
O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA, NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: BUSCANDO OUTRAS FORMAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

THE LÚDICO IN TEACHING THE PORTUGUESE LANGUAGE IN THE FINAL YEARS OF FUNDAMENTAL TEACHING: LOOKING FOR OTHER FORMS OF TEACHING AND LEARNING

Tatiane Peres Zawaski⁴⁶

Vera Lúcia Ramirez⁴⁷

RESUMO: O foco deste artigo é apresentarmos a análise bem como a discussão dos dados referentes a uma pesquisa sobre a inserção de jogos, no ensino de língua portuguesa, nos anos finais do ensino fundamental. Por meio de uma pesquisa qualitativa, constatamos que os jogos podem ser considerados uma ferramenta de suma importância no processo de ensino e aprendizagem, de forma que eles levam os alunos a uma aprendizagem significativa. Os estudos realizados por Vygotsky (2007), Tezani (2006) e Antunes (2003), assim como os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) e os Referenciais Curriculares do Rio Grande do Sul (2009) nos deram um suporte teórico, possibilitando a reflexão teórica durante o processo de pesquisa e análise dos dados deste estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino, Aprendizagem, Jogo, Prática Pedagógica

ABSTRACT: The focus of this article is to present the analysis as well as the discussion of the data referring to a research on the insertion of games, in Portuguese language teaching, in the final years of elementary school. Through a qualitative research, we found that games can be considered a tool of paramount importance in the teaching and learning process, so that they lead students to meaningful learning. The studies carried out by Vygotsky (2007), Tezani (2006) and Antunes (2003), as well as the National Curricular Parameters (1998) and the Curricular Frameworks of Rio Grande do Sul (2009) gave us theoretical support, During the research and analysis of the data of this study.

KEYWORDS: Teaching, Learning, Game, Pedagogical Practice

1 INTRODUÇÃO

⁴⁶ Aluna Especial do Mestrado em Educação, do Unilasalle – Canoas/RS, Professora de Língua Portuguesa do Colégio La Salle Esteio e Orientadora Educacional da Rede Estadual de Ensino do Rio Grande do Sul.

⁴⁷ Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Pró-reitora de Graduação do Centro Universitário La Salle e professora colaboradora do Mestrado em Educação do Centro Universitário La Salle.

O artigo é resultado de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo fora investigar se os jogos podem ser considerados uma metodologia efetiva para o processo de ensino-aprendizagem. Observamos que no cenário educacional, atualmente, se faz necessária constantes reflexões sobre o ensino e a aprendizagem, sendo que não basta somente uma apresentação de conteúdos aos alunos, com exercícios de fixação, sem que haja uma aprendizagem significativa (MOREIRA; MASINI, 2006). Concebendo o professor como um mediador do processo de ensino (VYGOTSKY, 2007), é necessária a inserção de práticas pedagógicas que tornem o educando protagonista, oportunizando a reflexão de cada conteúdo garantindo, assim, a internalização do conhecimento.

Pensando em práticas pedagógicas conceberemos uma perspectiva educacional em que haja um educador reflexivo, que tenha uma ação de construção e reconstrução de seu planejamento. Em uma época em que se visa um ensino baseado em habilidades e competências, com vistas à formação de um aluno protagonista, percebemos que emerge a necessidade do educando ter acesso a um material que apresente uma estrutura lógica e que estas possam interagir com conceitos relevantes.

Nesse contexto, a utilização de materiais simbólicos, nesse estudo, os jogos pedagógicos, são importantes para que os alunos possam relacionar os conceitos trabalhados nas aulas. Assim, os jogos pedagógicos tornam-se ferramentas importantes de mediação do conhecimento (VYGOTSKY, 2007). Nesta perspectiva, o lúdico pode ser considerado um recurso que auxilia o desenvolvimento de habilidades e competências no ensino-aprendizagem.

A seguir, percorreremos por alguns conceitos do processo de ensino e aprendizagem, por meio de uma pesquisa bibliográfica de autores e pesquisadores sobre o assunto. Posteriormente, faremos uma análise e discussão dos dados coletados e, por fim, constam nossas considerações finais acerca deste estudo.

2 DESENVOLVIMENTO E DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS

2.1 Sobre aprendizagem e o aprender: pressupostos

Desde os primórdios da humanidade o ato de ensinar-aprender é conhecido por todos nós, mas, afinal, qual é o real significado do aprender? De acordo com os dicionários da língua portuguesa, aprender é “tomar conhecimento; ficar sabendo; reter na memória”, porém,

infelizmente, ainda encontramos muitos educadores que deixam de lado seu verdadeiro significado, a construção do conhecimento e a troca com as demais pessoas envolvidas neste processo.

A aprendizagem é um dos fenômenos mais estudados nos últimos anos, visto que a mesma é considerada como o comportamento mais importante e complexo desenvolvido pelos seres humanos. Para Gómez (2007, p.34), a aprendizagem transforma-se em um instrumento de desenvolvimento e de aperfeiçoamento das capacidades intelectuais. Ela constitui uma mudança no comportamento dos indivíduos, já que é resultante de toda experiência adquirida e enviada para o cérebro, onde operações neurofisiológicas associam, combinam, organizam os estímulos e respostas, assimilam e acomodam as informações.

Muitos são os teóricos que se debruçaram aos estudos deste processo, dentre eles, destacamos Kolb (apud Felicetti, 2011) que define a aprendizagem como um processo de conhecimento criado por meio experiências e Vygotsky (2007) que a define como um processo de interação entre o homem e o ambiente, sendo que um modifica o outro. Assim, corroboramos, também, com os apontamentos de Felicetti (2011) que bem define a aprendizagem como um processo ativo, em permanente mudança de comportamento, os quais resultam de experiências.

Muitos são os fatores que favorecem, ou melhor, possibilitam o processo do aprender. Dentre todos os possíveis fatores nos debruçaremos ao estudo e a reflexão de práticas que facilitem o processo de ensino-aprendizagem. Os cenários educacionais, na atualidade, estão em busca de uma aprendizagem significativa, em que os educandos sejam capazes de resolverem problemas e não somente memorizar os conteúdos trabalhados em aula (MOREIRA; MASSINI, 2006). A seguir traremos algumas pesquisas no campo do ensino de Língua Portuguesa.

2.2 Um olhar para as aulas de Língua Portuguesa, nos anos finais do Ensino Fundamental

Muitos são os pesquisadores que se debruçam sobre o entendimento do processo de aprender. Neste processo, o ensino de língua portuguesa também é questão de algumas pesquisas, no entanto, ainda há muito que refletirmos e discutirmos. Dentre os documentos oficiais analisaremos, brevemente, o que é pontado nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), e, também, nos Referenciais Curriculares do Rio Grande do Sul (SEDUC – Rio Grande do Sul, 2009).

O ensino de língua portuguesa, segundo Antunes (2003), requer novos programas e novas práticas. Para esta autora, os conteúdos de língua portuguesa devem girar em torno de dois eixos, sendo eles o uso da língua oral e escrita e a reflexão acerca desses usos. Recorrendo a Possenti (2012) também observamos que quanto ao ensino da língua portuguesa a escola deverá ser uma promotora do letramento, ou seja, esta deve inserir o aluno de forma efetiva no mundo da leitura, da escrita e da interpretação.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), cabe ao educador a organização de situações de aprendizagem, onde o aluno possa interagir e, a partir desta interação, construir seu conhecimento. Para esta construção são necessárias atividades em que ele seja o protagonista e não apenas um receptor de conhecimento sem que esses se efetivem e tornem-se realmente significativos. O documento ainda aponta:

Ao professor cabe planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva. Cabe também assumir o papel de informante e de interlocutor privilegiado, que tematiza aspectos prioritários em função das necessidades dos alunos e de suas possibilidades de aprendizagem. (BRASIL, 1998, p. 22).

Sobre esta perspectiva observamos que os Referenciais Curriculares do Rio Grande do Sul (RIO GRANDE DO SUL, 2009) também destacam a importância de uma prática pedagógica com metodologias centrada na aprendizagem, a fim de que sobre orientação/mediação do professor e com a interação dos demais o aluno possa construir seu conhecimento. Ele prevê a inserção de atividades diversificadas, focando sempre o desenvolvimento de habilidades e competências.

Ambos os documentos retratam a importância de atividades em que o aluno, além de utilizar o conhecimento, possa refletir sobre o mesmo, como bem aponta os referenciais:

É fundamental a prática uso-reflexão-uso, já que, em relação a qualquer conteúdo, o ponto de partida é o que os alunos já fazem e sabem, para, então, passarem à reflexão e à ampliação dos seus repertórios e, por fim, desafiar a novas práticas. (RIO GRANDE DO SUL, 2009, p. 46)

Fundados nesta perspectiva de ensino, corroboramos com os autores, com vistas de que o ensino de língua portuguesa requer atividades significativas em que o conhecimento adquirido possa ser utilizado por eles em suas práticas cotidianas. Assim, conforme destaca Antunes

(2003), cabe ao professor diversificar atividades, traçar metodologias diferenciadas com a inserção de práticas de construção e reconstrução, criando possibilidades para a produção destes conhecimentos.

O ensino e a aprendizagem são uma caminhada e o professor, enquanto mediador e facilitador, deve proporcionar o acesso a este conhecimento para que o aprender seja como descreve Rubem Alves:

Aprender é uma das coisas mais bonitas, mais gostosas da vida. Acontece em qualquer tempo, em qualquer idade, em qualquer lugar. Ajudar as pessoas a descobrir esse prazer, a “degustar” o sabor dessa iguaria é acender às mais altas esferas da atuação humana. A escola existe para estimular a “gula” pelas delícias de poder saber..., pois a capacidade de sentir prazer não é um dom natural. Precisa ser aprendida. (ALVES, 2006, p. 133)

As novas concepções de ensino necessitam estarem presentes no cotidiano escolar. Novas metodologias precisam ser inseridas nas salas de aula para que os alunos tornem-se protagonistas do saber. Abaixo refletiremos sobre a inserção do lúdico, concebendo-o como importante ferramenta de ensino-aprendizagem.

2.3 A importância de atividades lúdicas em sala de aula

Arraigados na concepção de que a educação visa à formação de cidadãos críticos e criativos, de forma que venham construir seus conhecimentos para atuarem na sociedade, percebemos o quão necessário é o aprimoramento de métodos de ensino que qualifiquem a educação. Assim, fundados nos estudos apresentados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), em que aborda como sendo um dos objetivos do ensino de língua portuguesa, nos anos finais, a transformação da linguagem, enquanto instrumento para a aprendizagem, entendemos que o trabalho com o lúdico, neste estudo os jogos, podem auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, estimulando aos alunos quanto a aprendizagem dos conteúdos abordados.

Há muitos estudos que envolvem os jogos como recurso fundamental e importante para se trabalhar os aspectos afetivos, cognitivos e sociais da criança. Sisto e Martinelli (2006) descrevem que os jogos estão presentes desde o nascimento das crianças, sendo visíveis nas

primeiras manifestações dos bebês até os dois anos de idade, características do período sensório-motor.

Piaget (apud Santos, 2011, p. 74), defendia a importância do jogo para o desenvolvimento humano, e complementava sua teoria com o postulado de que este deveria ser utilizado como um objeto didático dentro dos contextos educacionais. Sob este prisma, destacamos a necessidade da utilização destes instrumentos, com vistas a realizar um trabalho agradável, por meio de brincadeiras que possam despertar o desejo de aprender. Também frisamos que os mesmos podem auxiliar no desenvolvimento da criatividade dos alunos.

Segundo Tezani (2006), por meio dos jogos o aluno testa hipóteses e explora sua espontaneidade criativa. Para a autora, por meio do jogo, a criança utiliza sua espontaneidade de maneira integral. Outro aspecto importante é que nesse processo de ensino-aprendizagem o jogo não é visto como uma competição onde prevalece o ato de ganhar e perder, mas, sim, como uma intervenção positiva e estimuladora com propósitos bem definidos de forma que seja um estimulador da aprendizagem. Recorrendo a Tezani (2006) destacamos, que ao utilizarmos jogos os alunos são levados a compreensão dos conteúdos, assimilando-os de forma mais efetiva.

Para tanto, Tezani (2006) destaca que é mediante a ludicidade que o indivíduo forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas. Além da aprendizagem, no processo de interação com o outro e de socialização, o conhecimento é construído, estabelecendo, assim, relações cognitivas e simbólicas efetivas. Neste sentido, os jogos devem ser vistos como uma ação prazerosa, enriquecedora e construtiva da aprendizagem onde o brincar é capaz de despertar o gosto pelo aprender, proporcionando, também, o acesso ao conhecimento.

2.4 Uma abordagem construtivista do lúdico nas aulas de língua portuguesa, nos anos finais do ensino fundamental

A inserção de atividades lúdicas nos anos finais do ensino fundamental não é um fator novo para estudiosos e pesquisadores dos processos de ensino-aprendizagem. O jogo já é uma metodologia ativa em muitas práticas, pois oferece uma proposta diferencial, despertando o interesse do aluno quanto à aprendizagem. Conforme Antunes (2000):

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga

sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve, enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulado e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2000, p. 36)

Para Rego (2011), os jogos proporcionam ambientes desafiadores, que estimulam o intelecto, conquistando os estágios mais elevados do raciocínio. Pensando no ensino de língua portuguesa, a inserção dos jogos dará a aula um caráter interativo, onde haverá a interação entre os alunos e o conteúdo trabalhado, mediado pelo professor. Além disso, segundo Antunes (2000), haverá o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita desvinculando-se de práticas de ensino tradicionais, as quais, muitas vezes, não promovem o crescimento do educando.

Articulando o jogo a um movimento construtivista, pensamos que os estudos vygotskyanos colaboram para nossa reflexão quanto à importância dos jogos nas aulas. De acordo com Vygotsky (2007), o jogo tem um caráter essencial quanto recurso pedagógico, pois no brincar o educando faz articulações entre teoria e prática, formulando hipóteses e experiências, tornando, assim, a aprendizagem significativa.

Tezani (2006) destaca o uso de jogos em sala de aula como ferramentas importantes para os processos de desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que, segundo a autora, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, realizando um intercâmbio entre a aprendizagem já consolidada e aquela que está em processo de construção. Nesta concepção, corroboramos com os estudos de Vygotsky que defende a importância da mediação do outro no processo de aprendizagem. Se pensarmos em práticas pedagógicas com jogos, perceberemos que o processo de interação está permeando na realização da atividade, de forma que as trocas com os outros serão de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem, como aponta Vygotsky (2007).

Para tanto, se a escola está em busca de um aluno ativo, participativo, de forma que este se torne protagonista de sua aprendizagem, a inserção de jogos podem auxiliá-la neste processo. Segundo Tezari (2007), a ação, durante o movimento do jogo, causa espontaneidade. Por meio do jogo o aluno transcende a si mesmo, explora e aventura-se de forma que enfrenta seus medos e aprende os conteúdos de forma significativa, onde os mesmos serão dominados de forma efetiva. Abaixo traçaremos os caminhos da pesquisa.

3 ABORDAGEM METODOLÓGICA

O material que compõem o *corpus* da pesquisa é constituído pela pesquisa qualitativa participativa, com análise documental (GIL, 2010). São participantes um grupo de sessenta alunos, de duas turmas do oitavo ano dos anos finais do ensino fundamental, de uma escola da rede privada de ensino.

Primeiramente, realizamos um teste de sondagem, com questões objetivas e dissertativas sobre as dez classes gramaticais da língua portuguesa. O objetivo desta testagem era sondar se os alunos reconheciam as mesmas e, também, se haviam internalizado esses conhecimentos, já que os mesmos são a base para a aprendizagem dos conteúdos do oitavo ano.

Assim, após a correção das provas de sondagem constatamos que os alunos apresentavam algumas dificuldades quanto ao reconhecimento das classes gramaticais da língua portuguesa. Com intuito de auxiliá-los, a educadora propôs que os alunos construíssem um bingo gramatical. Foram distribuídas as orientações para confecção dos jogos, sendo que cada aluno, individualmente, iria confeccionar seu jogo, assim como elencar palavras correspondentes as classes gramaticais. Foi solicitado, também, que os alunos construíssem as regras do jogo. Após a entrega e as correções foi o momento de interação, onde, em grupos, os educandos foram desafiados a jogarem os bingos, de forma a assimilar e internalizar o conteúdo. Nesse momento a professora mediava os alunos nos grupos os quais eles estavam inseridos, atentando ao processo de aprendizagem dos mesmos.

A pesquisa compreende a análise dos resultados entre a primeira sondagem que ocorreu antes da proposta do jogo, no ano de 2016, assim como das avaliações realizadas no decorrer do ano. Para uma análise mais efetiva, neste ano de 2017 foi realizada outra sondagem, também com questões objetivas e dissertativas sobre as dez classes gramaticais da língua portuguesa. O objetivo desta avaliação fora investigar se decorrido um ano os conhecimentos realmente haviam sido internalizados.

Após o processo de geração de dados, pensamos em uma questão que norteasse nossa pesquisa, assim, questionamos: “Os jogos gramaticais podem ser considerados uma ferramenta efetiva nas aulas, de forma que possibilite aos alunos a reflexão e a internalização dos conteúdos trabalhados?”. Após esse processo de definição da questão de pesquisa, bem como de geração dos dados, analisamos os resultados obtidos, a fim de verificar se os dados respondem nossa questão de pesquisa. Abordaremos, a seguir, a análise desses dados, por meio de gráficos, a fim que sejam visualizados, de forma mais efetiva os resultados da pesquisa.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Trabalhar com atividades lúdicas certamente é uma proposta interessante aos alunos, principalmente, se pensarmos que os jogos são fontes de estimulação, já que com seu caráter interativo podem promover a aprendizagem, proporcionando um aprender significativo. Como já mencionado anteriormente, a partir de uma “Avaliação de Sondagem”, de Língua Portuguesa, onde o conteúdo das “Classes Gramaticais” fora cobrado, de forma intensiva, já que os alunos necessitariam desses conhecimentos, como base para a aprendizagem dos conteúdos do oitavo ano. Constatamos que haveria a necessidade de um aprofundamento deste conhecimento, já que as respostas, em metade dos alunos que compunham as turmas, foram insatisfatórias, conforme demonstram os gráficos abaixo:

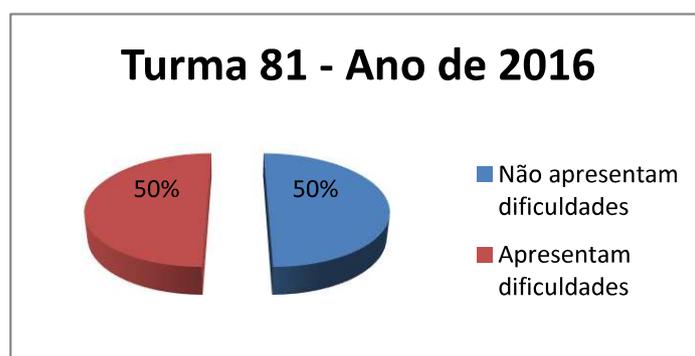


Gráfico 1 – Resultados da Avaliação de Sondagem da Turma 81, no ano letivo de 2016.

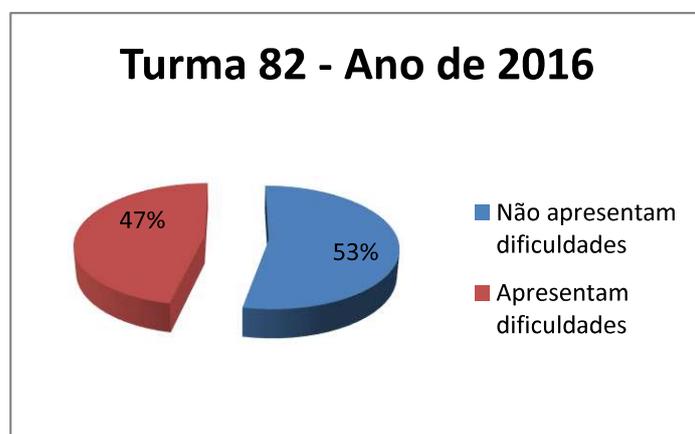


Gráfico 2 – Resultados da Avaliação de Sondagem da Turma 81, no ano letivo de 2016.

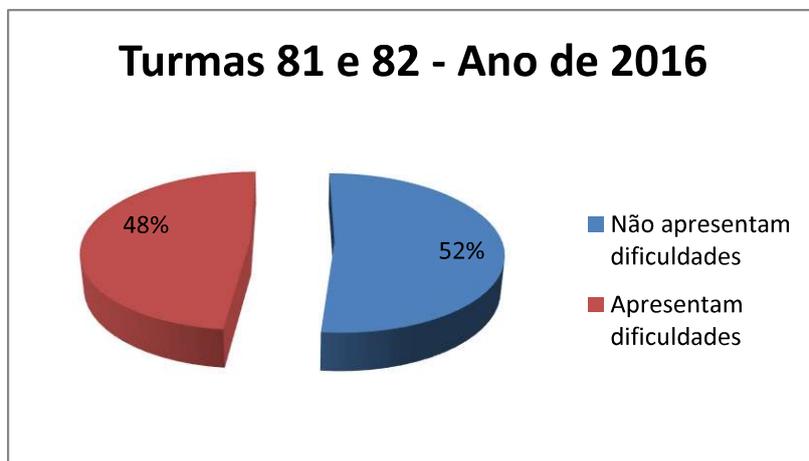


Gráfico 3 – Resultados da Avaliação de Sondagem da Turma 81 e 82, no ano letivo de 2016.

Observando os gráficos, podemos constatar que a dificuldade no conteúdo das classes gramaticais permeavam em 48% dos alunos, das duas turmas, como demonstrado no Gráfico 3. A partir deste resultado houve certa inquietação por parte da professora da turma, já que teria que ser traçado um planejamento onde os alunos pudessem resgatar este conhecimento, uma vez que o mesmo já havia sido proporcionado, porém, ainda não tinha sido internalizado.

Aqui houve o surgimento da proposta de construção de um jogo, neste caso, o mais coerente seria o “Bingo das Classes Gramaticais”. Os alunos foram desafiados a construir, individualmente, seus bingos. Foram dadas as instruções de como organizá-los, sendo que eles deveriam retomar os conteúdos das classes gramaticais e, separar palavras correspondentes de cada classe, na formulação do jogo.

Os jogos foram entregues para que fossem realizadas a avaliação da aprendizagem. Constatou-se que as classes de palavras correspondiam com as palavras, de forma satisfatória. Após a análise dos jogos, a fim de verificar se a correspondência, bem como o delineamento das regras, estavam claros os alunos puderam interagir com os jogos, em grupos, de forma a partilhar seus conhecimentos.

Neste processo de interação, por meio do jogo, corroboramos com os apontamentos de Franchi:

Interessa pouco descobrir a melhor definição de substantivo ou de sujeito, ou do que quer que seja. No campo em que se dá a análise escolar certamente não existem boas definições. [...] Mas interessa, e muito, levar os alunos a operar sobre a linguagem, rever, transformar seus textos, perceber nesse trabalho a riqueza das formas linguísticas disponíveis para as suas mais diversas opções. (FRANCHI, 1991, p. 20)

No momento em que os alunos foram levados a descoberta de que palavra corresponde a cada classe gramatical, foi iniciado o processo real de aprendizagem já que a partir destes jogos o conhecimento começou a fazer sentido e eles começaram a fazer relações. Assim, como bem declara Possenti (2012) o importante no ensino da língua materna é que os alunos façam experiências e, que haja metodologias que proporcionem a eles uma reflexão linguística de cada conteúdo.

Sabemos que o ensino da gramática é muito importante, principalmente na formação de alunos proficientes na leitura e na interpretação de textos. Entretanto, emerge a diferenciação de propostas de ensino que possam ser elaboradas atividades condizentes com as reais necessidades dos alunos. Franchi (1991) aponta que ao serem traçados outros caminhos de ensino, como no caso dos jogos, novos experimentos são construídos e, assim, os conteúdos linguísticos formam novas significações.

No decorrer do ano letivo de 2016, após diversos instrumentos de avaliação que foram utilizados, dentre eles a inserção de jogos, como ferramenta de apoio do ensino, percebemos que os alunos além de mais interessados com os conteúdos, tiveram um avanço em seu rendimento. Recorrendo a Lopes constatamos que:

Jogos ajudam e encorajam muitos alunos a manter o interesse e a trabalharem. Jogos também ajudam os professores a criarem contextos nos quais o uso da língua é necessário e significativo. Os alunos querem participar e, para isso, precisam compreender o que os outros estão dizendo, ou escrevendo. Eles necessitam compreender para poder se expressarem o seu ponto de vista sobre cada informação. (LOPES, 2011, p.19)

Para que pudéssemos constatar se a aprendizagem realmente tinha sido internalizada, neste ano de 2017, no início do ano letivo foi aplicada uma nova “Avaliação de Sondagem”, a

fim de comprovar se neste período de um ano haveria, realmente, o reconhecimento destes conteúdos. Os resultados estão expressos no gráfico abaixo:

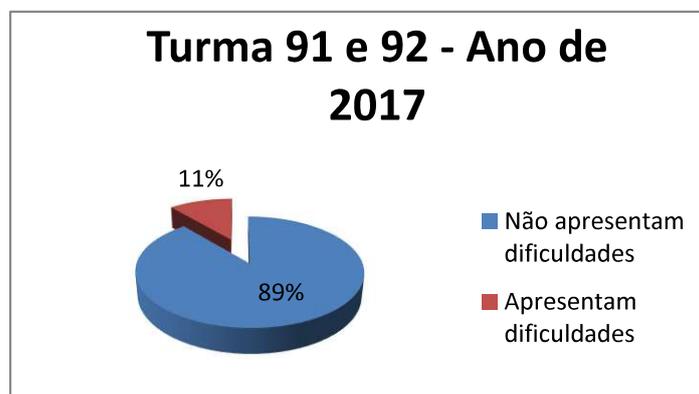


Gráfico 4 – Resultados da Avaliação de Sondagem das Turmas 91 e 92, no ano letivo de 2017.

Como podemos constatar, por meio da análise representada no gráfico 4, apenas 11% dos alunos ainda possuem dificuldades no reconhecimento das Classes Gramaticais. Um fator importante de ser ressaltado é que nessa porcentagem de alunos estão incluídos os alunos que possuem dificuldades de aprendizagem distintas, com laudos médicos e, também, os alunos inseridos em regime de Inclusão Escolar.

Assim, recorrendo a Macedo (2006), corroboramos com sua ideia de que os jogos tem uma função assimiladora. Por meio deles as estruturas mentais são ativadas para que haja a construção do conhecimento. As atividades lúdicas também são defendidas por Vygotsky (2007) que o concebe como uma ferramenta fundamental para a aprendizagem. Segundo o autor estes conceitos atuam na Zona de Desenvolvimento Proximal, sendo que ao jogar a criança mobiliza os saberes já construídos e, também, aqueles que estão em processo de construção.

Como podemos perceber, tanto pelos autores que embasaram este estudo, assim como a pesquisa, tendo como sujeitos alunos que estão em processo de construção de conhecimento, os jogos proporcionam a aprendizagem de conteúdos. Estando preocupados com a formação de alunos protagonistas que sejam capazes de refletir sobre os conhecimentos adquiridos na escola, utilizando-os de forma efetiva em sua vida, nada mais correto do que traçarmos metodologias diferenciadas em que o educando não seja um mero expectador, mas um sujeito crítico e atuante, como bem prevê os Parâmetros Curriculares Nacionais da Língua Portuguesa (1998).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer deste estudo, por meio do aporte teórico, assim como da pesquisa qualitativa constatamos que a inserção dos jogos nas aulas possibilitam aos alunos a aprendizagem significativa dos conteúdos trabalhados. Em meio às dificuldades de aprendizagem apresentadas pelas turmas constatamos a necessidade de uma reconstrução no planejamento do educador, inserindo metodologias ativas, como forma de possibilitar o processo de aprendizagem dos educandos.

Para Geraldi (2013), muitas são as considerações que mostram a necessidade de transformar a sala de aula em um ambiente de reflexão. Com o advento tecnológico se faz necessário traçar novas metodologias que venham ao encontro do aluno que temos em sala de aula. Precisamos, enquanto educadores, estimular o processo de experimentação e de resolução de problemas, a fim de que os educandos possam desenvolver as habilidades e competências cognitivas.

Como demonstrado na pesquisa, por meio de atividades lúdicas houve um crescimento na aprendizagem quanto ao reconhecimento das classes gramaticais da língua portuguesa, os quais, trabalhados de forma tradicional, ainda não haviam sido internalizados. Ao reorganizar o planejamento a educadora buscou uma metodologia em que a aprendizagem se tornasse significativa aos educandos. Dessa forma, sua ação passou de transmissora a mediadora do conhecimento dos alunos.

Recorrendo as teorias de aprendizagem estudadas por Gómez (2007), compreendemos que há diversas formas de aprender. Após o educador fazer uma análise de cada educando, observando e crendo nas suas diversas formas de aprender cabe a ele uma reorganização em sua prática, a fim de que sua metodologia possa atender a todos da melhor forma possível.

Pelo exposto, constatamos que os jogos auxiliam no resgate e no desejo pela busca do conhecimento, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. Como podemos observar no quarto gráfico, comparando-o ao terceiro, houve um decréscimo significativo nos educandos que ainda apresentam dificuldades no conteúdo abordado. Assim, estamos cientes de que na práxis de sala de aula os instrumentos lúdicos são facilitadores do processo de aprendizagem, contribuindo para a internalização dos conhecimentos.

Sabemos que ao término deste estudo as inquietações, enquanto educadores, em constante formação, ainda vão permear nossas práticas em sala de aula, contudo, movidos pelo

desejo de que os alunos possam se desenvolver como sujeitos sociais, nossa busca por metodologias ativas não podem se aquietar. Os momentos de formação continuada podem auxiliar no planejamento das aulas, de forma que as trocas e interações com demais educadores podem propiciar uma constante reflexão sobre as práticas cotidianas.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Rubem. **Conversas com quem gosta de ensinar**. 9. Ed. Campinas: Papirus, 2006.
- ANTUNES, Celso. **A teoria das inteligências libertadoras**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**/Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FELICETTI, Vera Lucia. **Comprometimento do estudante: um elo entre aprendizagem e inclusão social na qualidade do ensino superior**. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, PUCRS. Porto Alegre: 2011.
- FRANCHI, C. **Criatividade e gramática**. São Paulo: CENP, 1991.
- GERALDI, J. W. **Portos de Passagem**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- GÓMEZ, A.I. Pérez. **Os processos de ensino-aprendizagem: análise didática das principais teorias da aprendizagem**. In: SACRISTÁN, J. G.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. **Comprender e transformar o ensino**. 4ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2007
- LOPES, M. da G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MACEDO, L. Jogo e projeto: irredutíveis, complementares e indissociáveis. In: ARANTES, V.A. (org). **Jogo e projeto**. São Paulo: Summus, 2006. P. 15-45.
- MOREIRA, M. A.; MASINI, E. F. S. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2006.
- POSSENTI, Sírio. **Por que (não) ensinar gramática na escola**. 2. Ed. Campinas: Mercado das Letras, 2012.

RIO GRANDE DO SUL, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, DEPARTAMENTO PEDAGÓGICO. **Referenciais curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: linguagem, códigos e suas tecnologias.** Porto Alegre: SE/DP, 2009.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** 6. Ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SISTO, Firmino F. e MARTINELLI, Selma da Costa. **Afetividade e as dificuldades de aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica.** São Paulo: Vetor, 2006.)

TEZANI, T. C. Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** In: Educação em Revista, Marília, 2006, V.7, n. 1/2, p. 1-16.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Recebido em 03/07/2017.

Aceito em 02/11/2017.