



ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTUDO DE CASO DA ESCOLA PADRE SARAIVA LEÃO

Aguinaldo Da Costa Blute¹

Ailton Mário Pereira²

Joanna Cavalcante Farias³

Camila Maria Marques Peixoto⁴

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um estudo desenvolvido na EEMTI Padre Saraiva Leão, no âmbito do subprojeto de Letras - Língua Portuguesa (CE), do Programa Residência Pedagógica (PRP) da universidade da integração internacional da lusofonia afro-brasileira (UNILAB) e tem por objetivo investigar o impacto das atividades lúdicas no processo do ensino-aprendizagem de língua portuguesa na turma do terceiro ano da escola acima referida. A pesquisa foi feita em duas etapas, na primeira, realizou-se um estudo de caso de duas gincanas vivenciadas por alunos, de modo a investigar o impacto das atividades lúdicas no processo do ensino-aprendizagem de língua portuguesa. Na segunda, realizou-se uma entrevista na escola com sete (07) alunos da turma do terceiro ano, acerca das suas vivências nas duas Gincanas de língua portuguesa realizadas nessa escola. Para a discussão e a abordagem dos conceitos, recorreremos aos estudiosos como ZANELLO (2013), Hachmann ET AL (2014), ALMEIDA (2007), e MASSA (2017). Identificamos, através da leitura dos autores acima mencionados, que as atividades lúdicas (os jogos e brincadeiras) contribuem de forma positiva para aprendizagem dos alunos no que tange à língua portuguesa. Conclui-se que a associação das atividades lúdicas com os conteúdos desperta nos alunos mais interesse na língua portuguesa enquanto disciplina, essencialmente aqueles que a consideram difícil, permitindo-lhes a vivenciarem uma forma de aprendizagem mais prazerosa

Palavras-chave: Residência pedagógica; ensino de língua portuguesa; ensino médio.

Universidade Da Integração Internacional Da Lusofonia Afro-Brasileira, ILL-Instituto de Linguagens e Literaturas, Discente, adacostablute@gmail.com¹

Universidade Da Integração Internacional Da Lusofonia Afro-Brasileira, ILL-Instituto de Linguagens e Literaturas, Discente, ailtonmariop@gmail.com²

EEMTI Padre Saraiva Leão, ILL-Instituto de Linguagens e Literaturas, Docente, joannacpf@gmail.com³

Universidade Da Integração Internacional Da Lusofonia Afro-Brasileira, ILL-Instituto de Linguagens e Literaturas, Docente, camilapeixoto@unilab.edu.br⁴



INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de um estudo de caso desenvolvido na EEMTI Padre Saraiva Leão, no âmbito do subprojeto de Letras - Língua Portuguesa (CE) do Programa Residência Pedagógica (PRP) da universidade da integração internacional da lusofonia afro-brasileira (UNILAB).

Ao longo da nossa atuação no programa, tivemos a oportunidade de participar de gincanas de língua portuguesa, uma realizada no em outubro do ano de 2022 e outra no mês de julho do ano de 2023. O evento visa trazer para o contexto escolar uma forma mais prazerosa de os alunos aprenderem, associando os jogos/brincadeiras aos conteúdos da disciplina. Essa dinâmica chamou bastante a nossa atenção, pois percebemos que foi e é algo diferenciado e que proporciona ao aluno uma forma de aprender mais prazerosa. Nesta senda, surgiu a ideia de desenvolver esse trabalho que tem por objetivo investigar o impacto das atividades lúdicas no processo do ensino-aprendizagem de língua portuguesa na turma do terceiro ano, com base nas atividades desenvolvidas nas duas gincanas.

Além do resumo e dessa parte introdutória, o trabalho está estruturado da seguinte maneira: a metodologia, parte na qual descrevemos caminhos percorridos para a realização deste estudo; Resultados e discussão, na qual apresentamos os fatos, dialogando com estudiosos como ZANELLO (2013), Hachmann ET. AL (2014), ALMEIDA (2007), e MASSA (2017); Por fim, a conclusão; na qual damos as considerações finais sobre o trabalho.

METODOLOGIA

A pesquisa foi feita em duas etapas, na primeira, realizou-se um estudo de caso de duas gincanas vivenciadas por alunos, de modo a investigar o impacto das atividades lúdicas no processo do ensino-aprendizagem de língua portuguesa na turma do terceiro ano do ensino médio, na EEMTI Padre Saraiva Leão em Redenção. Para Gil (2002), o estudo de caso tem como propósito:

- a) explorar situações da vida real cujos limites não estão claramente definidos;
- b) preservar o caráter unitário do objeto estudado;
- c) descrever a situação do contexto em que está sendo feita determinada investigação;
- d) formular hipóteses ou desenvolver teorias; e
- e) explicar as variáveis causais de determinado fenômeno em situações muito complexas que não possibilitam a utilização de levantamentos e experimentos.

Na segunda, realizou-se uma entrevista na escola com sete (07) alunos da turma do terceiro ano, acerca das suas vivências nas duas Gincanas realizadas na referida escola. O questionário é constituído de (3) perguntas: A) O que você entende por atividades lúdicas no processo de ensino? B) Quais são suas impressões acerca das duas gincanas que você participou? D) Nas gincanas que você participou, as atividades desenvolvidas sempre aconteceram juntamente com alguns jogos ou brincadeiras com o propósito didático. De que forma essas gincanas contribuíram no seu desempenho escolar, especificamente na língua portuguesa?

Para a discussão e a abordagem dos conceitos, recorreremos aos estudiosos como ZANELLO (2013), Hachmann ET AL (2014), ALMEIDA (2007), e MASSA (2017).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As gincanas, a partir das quais pretende-se desenvolver este estudo, tinham como propósito proporcionar uma forma diferente e mais prazerosa de ensino, através de atividades lúdicas como: Quebra-cabeça, jogo da



vela, tiro ao alvo, caça tesouro, torta na cara, corrida de três pernas, entre outras. Brincadeiras essas que serviam de chave para ter acesso às questões e que, ao mesmo, exigiam dos alunos uma leitura mais aprofundada dos conteúdos, levando consigo o desejo de vencer, individual e coletivamente. Foi a partir daí que propôs-se fazer uma investigação de como essas atividades lúdicas impactam no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa, levando em consideração não só os relatos dos alunos, como também as obras que já falaram sobre o assunto. MASSA (2017) enfatiza a questão da complexidade do conceito ludicidade, por abarcar várias interpretações em diferentes contextos e línguas. Foi também o que percebemos na fala dos entrevistados, quando perguntados o que eles entendiam por atividades lúdicas. Só a partir do momento que associamos o conceito à “brincadeira” que eles conseguiram saber realmente o que era. Segundo o mesmo autor, a palavra ludicidade vem do latim “LUDUS”, que significa jogo, exercício ou imitação. Para Huizinga (2014 apud MASSA 2017, pg. 113) “ludus abrange jogos infantis, a recreação, as competições litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. Cabe salientar também que, ao contrário daquilo que comumente se pensa, o jogo extrapola as ações da criança, inclui também as ações dos adultos e os efeitos resultantes dessas ações (idem, pg 117). Parafraseando Brougère (2003), que percebe o jogo como um elemento para iludir a criança, de forma que ela aprenda como se estivesse brincando, Massa (2017, pag. 119) mostra que neste caso não se trata de aprender através do jogo e sim tornar o ensino com aparência de uma brincadeira, controlando os supostos jogos com objetivo de ensinar determinados conteúdos. Na visão de Almeida (2007, pg. 21) “os pais, bem como os professores poderão ter um comportamento lúdico, quando sua dinâmica de interagir com o interesse e o prazer dos alunos de participar dela, de modo a alcançar um processo interativo de construção de aprendizagem”.

Quando perguntados quais foram as suas impressões acerca das duas gincanas das quais participaram, os entrevistados foram unânimes em enxergá-las como uma forma eficiente de ensinar, fugindo um pouco das normas das aulas monótonas. Almeida (2007, pg 46) aponta que:

No ensino de língua portuguesa, então, a necessidade de tornar prazerosa a atividade obrigatória de se dominar o idioma falado no país se torna quase que uma obrigação, haja vista a importância da matéria para dar sustentação ao aprendizado de todas as demais. É por intermédio da língua que falamos que formulamos perguntas, respostas, compreendemos textos etc. Devemos, nesta perspectiva, tornar a aprendizagem da língua um momento de interesse e de participação, o que se consegue mais facilmente com o ensino lúdico, com a utilização de métodos de estímulo à aprendizagem, abandonando a formalidade das aulas de gramática descontextualizada, por exemplo.

Quando perguntados de que forma as gincanas contribuíram no seu desempenho escolar, especificamente na disciplina de língua portuguesa, conseguimos uma resposta satisfatória por parte deles a respeito desse método de ensino, em que eles disseram que as gincanas fizeram com que eles se tornassem mais competitivos, reforçando a ideia de trabalhar em grupo. Outros afirmaram que, por meio dessas gincanas, redobramos seus esforços em estudar para poderem ser vencedores dessas atividades e, graças a esses estudos que fizeram, aprenderam muitas coisas que ficaram retidas nas memórias deles. Hachmann (2014, pg. 184) acentua que “a inserção de práticas lúdicas, além de motivá-los, atribui ao ensino de língua portuguesa um caráter interativo, ou seja, a aula torna-se instigante, ocorre a interação entre a turma, o professor e o conteúdo”.

CONCLUSÕES

Como ressalta (ZANELLO, 2013) em sala de aula, quando o professor ignora o conhecimento preexistente do aluno, é muito provável que a sua expectativa relativamente ao aprendizado dos alunos não seja atingida.



Considerar o conhecimento do mundo que cada um já faz com que eles, por si mesmos, construam o conhecimento coletivamente, com auxílio do professor. Nessa linha de pensamento, já que jogos e brincadeiras são aspectos inerentes ao ser humano, então, seria muito interessante, o professor, fazer o uso dessas ferramentas no seu processo de ensinar e fazer aprender, e fazendo ainda com que esse trabalho aconteça de uma forma prazerosa e leve.

O professor, por meio desse método pode usar jogos e brincadeiras que explorem a inteligência linguística nos seus alunos, fazendo com que eles passem a ver a língua portuguesa de um outro jeito e não com aquele olhar “comum” de ser algo difícil.

Ao longo da nossa atuação no programa residência pedagógica constatou-se o empenho dos alunos na resolução das atividades, a competição, a interação entre si, a vontade de entender as questões e a capacidade de trabalhar em grupo.

AGRADECIMENTOS

Estendemos os nossos profundos agradecimentos à UNILAB e em específico a Coordenadora do subprojeto Letras língua portuguesa do Programa Residência Pedagógica, por ter proporcionado momentos de formação que têm sido fundamentais para o sucesso dos Residentes nas escolas-campo. De igual modo agradecemos a EEMTI Padre Saraiva Leão e de forma especial a professora da escola e Preceptora do referido subprojeto, Joanna Cavalcante, por ter proporcionado momentos da prática de ensino e da construção de saberes.

REFERÊNCIAS

- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002
- DE SOUZA MASSA, Mônica. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. Aprender-Caderno de filosofia e psicologia da educação, n. 15, 2015.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar. 2007.
- ZANELLO, Luiza Rodrigues. Sobre o fenômeno da gamificação: contribuições para o desenvolvimento de atividades lúdicas no ensino de língua portuguesa. 2013.
- HACHMANN, Marina Silva et al. A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES FINAIS. Unoesc & Ciência-ACHS, v. 5, n. 2, p. 181-190, 2014.