

JOGO INDIVIDUAL: MOTIVAÇÃO, DESAFIO, CURIOSIDADE, CONTROLE OU FANTASIA

João Paulo Ferreira Santos Gomes
Graduando em Letras - Fapam
E-mail: joao.amd13@gmail.com

Wanderssu Christian Pereira Lage
Graduando em Letras - Fapam
E-mail: wanderssu2015@gmail.com

Co-autora: Professora Mestra Renata Teixeira da Silva
E-mail: renataetc@hotmail.com

Resumo

Este artigo aborda um tema que tem atraído o interesse de estudantes e professores, mostrando-se bastante atual: como se constrói a motivação individual, o desafio, a curiosidade e a fantasia no ensino fundamental e no ensino médio, visando contribuir para o sucesso no processo de ensino-aprendizagem. O propósito deste trabalho foi investigar, por meio da pesquisa bibliográfica, quais as capacidades intelectuais que podem ser desenvolvidas por meio de metodologias de ensino incluindo jogos, e propor, partindo desse pressuposto, aulas inovadoras e motivadoras.

Palavras-chave: Motivação. Ferramenta pedagógica. Jogos pedagógicos.

Abstract

This article covers a topic that has attracted the interest of students and teachers, showing enough: how to build the individual motivation, challenge, curiosity and fantasy in middle school and in high school, in order to contribute to the success in the teaching-learning process. The purpose of this research was to investigate, by means of bibliographical research, which intellectual skills can be developed through teaching methodologies that include games, and propose, starting from this assumption, innovative classes and motivating.

Keywords: Motivation. Pedagogical tool. Educational games.

INTRODUÇÃO

1.

Com a chegada de novas técnicas pedagógicas, a inserção da informática e a utilização de tecnologias digitais e internet em sala de aula, o professor encontra dificuldades para controlar, de maneira eficiente, essas novas ferramentas e, principalmente, motivar seus alunos a aprender e a buscar o conhecimento.

Embora alguns educadores encontrem embaraços na utilização eficiente das TIC no processo de ensino-aprendizagem, estas têm se mostrado um mecanismo de motivação entre os alunos e como facilitadoras na produção de conhecimento.

Deve-se ter em mente que uma aula dinâmica e interativa requer bastante trabalho do professor, mas, se bem executada, pode trazer resultados expressivos e satisfatórios. De acordo com Antunes (2012, p. 36):

[...] sabe-se que não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno. (ANTUNES, 2012, p.36).

Assim sendo, para o sucesso desse, como de qualquer outro processo pedagógico, é necessário o engajamento do professor visando, justamente, à motivação do aluno na busca pela construção do conhecimento.

O presente artigo busca contribuir para a compreensão sobre como se constrói o processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento intelectual dos alunos e na formação de cidadãos para o mundo, asseverando a importância das aulas práticas utilizando jogos educativos e estimulantes. Aborda-se, de forma geral, o uso de jogos de cunho Motivacional Individual, que desafiam e provocam curiosidade por meio de controle ou fantasia, e que atuam como agentes facilitadores pedagógicos. Pretende-se, a partir deste estudo, propor sua utilização como forma de alcançar resultados satisfatórios no ensino da Língua Portuguesa na educação básica nas escolas, públicas ou privadas.

Utilizam-se, como base de pesquisa, os estudos de autores com obras direcionadas ao ensino-aprendizagem na educação básica, principalmente no Ensino Fundamental II e Ensino Médio, fundamentados em um conteúdo cuja essência está voltada ao mais precioso objeto de estudos, ou seja, os seres humanos. Buscamos inspirações em obras de estudiosos, como Celso Antunes (2012) e Albigenor e Militão (2008). Segundo esses autores, cada indivíduo possui particularidades a serem contempladas no desenvolvimento das suas inteligências, e age de

determinada maneira para conceituar tudo aquilo que lhe advém.

Para embasamento teórico deste trabalho, foi consultada bibliografia especializada, a partir da qual foi possível optar por seguir uma lógica fundamentada nas relações cotidianas desenvolvidas entre os alunos em sala de aula, assim como na relação professor-aluno.

Assim, far-se-á uma reflexão coerente com a realidade educacional, buscando também averiguar a eficácia dos jogos que contemplem motivação individual, desafio, curiosidade, controle ou fantasia, como agentes pedagógicos e de interesse dos alunos, tornando assim, o ensino e a aprendizagem leve, interessante e eficaz.

2. O JOGO COMO GÊNERO TEXTUAL

O jogo, com toda sua estrutura, pode ser considerado um gênero textual. Vale lembrar que gênero textual é todo tipo de comunicação, seja *e-mail*, telefonema, carta, ata e até textos veiculados em redes sociais, além de serem fenômenos culturais e sociais que viabilizam a comunicação no dia a dia. O quadro sinóptico proposto por Marcuschi (2002, p. 23) permite uma melhor compreensão sobre os gêneros textuais:

Gêneros textuais
1. Realizações linguísticas concretas definidas por propriedades sócio-comunicativas.
2. Constituem textos empiricamente realizados cumprindo funções em situações comunicativas.
3. Sua nomeação abrange um conjunto aberto e praticamente limitado de designações concretas determinadas pelo canal, estilo, conteúdo, composição e função.
4. Exemplo de gêneros: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, romance, bilhete, aula expositiva, reunião de condomínio, horóscopo, receita culinária, bula de remédio, lista de compras, cardápio, instruções de uso, outdoor, inquérito policial, resenha, edital de concurso, piada, conversação espontânea, conferência, carta eletrônica, bate-papo virtual, aulas virtuais etc.

Quadro sinóptico - MARCUSCHI (2002, p. 23)

Mikhail Bakhtin, autor russo que foi o primeiro a apresentar a denominação de gêneros discursivos aos tipos relativamente estáveis de enunciados, considera que a utilização da língua se

faz dessa forma: por enunciados (BAKHTIN, 1979, p. 279).

Os jogos pedagógicos, embora não possuam propriamente a classificação de gênero textual, permitem sua associação ao gênero instrucional “regras de jogo”. Isso se justifica plenamente, já que essas regras, além de permitirem a “leitura” de como se deverá processar a atividade (no caso, o jogo), circulam entre os textos lidos pela sociedade.

Segundo Celso Antunes, em sua obra “Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências”, os jogos devem ser vistos como leituras da realidade e como ferramentas de compreensão de relações entre elementos significantes e seus significados (ANTUNES, 2012, p.17), o que favorece o processo de comunicação, reforçando a consideração do jogo como gênero textual.

O mesmo autor, ao tratar dos jogos como gênero, alia a importância comunicativa à capacidade de explorar símbolos e, assim, favorecer a compreensão de letras, objetos e palavras. Partindo dessa afirmação, tem-se que o jogo cumpre o papel de comunicar, pois transmite informações e conhecimento. O conteúdo dos jogos é programado por alguém para estabelecer uma comunicação com um ou mais indivíduos, fazendo assim uma troca de informações com finalidade pedagógica e/ou interativa.

É importante ressaltar que, para Albigenor e Militão (2013), os jogos que promovem a interação facilitam o processo de construção e aprimoramento na Língua Portuguesa, além da eficiência na comunicação. Tal ideia reforça e cria um elo entre as teorias dos autores, servindo como reforço da ideia de jogo como gênero textual e ferramenta de ensino.

3. O AUXÍLIO DO JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO MEIO EDUCACIONAL

O uso de jogos pedagógicos pode ser estruturado de forma a contemplar conteúdos e teorias pedagógicas, como as de Marcuschi e Bakhtin. Esses jogos, muitas vezes, possuem linguagem e uma estrutura rica e complexa, além de possuir muita flexibilidade, assim como os gêneros textuais.

Sobretudo, os jogos pedagógicos e os gêneros textuais possuem uma organização em que sempre usam a língua, os signos e os significados para estabelecer a comunicação com os indivíduos (ANTUNES, 2012). Graças a isso, é possível absorver conhecimento e compreender aquilo que é proposto pelos jogos, ou seja, a linguagem utilizada estabelece uma conexão com o indivíduo, criando situações favoráveis ao aprendizado e permitindo que aconteça uma leitura sobre o que é proposto nas atividades.

Além disso, para que o indivíduo tenha acesso ao conteúdo proposto pelos jogos, ele necessita, acima de tudo, interpretar e compreender a linguagem manifestada neles. Ao

compreender a linguagem, será estabelecida com êxito a comunicação, iniciando-se, daí mesmo, um processo de aprendizagem.

Os jogos possuem diversas vantagens como proporcionar motivação, participação, incutir senso de responsabilidade, gerar aprendizado, por meio de uma atividade facilmente associada à diversão. Segundo Albigenor e Rose Militão (2013, p.26-27), um dos atributos dos jogos é, justamente, motivar por meio da diversão, proporcionando motivação. Segundo os autores, jogar é divertir-se e, quando um trabalho em grupo possui essa característica, tem-se assegurada a motivação dos participantes. É papel do facilitador “vender” bem o jogo, para que todos comprem a ideia e se envolvam . (MILITÃO, 2013, p. 26-27).

Nessa concepção, assegura-se o papel do professor como quem vai fazer a mediação no processo de inclusão do jogo como prática pedagógica, e a forma com que fará isso será determinante sobre como os educandos acolherão a atividade.

Além disso, ao ser aplicado um jogo em sala de aula, o educador deverá levar em consideração requisitos para que sua realização seja eficaz e colham-se resultados positivos, conforme Albigenor e Rose Militão também pontuam:

[...] Alguns aspectos devem ser considerados na preparação de um jogo: habilidade e idade do participante, ambiente de realização, riscos, segurança, material utilizado e duração. Ou seja, é preciso adequar o método, conteúdo do jogo, mensurar o nível de riscos, o que vai se utilizar e a adequação. São precauções que o facilitador deve tomar para não prejudicar os resultados e conclusões. Com isso, os participantes precisam estar inteiros, literalmente, envolvidos até o final. (MILITÃO, 2013, p.27).

Para que se obtenham resultados positivos e satisfatórios advindos dessa atividade, ao ser aplicado, o jogo deverá possuir fases, durante as quais orientações serão fornecidas pelo educador. Os mesmos autores mencionados (MILITÃO, 2013, p.28-29) consideram que as fases de um jogo envolvem a distribuição dos participantes em pequenos grupos antes das orientações, a explicação das regras e instruções sobre como proceder durante o jogo, sendo que o nível de percepção é que vai gerar as ações ou não-ações dos grupos. Os autores também contemplam a fase de demonstração, ressaltando que algumas pessoas seguem melhor instruções verbais, outras preferem ler ou seguir exemplos.

Outros fatores ressaltados são o momento do jogo, a forma de participação do facilitador e sua maneira de comunicação. O ritmo do jogo, pausa ou sua finalização são importantes, sendo necessário saber quando se deve interromper ou cessar um jogo, bem como os sentimentos e emoções envolvidos no processo. É importante falar sobre a sensação vivida durante o jogo: do que os participantes gostaram, do que não gostaram, como cada um se sentiu nos

diversos momentos do jogo, devendo haver abertura para discussão, esclarecimentos e tomada de opiniões. A discussão final pode se tornar o elemento mais rico do jogo, um fechamento, no qual o facilitador deverá esgotar todos os comentários, explicações ou lições ensinadas/aprendidas por meio do jogo.

Em busca de vencer o desinteresse dos alunos e a falta de motivação, os professores têm buscado novas alternativas pedagógicas, nas quais se inserem os jogos. O uso desses nas escolas está, cada vez mais, atraindo adeptos entre os educadores, pois a maioria deles faz uso de uma linguagem atrativa, capaz de despertar no aluno o interesse em aprender e de torná-lo comprometido com a construção do próprio conhecimento. Além disso, os jogos podem conter elementos capazes de estimular a imaginação e a fantasia, fazendo aflorar a curiosidade.

Por meio de um jogo pedagógico, o aluno poderá se interessar pelo que é proposto, buscando aprender e resolver questões-problemas e cotidianas. A curiosidade age como agente propulsor do conhecimento. Por meio dela, o aluno ganha motivação para buscar o conhecimento, que acaba por estimular o interesse pela descoberta.

Segundo Celso Antunes (2012, p. 36),

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico, e cada estudante, independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor, um gerador de situações estimuladoras e eficazes. (ANTUNES, 2012, p.36).

Uma grande preocupação dos profissionais da educação é fazer uso de jogos para estimular o raciocínio e a inferência lógica dos alunos, aproximando-os da realidade, levando-os a compreender a importância do conteúdo aprendido para o dia a dia, e a aplicar as competências desenvolvidas e/ou estimuladas às necessidades e exigências do cotidiano. Para que isso ocorra e para que se alcancem resultados satisfatórios, o professor deve organizar com qualidade as aulas envolvendo jogos pedagógicos – como teria que proceder com qualquer outro tipo de ferramenta. As aulas devem ser atrativas, leves e dinâmicas, com um bom modelo de avaliação. A importância dessas aulas é promover a interação, o trabalho em equipe e a competitividade, além de fugir das aulas convencionais.

Além da aproximação com a realidade, o estímulo a novas descobertas facilita o processo de ensino-aprendizagem. O interesse do aluno em aprender se torna um elemento importante para as descobertas que virão, assim como novas experiências e vivências. Esse interesse será importantíssimo para que o aluno alcance o progresso, cabendo ao professor a função de mediador, gerando situações favoráveis para o desenvolvimento do educando. Segundo Antunes (2012, p.36):

O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 2012, p.36).

Portanto, a função do bom professor, competente a executar tais propostas pedagógicas com os alunos, envolve saber aplicar jogos que estimulem o raciocínio e diferentes habilidades de seus alunos. Ao ser desafiado, o aluno se sente estimulado, o que conduzirá a um maior envolvimento e uma interação mais efetiva com as atividades propostas, tornando então possível promover a assimilação de diferentes conteúdos – a construção do conhecimento.

É importante ressaltar que não são quaisquer jogos que contribuem para o aprendizado dos alunos. Os jogos devem seguir uma proposta pedagógica, além de possuir um objetivo eficiente e um caráter estimulante, interessante e desafiador para o aluno. Além disso, devem ser aplicados no momento em que o docente sentir a necessidade de trazer novas alternativas pedagógicas aos seus alunos. Celso Antunes (*idem*) indica que:

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (ANTUNES, 2012, p.38).

Vale ressaltar também que os jogos pedagógicos estimulam a capacidade cognitiva e as inteligências múltiplas dos educandos. Assim sendo, o professor deve ficar atento aos objetivos a serem alcançados com os jogos pedagógicos, fazendo intervenções e modificações, caso necessário.

É de suma importância que o professor seja capaz de estabelecer metas, planejar, executar e avaliar. Assim, os jogos aplicados junto às outras técnicas de ensino trarão bons resultados, conforme explicita Antunes (2012, p.41):

[...] O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um momento especial a ser propiciado pelo jogo constituem um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar. Os jogos devem ser cuidadosamente introduzidos e a posição dos alunos claramente definida. (Antunes, 2012, p. 41)

O uso de jogos pedagógicos, por facilitarem o desenvolvimento cognitivo, permitem que o aluno desenvolva habilidades importantes para a construção do seu conhecimento. Dentre elas, estão: atenção, memória, raciocínio, criatividade, além da resolução de problemas. Exemplo disso são os jogos de xadrez que, cada vez mais, estão sendo ensinados nas escolas, pois estimulam a competitividade e o raciocínio lógico dos alunos.

Em competências cujo desenvolvimento é esperado na disciplina de Língua Portuguesa, esses jogos agem como enriquecedores da linguagem e como ferramentas que viabilizam a apreensão de conteúdos, além de suportes para o bom uso da língua materna. Jogos que trabalham com o significado de palavras, além de viabilizarem o aperfeiçoamento do vocabulário, ampliam o conhecimento sobre os significados das coisas e a criatividade do aluno. Entre os vários jogos que abordam significados, podemos destacar o jogo do dicionário Academia, um jogo de tabuleiro em que uma palavra é sorteada e os alunos devem descobrir e escrever possíveis significados para ela. Quem não souber, pode inventar significados que possivelmente terão alguma ligação com a palavra escolhida, o que também estimula a criatividade dos participantes do jogo. Esse jogo pode ser dirigido a alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, fase anterior ou posterior (o que poderá ser determinado pela complexidade das palavras escolhidas).

Além dos jogos que trabalham com os significados das palavras como o mencionado, há jogos que exploram a curiosidade, visando também ao aperfeiçoamento da língua portuguesa, do conhecimento de mundo e da lógica. Um bom exemplo de jogo que ilustra perfeitamente isso é o Jogo da Enciclopédia, em que uma pergunta é feita por um dos jogadores e todos os outros devem dar uma resposta coerente. O importante, além de descobrirem a resposta correta, é a capacidade de criar e desenvolver o raciocínio e o trabalho em equipe, em busca de descobrir qual é a resposta correta. Esse tipo de jogo também estimula a curiosidade e o enriquecimento de vocabulário, bem como a ampliação de conhecimentos.

Os mencionados jogos, portanto, exploram o desenvolvimento da capacidade de escrever bem e de criar palavras. Além disso, os jogos voltados à linguística podem explorar sons, imagens, signos que ajudam no processo do desenvolvimento das inteligências linguísticas e verbais. Jogos dessa natureza, que trabalham com estímulos, são importantes, sobretudo, para a fluência e a memória verbal e o raciocínio rápido. Assim, tornar-se-á mais fácil o desenvolvimento, pelo aluno, das capacidades de escrever, atribuir significados corretos às coisas, operando habilidades importantes para a linguagem. Conforme assegura Celso Antunes (2012, p. 47), podem ser explorados

[...] jogos voltados para a ampliação do vocabulário e o conseqüente domínio de maior número de recursos para o estímulo cerebral do uso da palavra como meio de se construir imagens; jogos para dar fluência verbal e, portanto, ativar formas de comunicação e de expressão e, sobretudo, operar algumas habilidades essenciais à linguagem, como analisar, sintetizar, comparar, relacionar, descrever, criticar, julgar, ponderar e outras. (ANTUNES, 2012 p. 47.)

A fim de testar a eficiência de um modelo de aplicabilidade de ferramentas pedagógicas, Celso Antunes (2012) realizou um estudo aplicado a condições favoráveis para o uso de jogos

voltados ao aperfeiçoamento da sintaxe, da gramática e também para desenvolver a memória verbal e a alfabetização.

Albigenor e Rose Militão (2013, p. 28) acreditam que jogos grupais e dinâmicos apresentam resultados satisfatórios no desenvolvimento verbal e linguístico, pois a interação facilita o processo de construção e aprimoramento do vocabulário e da gramática, além das trocas de informações. Porém, observaram que o mesmo modelo apresenta resultados diferenciados, se aplicados com diferentes faixas etárias, pois isso interfere no nível de desenvolvimento dos educandos. Sendo assim, a depender da finalidade a ser alcançada e da fase do ensino em que se aplicam, os jogos deverão ser adaptados. Os resultados são satisfatórios, ficando a cargo do professor decidir a melhor forma de aplicar os jogos. Em geral, tanto a teoria apresentada por Celso Antunes, quanto por Albigenor e Militão visam a um resultado eficiente no ensino e aplicação dos jogos e, apesar de concepções diferentes, uma ideia e uma teoria contempla e completa a outra.

Citaremos duas propostas de jogos que servem como auxílio pedagógico para professores da Língua Portuguesa. Em ambos os casos, a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação estão presentes, sendo que, antes dos jogos, os alunos deverão realizar uma pesquisa na internet, utilizando *tablets*, *smartphones* e computadores os provérbios (para o Dominó dos Provérbios) e palavras parônimas e homônimas (para o Jogo da Memória dos Homônimos e Parônimos). Em ambos os casos, o professor deverá introduzir o conteúdo. Os jogos são descritos a seguir.

3.1. Dominó dos provérbios

a) Fase: aprimoramento da leitura/escrita/interpretação; estímulo à linguagem oral – 6º e 7º anos do Ensino Fundamental.

b) Habilidade: reconhecimento de provérbios e sua interpretação.

c) Estimulações: vocabulário, fluência verbal.

d) Utilização: a tarefa dos alunos, divididos em grupos ou não, é montar o dominó contendo, numa parte, o início de um provérbio; no outro, sua continuação. Por exemplo: numa parte, tem-se “*Água mole, em pedra dura, ...*” e noutra tem-se “*... tanto bate, até que fura*”.

e) **Preparação/material:** fichas de cartolina retangulares e divididas, contendo parte de um provérbio em cada extremidade (Figura 1).

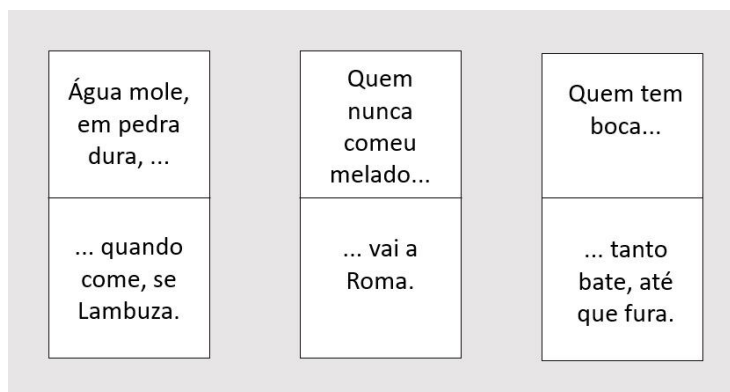


Figura 1 – Dominó de Provérbios

f) **Objetivos:** reconhecer o aspecto cultural e linguístico presente nos provérbios, fazendo uma interpretação, mediada pelo professor, sobre o conteúdo de cada um deles.

g) Como jogar:

A sala pode ser dividida em grupos de 4 alunos. Em cada grupo, cada jogador recebe 7 pedaços de cartolina quando começa a rodada. Se, na partida, houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no “dorme” para serem compradas.

O jogo começa pelo jogador que tenha sido sorteado. A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário, combinando as peças que permitem a formação dos provérbios.

O jogador que começa a partida leva vantagem. Essa é uma noção importante para a estratégia do dominó, pois o jogador ou dupla que começa, normalmente, é o(a) que leva a vantagem durante a partida.

h) Desenvolvimento do jogo

Cada jogador, no seu turno, deve colocar uma das suas fichas em uma das 2 extremidades abertas, de forma que a parte do provérbio de um dos lados coincida com o início ou final do provérbio onde está sendo colocada.

Quando o jogador coloca sua pedra sobre a mesa, seu turno se acaba e passa-se ao seguinte jogador.

Se um jogador não puder jogar, deverá “comprar” do dorme tantas pedras como forem necessárias. Se não houver pedras no dorme, passará o turno ao seguinte jogador.

i) Final de uma rodada

A partida continua com os jogadores colocando suas fichas sobre a mesa, até que se apresente a seguinte situação:

j) Dominó

Quando um jogador coloca sua última pedra na mesa, essa ação é chamada de bater. Esse será o jogador vencedor.

Os demais jogadores deverão continuar a colocação das peças, até que todos os provérbios tenham sido formados.

k) Fim de jogo

Após a formação dos provérbios, o professor averiguará, por meio de perguntas, a inteligência que os alunos fizeram de cada um dos provérbios formados, fazendo ponderações, quando necessário.

3.2. Jogo da memória dos HOMÔNIMOS E PARÔNIMOS

a) Fase: anos finais do Ensino Fundamental.

b) Habilidade: ortografia, leitura e escrita.

c) Estimulações: percepção visual, ortografia e vocabulário.

d) Utilização: a tarefa dos alunos, divididos em grupos ou não, é montar o jogo da memória associando palavras homônimas e parônimas.

e) Preparação/material: peças de cartolina ou papel-cartão, sendo cada peça constituída por uma palavra maior que se associará a outra por paronímia ou homonímia (logo abaixo da palavra, em letras de fonte menor, virá o significado de cada palavra. Exemplos: ACENDER (colocar fogo) – ASCENDER (subir); COSER (costurar) – COZER (cozinhar); CESTA (recipiente) – SESTA (descanso). Sugere-se que o professor crie diversos jogos da memória para serem

utilizados por duplas de alunos (Figura 2).



Figura 2 – Jogo da Memória de Homônimos e Parônimos

f) Objetivos: compreender as dificuldades cotidianas de ortografia e memorizar os pares de palavras homônimas e parônimas, memorizando sua grafia e significado.

g) Como jogar:

Inicia-se o jogo com todas as peças viradas (palavras para baixo). Cada jogador escolherá duas peças para desvirar; se formarem um par, elas são eliminadas. Caso contrário, elas são viradas novamente. Deverão ser encontrados todos os pares para eliminar todas as cartas do jogo. Esse processo deve ser repetido até que todas as cartas sejam removidas.

A ideia do jogo é virar as cartas e ir memorizando as palavras e o posicionamento delas. Assim, quando virar uma carta, o jogador/aluno terá que usar a memória para lembrar se já viu o par dela no jogo e, assim, tentar achá-lo.

Além de ser um excelente jogo para treinar a memória e um passatempo divertido, esse jogo é interessante para treinar a concentração, já que é necessário estar concentrado para memorizar e escolher as cartas certas. Por isso, ele pode ser utilizado por pais e professores como um jogo educativo para os estudantes. Ao passo em os olhos dos alunos “fotografam” as palavras e seus significados, viabiliza-se a memorização do que está sendo lido.

h) Níveis de dificuldade

- Nível fácil: São apenas 12 pares (24 cartas);
- Nível médio: Tem 20 pares (40 cartas);
- Nível difícil: O jogo começa a ficar mais complicado, pois são 30 pares (60 cartas) ao todo.

3.3. Avaliação

A avaliação, diante da utilização dos jogos pedagógicos, deverá ser processual e diagnóstica, levando em consideração o desenvolvimento dos objetivos específicos antes e durante a realização do projeto, bem como a tentativa de alcançar plenamente o objetivo geral, em curto, longo e médio prazo (ao terminar o jogo). O professor deve acompanhar de perto o desenvolvimento dos alunos e fazer uma avaliação séria, coerente, com intervenções e correções pontuais, quando necessário. Outro papel importante do professor é de dar aos alunos motivação e possuir o espírito de liderança.

Além disso, o professor deve ficar atento para que as atividades propostas atinjam o objetivo pedagógico proposto. Ao aplicar esses jogos, deve-se também fazer uma avaliação, no decorrer do desenvolvimento das atividades, para analisar a interação entre os alunos – auxílio entre colegas.

Ao final da experiência, sugere-se que seja aplicado um teste para fazer um levantamento sobre o desenvolvimento da turma em relação ao tema/conteúdo do jogo proposto e se os discentes atingiram os objetivos almejados.

O ideal seria o professor possuir um relatório de aprendizagem da turma antes e após a aplicação dos jogos. Para ter melhor controle sobre a aprendizagem, o professor poderia aplicar um teste antes e um após a realização dos jogos, o que possibilitará um comparativo sobre os conhecimentos adquiridos e a verificação quanto aos objetivos terem sido alcançados, ou seja, se por meio dos jogos, foi possível o desenvolvimento de competências e habilidades pretendidas.

Além das competências citadas acima, é preciso, antes de iniciar a aplicação dos jogos, um processo de preparação e introdução da turma quanto ao conteúdo das atividades propostas. O professor deve ser claro e objetivo quanto à importância e o motivo pelo qual os jogos estão sendo utilizados, deixando claro que, mesmo que se trate de uma atividade mais lúdica, a atividade tem uma finalidade pedagógica específica cujo sucesso dependerá do comprometimento e envolvimento dos participantes. Segundo Celso Antunes (2012, p. 41), sobre a estimulação feita pelo professor, pertinentemente pontua:

[...] O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um momento especial a ser propiciado pelo jogo constituem um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar. Os jogos devem ser cuidadosamente introduzidos e a posição dos alunos, claramente definida. (Antunes, 2012, p. 41)

Tem-se, portanto, no professor, um agente propulsor e condutor do sucesso no processo de ensino-aprendizagem mediado pelos jogos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o desenvolvimento desse trabalho científico, somos levados a acreditar que, a cada dia que passa, novas técnicas de ensino são adotadas e estão sendo utilizadas para facilitar a interação entre educador e educando, com vistas a contribuir para o sucesso no processo de construção do conhecimento.

Levando-se em conta o que foi observado, conclui-se que o processo de ensino-aprendizagem só é eficiente se bem planejado, executado e avaliado, além de não depender apenas do professor e do aluno, mas da ferramenta pedagógica adotada.

Sendo assim, consideramos que os jogos pedagógicos apresentam uma proposta inovadora no campo da educação, criando situações favoráveis ao ensino de qualidade nas escolas, contribuindo para a formação dos alunos e oferecendo uma ferramenta a mais ao profissional – e um recurso a mais aos alunos – durante suas aulas.

Foi possível perceber ainda que os jogos constituem um veículo para apreensão de diferentes conteúdos, sendo as ideias aqui apresentadas passíveis de adaptação e/ou modificação para a abordagem mais dinâmica – e, ainda assim, não menos reflexiva – dos conteúdos de Língua Portuguesa, seja em que fase do ensino for.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18 a. edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999/2012.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. In: BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1979, p. 277-326.

BRANDÃO, Heliana; FROESLER, Maria das Graças V. G. **O Livro dos Jogos e das Brincadeiras: para Todas as Idades**. Belo Horizonte: Leitura, 1998.

CARVALHO, Marília G; Bastos, João A. de S. L., Krueger, Eduardo L. de A./ **Apropriação do conhecimento tecnológico**. CEEFET-PR, 2000. Cap. Primeiro.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, A. P., MACHADO, A. R. e BEZERRA, M. A. (Orgs.) Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002, p. 19-57.

MILITÃO, Albigenor & Rose. **Jogos, Dinâmicas & Vivências Grupais. Como desenvolver sua melhor “técnica” em atividades grupais.** Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, Copyright, 2013.