição. -Relembrar o que é concordância nominal.
Como jogar:	1) Em um primeiro momento o professor deverá escolher uma temática e abordá-la por meio de leitura compartilhada. 2) Em um segundo momento os discentes deverão formar grupos ou fazer individualmente, de acordo com as orientações do professor. 3) Em um terceiro momento o professor entregará papel A4 com orações do texto lido, e no verso da folha, contará com um labirinto numerado. 4) Os alunos deverão ligar os termos regentes, que estarão em cima, aos termos regidos, que estarão embaixo. Para facilitar, haverá uma correlação de termos regentes e regidos que os alunos deverão ligar antes de iniciar o labirinto. 5) Após isso, os alunos completarão as frases que estão com espaços em branco. 6) Quem terminar primeiro o labirinto, ligando os números ganhará a dinâmica.

Fonte: Organizado pelo pesquisador com base em Silva e Costa (2017, p. 101-103).

Esse jogo pode ser aplicado em aulas de gramática. Segundo Antunes (2003, p. 31), “No que se refere a atividades em torno da gramática, pode-se constatar o ensino de uma gramática descontextualizada”, a autora diz ainda que os professores trabalham com “uma gramática fragmentada, de frases inventadas, da palavra e da frase isoladas, sem sujeitos interlocutores, sem contexto, sem função; frases feitas para servir de lição, para virar exercício” (ibidem, p. 31).

De acordo com a pesquisadora em questão, há um ensino de língua “morta” e sem sentido para ser ensinada, pois não condiz com as realidades dos discentes. Com a aplicação desse jogo, por exemplo, o docente poderá trabalhar uma gramática contextualizada, visto que os alunos terão contato direto com um texto, irão ler e interpretar, não será algo desconhecido para os estudantes.

3 METODOLOGIA

O docente – enquanto ser reflexivo sobre sua ação pedagógica – questiona-se a respeito de seus métodos e estratégias utilizadas para o ensino. Busca respostas para saber como melhorar sua atuação profissional, refletindo sobre seus resultados e informações obtidas e pesquisando para melhorá-las. Para Gil (2002, p. 17), a pesquisa pode ser definida como:

O procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema.

Pode-se entender que a pesquisa é o ato de investigar e descobrir novos conhecimentos e possibilidades para determinada questão problema, sendo essencial no processo de formação do professor, uma vez que, diante da investigação, o docente construirá conhecimentos verdadeiros. Um profissional que pesquisa e reflete sobre sua própria prática, conseguirá desenvolver e ter atitudes de criticidade.

Ao longo da formação, o docente tem o papel de se tornar um professor pesquisador, para buscar melhorar suas práticas de ensino enquanto profissional. Para Ricardo (2008, p. 46), “O professor pesquisador não se vê apenas como um usuário de conhecimento produzido por outros pesquisadores, mas se propõe também a produzir conhecimentos sobre seus problemas profissionais, de forma a melhorar sua prática”.

Nessa perspectiva, é necessário que busque inovar suas metodologias para melhor funcionamento das aulas. Sendo assim, há grande necessidade de desenvolver estudos científicos no processo de formação do professor, visando investigar problemáticas na educação e agindo para solucionar tais questões.

3.1 Abordagem e tipo de pesquisa

Este trabalho tem abordagem qualitativa, de acordo com Ricardo (2008, p. 34), “a pesquisa qualitativa procura entender, interpretar fenômenos sociais inseridos em um contexto”. A pesquisa qualitativa ajuda o pesquisador a entender o cenário da investigação de forma subjetiva.

A pesquisa qualitativa ocorre em um cenário natural. O pesquisador qualitativo sempre vai ao local (casa, escritório...) onde está o participante para conduzir a pesquisa. Isso permite ao pesquisador desenvolver um nível de detalhes sobre a pessoa ou sobre o local e estar altamente envolvido nas experiências reais dos participantes. (Creswell, 2007, p. 186).

Essa abordagem metodológica foi escolhida, porque a pesquisa qualitativa busca compreender e aprofundar os fenômenos que estão sendo pesquisados. Tal tipo de pesquisa permite identificar contextos de forma aprofundada, com a participação dos investigados, obtendo as respostas em seu próprio ambiente.

Este estudo classifica-se ainda, como pesquisa-ação que, segundo Tripp (2005, p. 447), “é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisas consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática”. Para a realização da investigação, alguns passos metodológicos foram seguidos, tais como: “Identificação do problema, planejamento de uma solução, sua implementação, seu monitoramento, e a avaliação de sua eficácia” (TRIPP, 2005, p. 446).

O processo de investigação partiu da reflexão sobre uma questão problema, seguida da escolha e construção do planejamento. A pesquisa-ação auxilia o professor a refletir sobre suas práticas, e como ele pode intervir para melhorar suas ações educativas para melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Esse tipo de pesquisa foi escolhido considerando tratar-se de “identificação de estratégias de ação planejada que são implementadas e, a seguir, sistematicamente submetidas à observação, reflexão e mudança” (Grundy; Kemmis, 1982 apud Tripp, 2005, p. 447). Partindo

desse princípio, primeiramente buscou-se observar e entender a sala de aula, verificando como os alunos gostariam de aprender.

Houve assim o seguinte questionamento: “será que os discentes gostariam de aderir ao jogo na sala de aula?”. Assim, aconteceu a pesquisa-ação, na perspectiva de como os jogos poderiam influenciar no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa. Os procedimentos envolveram ações de observação, planejamento, reflexão e ação.

3.2 Instrumento, técnica e metodologia de produção e análise de dados

Esta pesquisa teve como técnica a oficina pedagógica e como instrumento o questionário misto. A oficina, denominada “Jogo de Dados”, envolveu alunos de uma turma de 2º ano do Ensino Médio, com temática voltada aos seguintes conteúdos: adjuntos adnominais e adjetivos.

Essa técnica influenciou diretamente na perspectiva e no modo de pensar dos educandos sobre os conteúdos acima, considerando que à medida que se divertiam na realização da atividade, estavam aprendendo. Tal prática foi planejada e desenvolvida de acordo com a tabela abaixo.

Tabela 4 – Caracterização da oficina pedagógica

Oficina “Jogo de Dados”		
Objetivos	Metodologia	Justificativa
-Reconhecer os adjetivos através do “jogo de dados” e “jogo da velha”. -Produzir sentenças textuais a partir de dados em formato de caixas com uso dos adjetivos e adjuntos adnominais. -Apresentar às sentenças criadas sobre adjetivos e adjunto adnominais identificando-as para turma.	A oficina aconteceu em dois momentos: 1) Aconteceu a parte teórica, para que os alunos conseguissem relembrar sobre o conteúdo: adjetivos e adjunto adnominais. 2) No segundo dia, aconteceu a parte prática, com a aplicação do “jogo de dados”.	O motivo da realização desta oficina, parte da investigação em saber como os jogos podem ajudar no processo de aprendizagem de estudantes da Educação Básica, bem como se podem servir como ferramentas para ensinar, considerando o contexto das práticas do professor de Português.

	3) Para melhor compreensão em saber como os jogos podem influenciar no processo de ensino aprendizagem, foi aplicado um questionário para a professora e um questionário para cinco alunos.	
--	---	--

Fonte: Elaborado pelo pesquisador

O questionário misto pode ser definido como um meio de investigação que tem a abordagem com perguntas discursivas e objetivas com o viés de coletar dados. Esse instrumento, segundo Gil (2008, p. 121), pode ser entendendo como a “investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc”.

O questionário misto (composto de quatro questões) foi aplicado a uma professora do 2º ano do Ensino Médio e a cinco alunos da referida turma, sendo que a lista de perguntas direcionadas aos discentes compunha cinco questões. A escolha desse instrumento de pesquisa pode facilitar o processo de investigação, pois os participantes puderam pensar e/ou refazer suas respostas, de forma tranquila.

A metodologia de análise de dados se deu a partir da caracterização e análise crítica da oficina pedagógica e dos questionários, mediante as seguintes categorias: a) o jogo como ferramenta pedagógica para o ensino de Português; b) a visão docente sobre o uso de jogos nas aulas de Língua Portuguesa e c) as perspectivas discentes sobre o jogo na sala de aula.

A oficina foi analisada por meio de fotos e informações sobre sua realização, traçando relação com discussões teóricas. Os questionários foram organizados em tabelas ilustrativas, mostrando a pergunta e as respectivas respostas dos participantes, seguidas da análise de cada tópico.

3.3 Participantes e local da pesquisa

Os participantes envolvidos na pesquisa foram cinco alunos do 2º ano do Ensino Médio, do turno matutino, com faixa etária entre 14 e 17 anos. A pesquisa contou também com a participação de uma professora de Língua Portuguesa, a qual é preceptora no Programa Residência Pedagógica – PRP. A referida docente é formada em Letras-Português, com Especialização em Língua Portuguesa, tem 43 anos e atua na Educação Básica há mais de uma década, no Ensino Fundamental e Ensino Médio.

A pesquisa aconteceu em uma instituição pública de Educação Básica, no município de São Bernardo, Estado do Maranhão. A escola é da rede estadual de ensino, com funcionamento nos turnos matutino, vespertino e noturno, oferecendo o Ensino Médio, do 1º ao 3º. Contém cerca de 530 estudantes, sendo que 420 são da Sede de São Bernardo; possui um total de 12 turmas, sendo quatro de 1ª série (denominadas turmas 100), cinco da 2ª série (turmas 200) três da 3ª série (turmas 300). A instituição tem 41 professores, sendo 28 efetivos, distribuídos nos três turnos, além de dois serviços gerais e quatro vigias.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Esta seção destina-se à análise dos resultados obtidos durante a aplicação da oficina “Jogo de Dados”, aplicada numa turma de 2º ano do Ensino Médio, que objetivou a compreensão da questão problema da pesquisa: “Como os jogos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa?”. Logo após, segue-se a análise referente aos questionários aplicados a uma professora e cinco discentes, visando entendimentos sobre o jogo como ferramenta pedagógica e sua influência no processo de ensino e aprendizagem do Português.

4.1 Análise da oficina pedagógica

A oficina pedagógica “Jogo de Dados” aconteceu durante imersão docente no Programa Residência Pedagógica – PRP, pelo curso de Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, ofertado pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Centro de Ciências de São Bernardo. Tal prática foi planejada para quatro aulas, divididas em dois dias, os conteúdos trabalhados foram adjetivos e adjuntos adnominais.

No primeiro dia, aconteceu a acolhida, realizada por meio de com uma conversa informal abordando a proposta da dinâmica da aula, seguida da leitura do poema “Ser estudante”, de Irá Rodrigues. Relacionando com o poema e fazendo uma abordagem inicial, o docente fez indagações: “o que é adjetivo?” e “o que é adjunto adnominal?”, para provocar os educandos. Partindo da resposta dos alunos, houve a construção do conceito.

Logo depois, os discentes observaram e identificaram como os adjetivos e adjuntos adnominais se apresentavam nos gêneros propostos: charges, tirinhas e dois poemas, com o título “Coisas de que gosto de fazer”, de Valadares e o “Poema dos adjetivos”, de Irá Rodrigues. Tal atividade permitiu conhecer ou reconhecer os adjetivos e adjuntos adnominais por meio da leitura dos poemas, charges e tirinhas, a partir dos quais o professor trabalhou também leitura e interpretação, para assim envolver os educandos com o conteúdo.

Após essa etapa, os discentes estavam com maior proximidade com os textos, o que permitiu ao docente abordar o uso de adjetivos e adjuntos adnominais nos gêneros. Ao final da explicação do conteúdo, parte teórica, foi mostrado aos alunos como aconteceria o jogo de dados na aula seguinte e orientações para estudos sobre o conteúdo.

Figura 1 – Aprendendo por meio de charges



Fonte: Acervo do projeto.

A figura 1 refere-se ao primeiro dia da oficina, destinado a teoria envolvendo gramática. Nessa etapa, objetivou-se trabalhar os adjetivos e adjuntos adnominais contextualizando-os, ao contrário de abordar o conteúdo por meio de frases isoladas e fragmentadas, pois conforme Antunes (2003, p. 31), sobre as ações dos docentes em relação ao trabalho com a gramática, há um uso de descontextualização, que em muitos casos o professor expõe “frases inventadas, da

palavra e da frase isolada, sem sujeito interlocutores, sem contexto[...]”, havendo assim, um ensino de língua “amorfa”.

Esse primeiro momento da oficina foi essencial para que os alunos conseguissem identificar, reconhecer e saber qual a importância e funcionalidade dos adjetivos e dos adjuntos adnominais na construção dos textos mediante contextos estabelecidos.

Figura 2 – Dificuldades e possibilidades.



Fonte: Acervo do projeto.

A figura 2 pertence também ao primeiro dia da oficina, a parte teórica. Nessa ocasião, compareceram aproximadamente cinquenta (50) alunos e conseguir manter os olhares de todos os discentes em foco não foi uma tarefa fácil para o professor, pois em uma sala de aula existem diversos conflitos e realidades distintas. Para Silva (2021, p. 9):

As práticas pedagógicas são uma parte importante da aprendizagem, para que elas ocorram de forma efetiva o educando precisa parar de enxergar o processo educativo como algo individualizado, que se restringe apenas ao seu conhecimento. O olhar do educador deve abranger as relações sociais da escola, a estrutura escolar e a realidade dos estudantes.

Para que as práticas pedagógicas transcendam as dificuldades, o professor precisa ter olhar crítico com a realidade do espaço escolar, tanto na infraestrutura quanto para com os alunos. A escola onde ocorreu a oficina “Jogo de dados” funciona em um espaço cedido, já que o prédio original encontra-se em reforma.

Isso gerou pontos conflituosos no desenvolver das aulas como, por exemplo: o pouco espaço da sala para a atual quantidade de alunos; o local não é climatizado e as temperaturas são elevadas nessa época do ano. Assim, nem todos conseguiam ter concentração, além do calor excessivo, as outras turmas tinham intervalos em horários distintos e isso afetava o foco dos alunos em virtude do movimento fora da sala de aula.

Havia preocupações para o segundo dia da oficina, pois com esses conflitos surgiram questionamentos, tais como: “Será que os alunos realmente conseguiriam absolver o assunto?”; “A sala não tem espaço suficiente para a aplicação da oficina, como vai ser?”; “A sala não é climatizada, como os alunos irão se comportar, mediante um espaço pequeno para cinquenta pessoas?”. Tais questionamentos trouxeram insegurança para a aplicação do “Jogo de dados”.

No segundo dia, aconteceu a acolhida, novamente por meio de uma conversa informal, explicando como funcionaria a aula e como seria a proposta da dinâmica o “Jogo de dados”. A referida prática envolveu cinco caixas em formato de dado e cada uma tinha palavras que formavam orações contendo adjetivos e adjunto adnominais.

Os grupos tiveram que formar o máximo de orações possíveis em um determinado tempo, ao final as orações criadas pelas equipes foram expostas no quadro e os participantes tiveram como objetivo identificar os adjetivos e adjunto adnominais e suas funcionalidades, conforme mostram as figuras 3 e 4.

Figura 3 – Início da dinâmica “Jogo de dados”



Fonte: Acervo do projeto

A figura 3 ilustra a parte prática da oficina, como na sala não havia espaço para a aplicação do jogo, o docente levou os alunos a um local mais amplo. Os discentes estavam ansiosos para saber como seria a dinâmica do jogo, demonstrando bastante interesse em participar, mesmo os mais tímidos, o que influenciou no decorrer da oficina.

Para Romanowski (2007, p.50), “A atividade docente é interativa, precisa da participação dos discentes para concretizar-se”. Sem a participação e interação dos alunos não seria possível a aplicação do projeto, logo, foi percebido que o professor ter boa relação com os discentes é de suma importância para que a prática pedagógica seja interativa e tenha bons resultados.

Por meio da utilização do jogo como ferramenta pedagógica, observou-se que o professor pensar em desenvolver aulas dinâmicas e práticas pode ser um excelente meio de se desafiar e criar possibilidades de práticas pedagógicas. Franco (2001) diz que o professor precisa estar em constante estado de “vigilância crítica”, sempre buscando o desenvolver do aluno, mas para que isso aconteça, é necessário primeiramente o professor ser crítico com sua prática.

A atividade dos dados confirmou que o jogo pode ser uma ótima oportunidade de ensino e aprendizagem do Português, trazendo o lúdico para o fazer do professor. Kishimoto (2000 apud Anna; Nascimento, 2001, p. 23) assevera que “A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa”.

Durante a dinâmica do “Jogo de Dados” viu-se que essa premissa é verdadeira, pois ao mesmo tempo em que os discentes estavam se divertindo, também vivenciavam um estado de aprendizado, de modo espontâneo. É fato que quando estamos engajados em atividades que nos interessa, o processo de aprender acontece naturalmente.

Figura 4 – aluno como protagonista e o professor mediador.



Fonte: Acervo do projeto.

A imagem 4 ilustra os discentes discutindo sobre a oração formada com o jogo, identificando os adjetivos e adjunto adnominais, os outros grupos estavam apreensivos torcendo contra, havendo assim uma “rivalidade saudável” entre os participantes. Isso é uma das características dos jogos, influenciando diretamente na participação dos jogadores durante a dinâmica.

Conforme Cintra (2012 apud Higashi e Pereira, 2020. p.41), “A aprendizagem de forma mais dinâmica pode melhorar o resultado do processo didático[..]”. A utilização do jogo proporcionou isso, a aula aconteceu de forma mais atrativa e dinâmica, os educandos estavam empenhados, por se tratar de uma aula diferente e por não quererem perder para as outras equipes.

Na Grécia antiga, os ensinamentos aconteciam, em muitos casos, por meio dos jogos. Percebe-se assim, que desde as antiguidades os jogos servem como ferramentas para o ensinar e o aprender, portanto, com o “Jogo de Dados” não foi diferente. No primeiro momento existia um receio do professor, pois durante a aula teórica alguns alunos não conseguiram entender o conteúdo, mas a oficina pedagógica diminuiu essas dificuldades.

Durante o “Jogo de Dados”, todos os alunos estavam empenhados em participar e ajudar uns aos outros, superando as adversidades conflituosas do espaço escolar. Obteve-se resultado relevante com essa atividade, tanto nos aspectos de participação e interação quanto em questão de entendimento do conteúdo abordado (adjetivos e adjuntos adnominais).

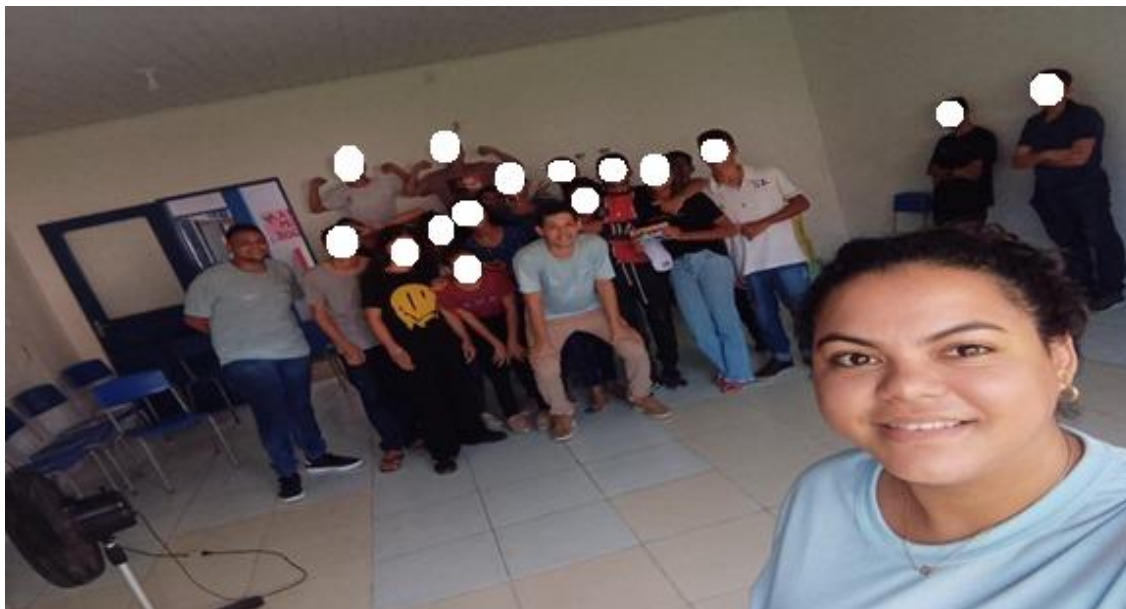
Essa atividade envolveu teoria e prática, objetivando trabalhar a gramática contextualizada, que para Antunes (2014. p. 46) é uma “perspectiva de estudo dos fenômenos gramaticais, ou uma estratégia de exploração do componente gramatical do texto, tomando, como referência de seus valores e funções, os efeitos que esses fenômenos provocam nos diversos usos da fala e da escrita”.

Com base na pesquisadora em questão, a gramática contextualizada permite compreender as regras impostas com melhor funcionalidade, ao contrário de o aluno apenas decorar. Por meio da contextualização, os discentes compreenderam aspectos da estrutura e como determinadas regras são aplicadas em diversos contextos.

A ação da prática do professor não se restringe em entrar na sala de aula e ministrar estruturas gramaticais e linguísticas, para que os alunos memorizem. Ao contrário, é preciso que o educando compreenda o propósito comunicativo, entendendo que a língua é viva e adaptada em diversos meios comunicativos, sendo assim flexível e dinâmica. Portanto, com a

oficina pedagógica foi construído conhecimentos gramaticais como sugere Antunes (2003), pois havia um contexto atrativo para que os alunos pudessem aprender.

Figura 5 – Finalização do projeto



Fonte: Acervo do projeto

A figura 5 ilustra a finalização da aplicação da oficina com a equipe ganhadora do jogo, esse fechamento da atividade fortificou a relação professor-aluno ainda mais. Para Romanowski (2007, p. 49), “a dinâmica da aula é centrada na relação permanente entre o professor e os alunos”.

Essa relação é essencial para um bom aprendizado, pois manter boa relação entre ambas as partes sempre tornará o ambiente confortável para desenvolver estratégias, para ter aulas dinâmicas e atraentes. Ao longo do período de observação e regência na turma do 2º ano, foi construída boa relação com os estudantes e isso foi um meio facilitador para a aplicação da oficina.

Assim, esta oficina sobre o “Jogo de Dados” serviu para observar e entender que os jogos podem influenciar no processo do aprender, ratificando que os “jogos têm grande poder, tem o poder de prender a atenção, igual à televisão, mas sua força vai além desta em relação à capacidade de ensinar. Com a abordagem certa” (Prensky, 2012. p. 138). Os alunos demonstraram isso, por se tratar de uma aula diferente, com o uso do jogo, eles estavam focados em querer ganhar das outras equipes.

Considerando que os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. (Anna e Nascimento, 2001. p. 30).

Observou-se, neste sentido, que trazer algo “novo” para sala de aula pode despertar o interesse dos estudantes em querer aprender de forma mais dinâmica e o jogo foi um meio facilitar para a aprendizagem, visto que é interativo. Para Haydt (2006, p. 145), “O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. É uma atividade lúdica, pois joga-se pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano”. O jogo pode ser, realmente, uma ferramenta para o ensinar e o aprender.

A pesquisadora em questão ainda afirma que “Ao recorrer ao uso de jogos, o professor está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participar ativamente do processo ensino-aprendizagem, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atitudes e valores” (Ibidem, p.145). A oficina “Jogo de dados” como ferramenta da prática do professor influenciou ao enriquecer a prática, colocando os alunos no fazer e no aprender, ensinando-os também a respeitar as regras existentes e motivando os discentes a participarem.

4.2 Análise do questionário aplicado com a professora

O questionário destinado à professora preceptora dividiu-se em quatro perguntas, sendo que a primeira indagação foi sobre a metodologia aplicada no jogo, a segunda pergunta referiu-se à opinião da docente em relação ao jogo como estratégia de ensino, a terceira abordou se a docente em questão utilizaria o “Jogo de Dados” em sua própria prática e a quarta e objetivou entender, na perspectiva da educadora, se o jogo poderia ser encaixado em outros conteúdos de Língua Portuguesa. Conforme a tabela abaixo, foi analisado sobre o pensamento da docente em relação a metodologia utilizada.

Tabela 5 – O jogo como metodologia

1. O que a senhora achou da metodologia com o “jogo de dados”?
“Muito interessante. É uma proposta didático-pedagógica muito criativa e prática, onde seu objetivo é tornar o processo de ensino-aprendizagem agradável”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Diante do questionamento 1, perceber-se que para esse “processo de ensino-aprendizagem agradável” ocorra é necessário desenvolver metodologias significativas para o contexto escolar. É importante o professor ser um pesquisador de sua própria prática, buscando formas de melhorá-la. Para Ricardo (2008, p. 46), “O professor pesquisador não se vê apenas como um usuário de conhecimento produzido por outros pesquisadores, mas se propõe também a produzir conhecimentos sobre seus problemas profissionais, de forma a melhorar sua prática”.

Nessa perspectiva, é interessante que os docentes busquem inovar suas metodologias, serem críticos com sua atuação, não se contentando com bons resultados, mas sempre buscar aperfeiçoar sua prática, para melhor desempenho em suas aulas. A utilização dos jogos como estratégias de ensino podem ajudar nesse processo, considerando ainda que “na situação de jogo coexistem dois elementos: o prazer e o esforço espontâneo. É este aspecto de desenvolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia”. (Haydt, 2006, p. 145).

O jogo influencia diretamente na ação dos alunos, em virtude de proporcionar tal entusiasmo, empolgação espontânea e quando estão engajados em atividades divertidas podem influir no processo do aprender, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras, aguçando também o raciocínio e a criatividade.

Tabela 6 – O jogo e o processo do aprender

2. Em sua opinião, o jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado dos alunos? Por quê?
“Com certeza. Porque estimula a buscar soluções para as situações que se apresentam durante a atividade, tornando o aprendizado mais lúdico e divertido”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Mediante a questão 2, ficou em evidência que os alunos estavam engajados com o divertimento e, de forma mútua, encontravam-se no processo de desvendar as soluções para resolver o jogo, acontecendo assim o aprendizado, tendo em vista que “aprender é, por essência, difícil. O processo ocorre melhor quando se está engajado em atividades difíceis e desafiadoras”. (Seymourt apud Prensky, 2012. p. 146).

Com a oficina percebeu-se que o jogo ajudou nesse processo de ensino e aprendizagem, pois os alunos estavam entretidos no divertimento e o aprender se tornou mais fácil e descontraído.

O uso de jogos no ensino não deve ser considerado um evento ao acaso ou uma atividade isolada, com um fim em si mesmo. Deve ser considerada uma atividade dentro de uma sequência definida de aprendizagem e um meio a ser usado para alcançar certos objetivos educacionais. (Haydt. 2006, p. 178).

A oficina pedagógica foi pensada e planejada não como “um evento ao acaso”, mas na perspectiva de descobrir como os jogos poderiam influenciar e servir como meio facilitador e motivador, para o “querer” do aluno em aprender. Os jogos podem ser trabalhados em qualquer área de conhecimento, dependerá do olhar crítico dos docentes.

Tabela 7 – O jogo na Língua Portuguesa

3. Enquanto professora de Língua Portuguesa, utilizaria o “jogo de dados” como metodologia ou algum jogo em específico? Justifique sua resposta.
“Sim. Cada professor utiliza um método de ensino, que compreende para mediar os seus conhecimentos aos alunos, em busca da melhor forma de motivá-los e direcionando ao aprendizado. Enquanto professora, busco sempre que posso inovar, o certo é que, a cada dia surgem novas metodologias, e os jovens de hoje, precisam acompanhar esta modernidade, e nossos alunos com certeza, se interessam por todas as aulas mais dinâmicas e inovadoras”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

De acordo com o posicionamento da professora, compreende-se que a utilização do jogo é possível. O professor deve desenvolver metodologias, conforme a modernidade para atender as necessidades dos educandos, buscando inovações para melhorar sua prática de ensino. Segundo Geraldi (2015, p. 11), “Ensinar não é transmitir e informar, ensinar é ensinar o sujeito aprendente a construir respostas, portanto só se pode partir de perguntas”, ou seja, quando surgiram as indagações “Quais metodologias vou usar?” e “Será que os alunos irão gostar?” buscou-se caminhos para levar a eles os desafios para o aprendizado.

No mundo contemporâneo, o professor tem o papel de mediar os conhecimentos, tem a responsabilidade de desenvolver e inovar suas estratégias de ensino, de modo que sejam eficazes, para assim atender às necessidades dos discentes, sempre buscando ser um professor pesquisador, para melhorar sua prática enquanto docente. Ressalta-se assim, a importância de diversificar os meios pedagógicos que serão utilizados, sempre voltados a estimular o desenvolvimento dos alunos com atividades relevantes para formação dos mesmos.

Tabela 8 – Possibilidades para aplicação dos jogos

4. Quais conteúdos de Língua Portuguesa poderiam ser aplicados com o “O jogo de dados”?
“Pode ser trabalhado toda a gramática, leitura e escrita, toda a parte morfológica (estrutura, formação e flexão das palavras)”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Conforme a resposta da preceptora observa-se que o jogo como estratégia de ensino pode ser excelente meio para atrair os olhares dos estudantes dentro da sala de aula, visto que, no geral, uma das principais características do jogo é proporcionar o divertimento. Conforme Haydt (2006, p. 177), “O professor deve usar sua inventividade para criar seus próprios jogos, de acordo com os objetivos de ensino-aprendizagem que tenha em vista e de forma a adequá-los ao conteúdo a ser estudado”. Cabe ao docente, neste aspecto, ter olhar crítico, sabendo identificar em qual momento ele poderá usar o jogo como ferramenta pedagógica.

De acordo com as respostas da professora, percebe-se que a aplicação da oficina ajudou a entender como o jogo pode ser importante na prática docente. Colocar os alunos para interagir, “quebrando” a barreira da timidez dos estudantes e trazendo algo novo para sala de aula pode ser um meio motivador para os discentes despertarem o desejo em aprender com participação ativa.

O próximo tópico propõe analisar, a partir das perspectivas de cinco discentes, como os jogos afetaram o modo de construção de conhecimentos, bem como entender se os alunos preferem aulas dinâmicas e atraentes ou apenas o uso do tradicionalismo, sendo passivos no seu aprendizado.

4.3 Análise do questionário aplicado aos alunos

O questionário foi aplicado a cinco alunos que participaram da oficina “Jogo de Dados”, com o viés de entender sobre como os jogos influenciaram na aprendizagem dos discentes. O instrumento está organizado em quatro perguntas, com o objetivo de obter a opinião dos alunos em relação à prática desenvolvida.

Tabela 9 – O jogo de dados nas perspectivas dos discente

1. O que você achou da atividade com o “jogo de dados”?
Aluno 1: “Gostei, o jogo ajudou muito na interação e no aprendizado, foi muito divertido e competitivo”.
Aluno 2: “Gostei, muito legal o jogo e a participação”.
Aluno 3: “Gostei, uma atividade muito criativa, que ajuda na aprendizagem dos alunos”.
Aluno 4: “Gostei, o jogo de dados acabou despertando o interesse dos alunos, isso facilitou a compreensão dos alunos que possuem um pouco de dificuldade nas aulas teóricas que necessitam de atenção dobrada”.
Aluno 5: “Gostei do jogo de dados, pois foi muito divertido e desafiador de aprender. A turma se dividiu em grupos e logo começamos o jogo, estavam todos com espírito competitivo, as vezes estávamos tensos, mas deu tudo certo no final”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Na questão 1 percebeu-se que todos gostaram da prática desenvolvida, pois esta envolveu a interação e o aprendizado entre os participantes. De acordo com Romanowski (2007), a ação pedagógica para concretizar-se necessita que os alunos interajam. Porém, para que isso aconteça, primeiramente é fundamental que o docente desenvolva ter boas relações para com os discentes, não sendo necessariamente “amigos”, mas buscando respeitá-los e desenvolver proximidade entre ambas as partes.

Esse aspecto foi objetivado ao longo do processo de observação e regência no Programa Residência Pedagógica, para tentar despertar o interesse dos alunos em querer participar e socializar conhecimentos durante as aulas, tornando-se um aluno protagonista do seu aprender.

A prática do “Jogo de Dados”, portanto, conseguiu despertar o interesse dos educandos, colocando-os para participar ativamente na aula, observando que os cinco alunos responderam que gostaram do jogo, isso demonstra que de alguma forma a atividade conseguiu afetá-los de forma positiva.

Os alunos destacam na tabela 1, que o jogo foi divertido, interativo, criativo e envolveu aprendizado. Conforme Kishimoto (1995, p. 44) “Se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não-constrangimento”, logo, durante a aplicação da oficina, objetivou-se a natureza do objeto e da participação dos alunos, buscando-se assim a espontaneidade dos discentes em participar e aprender por meio do divertimento.

Tabela 10 – O jogo como divertimento e aprendizado.

2. O que mais lhe chamou atenção na atividade?
Aluno 1: “Além do prêmio, foi de todos ter participado e tentado achar os adjuntos adnominais. Onde veio diversão e o aprendizado”.
Aluno 2: “A dinâmica”.
Aluno 3: “A forma de como foi elaborada a criatividade dos professores”.
Aluno 4: “O fator surpresa da premiação”.
Aluno 5: “Me chamou a atenção o jeito que os professores montou a brincadeira para que pudéssemos aprender se divertindo. Como desafios enfrentamos ao ver que tivemos de identificar a resposta correta das caixas do jogo”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Ao ser perguntado aos educandos sobre o que mais tinha lhes chamado a atenção durante o jogo, eles responderam que o jogo em si, o modo que foi desenvolvido. O professor buscar aulas diferenciadas pode ser uma ótima oportunidade de colocar os alunos em contato direto com o aprender de forma mais prazerosa.

Para isso, os docentes precisam inovar suas metodologias sempre que possível, sendo voltadas para o protagonismo dos alunos, o que retoma à noção de professor pesquisador de sua prática. Para Ricardo (2008), o educador investigador não se contenta apenas com conhecimentos produzidos por outros pesquisadores, mas indaga-se sobre problemáticas de sua atuação, para assim investigar possibilidades, com enfoque no desenvolvimento de sua atuação profissional.

Obviamente, se o docente tende a ser pesquisador e crítico de sua prática, conseguirá desenvolver aulas mais bem planejadas e eficazes. Para Freire (1996, p. 19), “ensinar exige risco”, o docente tem que estar disposto a aceitar o novo, para melhorar suas práticas pedagógicas, sempre objetivando aulas que sejam mais atraentes aos discentes.

Tabela 11 – O jogo e o aprender.

3. O jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado?
Aluno 1: “Sim, a gente raciocina mais rápido”.
Aluno 2: “O jogo ajuda na inclusão de todos os alunos da turma de modo geral, incentivando principalmente os alunos introspectivos a treinarem as suas capacidades de aprendizagem”.

Aluno 3: “Sim, pois têm grande importância no desenvolvimento, pois num, ambiente lúdico aprendemos de uma maneira divertida, tendo oportunidade de participar ativamente, refletir, seguir regras, questionar, e enfrentar desafios”.

Aluno 4: “Sim. Aprendemos também colocando um pouco de diversão nas coisas que envolvem aprendizados, com cada dinâmicas envolvendo uma forma de levar conhecimento”.

Aluno 5: “Sim: porque através de jogos dinâmicos os alunos passam a entender sobre o conteúdo, pois não aprendemos só escrevendo, os jogos em sala de aula eles fazem com que as aulas sejam mais divertidas”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Mediante as respostas dos discentes, ratifica-se que o jogo ajuda no raciocínio, na inclusão de todos, na participação ativa. Com os jogos, as aulas tornam-se mais dinâmicas e divertidas. Dessa forma, o jogo proporciona diversos benefícios, como o desenvolvimento cognitivo, coordenação motora, raciocínio rápido e os saberes sociais. Como estratégia de ensino pode ser excelente meio de atrair os olhares dos estudantes na sala de aula.

Os jogos podem ser brincadeiras e brincar é, por essência, divertido, envolve o lúdico. Conforme Anna e Nascimento (2001, p. 30), “O professor tem um papel fundamental a partir de então para que explore as atividades lúdicas”. Cabe ao docente investigar e analisar como irá inserir o jogo dentro da sala, servindo como “ponte” entre o ensinar e o aprender.

De acordo com Anna e Nascimento (2011, p. 30), “os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino”.

É imprescindível dizer, neste sentido, que a prática docente é mais bem desenvolvida quando o professor consegue desenvolver estratégias a serem direcionadas de acordo com as realidades do espaço escolar e o uso do jogo parece ser uma ótima oportunidade a ser trabalhada, desenvolvendo aulas dinâmicas e o jogo pode substituir práticas arcaicas.

Tabela 12 – A dinâmica e o tradicionalismo

4. Você prefere aprender através de jogos, com aulas dinâmicas ou de forma mais tradicional? Por quê?
Aluno 1: “Com aulas dinâmicas, pois facilita o aprendizado.

Aluno 2: “Eu prefiro aprender através de jogos, por todos os motivos que foram ditos anteriormente. Acho importante citar que a mesclagem das duas formas de ensino são essenciais para que tenhamos um melhor aproveitamento dos conteúdos que são repassados a todos estudantes”.

Aluno 3: “Prefiro aprender com jogos e aulas dinâmicas, porque nossa mente ira si desenvolver de uma maneira divertida, construindo o conhecimento de maneira ativa e dinâmica”.

Aluno 4: “Com as duas formas aprendemos, porém com as aulas dinâmicas a animação de aprender fica melhor, e todos ficam com mais interesse em participar das atividades”.

Aluno 5: “Aulas com dinâmicas é uma forma de estimular os alunos fazendo com que possamos gostar das aulas. Assim saindo um pouco do padrão de escrever e escrever”.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base no questionário.

Conforme as respostas dos alunos, é possível entender que aulas dinâmicas são importantes, o que pode ser realizado com a relação bem executada de ferramentas como os jogos. O tradicionalismo foi predominante nas escolas por muitos anos, as instituições educacionais brasileiras atualmente encontram-se na tendência pedagógica crítico social e reconhecem a importância de métodos inovadores para promover uma aprendizagem mais eficaz e envolvente.

Para Queiroz e Moita (2007) a pedagogia crítico-social defende que os conteúdos devem relacionar com uma função social, ou seja, formando alunos críticos para aturem na sociedade de forma ativa, diferentemente das escolas tradicionalistas que colocavam o professor como transmissor de conhecimentos, cabendo ao aluno apenas decorar, sem o direito de questionar-se.

Para Higashi e Pereira (2020. p. 41) o processo do aprender de forma dinâmica proporciona um melhor funcionamento didático, uma vez que o trabalho com a utilização dos jogos como ferramentas pedagógicas podem proporcionar uma aula mais atrativa e dinâmica, colocando os alunos como foco do ensino e aprendizado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente investigação permeia-se pela questão problema “Como os jogos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa?”. Diante da pesquisa e aplicação do “Jogo de Dados”, observou-se que o jogo tem a funcionalidade no sentido em ser meio facilitador para o ensinar e o aprender. Envolve características específicas, como o lúdico, divertimento, é atrativo, competitivo, estimula a participação e cooperação, entre outros benefícios.

Durante as observações e regências, no Programa Residência Pedagógica, foi percebido que os alunos queriam aulas mais práticas dos professores, não apenas teoria, e sempre que possível, havia a necessidade em ouvi-los. Freire (1996. p. 25) orienta que ao entrar na sala de aula, o professor deve ser “um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar não a de transferir conhecimento”. Assim, os professores precisam estar abertos as “indagações”, a criticar sua própria prática, em buscar entender como sua ação docente fará sentido para com a realidade do espaço escolar.

O jogo está presente na vida das pessoas, sendo uma atividade lúdica em que os jogadores são protagonistas do seu aprendizado. Inserir os jogos no contexto da sala de aula é uma excelente oportunidade, pois com a utilização de tal ferramenta, o docente pode “mediar conhecimentos”, de forma mais prazerosa. O jogo dinamiza o aprendizado da língua, influenciando também na organização, no trabalho em grupo, enriquece a prática docente.

Os objetivos dessa investigação visaram descobrir a influência dos jogos para o aprendizado de Língua Portuguesa, bem como desvendar o papel do jogo como ferramenta pedagógica para o ensino de língua materna. Por meio da aplicação da oficina e questionários, observou-se a importância do jogo no âmbito escolar.

Os objetivos foram alcançados positivamente, visto que com as respostas dos discentes e a observação durante a prática, percebeu-se que os alunos estavam em um processo de divertimento e aprendizado. A pesquisa mostrou que os educandos aprendem melhor quando estão engajados em atividades de seu prazer, interesse, por isso o jogo influencia na aprendizagem escolar, inclusive.

A pesquisa desempenhou função importante na formação do pesquisador enquanto professor, uma vez que por meio desta investigação houve a apropriação de novos saberes, conhecimentos e habilidades, além da construção de uma mentalidade crítica sobre própria

prática pedagógica. Tal trabalho contribuiu ainda, como meio incentivador para buscar e desenvolver melhorias nas próprias metodologias de ensino.

Assim, esta pesquisa foi apenas uma experiência investigativa, em desvendar como que os jogos poderiam se relacionar com o processo do aprender por meio do lúdico. O estudo mostrou que o professor precisa estar em estado de inquietação e indagação e os jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas no contexto escolar, para o ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de português: Linguagem, Gramática e Leitura**. 4ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.
- ANTUNES, Irandé. **Gramática contextualizada: limpando ‘o pó das ideias simples’**. 1ª. ed. São Paulo: Parábola Editora, 2014.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editora, 2003.
- ANNA, Alexandre Sant’; DO NASCIMENTO, Paulo Roberto. **A história do lúdico na educação**. Florianópolis: [s.n.], 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 09 nov. 2023.
- BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **O professor pesquisador: uma introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- CRESWEL, John. W. **Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- DALMOLIN, Maique Solange; PIOVANI, Verónica Gabriela Silva. Jogos e brincadeiras: um resgate histórico-cultural para as aulas de educação física. In: PARANÁ. Secretária de Estado da Educação: **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. Paraná: SEED, 2014.
- DA SILVA, Aracéli Girardi. **Tendências pedagógicas: perspectivas históricas e reflexões para a educação brasileira**. 2018. v. 9, n. 1, p. 97-106.
- DELGADO NETO, G. G. **Uma contribuição à metodologia de projeto para o desenvolvimento de jogos e brinquedos infantis**. 188 f. Dissertação (mestrado em Engenharia Mecânica), Unicamp. Campinas, 2005.
- SILVA, Patricia Amorim da. Prática pedagógica dos docentes. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 02, Vol. 06, pp. 117-125. Fevereiro de 2021. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/pedagogica-dos-docentes>. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/pedagogica-dos-docentes.
- FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Práticas educativas e Práticas pedagógicas: questões epistemológicas**. Mamanguape: [s.n.], 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. 25ª. ed. Paz e Terra, 1996.

GERALDI, João Wanderley. **A aula como acontecimento**. São Paulo: Editora São Carlos, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, Antônio Carlos, **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HIGASHI, Priscilla. PEREIRA, Silviane Galvan. Estudo prévio: sala de aula invertida. In: DEBALD, Blasius (org.). **Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do estudante**. Porto Alegre: Penso, 2020. p. 39-47.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. 8ª. ed. São Paulo: Ática, 2006.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. São Paulo: FDE, *Série Ideias*, n. 7, 1995.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LIBÂNEO, J. C. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítica-social dos conteúdos**. 8ª. ed. São Paulo: Loyola, 1989.

MOURA, Oriosvaldo de. A série busca no jogo: do lúdico na Matemática. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

ROMANOWSKI, Joana Paulin. **Formação e profissionalização docente**. 3ª. ed. Curitiba: Ibpx, 2007.

SILVA, Solimar. COSTA, Sara. **Dinâmicas e jogos para aulas de Língua Portuguesa**. Petrópolis: Vozes, 2017.

VEIGA, Ilmar Passos Alencastro. A prática pedagógica do professor de didática. São Paulo: Papirus Editora, 2015.

APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DA DIDÁTICA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS DE SÃO BERNARDO – CCSB
PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA
CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS LÍNGUA PORTUGUESA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

1 IDENTIFICAÇÃO

Escola: CE D.r Enrique Couto
Componente Curricular: Língua Portuguesa
Série/turma: 200 Turno: Matutino Período: Maio
Carga horária: 4 horas
Professore residente: Wdson Santos de Araujo
Professora preceptora: Maurideia Ramos Lopes

2 OBJETIVOS / HABILIDADES

- Reconhecer os adjetivos através do “jogo de dados” e “jogo da velha”.
- Produzir sentenças textuais a partir de dados em formato de caixas com uso dos adjetivos e adjuntos adnominais.
- Apresentar às sentenças criadas sobre adjetivos e adjunto adnominais identificando-as para turma.

(EM13LP07) Analisar, em textos de diferentes gêneros, marcas que expressam a posição do enunciador frente àquilo que é dito: uso de diferentes modalidades (epistêmica, deôntica e apreciativa) e de diferentes recursos gramaticais que operam como modalizadores (verbos modais, tempos e modos verbais, expressões modais, adjetivos, locuções ou orações adjetivas, advérbios, locuções ou orações adverbiais, entonação etc.), uso de estratégias de impessoalização (uso de terceira pessoa e de voz passiva etc.), com vistas ao incremento da compreensão e da criticidade e ao manejo adequado desses elementos nos textos produzidos, considerando os contextos de produção.

3 CONTEÚDOS

- Adjetivos:
 - Gênero;
 - Grau;
 - Número;
 - Simples;
 - Composto;

- Primitivo;
- Derivado;
- Pátrios;
 - Adjunto Adnominais, como:
- Artigo;
- Adjetivos;
- Locuções adjetivas;
- Numerais adjetivos;
- Pronomes adjetivos.

4 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

a) Aula 01 e 2

A aula será desenvolvida mediante os seguintes procedimentos:

- 1) Motivação: Acolhida dos alunos (cumprimentos informais), seguida de declamação do poema “Ser estudante” de Irá Rodrigues.
- 2) Articulação entre o conteúdo e os poemas “Ser estudante” de Irá Rodrigues, “Coisas de que gosto de fazer”, de Valadares e o “Poema dos adjetivos”, de Irá Rodrigues, de modo a introduzir e desenvolver o conteúdo sobre a Adjetivos e Adjunto Adnominais, por meio de explicação dialogada, com exibição de slides e participação dos alunos.
- 3) Apontamentos sobre possibilidades para estudos gramaticais.
- 4) Encaminhamento e encerramento da aula.

a) Aula 03 e 4

- 5) Motivação: Acolhida dos alunos (cumprimentos informais), seguida explicação da dinâmica da oficina pedagógica “Jogo de dados”.
- 6) Explicação do funcionamento e regras do jogo.
- 7) Aplicação do “Jogo de dados”.
- 8) Apontamentos sobre a importância de aprender por meio do jogo.
- 9) Encaminhamento e encerramento da aula.

Sinopse do “jogo de dados”:

- O “jogo de dados” é um jogo que envolve cinco caixas em formato de dado, e cada caixa terá palavras que formam orações contendo adjetivos e adjunto adnominais, cada grupo terá que formar o máximo de orações possíveis em um determinado tempo, ao final as orações formadas pelas equipes serão expostas na lousa e cada grupo terá que identificar quem são os adjetivos e adjunto adnominais. Somará mais pontos o grupo que formar mais orações e identificando os adjetivos e adjuntos adnominais.

5 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- 1) Avaliação Diagnóstica – estudo dos poemas “Ser estudante” de Irá Rodrigues, “Coisas de que gosto de fazer”, de Valadares e o “Poema dos adjetivos”, de Irá Rodrigues” (leitura, compreensão, interpretação dialogada).

2) Formativa/qualitativa – observação da participação dos discentes nas atividades propostas no decorrer da aula, considerando aspectos de organização, desenvoltura de tarefas e relacionamentos interpessoal.

6 RECURSOS / TECNOLOGIAS

- Caixas;
- Cartolinas;
- Tesoura;
- Cola;
- Pincel;
- Data Show;
- Notbook;

7 REFERÊNCIAS

ESCOLA, Brasil. **Adjunto adnominal**. YouTube. 4 de ago 2020. Disponível em: <https://youtu.be/sB0K41Y0z2I>.

FÁCIL, Português. **Como aprender Locução Adjetiva**. Youtube. 28 de set 2019. Disponível em: <https://youtu.be/SC6zjb-7rkW>.

FÁCIL. Português. **O que é adjunto adnominal?** YouTube. 20 de set 2021. Disponível em: <https://youtu.be/dvRoATJrjzo>.

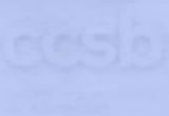
LÍS, Português sem Enrolação – Professora. **Adjetivo – O que é Adjetivo?** YouTube, 21 de jul 2020. Disponível em: <https://youtu.be/3SCXAE8JItU>.

NOSLEN, Professor. **Adjetivo**. YouTube. 2 de mai 2016. Disponível em: <https://youtu.be/2d6PW3xp2pA>.

NOSLEN, Professor. **Adjunto Adnominal x Complemento Nominal**. YouTube. 21 set 2020. Disponível em: <https://youtu.be/sLNBwBtxnEY>.

PAMBA, Professora. **Adjunto adnominal: aprenda em 9 minutos de uma vez por todas**. YouTube. 4 de out 2018. Disponível em: <https://youtu.be/9d5XypOBGR0>.

PAMBA, Professora. **Adjetivos: Gênero, Número e Grau** – Profa. Pamba. YouTube. 22 de dez 2020. Disponível em: https://youtu.be/_SHQ_sNhHfA.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA

CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA
PORTUGUESA

DOCENTE ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ MARCELO COSTA DOS SANTOS

DISCENTE: WDSOON SANTOS DE ARAÚJO

TURMA: 2019.2

**QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ALUNOS SOBRE
A APLICAÇÃO DO “JOGO DE DADOS”**

C. E. DR. HENRIQUE COUTO

TURMA: 200

TURNIO: MATUTINO

PRECEPTORA: MAURIDEIA RAMOS LOPES

1. O que você achou da atividade com o “jogo de dados”?

Gostei (X) Não Gostei () Poderia ser melhor ()

Comente Muito legal o jogo e a participação

2. O que mais lhe chamou a atenção na atividade?

A dinâmica

3. O jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado?

Sim, a gente raciocina mais rápido

4. Você prefere aprender através de jogos, com aulas dinâmicas ou da forma mais tradicional? Por quê?

Com aulas dinâmicas, pois facilita o aprendizado.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA

CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA PORTUGUESA

DOCENTE ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ MARCELO COSTA DOS SANTOS

DISCENTE: WDSO SANTOS DE ARAÚJO

TURMA: 2019.2

**QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ALUNOS SOBRE
A APLICAÇÃO DO “JOGO DE DADOS”**

C. E. DR. HENRIQUE COUTO

TURMA: 200

TURNIO: MATUTINO

PRECEPTORA: MAURIDEIA RAMOS LOPES

1. O que você achou da atividade com o “jogo de dados”?

Gostei (x) Não Gostei () Poderia ser melhor ()

Comente Gostei do jogo de dados pois foi muito divertido e desafiador de aprender. A turma se dividiu em grupos e logo começamos o jogo, estavam todos com espírito competitivo, as vezes estavam tensos mas deu tudo certo no final.

2. O que mais lhe chamou a atenção na atividade?

Me chamou atenção o fato que os professores mentou a brincadeira para que

quisessemos aprender se divertido. Como desafios enfrentamos ao ver que temos que de identificar a resposta correta das coisas do jogo.

3. O jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado?

Sim. Aprendemos também colocando um pouco de diversão nas coisas que ensinam aprendizados, com cada dinâmica envolvendo uma forma de levar conhecimento.

4. Você prefere aprender através de jogos, com aulas dinâmicas ou da forma mais tradicional? Por quê?

Com as duas formas aprendemos, porém, com as aulas dinâmicas a animação de aprender fica melhor, e todos ficam com mais interesse em participar das atividades.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA

CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA PORTUGUESA

DOCENTE ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ MARCELO COSTA DOS SANTOS

DISCENTE: WDSO SANTOS DE ARAÚJO

TURMA: 2019.2

**QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ALUNOS SOBRE
A APLICAÇÃO DO “JOGO DE DADOS”**

C. E. DR. HENRIQUE COUTO

TURMA: 200

TURNIO: MATUTINO

PRECEPTORA: MAURIDEIA RAMOS LOPES

1. O que você achou da atividade com o “jogo de dados”?

Gostei (☒) Não Gostei () Poderia ser melhor ()

Comente Uma atividade muito criativa, que
ajuda na aprendizagem dos alunos,

2. O que mais lhe chamou a atenção na atividade?

A forma de como foi elaborada, as
criatividades dos professores,

3. O jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado?

Sim: porque através de jogos, dinâmicas, os alunos passam a entender sobre o conteúdo, pois não aprendemos só escrevendo os jogos em sala de aula, eles fazem com que as aulas sejam mais divertidas.

4. Você prefere aprender através de jogos, com aulas dinâmicas ou da forma mais tradicional? Por quê?

Aulas com dinâmicas, é uma forma de estimular os alunos, fazendo com que possam gostar das aulas, assim saindo um pouco do padrão de escrever e escrever.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA
PORTUGUESA

DOCENTE ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ MARCELO COSTA DOS SANTOS
DISCENTE: WDSO SANTOS DE ARAÚJO
TURMA: 2019.2

**QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ALUNOS SOBRE
A APLICAÇÃO DO “JOGO DE DADOS”**

C. E. DR. HENRIQUE COUTO

TURMA: 200

TURNOS: MATUTINO

PRECEPTORA: MAURIDEIA RAMOS LOPES

1. O que você achou da atividade com o “jogo de dados”?

Gostei (X) Não Gostei () Poderia ser melhor ()

Comente O jogo ajudou muito na interação e no aprendizado,
foi muito interessante e competitivo.

2. O que mais lhe chamou a atenção na atividade?

Além do próprio jogo de dados, foi participativo e
tentamos achar os adjuntos semelhantes.

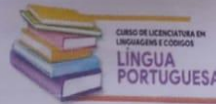
7. Onde você estudou e se atualizou?

3. O jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado?

Sim, pois tem grande importância no desenvolvimento
pelo novo ambiente lúdico aprendemos de uma maneira
divertida, tendo oportunidade de participar ativamente
refletir, seguir regras, questionar, e enfrentar desafios.

4. Você prefere aprender através de jogos, com aulas dinâmicas ou da forma mais tradicional? Por quê?

Prefiro aprender com jogos e aulas dinâmicas, porque
essa maneira de ensinar é mais divertida e dinâmica,
construindo o conhecimento de maneira ativa e
dinâmica.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA

CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA PORTUGUESA

DOCENTE ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ MARCELO COSTA DOS SANTOS

DISCENTE: WDSN SANTOS DE ARAÚJO

TURMA: 2019.2

**QUESTIORÁRIO DESTINADO AOS ALUNOS SOBRE
A APLICAÇÃO DO “JOGO DE DADOS”**

C. E. DR. HENRIQUE COUTO

TURMA: 200

TURNIO: MATUTINO

PRECEPTORA: MAURIDEIA RAMOS LOPES

1. O que você achou da atividade com o “jogo de dados”?

Gostei (X) Não Gostei () Poderia ser melhor ()

Comente O jogo de dados acabou despertando o interesse dos alunos, isso facilitou a compreensão dos alunos que possuem um pouco de dificuldade nas aulas teóricas que requerem de atenção dobrada.

2. O que mais lhe chamou a atenção na atividade?

O interesse da premiação.

3. O jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado?

O jogo ajuda na inclusão de todos os alunos da turma de modo geral, incentivando principalmente os alunos introspectivos a treinarem as suas capacidades de aprendizado.

4. Você prefere aprender através de jogos, com aulas dinâmicas ou da forma mais tradicional? Por quê?

Eu prefiro aprender através de jogos, por todos os motivos que foram ditos anteriormente. Acho importante citar que a mesclagem das duas formas de ensino são essenciais para que tenhamos um melhor aproveitamento dos conteúdos que são repassados a todos estudantes.

APÊNDICE C –QUESTIONÁRIO DA PRECEPTORA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA

CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA
PORTUGUESA

DOCENTE ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ MARCELO COSTA DOS SANTOS
DISCENTE: WDSO SANTOS DE ARAÚJO
TURMA: 2019.2

QUESTIONÁRIO SOBRE A APLICAÇÃO DO JOGO DE DADOS

C. E. DR. HENRIQUE COUTO

TURMA: 200

TURNIO: MATUTINO

PRECEPTORA: MAURIDEIA RAMOS LOPES

1. O que a Sr.^a. achou da metodologia com o “jogo de dados”?

Muito interessante. É uma proposta didático-pedagógica muito criativa e prática, onde seu objetivo é tornar o processo de ensino-aprendizagem agradável.

2. Em sua opinião, o jogo como estratégia de ensino pode ajudar no aprendizado dos alunos? Por quê?

Com certeza. Porque estimula a buscar soluções para as situações que se apresentam durante a atividade, tornando o aprendizado mais lúdico e divertido.

3. A Sr.^a, enquanto professora de língua portuguesa, utilizaria o “jogo de dados” como metodologia ou algum jogo em específico? Justifique sua resposta.

Sim. Cada professor utiliza um método de ensino, que compreende para transmitir os seus conhecimentos aos alunos, em busca da melhor forma de motivá-los e direcionando ao aprendizado. Enquanto professora, busco sempre que posso inovar, o certo é que, a cada dia

surgem novas metodologias, e os jovens de hoje, precisam acompanhar esta modernidade, e nossos alunos com certeza, se interessam por todas as aulas mais dinâmicas e inovadoras.

4. Quais conteúdos de língua portuguesa poderiam ser aplicados com o “O jogo de dados”.

Pode ser trabalhado toda a gramática. *Leitura e Escrita* Toda a parte morfológica (estrutura, formação e flexão das palavras).

ANEXO A – POEMAS

The graphic features a warm, orange-to-yellow gradient background. Scattered across this background are several black musical notes of various sizes and several black question marks. The title 'Poema dos Adjetivos' is prominently displayed in the center in a stylized, dark red font. The word 'Poema' is larger and more ornate, with 'dos' in a smaller, simpler font below it, and 'Adjetivos' is large and bold, matching the style of 'Poema'.

**Poema
dos
Adjetivos**

**Os adjetivos coitados
Acordaram desanimados
Gritando que todos têm nome
Tem também um sobrenome...**

**Cada um é diferente
Um tem defeito
O outro tem qualidade
Mas nem por isso
Deixam de ser adjetivo...**

**O adjetivo foi bem animado
Saiu simples e elegante
É um pouco bem falante
Foi visitar o derivado...**

**O adjetivo derivado
Acha-se muito charmoso
Visitou o amigo composto
Saíram de braços dado...**

**O adjetivo primitivo
Achou o derivado bem legal
Só achou que não era justo
O composto ser tão injusto...**

**Adjetivos é uma grandeza
Convidando você a ler
Assim vai entender
E aprender com certeza...**

Irá Rodrigues

SER ESTUDANTE

É o melhor tempo da vida
Quando se descobre os mistérios
Os anseios a busca do querer
O futuro que pretende ter...

Época de descobrir-se
Ir à luta abraçar as vitórias
Trilhar caminhos
Almejar os sonhos, realizar...

É entender o mundo através dos livros
É muito mais que ler e escrever
É viajar sem medo de errar
Pois errando é que se aprende...

É saber decifrar os enigmas que surgem
Enfrentar os obstáculos com confiança
É construir seu próprio lema de ver
Tudo que deseja aprender...

Ser estudante
É nunca perder a confiança
É acreditar na sua capacidade
De buscar e poder realizar...



Autoria- Irá Rodrigues
<http://ira-poesias.blogspot.com.br/>
Cidade Santo Estevão- Bahia
Brasil

Coisas de que gosto...

São tantas as coisas	Bolo de aniversário
Que gosto de fazer...	Até dispenso comentário
Vou usar este poema	Brigadeiro e cajuzinho
Para dizer a você.	Olho de sogra e beijinho.

Comer cachorro – quente	Gosto também de dançar
Com molho bem picante	E de esportes praticar
Coberto de maionese	Ouvir uma bela canção
E um bom refrigerante.	E cantar com entonação.

Sorvete de chocolate	Uma boa leitura fazer
Com calda de caramelo	E de estudar pra valer.
Um pudim bem geladinho	Conversar com meus irmãos
Como tudo num instantinho.	E ter amigos de montão.

Uma boa macarronada	De ver televisão
Coberta de queijo ralado	No colo do meu paizão
Com um bife temperado	Que me faz um cafuné
Ou um frango empanado.	Bem na sola do meu pé.

De ficar encolhidinha
Debaixo do cobertor
E tomar uma sopinha de
legumes
Que a mamãe faz com
amor.

Você vai se cansar de
tanto ler.

(Solange Valadares)

De dar um abraço
apertado
E um beijinho estalado
Na minha querida
avozinha
Do cabelo prateado.

Gosto de lua cheia
E da noite estrelada
De dar uma gargalhada
Quando escuto uma
piada.

São inúmeras as coisas
Que gosto de fazer
Mas se tudo for escrever

ANEXO B – CHARGES E TIRINHAS



MULHERES ADORAM INVENTAR PROBLEMAS...



WWW.CIBELESANTOS.COM.BR



(Dik Browne, O melhor de Hagar, o Horrível, L&PM)



© 2011 King Features Syndicate/Agência

ANEXO C – FOTOGRAFIAS





