

JOGOS LINGUÍSTICOS: ESTRATÉGIAS DE ENSINO CONSTRUÍDAS NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Antônia Aparecida Barros Alencar Correia IFSertão PE – Salgueiro
aparecida.barros@ifsertao-pe.edu.br
Roberta Guimaraes de Godoy e Vasconcelos IFSertão PE — Petrolina
roberta.vasconcelos@ifsertao-pe-edu.br

RESUMO: Há muitas maneiras de se trabalhar os conteúdos programáticos em sala de aula, uma delas é unir a pesquisa ao interesse, a criatividade do próprio aluno para promover, de fato, o envolvimento desse e, conseqüentemente, a compreensão do aprendizado. Este trabalho objetiva, portanto, mostrar a relevância do jogo como recurso pedagógico, visto que esse desempenha um papel vital na aprendizagem que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando um aprendizado significativo. Com isso, o aluno deixa de ser um simples aprendiz para tornar-se um construtor do saber, privilegiando a criatividade, imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Este trabalho surgiu no IFSertão- Campus Salgueiro, envolvendo os alunos do Médio Integrado para verificar a necessidade de integração dos conhecimentos linguísticos nas disciplinas de língua portuguesa e de língua inglesa de maneira lúdica, de modo a despertar o interesse dos alunos pela aprendizagem de línguas, promover autonomia e reflexão acerca do processo de aprendizagem e avaliação. Na Educação, a palavra jogo é sinônima de estímulo ao crescimento cognitivo do aluno. Assim *sendo*, o trabalho foi desenvolvido e testado nas aulas, tendo os professores como colaboradores no planejamento didático. Hoje, estes são percebidos como dinamizadores e subsídios de grande relevância, para as aulas práticas e momentos de ócio produtivo na Instituição, buscando a construção/atualização do capital humano. Na visão do psicólogo suíço Jean Piaget *apud* Juy(2004), os jogos são concebidos não apenas como uma forma de dinamismo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas instrumentos que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Os resultados, de modo geral, foram bastante positivos. Obtivemos participação efetiva e eficiente dos alunos, benefícios cognitivos e afetivos atingidos, uma mudança na perspectiva gramatical dos alunos, na dinâmica das aulas e uma reflexão acerca de como se avaliar e um maior interesse nas disciplinas. Por conseguinte, na vida escolar, os jogos promoverão um caminho em que a teoria e a prática estejam unidas a fim de que o professor crie novas condutas educacionais das atividades que deseja desenvolver para o processo do ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de línguas, ludicidade, jogos.

Introdução

O enfoque desse projeto foi trabalhar o lúdico através de jogos. Apesar de já trabalharmos o lúdico de outras formas nas nossas aulas, a escolha por jogos se justifica visto que nossa intenção era que os alunos criassem jogos linguísticos de modo a praticar e revisar os conteúdos estudados ao longo do ano. Os jogos trazem benefícios afetivos e cognitivos, bem como modificam a dinâmica da sala de aula e são facilmente adaptáveis.

Este trabalho objetiva mostrar a relevância do jogo como recurso pedagógico, uma vez que esse desempenha um papel vital na aprendizagem que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando um aprendizado significativo. Com isso, o aluno deixa de ser um simples

aprendiz para tornar-se um construtor do saber, privilegiando a criatividade, imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer.

Desse modo, este estudo se insere na linha de pesquisa da Linguística Aplicada, já que reflete sobre aspectos pertinentes ao ensino-aprendizagem de línguas, tanto materna como estrangeira.

A fim de atingirmos nosso objetivo, trabalhamos com um grupo de cerca de 100 alunos do Ensino Médio Integrado no Instituto Federal do Sertão Pernambucano, campus Salgueiro, cidade localizada no sertão central de Pernambuco. Esses discentes eram dos cursos de Edificações, Informática e Agropecuária e faixa etária entre 14 e 18 anos. Os alunos foram orientados a criarem jogos relacionados aos temas trabalhados nas aulas de língua portuguesa e língua inglesa, bem como suas regras e manuais de instrução.

Ao longo deste artigo discutiremos a pertinência de jogos como recurso pedagógico para aprendizagem de línguas e qual o impacto gerado por esse tipo de atividade na dinâmica das interações aluno-professor; aluno-aluno.

1. O lúdico e o jogo

Nos processos de aprendizagem, além de buscarmos trabalhar os conteúdos sistematicamente, devemos ter a preocupação de dar aos educandos satisfação, de modo a proporcionar uma aprendizagem significativa. É nesta perspectiva que surge o que nos mostra Dinello (2007) que afirma ser o lúdico a representação e a alegria de conviver, experimentando-se a criatividade como uma tentativa de criar novas possibilidades.

Outro conceito de lúdico, também referindo-se a jogo, encontramos no dicionário:

relativo a jogo, a brinquedo que visa mais ao divertimento do que qualquer outro objetivo, que se faz por gosto sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo; tendência ou manifestação que surge na infância ou adolescência sob forma de jogo, divertimento.(Houaiss, 2001 p. 1789)

“Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.” (Friedman, 1996)

Dada essa característica cooperativa e interacional do jogo, este se faz pertinente ao ambiente da sala de aula para fins pedagógicos, bem como para aprendizagem de línguas, visto que, ao usar-se uma língua, o sujeito vai vivenciar aspectos interacionais e cooperativos característicos da comunicação.

Outra característica pertinente ao uso do lúdico que podemos relacionar ao ensino é apontada por Bougêre (2002) *apud* Almeida (2007) que afirma:

A ludicidade da brincadeira ou do brinquedo não reside no fato de serem jogos, embora se tornem lúdicos no momento em que são, efetivamente, utilizados para se realizar a brincadeira ou jogo. O lúdico apresenta sempre um sentido de ação e exploração: ver como é, desmontar, participar, construir, engajar-se e até mesmo se sacrificar, se a ação for encarada como espírito lúdico desafiador e de superação de limites.

Ao longo do nosso projeto, tivemos o intuito de fazer com que nossos alunos fizessem o que está apresentado no parágrafo acima como característica do lúdico, eles tiveram que

explorar e agir na fase de pesquisa e reflexão sobre que tipo de jogo seria mais apropriado para seu assunto, construir e participar juntos na construção de regras e objetivos desses jogos e engajar-se já que tinham uma responsabilidade em não somente criar e apresentar seus jogos, mas também testar e dar sugestões para os outros grupos na fase de testagem e atuar fazendo a propaganda e divulgação dos seus jogos para que os alunos visitantes de outras escolas se interessassem em jogar os jogos criados por eles.

2. O jogo como ferramenta pedagógica

A utilização dos jogos, segundo Kishimoto (1998) como ferramenta de educação relaciona-se a duas funções: lúdica e a educativa. A primeira relaciona-se ao prazer e a educativa à aprendizagem, sendo necessário que ambas estejam equilibradas para que um não supere o outro.

Diante dos aspectos apresentados no item anterior, é relevante pensarmos no lúdico e nos jogos como ferramentas pedagógicas dado que na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função:

- consolidar os esquemas já formados
- dar prazer ou equilíbrio emocional ao aluno.

E essa foi a intenção do nosso trabalho, uma vez que os alunos deveriam criar jogos para assuntos que já tinham estudado, consolidando os esquemas e também como forma de engajá-los no processo de ensino-aprendizagem e de avaliação de forma prazerosa.

Outra justificativa para nosso interesse em trabalhar com jogos nas aulas de línguas é reforçada por recomendação do PCN quando esse traz o aspecto desafiador dos jogos, característica pertinente quando se trabalha com adolescentes.

[...] finalmente um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver". (PCN. 2000,p. 48/49)

Os jogos no ambiente escolar promovem ainda aspectos afetivos, cognitivos, alteram a dinâmica da sala de aula e possuem relativa facilidade de adaptabilidade a objetivos específicos conforme apresentado na tabela abaixo:

Afetivos	Cognitivos	Dinâmica de sala de aula	Adaptabilidade
Promove o lado afetivo	Reforça o conhecimento	Centrada no aluno	Facilmente ajustável à idade, nível e interesses
Encoraja o uso criativo e espontâneo da língua	Revisa e estende o conhecimento	Professor age apenas como facilitador	Utiliza as quatro habilidades (ler, escrever, falar e

			ouvir)
Promove competência comunicativa	Foca na gramática comunicativamente	Constrói coesão em sala	Requer preparação mínima após o seu desenvolvimento.
Motiva e diverte		Promove a participação do grande grupo e competição sadia	

Fonte: <http://eca.state.gov/forum/vols/vol35/no4/p42.htm>

Dessa forma, o aluno deixa de ser um simples aprendiz para tornar-se um construtor do saber, privilegiando a interação, a criatividade, a imaginação, pela própria ligação com os fundamentos do prazer e, ainda, percebe que é possível desenvolver diversas maneiras para se ensinar/aprender os conteúdos programáticos em sala de aula; uma delas foi unir a pesquisa ao interesse do próprio aluno; assim, de fato, promover o envolvimento desse e, consequentemente, a compreensão do aprendizado.

METODOLOGIA E RESULTADOS

Consoante os PCN do Ensino Médio (2000), o trabalho com as Linguagens, Códigos e suas Tecnologias deve levar em consideração um ensino pautado na interatividade, no diálogo e na construção dos sentidos e significados tanto na, pela e com as línguas materna e/ou estrangeira. Assim sendo, como professoras de línguas (materna e inglesa), sentimos a necessidade de repensar/ dinamizar/incrementar nossa prática pedagógica desenvolvida no Instituto Federal de Educação do Sertão Pernambucano – Campus Salgueiro, com os alunos dos 2º e 3º anos do Ensino Médio Integrado em Agropecuária, Edificações e Informática, no período de agosto a novembro de 2013.

A fim de atingirmos os objetivos propostos, procederam as seguintes atividades:

- Na última semana de agosto, houve a divulgação do projeto, o qual foi muito bem recebido pelas turmas envolvidas; pois se sentiram instigadas a dinamizar o ensino de línguas;
- Houve a divisão das turmas em grupos de 3 e 4 alunos;
- Sorteio dos conteúdos programáticos a serem apresentados através de jogos;
- Deixou-se a liberdade de os grupos, assim desejando, trocarem os “sorteios” entre si.

Após essa atividade, nós, professoras de línguas, sugerimos/orientamos a todos como deveriam proceder na pesquisa e na construção da atividade proposta. Em seguida, ouvimos e confrontamos as diversas opiniões e pontos de vista sobre as múltiplas formas de se organizarem e chegarem ao produto final. Passamos a atender cada grupo, individualmente, para que se sanassem todas as dúvidas possíveis; ouvindo e dando sugestões. Mostramos que os jogos que eles fossem criar levariam em consideração alguns critérios como:

- Criatividade;
- Originalidade;
- Coerência e coesão;
- A abordagem das línguas deve estar situada num emaranhado de relações humanas, já que não se concebe o ensino de uma língua separado do contexto social vivido;

- Clareza nas orientações propostas.

A segunda semana de setembro foi para as equipes apresentarem as pesquisas feitas dos conteúdos programáticos e as ideias para a confecção dos jogos. Na quarta semana, mostraram o esboço do jogo e que tipo de material iriam utilizar para a confecção. Chegou-se a segunda semana de outubro, marcada para a **TESTAGEM DOS JOGOS LINGUÍSTICOS**, em que as equipes interagiam entre si para o preenchimento da seguinte ficha de avaliação.

FICHA DE AVALIACAO:

- ❖ Grupo Avaliado: _____
- ❖ Grupo Avaliador: _____
- ❖ **Quanto ao Manual (Responda sim ou não e justifique sua resposta)**
- ❖ A linguagem é direta e objetiva?

- ❖ O manual deixa claro os objetivos e as regras do jogo?

- ❖ **Agora avalie o grupo de 0-5 nos quesitos abaixo. Sendo 0, não atingiu e 5 excelente:**
- ❖ Criatividade (o jogo apresentado é criativo, interessante, inédito?) _____
- ❖ Clareza/ Coerência (o jogo é fácil de jogar e ser entendido de acordo com as regras do manual?). _____
- ❖ Aprendizagem (o jogo ajuda a entender melhor, a praticar o tema proposto?)

- ❖ **Aponte os pontos positivos e negativos que o seu grupo encontrou ao testar o jogo.**
Positivos: _____
Negativos: _____
- ❖ **Dê sugestões ao grupo, se necessário, para melhorar os pontos negativos encontrados.**
Sugestões: _____

Após essa testagem, cada equipe foi checar as avaliações e se autoavaliarem, seguindo para a correção, se necessário; e, finalmente, a confecção do produto final. Na terceira e quarta semanas de outubro, cada equipe ficou incumbida de divulgar e convidar os demais alunos do Instituto Federal, como também, algumas escolas estaduais do município de Salgueiro para apreciação/participação da I SEMANA DE JOGOS LINGUÍSTICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO PERNAMBUCANO – CAMPUS SALGUEIRO, que aconteceu no dia 13 de novembro de 2013.

Para a realização desse evento, contamos com a colaboração de outros servidores do Instituto, como também de escolas estaduais do município, de alunos da rede pública estadual que se mostraram encorajados e desafiados com o Projeto, fazendo muitos elogios à dinamicidade de se trabalhar o ensino de línguas.

Vejamos alguns dos depoimentos dos nossos visitantes:

“Como professora de Língua Portuguesa, confesso ter dificuldades em dinamizar o ensino da maioria dos conteúdos programáticos, mas depois do visto e participado aqui estou encorajada a tentar também”.
(Professora da rede pública do 9º ano)

“Agora, posso garantir que assim o ensino de Língua Inglesa e Portuguesa se torna mais agradável!”
(Aluno da rede pública do 7º ano)

E como se sentiram os protagonistas da I SEMANA DE JOGOS LINGUÍSTICOS?
Eis alguns depoimentos:

“Apesar de ser um trabalho trabalhoso, os resultados foram muito bons. Me senti importante em participar da realização dessa semana.”
(Aluno de 2º ano do MI em Edificações)

“Assim eu me senti como um professor, pois ensinava e aprendia ao mesmo tempo! Muito bom!”
(Aluno de 3º ano do MI em Informática)

“No início, achei chato, mas depois quando a equipe ficava discutindo as ideias, foi ficando bom!”
(Aluno de 2º ano do MI em Agropecuária)

Diante disso, entendemos que, como escola, precisamos nos dar conta que a ludicidade dinamiza o ensino e perceber o lúdico como parte integrante da vida do homem tanto no aspecto de divertimento como na forma de descarregar tensões.

Os resultados obtidos foram observados durante as atividades bem como no término da aplicação do projeto, consideramos as tentativas dos alunos na realização das atividades, as dúvidas manifestadas, a interação com o grupo, a autonomia, o progresso em relação à condição anterior entre outras. Após a apresentação para alunos de outras instituições, pedimos que os grupos se auto-avaliassem através dos critérios pré-estabelecidos anteriormente. Para isso, entregamos uma ficha de auto-avaliação (ANEXO I). Os alunos responderam primeiramente como se saíram e em seguida, as professoras fizeram sua avaliação usando a mesma ficha. Assim, ambos podiam ver e argumentar o porquê daquela pontuação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que no ensino de línguas com o lúdico podemos levar o aluno a assimilar os novos conteúdos programáticos de modo prazeroso e eficaz. Trabalhar com atividades lúdicas em que o aluno é o protagonista da própria construção da aprendizagem significativa buscando de fato entender e utilizar a(s) língua(s) como geradora(s) de significação e integradora(s) da organização de mundo e da própria identidade. O professor deve investir em atividades com essa finalidade. Os resultados obtidos com esse projeto nos faz acreditar que as atividades lúdicas realmente contribuem para isso e os alunos se tornam autores e coautores da produção de conhecimentos.

É preciso que tenhamos o cuidado de sempre criar condições favoráveis para que o aluno se interesse e se envolva de forma efetiva com o conteúdo da disciplina de forma prazerosa, para que não se tornem estratégias banalizadas pois, se bem usadas, promovem um ensino dinâmico e agradável.

Podemos concluir que não somente os alunos perceberam a eficácia do Projeto para a construção do conhecimento, mas também toda a comunidade escolar e extraescolar. Houve uma participação efetiva e eficiente dos alunos protagonistas e convidados. Os benefícios cognitivos e afetivos atingidos foram enormes e, houve também, uma mudança na perspectiva dos participantes em relação ao ensino gramatical, na dinâmica das aulas e uma

reflexão acerca de como se avaliar. Isso despertou um maior interesse pelas disciplinas envolvidas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br>>. Acesso em: 08 jun.2007.

DINELLO, Raimundo. Tradução: Salomão, Luciana F. C. *Expressão ludocriativa*. Uberaba: Universidade de Uberaba, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

HOUAISS, Antônio & VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC/SEF,2000.

KISHIMOTO, T. M. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1998.

ANEXO I- Ficha apresentada aos alunos para avaliação detalhada do seu trabalho.

Auto-avaliação- Jogos Linguísticos/ Linguistic Games

Criteria	Excellent;	Good	Average	Poor	Student's Evaluation	Teacher's Evaluation
Playability (jogabilidade)	O jogo funciona de forma lógica. Os jogadores entendem o que devem fazer de forma muito simples sem precisar de muito esforço ao ler o manual.	O jogo funciona de forma lógica. Os jogadores entendem o que devem fazer somente com a leitura do manual.	O jogo funciona razoavelmente e de forma lógica. Os jogadores entendem o que devem fazer com reforços ou esclarecimentos	O jogo não funciona de forma lógica. Os jogadores se confundem e os problemas indicam que o jogo não foi adequadamente testado.		
Originality	O jogo atende os critérios da tarefa e apresenta algo novo, original e criativo, mesmo que se baseie em algo já existente.	O jogo atende os critérios da tarefa, mas se baseia em um jogo já existente sem fazer grandes adaptações para o projeto.	A estética do jogo não é muito clara e não dá muito suporte à dinâmica do jogo.	O jogo falha em atender os critérios básicos da tarefa.		
Process	O aluno; grupo participou ativamente das orientações anteriores à apresentações e atendeu as	O grupo participou das orientações e atendeu a algumas sugestões e fez algumas modificações. No dia da testagem ainda apresentava	O aluno; grupo participou apenas de uma ou duas orientações e ainda na testagem não tinha feito as modificações necessárias. Ou trouxeram o jogo	O grupo não se preocupou em trazer ideias nas orientações, não apresentando possibilidades. No dia da testagem, não		

	<p>sugestões dadas, fazendo as modificações. Trouxe o jogo para a testagem de modo que se aproximava a apresentação.</p>	<p>pequenas modificações a serem feitas mas que não interferiam a dinâmica do jogo para a avaliação dos outros grupos.</p>	<p>incompleto.</p>	<p>trouxeram o jogo para a avaliação dos outros grupos.</p>		
<p>Learning (Aprendizagem)</p>	<p>O jogo apresenta o conteúdo e ajuda o aluno a praticar o tema de forma clara, mas dinâmica e desafiadora.</p>	<p>O jogo ajuda a praticar o conteúdo mas traz algumas perguntas; exemplos que confundem o aluno; aprendizes e não traz possibilidades de o aluno buscar as respostas.</p>	<p>O jogo ajuda a praticar o conteúdo mas traz exemplos repetitivos e apresenta alguns erros de gramática e ortografia.</p>	<p>O jogo apresenta o conteúdo de forma confusa e não contribui ou contribui muito pouco para a aprendizagem do tema.</p>		
<p>Presentantion</p>	<p>O grupo estava todo presente na hora do evento e procurou atrair o público para jogar. Foi capaz de explicar o jogo com clareza e tirar dúvidas sobre o assunto.</p>	<p>O grupo estava incompleto em alguns momentos do evento e não atraiu muitas pessoas para o seu stand. O grupo mostrou um pouco de dificuldade em apresentar o jogo ou tirar dúvidas.</p>	<p>O grupo; aluno estava ausente em alguns momentos e não procurou atrair jogadores para o seu stand.</p>	<p>O grupo; aluno se mostrou ausente na maior parte do tempo. O grupo não conseguiu tirar dúvidas sobre o assunto ou explicar o jogo com clareza.</p>		
<p>Execution</p>	<p>O grupo</p>	<p>A estética do</p>	<p>O jogo</p>	<p>O jogo não</p>		

(Materials)	utilizou material apropriado e apresentou um jogo esteticamente interessante e que pode ser jogado varias vezes sem se danificar com facilidade.	jogo estava boa, mas precisava de algumas melhorias ou o material não era apropriado para o tipo de jogo, se estragando com certa facilidade.	apresentava uma estética pouco interessante e o material utilizado não e apropriado para o tipo de jogo.	utilizou material apropriado se danificando com facilidade e tinha uma estética que não atraia a atenção do publico.		
-------------	--	---	--	--	--	--

Observações