

JOGO INTERPESSOAL: COOPERAÇÃO, COMPETIÇÃO E RECONHECIMENTO

Carolina de Paula Moreira
Graduanda de Letras - Fapam
E-mail: carol.paulam@hotmail.com

Gabriela de Paula Moreira
Graduanda de Letras - Fapam
E-mail: gabrielapaulam@hotmail.com

Orientadora: Professora Msc. Renata Teixeira da Silva
E-mail: renataetc@hotmail.com

Resumo

A escola representa um espaço primordialmente educativo, caracterizado pelo trabalho de interação e reconhecimento social, que possibilita ao aluno o acesso ao saber, bem como sua construção. A falta de motivação ocasionada, na maioria das vezes, pela metodologia ultrapassada empregada pelo docente faz com que os aprendizes percam o interesse pelas aulas e, conseqüentemente, regridam no rendimento escolar. Perante esse quadro, surge a necessidade de o educador revisar seu desempenho e trabalhar com ferramentas que estimulem o envolvimento e a atuação dos alunos, capazes de aproximá-los da realidade escolar. O novo paradigma educacional estabelece novas metodologias para os professores, propondo dinâmicas que agucem o interesse dos alunos por meio de jogos interpessoais, com o objetivo de interferir, de forma positiva, na estruturação do conhecimento. Portanto, a finalidade desse trabalho é demonstrar que os jogos educativos podem contribuir de forma significativa, criativa e dinâmica no cotidiano escolar. Com foco na língua portuguesa, as atividades lúdicas proporcionam ao docente trabalhar os conteúdos do ensino médio de modo que instiguem a curiosidade dos alunos e contribuam para a socialização entre eles, por intermédio da competição e da cooperação. Os jogos pedagógicos também provocam um fascínio sobre os alunos, que buscam entender os mecanismos e as técnicas necessárias para alcançarem a vitória e o prestígio e, consecutivamente, aprendem a matéria em questão de forma descontraída.

Palavras-chave: Jogos educativos. Jogos interpessoais. Socialização. Competição. Cooperação.

Abstract

The school represents, primarily, an educational space, defined by interactive work and social recognition which allows the student access to knowledge as well as its construction. The lack of motivation, most of the times caused by the outdated methodology used by the teachers, leads the students to lose interest in the classes, making them regress in school performance. That scenario makes necessary for the educator to review their own performance and to work with tools that stimulate the students' involvement and performance, shortening the distance to the school's reality. The new educational paradigm establishes new methodologies for teachers, aiming to arouse students' interest through interpersonal games, achieving a positive interference in the structure of knowledge. Therefore this paper's goal is to show that educative games can contribute significantly, creative and dynamic in the school's daily routine. Focusing on Portuguese, the ludic activities allow the teacher to work the high school contents in a more instigating way, arousing the curiosity of the students and contributing to an increase in the interaction between them, through cooperation and competition. The pedagogical games also fascinate the students, who seek to understand the mechanisms and techniques necessary to achieve victory and prestige, and consequently they learn

the matter in a relaxed way.

Keywords: Educational games. Interpersonal games. Socialization. Competition. Cooperation

□ INTRODUÇÃO

Durante o Ensino Fundamental, têm-se notado dificuldades no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa; são notórios os erros de ortografia, as falhas de coesão e coerência, o emprego dos sinais de pontuação e a falta de estímulo entre os alunos, que alegam não gostar de estudar a disciplina em virtude da variedade de regras e sua complexidade.

Fazem-se necessárias atividades diferenciadas e objetivas, que levem os alunos a se interessarem pelas aulas, construindo uma relação de harmonia entre o educador, o educando e a matéria em questão.

O jogo pedagógico é um recurso significativo que promove a interação, a motivação e a descoberta de valores individuais e coletivos pelos aprendizes. Além de exercitar a capacidade de raciocínio, o lúdico também proporciona a descontração e a estima necessária para que a experiência se torne algo prazeroso e eficaz.

Desse modo, os jogos interpessoais são considerados ferramentas interessantes a serem usadas em sala de aula, pois promovem o conhecimento, a sensibilidade e a socialização entre os alunos por meio de uma didática interativa que vai além dos livros escolares.

Segundo Marcuschi, os jogos pedagógicos permitem ao aluno

[...] exercitar o espírito crítico e a capacidade de raciocínio, desenvolvendo sua habilidade de interagir criticamente com o meio e com os indivíduos. Pois a língua serve para construir e manter as relações interpessoais, as identidades e as diferenças, ou seja, o ser humano enquanto indivíduo se forma e constitui numa espécie de matriz sociolinguística de natureza dialógica e não num contínuo processo de adaptação ou adequação unilateral. (MARCUSCHI, 2005)

A metodologia aplicada para chegar aos resultados deste trabalho principiou pela pesquisa do gênero instrucional “regra de jogos”, baseado nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Língua Portuguesa e nas análises de gêneros por Bakhtin. Em seguida, foram feitas pesquisas que indicassem as vantagens e conseqüências dos jogos interpessoais como ferramenta de ensino, levando em consideração as necessidades e capacidades de cada aluno, baseadas nos períodos de desenvolvimento considerados por Piaget.

O presente artigo busca analisar as seguintes questões: *Qual a contribuição dos jogos pedagógicos no ensino de Língua Portuguesa? Quais habilidades poderão ser desenvolvidas a partir da aplicação das dinâmicas na sala de aula? O que deverá ser cobrado dos alunos e quais os critérios de avaliação?* A pesquisa é destinada aos professores e alunos do ensino médio com o objetivo de auxiliar o aprendizado da língua portuguesa de maneira lúdica e significativa.

□ GÊNERO INSTRUCIONAL: REGRA DE JOGOS

Gênero textual é a classificação dada às diferentes estruturas de linguagem utilizadas nos textos; embora os textos orais ou escritos sejam distintos entre si, apresentam diversas situações em comum. Quando possuem um conjunto de características similares, podem ser classificados em um

estabelecido gênero textual.

Desse modo, os gêneros podem ser compreendidos como as diversas formas de linguagem inseridas nos textos, caracterizando-se como asserções admitidas socialmente que procuram atingir intenções comunicativas similares, exercendo funções sociais representativas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Língua Portuguesa (1998) indicam a aplicação dos gêneros textuais como aliados na metodologia do ensino/aprendizagem, de modo que:

Nessa perspectiva, necessário contemplar, nas atividades de ensino, a diversidade de textos e gêneros, e não apenas em função de sua relevância social, mas também pelo fato de que textos pertencentes a diferentes gêneros são organizados de diferentes formas. A compreensão oral e escrita, bem como a produção oral e escrita de textos pertencentes a diversos gêneros, supõem o desenvolvimento de diversas capacidades que devem ser enfocadas nas situações de ensino. É preciso abandonar a crença na existência de um gênero prototípico que permitiria ensinar todos os gêneros em circulação social. (BRASIL, 1998, p.23, 24)

Cada gênero textual tem suas próprias características determinantes, em termos de estrutura, conteúdo, aspectos linguísticos, entre outros. Dessa forma, para a sua classificação, é necessário verificar suas condições de construção, transmissão e recepção. Integram-se em diversos parâmetros, podendo-se afirmar que são ilimitados, pois constituem textos de ordem diversificada, como sermão, bilhete, conto, romance, carta, lista de compras, edital, regras, piada, bula, receita, resumo, resenha, blog, *e-mail*, conversação, artigo.

De acordo com Bakhtin,

quanto melhor dominamos os gêneros, tanto mais livremente os empregamos, tanto mais plena e nitidamente descobrimos neles a nossa individualidade (onde isso é possível e necessário), refletimos de modo mais flexível e sutil a situação singular da comunicação; em suma, realizamos de modo mais acabado o nosso livre projeto de discurso. (BAKHTIN, 2003, p. 285)

Os gêneros concretizam as ações comunicativas que são produzidas e controladas por uma organização social definida, que reconhece o conceito de gêneros como produtos sociais. O gênero instrucional emprega uma linguagem comum caracterizada por vocábulos, construções e expressões usuais. Tem por objetivo ensinar ao leitor um determinado procedimento. São exemplos representativos desse gênero receitas culinárias, editais de concursos, manuais relacionados a jogos.

Conforme Koch e Fávero (1998), o gênero instrucional aponta comportamentos ordenados. Pertence às diretrizes de descrever ações sequencialmente ordenadas, pois indica um processo de observação e compressão resultantes da normatização simultânea de comportamentos.

São necessários requisitos como objetividade, clareza e formalismos gramaticais por se tratar de uma instrução. Os verbos, em geral, são expressos no modo imperativo (leia, use, coloque, selecione, separe, evite), uma vez que irão indicar as ações a serem efetuadas pelo leitor. Usam-se também os verbos no infinitivo (elevar, apresentar, caminhar, oferecer, observar) e no futuro do presente (poderá, estará, deverá, será). É cabível o uso de uma sintaxe prática para o leitor, com períodos simples, evitando textos extensos e confusos.

Um texto instrutivo tem como finalidade instruir e orientar o leitor a fazer e é conceituado da seguinte maneira por Val e Barros (2003):

[...] diz respeito àquele tipo de texto que se caracteriza por organizar informações e instruções ou ordens com a finalidade de orientar determinado comportamento do interlocutor. Também chamado de instrucional, esse tipo de texto se manifesta, por exemplo, nos gêneros regras de jogo, receitas culinárias, regulamentos, instruções de uso de máquinas e aparelhos eletrodomésticos, entre outros. (VAL; BARROS, 2003, p. 135-136)

O texto da classe injuntiva ou instrucional é de fácil identificação, pois está presente em

diferentes situações no cotidiano social. Não há dúvidas de que os alunos já tenham se deparado com esses textos, mesmo fora da sala de aula, pelo menos no modo oral, pois as crianças aprendem a lidar com esses gêneros textuais desde cedo, a partir do momento em que aprendem a fazer determinadas tarefas, recebem comandos de como se comportar ou de como usar um brinquedo novo. Portanto, o gênero instrucional, usado numa sequência pedagógica, de certa maneira, já faz parte do cotidiano linguístico do aluno.

O jogo tem um papel fundamental na educação, pois estimula e provoca as habilidades físicas e de raciocínio dos alunos. Piaget, no livro “A Formação do Símbolo na Criança”, descreve o emprego do lúdico durante todo período de desenvolvimento intelectual da criança, expondo sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo, social e moral.

De acordo com Piaget, o interesse pelo jogo desponta no período sensório-motor, entre 0 a 2 anos, quando a criança sente prazer em realizar determinadas ações e é capaz de elaborar certos esquemas. Seus reflexos neurológicos primordiais começam a ser construídos, e ela já é capaz de traçar estratégias de ações que lhe permitem compreender mentalmente o ambiente. Nesse período, a criança já consegue, com facilidade, pegar o que é posto em sua mão, mama o que é colocado em sua boca e enxerga o que está em sua frente. Dessa forma, a criança consegue, aos poucos, executar ações mentais capazes de produzir e reproduzir atos para o início de suas manifestações lúdicas, que posteriormente se transformarão em jogos.

O período entre 2 a 7 anos é nomeado por Piaget como pré-operatório; nesse estágio, que é conhecido como o da Inteligência Simbólica, a criança já é capaz de criar esquemas e realizar combinações mentais. É uma fase marcada pela integração de jogos simbólicos ou de ficção, fundamentais para seu desenvolvimento no mundo dos adultos, bem como sua adaptação a ele. A partir do lúdico, ela consegue expressar os acontecimentos, sentimentos e pensamentos; o “faz de conta” faz com que a criança assimile suas dúvidas, medos e prazeres e os represente por meio de brincadeiras. Se um episódio lhe chama a atenção, como uma briga entre seus irmãos, por exemplo, posteriormente a criança reproduzirá entre seus carrinhos, ou suas bonecas, a cena assistida por ela; conseqüentemente, ela imitará tanto a conduta quanto as vozes dos envolvidos na discussão.

A idade entre os 7 e 11 anos é compreendida pelo período das operações concretas, o qual é marcado pelo início do raciocínio lógico e da cooperação. A criança adquire noções de tempo, espaço, ordem e velocidade, e já é capaz de diferenciar as informações e relacioná-las.

Dos 11 anos em diante, a criança passa pelo período das operações formais. A criança não se restringe à exposição imediata, nem apenas aos conceitos previamente existentes, sendo capaz de raciocinar sobre as informações lógicas – e é instruída a buscar soluções a partir de suposições e pesquisas. Entende-se que as bases cognitivas das crianças atingem seu nível mais alto de desenvolvimento e elas se tornam capazes de aplicar o raciocínio e a lógica em diferentes níveis de problemas. A linguagem favorece as relações interpessoais, e é nesse período que os jogos de regras se estabelecem como uma atividade do indivíduo socializado, estendendo-se por toda a sua vida.

No processo de desenvolvimento, a criança recebe influências sociais, culturais e educacionais, que são inseridas por meio do lúdico e contribuem para a formação da sua personalidade.

Dessa forma, o jogo torna-se uma ferramenta estimulante para o aprendizado, contribui na construção de novas descobertas e discernimentos e é um método pedagógico que facilita o papel do docente de dirigente, estimulador e avaliador do aprendizado. O uso de recreações na escola pode ter como objetivo a aquisição de conhecimento e de novas habilidades, como a memória, a concentração e a atenção.

Em sala de aula, o educador pode sugerir o uso das atividades para serem incorporadas aos conteúdos estudados, principiando pelo reconhecimento da didática empregada, visando que o aluno aprenda de maneira prazerosa os conteúdos propostos da língua portuguesa. Por isso, os jogos pedagógicos devem fundamentar-se em materiais capazes de promover a aprendizagem, a fim de atingir resultados significativos.

O interesse pelos jogos interpessoais se deve, certamente, pelo seu caráter interativo e competitivo, que incentiva o aluno a dar o melhor de si, com a finalidade de ganhar a competição. É primordial que a escola se relacione com o cotidiano do aluno, e se conecte com o meio em que ele vive. A escola qualificada é aquela que permeia a realidade do aluno e proporciona oportunidades para que ele desenvolva habilidades e competências esperadas.

Portanto, são indiscutíveis as inúmeras vantagens desenvolvidas por meio dos jogos na sala de aula, em que o aluno adquire a capacidade de equilíbrio, concentração e integração, e o professor, por sua vez, conquista a atenção dos alunos e consegue inserir as habilidades propostas pela instituição nessas atividades.

□ A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS PARA A PROFICIÊNCIA EM LÍNGUA PORTUGUESA

O jogo é uma manifestação antropológica presente em todas as civilizações; incorporado à cultura dos povos, serve como vínculo e ponte de comunicação entre os seres humanos. Horácio e Quintiliano assinalam em seus escritos que as primeiras reflexões em torno dos jogos na educação pedagógica surgiram nas antigas Roma e Grécia, no século VII a.C. Entre os romanos, os jogos eram direcionados para o preparo físico dos soldados e voltados para a formação de cidadãos obedientes e devotos. Na educação, eram inseridos aos jogos guloseimas no formato de letras que contribuíam para uma melhor aprendizagem.

Na Idade Média, com a influência do cristianismo (século II-XIV), houve uma queda no interesse por jogos no contexto educacional, pois se propunha uma educação rigorosa de normas e memorização, uma visão tradicionalista na qual o professor era autoritário e exigia silêncio absoluto. Os jogos foram considerados então como ofensivos e imorais. Brougère (2004) ressalta que “*Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta.*”

No período renascentista (séculos XV-XVI), o surgimento de novos ideais criou novas concepções pedagógicas que reintroduziram os jogos como facilitadores de estudos.

É importante ressaltar que, segundo Platão, a brincadeira e os jogos são instrumentos essenciais aos professores, na medida em que indicam a natureza do discente, ou seja, o jogo auxilia na identificação da personalidade do aluno.

Em primeiro lugar e acima de tudo, a educação, nós o asseveramos, consiste na formação correta que mais intensamente atrai a alma da criança durante a brincadeira para o amor daquela atividade da qual, ao se tornar adulto, terá que deter perfeito domínio. (PLATÃO, 1999, p. 92 .)

O jogo, até então, era visto como recreação, tendo como propósito a diversão e o entretenimento. Porém, no século XX, houve um crescimento do uso dos jogos na área da educação, que passou a ser reconhecido como metodologia de ensino. Consequentemente, sucedeu o crescimento de jornais e revistas qualificados na questão do lúdico e o investimento de empresas na linha de “brinquedos educativos”.

A introdução de jogos pedagógicos nas escolas surgiu a partir da necessidade de envolver os alunos em uma atividade prazerosa relacionada às linguagens. Por meio dos jogos, o aluno passa a se compreender melhor e tende a assumir novas funções na sua relação com a sociedade, pois eles oportunizam ao indivíduo o desenvolvimento das habilidades de associar, comparar e amadurecer aos poucos o desenvolvimento afetivo, social, motor e cognitivo.

A aprendizagem por meio de jogos educativos carece que o aluno tenha um determinado nível de conhecimento, pois as possibilidades de jogadas são consideradas elementos das atividades pedagógicas que estimulam o desenvolvimento. É esse fundamento, de que se pode aprender por meio dos jogos, que favorecerá sua aplicação em sala de aula.

Para que a atividade possa realmente ser válida no processo educacional, é preciso obedecer a determinados requisitos, que são:

a) A experimentação dos jogos

É essencial que o professor teste o jogo antes de levá-lo para a sala de aula, observe se as questões aplicadas estão adequadas e se os elementos do jogo estão íntegros. Experimentando o jogo, o docente poderá definir a quantidade de alunos e de grupos que irão se formar para a realização da atividade.

b) Ser interessante e estimulante

É preciso que o professor proponha aos alunos algo interessante e desafiador, levando em consideração o estágio de desenvolvimento deles.

c) Síntese dos conteúdos do jogo

Antes de iniciar um jogo, é importante que o professor faça um levantamento dos conteúdos inseridos, quais habilidades necessárias para seu desenvolvimento e quais as estratégias necessárias para obter um bom resultado.

d) Objetividade das regras

Quando o jogador não entende as regras, ele perde o interesse pelo jogo; por isso, elas devem ser claras e objetivas, sem muita complicação, a fim de estimular o estudante, visando ao seu interesse pelo desafio e vontade de vencer.

e) Propor a participação de todos os alunos no jogo

O professor deve observar a participação e o desenvolvimento dos alunos. Se for necessário, ele pode fazer modificações no grupo, a fim de proporcionar maior entrosamento entre todos os jogadores.

O brincar é fundamental à saúde do ser humano, seja física, intelectual ou emocional, além de construir o conhecimento de forma prazerosa e significativa. É dever do professor procurar metodologias que visam ao aumento da motivação para a aprendizagem, aperfeiçoar a autoconfiança, a concentração, a coletividade, a atenção, o raciocínio lógico e a cooperação, proporcionando a socialização e a interação do aluno com outras pessoas. O docente deve, assim, adotar jogos que instiguem a solução de problemas, principalmente quando a matéria a ser estudada for teórica, complexa e dissociada das atividades cotidianas, não se descuidando de respeitar as capacidades e as necessidades de cada aluno.

Os exemplos de jogos a seguir, foram retirados e adaptados da página eletrônica Portal do Professor, que consiste em um espaço que “*permite ao professor acessar sugestões de planos de aula, baixar mídias de apoio, ter notícias sobre educação e iniciativas do MEC ou até mesmo compartilhar um plano de aula, participar de uma discussão ou fazer um curso.*” (BRASIL, 2017).

Os jogos podem ser realizados em sala de aula do Ensino Médio e envolvem a disciplina de Português, podendo ser confeccionados com materiais de baixo custo e de fácil acesso.

□ **Jogo Stop**

Por meio desse jogo, os alunos poderão desenvolver as linguagens oral e escrita, ampliar seu

conhecimento de mundo e de ortografia, bem como seus conhecimentos sobre substantivos próprios e comuns. Espera-se também que os estudantes desenvolvam habilidades sociais. É preciso que os alunos já saibam identificar substantivos comuns e próprios e saibam diferenciá-los e aplicá-los em textos e contextos significativos, nos quais ocorrem atividades orais e escritas.

É importante que o professor retome com seus alunos os conceitos de substantivo próprio e substantivo comum, fornecendo-lhes exemplos cotidianos para que os compreendam sem criar confusão conceitual. Após isso, será necessário que o professor separe a sala em grupos de 3 a 5 alunos e providencie para cada grupo uma folha avulsa, contendo uma tabela com os itens (nomes de pessoas, de cor, de animais, de objetos, etc.) separados em colunas (Figura 1).

Feita a distribuição da folha, o docente deverá providenciar um alfabeto móvel, para sortear as letras; em cada rodada, deverá ser sorteada uma letra.

Letra sorteada	Nome de pessoas	Cor	Animal	Fruta	Objeto	Total

Figura 1 – Modelo de tabela do jogo Stop

É importante que, antes do início do jogo, os jogadores aprendam as regras e concordem com elas. Para isso, é importante que o professor esclareça as dúvidas, lembrando-lhes que, após a concordância de todos, as regras não serão modificadas ao longo do jogo.

3.1.1 As regras do Jogo Stop

As regras do jogo devem se nortear pelos seguintes procedimentos:

- Temas deverão ser escolhidos (esses poderão ser definidos a partir da necessidade do professor diante do conteúdo com o qual está trabalhando em sala de aula);
- Após estarem definidos os temas, será sorteada uma letra e inicia-se uma rodada;
- Os alunos serão organizados em grupos e disporão de tempo determinado para preencher as colunas com a letra sorteada;
- Todos devem responder a cada tema com a letra sorteada e, quando algum grupo preencher os temas que souber, poderá dizer “Stop”;
- A partir desse momento, todos os outros jogadores não poderão escrever mais;
- Os nomes próprios e comuns colocados nas colunas devem ser comparados entre os grupos;
- Pontuação: se alguém escreveu uma palavra igual à dos outros grupos, todos ganham 5 pontos. Se algum grupo escreveu uma palavra que ninguém tenha preenchido igual, ganha 10 pontos. E, por fim, se algum grupo escreveu uma palavra de um tema que ninguém tenha preenchido com nenhuma palavra, ganha 15 pontos;
- A validade da resposta para cada tema poderá ser conferida pelo professor de modo coletivo ou deixar para que os grupos o façam;
- O processo é repetido até atingir um número de rodadas específico, conforme o tempo de que dispõe o professor com a classe;
- Os pontos de cada rodada devem ser somados e anotados. Ao fim das rodadas, somam-se todos os pontos. Ganha o grupo que fizer mais pontos.

A avaliação dessa aula pode ser feita considerando a participação e o envolvimento dos grupos na atividade; desta forma, a observação e os registros feitos pelo docente são importantes.

- Jogo das classes de palavras**

Por meio desse jogo, os alunos poderão recordar as diferentes classes de palavras e suas funções, selecionar informações pertinentes a elas, possibilitando sua identificação, enriquecimento vocabular e, principalmente, intensificar o uso do dicionário.

Considerando a quantidade de informações presentes no dicionário, torna-se indiscutível sua importância como objeto didático, uma vez que se caracteriza como material auxiliar para o desenvolvimento dos alunos. Entretanto, essa competência não tem sido devidamente explorada nas escolas, onde, geralmente o dicionário ainda é considerado apenas uma ferramenta de consulta e, por muitas vezes, os alunos não possuem uma orientação apropriada para sua utilização.

O objetivo do jogo das classes de palavras é desenvolver o raciocínio dos alunos para a compreensão dos significados dessas e estimular o uso do dicionário.

Para a montagem do jogo, o professor deverá entregar aos alunos 2 folhas, de preferência, de maior gramatura, que não se dobrem. Cada folha deverá ser cortada em 6 retângulos iguais, totalizando, ao final, 12 partes. Cada parte da folha será um cartão de jogo. A sala deverá ser dividida em equipes, e deverá ser solicitado aos grupos que façam margem em todos os cartões para que fiquem da seguinte forma (Figura 2):

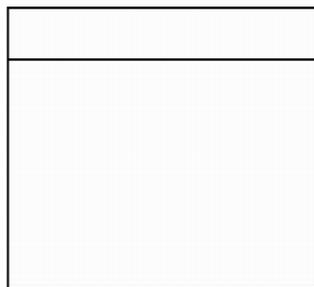


Figura 2

Após esse primeiro momento, cada aluno deverá escolher 12 palavras de diferentes classes morfológicas, por exemplo: brincar, geladeira, apressado, encantador. Eles deverão escrever, na parte superior de cada cartão, uma palavra, como ilustra a Figura 3:



Figura 3

Depois, deverão escrever a que classe(s) morfológica(s) a palavra pertence (Figura 4):

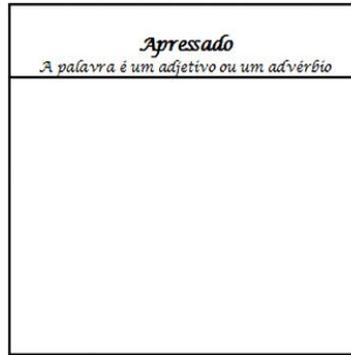


Figura 4

Finalmente, os alunos deverão criar 5 dicas sobre cada uma das palavras, como mostra a Figura 5:

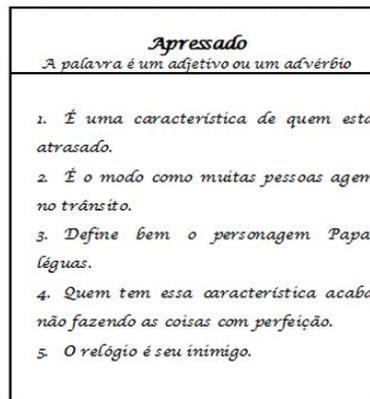


Figura 5

3.2.1 Modo de jogar:

- Os cartões deverão ser colocados sobre a mesa virados para baixo;
- Em cada rodada, um dos alunos será o responsável pela leitura dos cartões; é o chamado coordenador. Ele irá dizer aos participantes: “A palavra é um adjetivo ou um advérbio”;
- O primeiro jogador dirá, então, um número de 1 a 5;
- Em seguida, o coordenador lerá a dica referente ao número pedido;
- O jogador poderá tentar adivinhar a palavra;
- Se acertar, ganhará 5 pontos; se errar, passa a vez para o próximo jogador, que pedirá uma nova dica;

A pontuação se dará da seguinte forma:

- 1 dica = 5 pontos;
- 2 dicas = 4 pontos;
- 3 dicas = 3 pontos;
- 4 dicas = 2 pontos;
- 5 dicas = 1 ponto.

Caso ninguém acerte, serão atribuídos 5 pontos para o coordenador. Ganha o jogo quem

marcar mais pontos.

O professor poderá avaliar os alunos desde a produção do jogo, avaliando o capricho, a seleção de palavras, a correta associação das palavras a uma classe morfológica e as dicas inventadas. Deve considerar também a participação no jogo e o envolvimento dos alunos na atividade.

□ CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que aqui expusemos, consideramos que é indispensável evidenciar que o lúdico é de essencial importância para o desenvolvimento mental e físico dos alunos, pois contribui na formação do seu conhecimento e na sua socialização, abrangendo aspectos cognitivos e sociais. O lúdico é também uma poderosa ferramenta pedagógica, com o poder de melhorar a autoestima e expandir os conhecimentos dos alunos, quando empregados com propósitos bem definidos. A prática de jogos no ensino da língua portuguesa cria um âmbito prazeroso e interessante, servindo como inspiração para o desenvolvimento dos alunos, é um importante método para desenvolver o aspecto ativo dos alunos em relação ao aprendizado e as aptidões do pensamento, como a interpretação, a invenção, a tomada de decisão, a criatividade e a resolução de problemas.

É de fundamental importância que o docente procure sempre ampliar seus saberes sobre as atividades dinâmicas, pois os jogos e as brincadeiras em sala de aula exigem do profissional um preparo específico para melhor conduzir as atividades, prevendo possíveis desafios e solucionando entraves que possam surgir no decorrer dos jogos – tudo sem jamais perder de vista os objetivos que espera alcançar. Cabe lembrar que, quanto mais o professor inteirar-se sobre os jogos, seu modo de aplicação e suas regras, maior será o êxito na aplicação dessa ferramenta na sala de aula, e maior serão o aproveitamento e a aprendizagem dos alunos. Isto é, o estudo sobre os jogos, em sala de aula, proporciona ao educador compreender suas possibilidades, para que assim possa ter uma visão clara da importância dos jogos para o aprendizado dos estudantes.

Um aspecto importante nos jogos é a competição, que provoca nos discentes, interesse e diversão. Portanto, é importante que os alunos explorem o jogo, em busca de novas competências e habilidades, sem sofrer influência do mediador, para que ele aprenda na prática e não por imitação. Ao professor cabe verificar e avaliar a competência educativa dos diversos jogos, possibilitando assim um trabalho educacional mais interessante e atrativo.

Constata-se, então, que o uso de jogos no ensino aprendizagem da Língua Portuguesa é extremamente válida. Com eles, os discentes participam do processo de forma ativa e envolvente, aprimoram sua autonomia, aprendem a se socializar e cooperar uns com os outros; eles potencializam seu raciocínio e criatividade, e adquirem conhecimento de uma forma espontânea e divertida.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Karen. **Jogo das Classes de Palavras**. Disponível em:

<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=37910>>. Acesso em: 08 mai. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

CABRAL, Marcos. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. Disponível em:

<http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/Marcos_Aurelio_Cabral.pdf>. Acesso em: 12 mai.

17.

DIONÍSIO, Angela. MACHADO, Anna Rachel. BEZERRA, Maria Auxiliadora. **Gêneros textuais e ensino**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

FIORINI, José L. e SAVIOLI, Francisco P. **Lições de Textos: leitura e redação**, São Paulo: Ática, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brinquedo na Educação: Considerações Históricas**.

Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf>. Acesso em: 06 mai. 2017

KOCH, I.G.V. E FÁVERO, L.L. **Linguística textual: introdução**. São Paulo: Cortez. 4a. ed.1998.

MARAFON, Danielle. **Jogos e brincadeiras, subsídios metodológicos no processo de desenvolvimento e da aquisição do conhecimento na educação infantil**. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3613_2087.pdf>. Acesso em: 06 mai.17.

MARCUSCHI, Luís Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2005.

MARCUSCHI, Luís Antônio. 2002. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. IN: M.A. BEZERRA; A.P. DIONISIO e A.R. MACHADO, 2002, Gêneros textuais & ensino. Rio de Janeiro: Lucerna. 2a. ed. pp. 19-36.

PACHECO, Patrícia. **Jogo do STOP em Língua Portuguesa e Matemática**. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12760>>. Acesso em: 08 mai. 2017.

PLATÃO. **As leis, ou da legislação e epinomis**. Trad. de Edson Bini. Bauru, SP: Edipro, 1999.

RACHWAL, Cristina. **Gênero instrucional regras do jogo: uma proposta de ação pedagógica Silvana**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/407-4.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 17.

VAL, Maria de Graça C; BARROS, Lúcia Fernanda P. Receitas e regras de jogo: a construção de textos injuntivos por crianças em fase de alfabetização. In: ROCHA, Gladys; VAL, Maria da Graça C. **Reflexões sobre práticas escolares de produção de texto: o sujeito-autor**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

Blogs consultados (autoria não informada):

Oficina de jogos: Jogo da sílabas. Disponível em: <<https://ensfundamental1.wordpress.com/407-2/>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

Sete autores da educação. Disponível em: <<http://seteeducadores.blogspot.com.br/2011/06/o-desenho.html>>. Acesso em: 10 abr. 2017.