Cadernos Cajuína
Revista Interdisciplinar
V. 9 N. 1 ANO 2024
e249122

OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO[1]

GAMES AS PEDAGOGICAL TOOLS FOR THE TEACHING AND LEARNING OF PORTUGUESE LANGUAGE IN HIGH SCHOOL

Wdson Santos de Araújo[2]
José Marcelo Costa dos Santos[3]

RESUMO: O artigo objetiva analisar como os jogos podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Especificamente, buscou-se discorrer sobre a prática de uso dos jogos como ferramentas pedagógicas no ensino de Língua Materna e mostrar os resultados da aplicação de uma oficina pedagógica utilizando 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. A base teórica contemplou, dentre outros, Huizinga (2000), Prensky (2012) e Romanowski (2007). O estudo mostrou que os jogos podem influenciar, positivamente, no ensino e aprendizagem da língua, sendo um instrumento fundamental para mediar conhecimentos, de forma significativa, dinâmica e prazerosa.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Ensino; Jogos; Língua Portuguesa.

ABSTRACT: The article aims to analyze how games can help in the process of teaching and learning the Portuguese language. Specifically, we sought to discuss the practice of using games as pedagogical tools in the teaching of Mother Tongue and to 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. The theoretical basis included, among others, Huizinga (2000), Prensky (2012) and Romanowski (2007). The study showed that games can positively influence the teaching and learning of the language, being a fundamental instrument to mediate knowledge, in a meaningful, dynamic and pleasurable way.

KEYWORDS: Learning; Teaching; Gaming; Portuguese Language.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente trabalho discute aportes 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

[1] Pesquisa realizada durante imersão docente no Programa Residência Pedagógica, no período de novembro de 2022 a novembro de 2023.

[2]Licenciando em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: wdsonsantos07@gmail.com

[3] Doutor em Educação pela Universidade Federal do Piauí (UFPI); Professor Adjunto do Curso de Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa (UFMA). E-mail: marcelo.jose@ufma.br

ISSN: 2448-0916

para atrair os olhares dos alunos, pois essas ferramentas são capazes de auxiliar no desenvolvimento da capacidade de pensar, bem como nos estímulos da cognição (Almeida, 2013), a exemplo 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)[4], em uma escola de Ensino Médio no município de São Bernardo (MA), verificou-se que os discentes queriam aulas atraentes, com práticas que se relacionassem com suas realidades. Tal cenário aguçou o desejo de se verificar se os jogos proporcionariam o que os educandos 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" (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 desenvolvimento. Inserir os jogos 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 no processo de aprendizagem.

Não se trata apenas de "lançar" os jogos para os discentes, o docente deve 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, tendo em vista que o essencial não a prática do jogo em si, mas sua finalidade pedagógica.

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 objetivo geral da pesquisa foi analisar como os jogos podem auxiliar 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 e 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 de 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.

[4] Programa de formação inicial de professores, com fomento pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), mediante a imersão de licenciandos em atividades de docência na Educação Básica, de modo a fortalecer a qualificação de futuros docentes a partir de vivências e experiência no contexto escolar.

A pesquisa se fez viável tendo em vista a necessidade de utilização do lúdico no espaço escolar, como prática inovadora e eficaz. Tratado de forma direcionada e a partir de um planejamento ordenado, os jogos tendem a potencializar formas de mediação do aprendizado dos alunos, em enfoque a realidade de uma turma de 2º ano do Ensino Médio.

Assim, compreende-se que incentivar o discente 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; 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 pode ajudar o professor a desenvolver conteúdos, de aulas específicas e, consequentemente, afetar diretamente o processo de aprendizagem do estudante, despertando-o para o prazer em aprender.

2. OS JOGOS E A PRÁTICA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ao longo da história da humanidade, o jogo serviu como instrumento para transmitir conhecimentos, visto que se relacionava 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".

Ao se buscar um momento exato da gênese dessa prática, se percebe que muitos são os apontamentos, mas não é tarefa fácil uma definição, considerando que a própria palavra "jogo" compreende uma série de sentidos, os quais apontam para diferentes dimensões, como explica Kishimoto (2017, p.15):

> 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 estórias, brincar de 'mamãe e filhinha', futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros (Kishimoto, 2017, p.15).

O que se compreende, então, é que a sociedade, desde a sua formação como organização social complexa, tem inserido em sua estrutura o uso de brincadeiras e jogos, ainda que não se tivesse a compreensão da perspectiva pedagógica, já havia uma manifestação de ludicidade na construção e promoção dessas atividades na cultura dos povos antigos.

Segundo Delgado Neto (2005),

> [...] foram encontrados dados que descrevem a utilização de jogos de tabuleiro: na Mesopotâmia, de aproximadamente 3000 a.C.; e no Egito, onde, no templo de Kurna, construído em cerca de 1400 a.C., foi encontrada uma espécie de tabuleiro em que participavam dois jogadores com nove fichas cada um (Delgado Neto ,2005. p. 70).

Essas fontes históricas demonstram a importância que os povos antigos davam para os jogos que, de forma indireta ou direta, estavam presentes nos processos de interação dos indivíduos em questão, o que pode indiciar que, de certo modo, é possível compreender que os jogos já se tratavam de ferramentas educativas.

Na Grécia, por exemplo, de acordo com Kishimoto (1995, p.39), "Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas,

ISSN: 2448-0916

como forma de preparo para a vida futura, mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo". A inserção de atividades, de caráter lúdico e interacional, nas atividades ligadas ao ensino foram sendo ressignificadas da história, até se tornarem recursos oficialmente criados e pensados para fins de educação.

Os jogos, enquanto materiais didáticos, foram balizados através de Jean Piaget, um importante biólogo suíço que desenvolveu relevantes estudos sobre epistemologia genética, conceituando o lúdico e estabelecendo a "Classificação genética baseada na evolução das estruturas, destacando conceitos como: brinquedo, brincadeiras, esporte e atividades lúdicas" (Castro, 2005 apud Barros; Miranda; Costa, 2019, p. 01). O objetivo desta conceituação é dividir os campos de atuação, para que se tenha uma melhor aplicação prática no âmbito didático.

Vygotsky, por sua vez, salienta que a grande importância dos jogos didáticos para a desenvoltura da criança é a sua capacidade de autodescoberta, que ajuda a potencializar a criatividade do praticante, o qual pode construir conhecimento mediante um processo interativo entre sujeito e objeto.

> A criança nasce em um contexto cultural complexo, cheio de significações e representações sociais que são de difícil compreensão/interpretação para ela. Desse modo, o jogo permite que ela assimile conceitos abstratos e experimente-os dentro do seu próprio contexto, formulando sua própria compreensão e significado (Vygotsky, 2007 apud Barros; Miranda; Costa, 2019, p. 01).

Neste ensejo, 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.

Ademais, é interessante que o professor construa boa relação com seus alunos, visto que, de acordo Romanowski (2007, p. 49), "a dinâmica da aula é centrada na relação permanente entre o professor e os alunos". Isso é essencial, uma vez que torna o ambiente mais propício para o ensino e a aprendizagem, oportunizando ao educador maiores possibilidades de pensar e desenvolver estratégias em seus procedimentos didáticos.

Em termos gerais, uma das principais características do jogo é proporcionar o divertimento, ou seja, inserindo essa prática nas metodologias de ensino da língua, serão possíveis melhores condições para se ensinar o Português, transformando rotinas enfadonhas em ricas estratégias pedagógicas.

O aprender se torna mais fácil quando a pessoa se motiva a querer aprender, tendo em vista que o "Aprender é, por essência, difícil. O processo ocorre melhor quando se está engajado em atividades difíceis e desafiadoras" (Seymourt apud Prensky, 2012. p. 146). Os jogos podem proporcionar isso, servindo como meio motivador nesse processo.

A utilização dessas ferramentas pedagógicas pode trazer diversos benefícios, principalmente quando se fala sobre "motivar 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, as equipes alternarão as jogadas, vencerá a equipe que formar primeiro uma linha de três símbolos iguais, seja horizontal, vertical ou diagonal.

Vale ressaltar que o docente tem um papel crítico-reflexivo, para observar em sua aula qual o momento viável para a aplicação de tal prática, considerando sempre o potencial pedagógico de cada atividade e a relação deste com as habilidades que os aprendentes devem desenvolver mediante o conteúdo estudado.

2.1 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, e no caso dos jogos especificamente, pode-se ter uma coesa relação entre aspectos teóricos (conteúdos de Português, por exemplo) com atividades práticas (aprender português, brincando).

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 desse planejamento 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, e por meio dessa boa relação, é possível desenvolver aulas dinâmicas, visando o melhor processo de ensino e aprendizagem, contexto propício para a inserção dos jogos.

Para que essas ferramentas possam ser inseridas 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 sinônimo de prática educativa, mas o termo prático educativo 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

ISSN: 2448-0916

> pedagógica é uma dimensão da prática social teoria-prática, e é essencialmente nosso dever, como educadores, a busca de condições necessárias à sua realização. (Veiga , 2015, p. 16)

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 exemplo do que se pode ter com o uso dos jogos.

> A prática docente é uma prática pedagógica quando está 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; 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 (Franco, 2020, p. 5).

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.

ISSN: 2448-0916

Nesse ensejo, uma prática pedagógica amparada no lúdico é, também, uma ação interativa de confiança entre aluno e professor, melhorando as relações afetivas e tornando o ambiente de sala aula mais propício para a construção de contextos de ensino e de aprendizagem que garantam a efetiva construção de conhecimento.

3. METODOLOGIA

Este trabalho tem abordagem qualitativa. De acordo com Bortoni-Ricardo (2008, p. 34), "[...] a pesquisa qualitativa procura entender, interpretar fenômenos sociais inseridos em um contexto", auxiliando o pesquisador a entender o cenário da investigação de forma subjetiva, específica e não generalizante.

Nesse tipo de abordagem, o pesquisador desenvolve um olhar a partir de "[...] um nível de detalhes sobre a pessoa ou sobre o local e estar altamente envolvido nas experiências reais dos participantes" (Creswell, 2007, p. 186). Ou seja, no contexto da turma em que ocorreu o estudo, foi necessário buscar essa forma de desenvolvimento de pesquisa, daí a escolha pelo segmento qualitativo.

Este estudo classifica-se ainda, como uma possível 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, de modo que possa intervir para melhorar suas ações pedagógicas. Assim, verificou-se um problema na prática e foram buscadas formas de intervenção para que houvesse mudanças positivas no contexto em que tais práticas foram desenvolvidas.

Partindo desse princípio, primeiramente buscou-se observar e entender a sala de aula, verificando como os alunos gostariam de aprender português, já que se mostravam desmotivados com a rotina vivenciada. Houve, assim, o seguinte questionamento: "será que os discentes gostariam de aderir ao jogo na sala de aula?".

Percebendo-se como um campo propício, foi desenvolvida como técnica de pesquisa uma 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, de uma escola pública estadual na cidade de São Bernardo (MA), com temática voltada aos seguintes conteúdos: adjuntos adnominais e adjetivos. Tal prática foi planejada e desenvolvida de acordo com a tabela abaixo.

Tabela 1 – 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	A oficina aconteceu em dois momentos: 1) Realizou-se a parte teórica, para que os alunos conseguissem relembrar o conteúdo: adjetivos e adjunto adnominal.	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,

ISSN: 2448-0916

adjetivos e adjuntos adnominais. -Apresentar às sentenças criadas sobre adjetivos e adjunto adnominais identificando-as.	2) No segundo dia, aconteceu a parte prática, com a aplicação do "jogo de dados".	considerando o contexto das práticas do professor de Português.

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores (2023).

A metodologia de análise de dados se deu a partir da caracterização e análise crítica da oficina pedagógica, considerando como categoria "o jogo como ferramenta pedagógica para o ensino de Português". A oficina foi analisada por meio de fotos e informações sobre sua realização, estabelecendo relação com discussões teóricas.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A oficina pedagógica "Jogo de dados" aconteceu durante imersão docente em uma escola pública estadual de São Bernardo (MA), no Programa Residência Pedagógica, pelo curso de Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, da 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: adjetivo 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 das respostas 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, a parte teórica, mostrou-se aos alunos como aconteceria o jogo de dados na aula seguinte e foram dadas orientações para estudos sobre o conteúdo.

Figura 1 – Aprendendo por meio de charges.

Fonte: Acervo do projeto (2023).

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, isto é, o professor expõe "[...] frases inventadas, da palavra e da frase isolada, sem sujeitos 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. Partiu-se do entendimento, à luz da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de que o ensino de português deve partir de contextos significativos ao aluno, propostos mediante segmentos que envolvam o estudo dos gêneros do discurso.

Figura 2 – Dificuldades e possibilidades.

Fonte: Acervo do projeto (2023).

A figura 2, pertence também ao primeiro dia da oficina, a parte teórica. Nessa ocasião, compareceram aproximadamente cinquenta (50) alunos, logo, 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 que as práticas pedagógicas transcendam as dificuldades, o profissional da docência precisa ter olhar crítico com a realidade no espaço escolar, tanto na infraestrutura quanto para com os alunos (Silva, 2021).

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 compreender 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 dados 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 do "Jogo de dados"

Fonte: Acervo do projeto (2023).

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 ao pensar e desenvolver aulas dinâmicas e práticas, com o uso dessa ferramenta, propicia um excelente meio de desafiar os alunos e criar possibilidades reais de práticas pedagógicas bem-sucedidas. Franco (2001) diz que o docente precisa estar em constante estado de "vigilância crítica", sempre buscando o desenvolvimento 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, 2011, 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 vivenciaram um estado de aprendizado, de modo espontâneo. É fato que ao se estar engajado em atividades interessantes, o processo de aprendizado acontece naturalmente.

Figura 4 – O aluno como protagonista e o professor mediador.

Fonte: Acervo do projeto (2023).

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.

Durante o "Jogo de dados", todos os alunos estavam empenhados em participar, 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 a 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.

ISSN: 2448-0916

A finalização da aplicação da oficina com a equipe ganhadora do jogo fortificou a relação professor-aluno ainda mais. Almeida (2013) postula que sem aluno não há condição de trabalho para o professor, portanto, a aula acontece exatamente por há um público destinado a ela e, em se tratando de jogos no ensino de Português, essa relação entre docente e discente torna-se facilitada e motivada.

Romanowski (2007, p. 49), por sua vez, acrescenta que "[...] a dinâmica da aula é centrada na relação permanente entre o professor e os alunos". Essa relação é essencial para um bom aprendizado, tendo em vista que manter boa interação entre ambas as partes tornará o ambiente favorável para desenvolvimento de estratégias, resultando em aulas dinâmicas e atraentes.

Ao longo do período de observação e regência na turma do 2º ano, foi construído bom relacionamento com os estudantes e isso foi um meio facilitador para a aplicação da oficina. Os educandos interagiram, participaram e aprenderam porque confiaram na ação do professor ministrante, o qual percebeu a necessidade de turma e fez a intervenção necessária naquele contexto.

De acordo com Anna e Nascimento (2011, p. 30), "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".

Observou-se, neste sentido, que trazer algo "novo" para sala de aula pode despertar o interesse dos estudantes em aprender de forma mais dinâmica, o jogo foi um meio para mediar a aprendizagem, seu caráter interativo possibilitou que os educandos da turma do 2º ano construíssem conhecimento sobre adjetivos e adjuntos adnominais de forma simples e funcional.

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 ensinar e 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 processo de fazer e aprender, ensinando-os também a respeitar as regras existentes e motivando-os a participar das aulas, tornando o ambiente propício à aprendizagem da língua.

O "jogo de dados" foi apenas uma perspectiva, há diversas possibilidades a partir da prática de uso dos jogos os quais, como explicam Silva e Costa (2017), podem ser voltados a atividades de quadro, tabuleiros, cartas, exercícios de desafios, etc., sem que para isso haja grande valor dispendioso, considerando que muitas dessas atividades não requerem muitos recursos e/ou materiais caros, apenas comandos e articulações de dinâmicas.

Nesse ensejo, essa técnica influenciou diretamente na perspectiva e no modo de pensar dos discentes, em relação aos conteúdos, considerando que à medida que se divertiam na realização da atividade, estavam aprendendo. O que, possivelmente, seria uma aula entediante de conceitos de gramática se transformou numa atmosfera de construção de conhecimentos mediante vivências práticas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

ISSN: 2448-0916

A presente investigação permeia-se pela questão-problema sobre como os jogos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Constatou-se que o jogo tem a funcionalidade no sentido de ser um instrumento mediador para o ensino e a aprendizagem. Envolve características específicas como o lúdico, o que 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, às 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 às "indagações", a criticar sua própria prática, buscando 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, o que enriquece a prática docente.

Os focos 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 se percebeu 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 auxilia na aprendizagem escolar.

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

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de português:** linguagem, Gramática e Leitura. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

ANTUNES, Irandé. **Gramática contextualizada**: limpando 'o pó das ideias simples'. São Paulo: Parábola Editora, 2014.

ANTUNES, Irandé. **Aula de português:** encontro & interação. São Paulo: Parábola Editora, 2003.

ANNA, Alexandre Sant'; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. Florianópolis: s/e, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: SEB, 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 escolapúblicaparanaensenaperspectiva do professor PDE. Paraná: SEED, 2014.

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.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Práticas educativas e Práticas pedagógicas:** questões epistemológicas. Mamanguape: s/e, 2020.

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

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

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

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.

HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da cultura**.São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

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

ROMANOWSKI, Joana Paulin. F**ormação e profissionalização docente.** 3. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

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. Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/pedagogica-dos-docentes. Acesso em 11 out. 2023.

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

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.

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