



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
CAMPUS IV
DEPARTAMENTO DE LETRAS E HUMANIDADES - DLH
CURSO DE LETRAS
FRANCISCA MONA LISA DA SILVA OLIVEIRA**

**LÍNGUA PORTUGUESA E LUDICIDADE: O USO DE JOGOS NO
DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS COMUNICATIVAS DOS ALUNOS.**

**CATOLÉ DO ROCHA - PB
2021**

FRANCISCA MONA LISA DA SILVA OLIVEIRA

**LÍNGUA PORTUGUESA E LUDICIDADE: O USO DE JOGOS NO
DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS COMUNICATIVAS DOS ALUNOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras e Humanidades – CCHA/CAMPUS IV da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do grau de licenciada em Letras.

ORIENTADORA: Prof.^a MA. PATRICIA
FERREIRA DOS SANTOS

**CATOLÉ DO ROCHA - PB
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

O48l Oliveira, Francisca Mona Lisa da Silva.

Língua portuguesa e ludicidade [manuscrito] : o uso dos jogos no desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos / Francisca Mona Lisa da Silva Oliveira. - 2021.
22 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Agrárias, 2022.

"Orientação : Prof. Dr. Patrícia Ferreira dos Santos, Coordenação do Curso de Ciências Agrárias - CCHA."

1. Ludicidade. 2. Interatividade. 3. Competências comunicativas. I. Título

21. ed. CDD 372.24

FRANCISCA MONA LISA DA SILVA OLIVEIRA

**LÍNGUA PORTUGUESA E LUDICIDADE: O USO DE JOGOS NO
DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS COMUNICATIVAS DOS ALUNOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Letras e Humanidades –
CCHA/CAMPUS IV da Universidade Estadual
da Paraíba, como requisito para obtenção do
grau de licenciada em Letras.

Aprovada em: 06/10/2021

BANCA EXAMINADORA

Patricia Ferreira dos Santos

Prof.^a. MA. PATRICIA FERREIRA DOS SANTOS
Orientadora - UEPB/CAMPUS IV

Maria Karoliny Lima de Oliveira

Prof.^a. MA. Maria Karoliny Lima de Oliveira
EXAMINADORA- UEPB/CAMPUS IV

Vanessa Narel Pereira de Sousa

Prof.^a. Esp. Vanessa Narel Pereira de Sousa
EXAMINADOR- UEPB/CAMPUS IV

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por me ajudar a superar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Aos meus pais, pelo amor e apoio de sempre.

Aos meus filhos, em especial a minha filha Odísia Marina, que foi meu grande pilar, me incentivando nos momentos mais difíceis, nos quais eu acreditei que não conseguiria vencer. Obrigada, por todo apoio e ajuda durante a realização deste trabalho, te amo além da vida.

A minha orientadora Prof.^a. Ma Maria Patrícia Ferreira dos Santos, pela amizade, suporte, ajuda, incentivo e correções, meu muito obrigada.

Agradeço às professoras, Prof.(a). Ma. Maria Karoliny Lima de Oliveira e Prof.(a). Esp. Vanessa Narel Pereira de Sousa por aceitarem o convite para compor a minha banca. Sinto-me muito honrada por ter duas pessoas maravilhosas nesse momento especial.

Aos professores da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) Campus IV , pelo profissionalismo, pelas orientações ao longo do curso, enfim, por todos os conhecimentos que me permitiram um melhor desempenho, no meu processo de formação pessoal e profissional.

RESUMO

A ludicidade assume um papel de espontaneidade no processo de ensino e aprendizagem. Posto que, a partir de metodologias, que envolvem o lúdico, o docente, além de compartilhar saberes, estreita os laços entre docentes e discentes e entre os discentes e seus colegas. Isto, porque os jogos enquanto instrumento para a aprendizagem produzem motivação para a participação no ambiente escolar. Além disso, as crianças estão sendo inseridas cada vez mais cedo nesse ambiente e por isso, a escola precisa desenvolver meios para ajudá-las na participação e na permanência aos longos dos anos. Sendo assim, tais práticas pedagógicas são pertinentes em todos as etapas de ensino e em todas as disciplinas, mas neste trabalho apresentaremos reflexões teóricas e metodológicas voltadas para o componente curricular de língua portuguesa no ensino fundamental II anos iniciais. Desse modo, esse trabalho configura-se como uma pesquisa bibliográfica, de cunho qualitativo, que tem como objetivo geral : apresentar reflexões teóricas e metodológicas no desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos do ensino fundamental II , a partir dos jogos; e como objetivos específicos : expor revisões teóricas acerca da produtividade gerada por práticas pedagógicas que envolvem o lúdico; discorrer sobre a ludicidade nas aulas de língua portuguesa; planejar propostas metodológicas com o uso de jogos para os alunos do ensino fundamental II. Ao final dessa pesquisa, identificou-se que é possível dinamizar as aulas de língua portuguesa no ensino fundamental II, por meio da utilização de jogos e de brincadeiras na sala de aula. Todavia, para um resultado produtivo é necessário que os docentes planejem suas aulas com antecedência, selecionando, de acordo com os conteúdos, os jogos e as brincadeiras que melhor se adequam a realidade dos alunos. Para a produção desse artigo, contamos com o seguinte aporte teórico: Almeida (2008); Antunes (2003); Maluf (2008); Elkonin (2009); Vygotsky (1999); Luckesi (2005); Kishimoto (2011, 2007); Geraldi (2012); Ronca (2008); Sabião (2018). entre outros.

Palavras – chaves: Ludicidade. Interatividade. Competências comunicativas

ABSTRACT

Playfulness plays a spontaneity role in the teaching and learning process. Since, from methodologies that involve the playful, the teacher, in addition to sharing knowledge, it strengthens the ties between teachers and students and between students and their colleagues. This is because games as a tool for learning produce motivation for participation in the school environment. In addition, children are being inserted earlier and earlier in this environment and that is why the school needs to develop ways to help them to participate and remain throughout the years. Therefore, such pedagogical practices are relevant in all stages of teaching and in all subjects, but in this work, we will present theoretical and methodological reflections focused on the Portuguese language curricular component in elementary school II early years. Thus, this work is configured as a bibliographical research, of a qualitative nature, which has as a general objective: present theoretical and methodological reflections on the development of communicative skills of elementary school students II, from the games; and as specific objectives: to expose theoretical reviews about the productivity generated by pedagogical practices that involve the playful; talk about playfulness in Portuguese language classes; plan methodological proposals with the use of games for elementary school students II. At the end of this research, it was identified that it is possible to streamline Portuguese language classes in elementary school II through the use of games and games in the classroom. However, for a productive result it is necessary that teachers plan their classes in advance selecting, according to the contents, games and jokes that best fit the students' reality. For the production of this article, we have the following theoretical contribution: Almeida (2008); Antunes (2003); Maluf (2008); Elkonin (2009); Vygotsky (1999); Luckesi (2005); Kishimoto (2011, 2007); Geraldi (2012); Ronca (2008); Sabião (2018). among others.

Key words: Playfulness. Interactivity. communicative skills

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: DIÁLOGOS PERTINENTES.....	11
2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DIÁRIA DO PROFESSOR.....	11
2.2 O USO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO CRÍTICA E EMANCIPATÓRIA DOS ALUNOS.....	13
3. LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO FUNDAMENTAL II.....	16
3.1 RESSIGNIFICANDO O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA A PARTIR DOS JOGOS	16
3.2 LUDICIDADE NA PRÁTICA: PROPOSTAS PEDAGÓGICAS PARA O USO DE JOGOS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA.....	19
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	22

1. INTRODUÇÃO

São visíveis as dificuldades que a instituição escolar ainda enfrenta na contemporaneidade e um dos fatores que contribuem para tal fato é a busca por interação e pela participação do alunado durante as aulas. Desse modo, se faz necessário discorrer sobre novas práticas de ensino que promovam tanto autonomia, quanto habilidades comunicativas e interativas. Nesse intuito, destacamos o trabalho, por meio do uso de jogos nas aulas de língua portuguesa do ensino fundamental II, posto que a geração atual de crianças e adolescentes se sentem atraídos pelo lúdico nos diversos contextos comunicativos.

Ademais, a ludicidade assume um papel de espontaneidade no processo de ensino e aprendizagem. Visto que, a partir de metodologias que envolvem o lúdico, o docente além de compartilhar saberes, estreita os laços entre docentes e discentes e entre os discentes e seus colegas. Nesse sentido, para os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), os jogos auxiliam no desenvolvimento das competências dos educandos, pois, enquanto instrumento para a aprendizagem, o jogo, que se caracteriza por ser uma atividade lúdica, consegue aproximar os participantes da aprendizagem.

Além disso, as crianças estão sendo inseridas cada vez mais cedo no ambiente escolar, logo essa instituição precisa desenvolver meios para motivá-las a encontrarem sentido nesse ambiente. Esse encantamento pela sala de aula não se vincula somente à educação infantil, ele se faz necessário em toda a carreira escolar, mesmo que em níveis diferentes. Desse modo, por ser o Brasil, um país com grande desigualdade social, a maioria das escolas públicas são espaços precários e assim, não atraentes para o alunado.

Mediante o exposto, este trabalho se justifica no aspecto profissional e pessoal. No âmbito pessoal, porque me identifico com a ludicidade e a relação que a mesma estabelece com as crianças e os adolescentes. Além disso, reconheço que a geração atual é atraída pela tecnologia e essa, por vezes se torna mais atrativa do que a sala de aula. Assim sendo, acredito que quando se encontram meios de ressignificar os conteúdos, as crianças e os adolescentes veem mais significado em interagir e permanecer naquele espaço.

No âmbito profissional, esse trabalho é resultado de um projeto de pesquisa que produzi no sexto período, na disciplina de Pesquisa Aplicada, no qual me fez estudar e refletir acerca de como os jogos podem melhorar a interação em sala de aula e de como podem ser um fator de motivação para produzir atividades. Ao longo do curso de Letras da Universidade Estadual da Paraíba, senti-me atraída pelos componentes curriculares que trabalhavam à didática, a partir de ferramentas lúdicas e por isso optei por produzir um artigo que enveredasse por esse mesmo caminho.

Desse modo, esse trabalho configura-se como uma pesquisa bibliográfica com base em revisões de literatura, em livros e artigos científicos. Para desenvolver esse estudo, selecionamos o seguinte objetivo geral : apresentar reflexões teóricas e metodológicas no desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos do ensino fundamental II, a partir do trabalho com jogos; e os seguintes objetivos específicos : expor revisões teóricas acerca da produtividade gerada por práticas pedagógicas que envolvem o lúdico; discorrer sobre a ludicidade nas aulas de língua portuguesa; propor propostas metodológicas com o uso de jogos para os alunos do ensino fundamental II.

2. EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: DIÁLOGOS PERTINENTES

Luckesi (2005) afirma que a atividade lúdica propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Viver uma experiência plena significa participar verdadeiramente de uma atividade lúdica, isto é, envolver-se por inteiro, ser alegre, flexível e saudável. Neste capítulo, discorreremos sobre a importância da ludicidade no cotidiano da sala de aula, a origem dos jogos, como ferramentas pedagógicas e os jogos como ferramentas que promovem interação e autonomia nos estudantes.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DIÁRIA DO PROFESSOR.

Entender que o jogo não é meramente um “passatempo” para ocupar o espaço livre dos alunos, ou um “não ter o que fazer” porque o planejamento do dia esgotou, é de fundamental importância para o educador. Posto que, por meio dos jogos e das brincadeiras, os alunos podem explorar e manusear aquilo que está à sua volta, utilizando seus próprios esforços sem a pressão imposta pelos adultos.

Assim sendo, a ludicidade promovida em sala de aula é fundamental na formação dos estudantes, pois os ajudam a desenvolver a criatividade, a percepção da realidade, o prazer, a alegria, a competência intelectual e a estabilidade emocional. Ainda sob esse viés é possível ressaltar que a brincadeira e os jogos sempre estiveram presentes nas relações humanas, auxiliando na dinamicidade da vida. Para Vygotsky (1999), o brincar é uma importante fonte de promoção do desenvolvimento, pela qual podemos reconhecer o valor do brincar nas atividades educativas, pois o brincar, apesar de não ser o aspecto predominante da infância, exerce enorme influência no desenvolvimento infantil.

Embora, o autor se refira ao brincar como algo exclusivo das crianças, podemos ampliar sua reflexão ao uso dos jogos e das brincadeiras em outras etapas de ensino, desconstruindo assim, a visão de que somente, por meio de um ensino sistemático é que os alunos aprendem. Para Santana (2007, p.12), A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Como vemos, a ludicidade faz parte da natureza humana e, por isso, consideramos que os jogos apresentam subsídios para que as crianças e os adolescentes gostem de estar no ambiente escolar e ainda mais, que sintam prazer

em posicionar-se nas diversas interações em sala. Posto que, no dinamismo do jogo, o aluno irá falar, anunciar, convidar, ou seja, utilizar suas ferramentas de persuasão e argumentação para continuar no jogo. Desse modo, é válido ressaltar que um conteúdo tem mais atenção dos alunos quando foge dos padrões tradicionais, pois na maioria das vezes, os conteúdos resumem-se a aulas expositivas e/ou exercícios de verificação da aprendizagem. Segundo Santana (2007, p.15), o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Não obstante, é possível pensar que um dos motivos que impedem a efetivação de aulas lúdicas no Ensino Fundamental II é porque os docentes, em sua maioria, acreditam que o aluno cresceu e os jogos e as brincadeiras fazem parte de anos anteriores, no caso, em turmas do Ensino Fundamental I e na Educação Infantil. Porém, tal pensamento não se configura como fato, todavia é preciso mudanças na seleção dos jogos e das brincadeiras, porque o ensino fundamental II é a fase, na qual o aluno está mais maduro, tem mais amigos e observa com mais destreza o mundo a sua volta. Kishimoto (2011, p.41) afirma, “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto [...] surge à dimensão educativa.” Nessa mesma perspectiva reflete Antunes (2003, p. 11),

A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, artil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida.

Portanto, a ludicidade torna-se uma ferramenta promissora, à medida que estimula o interesse do aluno, desenvolve suas habilidades comunicativas e o ajuda na inclusão em sala de aula. Em relação à inclusão, podemos pensar que no ato de jogar, os alunos irão observar o coletivo e entender que todos os colegas possuem habilidades e precisam ser inseridos em todas as atividades durante a aula. Por isso, é primordial que o docente leve jogos não competitivos para a sala de aula e não permita que as equipes formadas para jogar excluam outros colegas ou grupos específicos.

De acordo com Ronca (2008), é relevante a utilização de métodos diferenciados na educação, mas no que tange aos jogos ainda existe um estigma de

que esses servem para momentos livres e momentos de desconcentração do alunado. E essa visão reduzida ganha uma maior proporção no ensino Fundamental II da educação básica. Posto que, os alunos tem maior idade, a grade curricular é modificada, e os docentes trabalham em disciplinas separadas, ou seja, tudo parece ir ao encontro de uma maturidade e um descontentamento com a ludicidade. Todavia, sabemos que esse não é um fator condizente com a realidade, pois, os estudantes, sejam crianças ou adolescentes, demonstram entusiasmo quando as aulas são dinâmicas. De acordo com Almeida (2008 p. 3).

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto, nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem, o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas.

Ademais, Almeida (2008), nos faz refletir que o lúdico na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação do indivíduo possibilita um crescimento sadio, um enriquecimento permanente e uma prática democrática, enquanto produção séria do conhecimento. Isso porque, por meio da ludicidade, os sujeitos expressam-se com maior facilidade, ouvem com mais respeito, desenvolvendo a liderança e o trabalho em equipe.

Em suma, ratificamos que a instituição escolar precisa encontrar formas de inserir a ludicidade nas práticas pedagógicas dos professores, seja em qualquer etapa de ensino. Todavia, para que essas metodologias surtam o efeito desejado é necessário formação para os professores, materiais e recursos para aplicar os jogos em sala, como também, a disponibilidade do docente para aceitar o novo e planejar suas aulas na perspectiva de uma ludicidade que promova os efeitos citados no decorrer desse tópico.

2.2 O USO DOS JOGOS NA CONSTRUÇÃO CRÍTICA E EMANCIPATÓRIA DOS ALUNOS

De acordo com Kishimoto (2011), os jogos e as brincadeiras sempre fizeram parte da vida da criança, mas cada época com suas especificidades. Na Grécia antiga e em Roma já havia o uso de atividades lúdicas com jogos educativos para que as crianças tivessem maior desempenho diante das atividades sugeridas. Segundo

Kishimoto (2007), o brincar, dentro do processo de aprendizagem, tem início nos estudos de filósofos como Platão e Aristóteles, e posteriormente Montaigne e Rousseau.

A contextualização histórica, nesse tópico, é pertinente, para observarmos os diferentes significados que os jogos e as brincadeiras receberam ao longo dos anos e assim entendermos como eles são vistos na atualidade. Posto que, a geração atual, inclusive nas instituições formais de ensino, já compreende que o lúdico promove uma aprendizagem significativa nas aulas, no entanto, cabe ao educador o papel de intervir de forma adequada, observando os questionamentos que os alunos fazem e a maneira como exploram as atividades. Conforme Brougère (2007, p.54),

Por muito tempo, o lugar do jogo foi limitado à recreação e ainda hoje o jogo pode se encontrar preso a esse espaço essencial à medida que influenciou muito, por suas limitações, a cultura lúdica da criança, a representação da oposição entre o tempo de aula e o jogo. A oposição entre recreação e ensino esconde exatamente a oposição entre jogo e seriedade.

Como foi observado, existe uma seriedade nos jogos e quando esta não é apresentada aos pais, a comunidade escolar e aos próprios alunos, ocorre que se promove um pensamento estigmatizado, de que os jogos são para os momentos não escolares. Na verdade, os jogos educativos estimulam o protagonismo durante o processo de aprendizagem e, é por meio deles que as crianças e os adolescentes definem limites, reconhecem suas dificuldades e atuam sozinhos, ou em grupo resolvendo os obstáculos.

De acordo com Elkonin (2009) os jogos protagonizados¹ são ferramentas promissoras para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, em relação à comunicabilidade, ao coletivismo, a assimilação das normas morais e as noções acerca da vida. Sob essa mesma perspectiva, Cruvinel (2016) ratifica que, a partir dos jogos protagonizados, as crianças assimilam as relações estabelecidas socialmente e as regras de conduta de uma sociedade.

Desse modo, essa categoria se apresenta como ferramenta pedagógica que auxilia no processo de sociabilização e de formação da personalidade dos indivíduos. Nesse sentido, um mesmo jogo pode se fazer conteúdo, a partir da condução de um

¹ Nome dado aos jogos que desenvolvem o protagonismo dos jogadores

professor, como também pode servir de entretenimento espontâneo fora da escola para o lazer dos alunos.

Posto isso, é relevante explicar aos alunos que os jogos para fins educacionais e praticados na instituição escolar vão além do entretenimento. Eles têm objetivos específicos pensados previamente por um adulto/professor que visa criar condições melhores para o sucesso da aprendizagem. Ao compreender que existe um fim pedagógico na execução de um jogo em sala, os alunos sentem-se parte do processo de ensino e a escola passa a ser um ambiente dinâmico em sua visão. Para Rau (2007, p.32): [...] se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas.

Ademais, na execução do jogo o aluno passa a interpretar um papel mais dinâmico em sala e nessa interpretação o estudante percebe que seu desenvolvimento também depende da motivação e das suas habilidades ali depositadas. Outrossim, as metodologias aplicadas com jogos atraem a atenção dos alunos porque eles gostam do caráter desafiador ali permitido. Caráter esse, que não são colocados em ação nas aulas explicativas, pois nelas o professor tem um papel menos dinâmico e mais formal, isto é, na exposição o docente apresenta os conteúdos e os alunos, ora interagem, ora silenciam para escrever o conteúdo. Consoante Maluf, (2008, p.42).

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando.

De fato, não cabe nesse formato a ousadia, a criatividade, a espontaneidade que são elementos pontuais em um jogo. Além disso, a utilização dos jogos incentiva a leitura de regras e os debates entre os participantes para a formação das equipes, desse modo, esses fatores contribuem para uma aprendizagem colaborativa. Além disso, na integração das equipes os alunos desenvolvem o diálogo, a reflexão, ou seja, usam estratégias individuais e coletivas que resultam em comportamentos também necessários na vida em sociedade. Em suma, ratificamos a relevância dos jogos na sala de aula, com vistas à formação de alunos autônomos.

3 LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO FUNDAMENTAL II

No capítulo anterior refletimos sobre a ludicidade e o uso de jogos como ferramentas produtivas no processo de ensino e aprendizagem, mas essa reflexão não foi direcionada a uma disciplina em específico. Por esse motivo, nesta próxima seção estreitaremos a temática, relacionando a ludicidade e o uso dos jogos às aulas de língua portuguesa no ensino fundamental II.

3.1 COMO OS JOGOS EDUCATIVOS PODEM RESSIGNIFICAR AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Durante muito tempo, as aulas de língua portuguesa foram compreendidas, por docentes e discentes, como aulas de nomenclaturas gramaticais. Tal pensamento advém de uma visão de língua como código e não como fenômeno social, responsável pela comunicação e a interação entre os cidadãos. Embasados por essa última, acreditamos que o ensino de língua portuguesa precisa ser compartilhado em práticas pedagógicas que reconheçam os estudantes como seres participantes do processo de aprendizagem. E essa aprendizagem interativa não se dá, por meio de conteúdos isolados da vida em sociedade ou de memorização de nomenclaturas gramaticais como reflete Geraldí (2012, p. 45),

Parece-me que o mais caótico da atual situação do ensino de língua portuguesa em escolas consiste precisamente no ensino, para alunos que nem dominam a variedade culta, de uma metalinguagem de análise dessa variedade – com exercícios contínuos de descrição gramatical, estudo de regras e hipóteses de análises problemas que mesmo especialistas não estão seguros de resolver.

Nas palavras de Geraldí (2012) identificamos que são inúmeras as fragilidades apresentadas, quando o docente não consegue se desprender de uma visão de língua como sistema fechado e imutável. Entre as dificuldades mais visíveis está a resistência de alguns professores em compreender que a disciplina de língua portuguesa não se resume as aulas de gramática, mesmo que essas também tenham papel significativo nos usos da língua materna.

Nesse sentido, cabe uma ressignificação do ensino de língua portuguesa de modo a ampliar os usos de adequação e inadequação da escrita e da fala, bem como promover a formação de leitores proficientes. Desse modo, acreditamos que a partir

do uso dos jogos orientados é possível inovar e dinamizar as aulas no ensino fundamental II. Isso porque, na dinâmica do jogo, o docente além de fortalecer vínculos afetivos com seus alunos, e assim, desconstruir nesses, a visão de um detentor do saber, pode desmitificar a ideia de que “português é difícil”.

Na verdade, essa ideia está vinculada a língua como conjunto de normas gramaticais e não como língua como fator social. Ao considerarmos esse último, ratificamos a eficácia dos jogos nas aulas de língua portuguesa, pois, em um jogo os alunos precisam lidar com as diferenças, selecionar os companheiros de equipe, debater com respeito, ou seja, precisam saber utilizar a língua materna ao seu favor. Antunes (1998, p. 36) afirma que:

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.

Sendo assim, Antunes (1998) ressalta que a motivação do aluno é ampliada no jogo e isso possibilita uma aprendizagem mais produtiva em relação ao conteúdo apresentado. De fato, pode não haver interesse em realizar fichamentos de textos ou conjugações verbais nos exercícios para fixação da aprendizagem, no entanto, se em uma aula, o professor trabalha a leitura e a gramática, a partir de jogos como: soletrando, jogos de memória, jogos de adivinhações, passa ou repassa entre outros, a aula se tonará mais divertida, resultando em um aprendizado de forma dinâmica.

Além disso, a construção de conhecimentos didáticos pedagógicos por meio dos jogos e brincadeiras contribui para as aprendizagens e o desenvolvimento na formação da personalidade nos contextos de interação social, autonomia e personalidade, influenciando nas suas habilidades cognitivas. Segundo Rau (2007) na aprendizagem por meio dos jogos os alunos aprendem a lidar com a ansiedade; compreendem seus limites; exercem a autonomia; desenvolvem a concentração; ampliam seu repertório persuasivo, além de ampliar sua imaginação e sua criatividade.

Ademais, na execução dos jogos em sala de aula, mediada pelo docente, é possível observar os discursos que permeiam os contextos comunicativos

necessários à vida em sociedade. Ou seja, em um jogo há regras, diálogos, troca de conhecimentos e demais elementos que unem as equipes em um só propósito. Ainda sob essa perspectiva, são diversas as situações que somos solicitados a agir, por meio do uso adequado da língua, sem provocar confrontos desnecessários e desse modo, os jogos são situações oportunas para ampliar esse conhecimento.

A título de exemplificação, vejamos a seguinte situação: os estudantes estão em um jogo fora do espaço escolar sem um mediador. Em um certo momento da competição são confrontados e reagem agressivamente, desrespeitando os colegas e os adversários. Se tal cena ocorre na sala de aula, o professor terá no jogo a oportunidade de mostrar a esses alunos que os discursos de ódio geram violência e orientá-los como agir, por meio de uma argumentação sólida e convincente. De acordo com Oliveira (2001),

Em uma aula de Língua Portuguesa, por exemplo, só aprendemos os conteúdos sintáticos, semânticos e morfológicos se os vivenciarmos, se os experimentarmos em nossa vida prática. Pontuar o texto não é diferente de pontuar os fatos, os acontecimentos, a vida. Os sujeitos inexistentes, indeterminados etc., nos períodos, não são diferentes dos sujeitos da vida; os objetos diretos e indiretos são objetos diretos e indiretos também fora do texto gráfico, isso porque nossa história se faz textualmente. Não tem sentido entender a gramática ou a literatura fora de uma ação concreta.

Oliveira (2001) nos recorda que uma prática pedagógica eficaz para as aulas de língua portuguesa está em associar o uso da língua a vida em sociedade, partindo da realidade dos conhecimentos prévios dos alunos. Para Friedman (2000), ao inserirmos o jogo dentro da escola, criamos a possibilidade de se repensar o papel da educação utilizando-a numa perspectiva criadora, autônoma e consciente.

Evidente que o trabalho com os jogos demanda mais tempo de estudo, mais tempo no planejamento e por vezes, o professor não dispõe desse tempo, porém as experiências de muitos professores têm demonstrado que é possível e gratificante trabalhar com os jogos em sala, principalmente com os alunos do sexto ao sétimo ano do ensino fundamental II. Fase, na qual os alunos estão abertos ao novo, possuem energia em excesso, gostam de brincar e são adeptos ao uso da tecnologia.

3.2. LUDICIDADE NA PRÁTICA: PROPOSTAS PEDAGÓGICAS PARA O USO DE JOGOS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Reinventar o espaço da sala de aula, dando oportunidades de novas vivências, troca de experiências e interações sociais aliadas ao processo de aprendizagem é imprescindível em todos os componentes curriculares. Em razão disso, faz-se relevante apresentar algumas sugestões metodológicas para o uso dos jogos nas aulas de língua portuguesa, com ênfase no desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes. Em um primeiro momento, consideramos pertinente apresentar três sugestões apresentadas por Sabião (2018, p.17) e em seguida adicionaremos as nossas sugestões:

- Lembrar com os alunos algumas brincadeiras que são comuns na infância, e em várias regiões brasileiras como o esconde-esconde, o passa-anel, os jogos de sorte, o pega-pega e fazer a relação entre a variação linguística e as gerações.
- Solicitar aos alunos que escrevam um texto, no qual expliquem as regras da brincadeira escolhida, determinando objetivos a serem atingidos e regras por ordem de importância, evitando repetições de expressões do tipo: aí, daí, então etc.
- Solicitar aos alunos que escrevam através de um acróstico, um poema, utilizando a frase criada. O professor orienta o trabalho quando estiver sendo confeccionado, exemplificando e dando sugestões.

Portanto, os jogos/brincadeiras propostas por Sabião (2018) envolvem leitura, gramática e oralidade, promovendo um crescimento cultural e intelectual ao aluno. Nessa mesma direção propomos as sugestões a seguir:

Gincana estudantil: o docente poderá juntar-se aos demais professores da escola para formularem jogos em equipes com atividades que estejam de acordo com os conteúdos ministrados no bimestre. Após essa etapa, os docentes confeccionarão um edital contendo as regras, as datas, as provas e a temática da gincana. No caso do professor de português podem ser efetivadas as seguintes provas: confecção dos gritos de guerra em faixas e conforme as regras gramaticais; teatralização de uma obra literária que antes tenha sido trabalhada em sala com as turmas; resgate das cantigas de rodas ; teatralização de uma fábula; concurso da melhor produção textual acerca de um tema local; concurso de melhor recitação de poema entre outras provas que promovam diversão e aprendizagem ao mesmo tempo.

Campeonato de soletração: para a primeira fase, o professor elabora um projeto com as normas e regras, idade dos participantes e premiações. Na fase posterior, ele inscreve os candidatos e convida outros colegas para serem os jurados na seleção. Nessa etapa, o professor entrega um conto ou uma crônica aos alunos e comunica que serão solicitadas 20 (vinte) palavras do texto para serem soletradas corretamente.

Ao finalizar essa etapa, aqueles que forem selecionados vão para a fase posterior, que será a de ler uma obra literária e aprender palavras ali utilizadas. Nessa fase, o professor convidará um ou dois colegas da sua área e juntos irão selecionar palavras mais complexas para utilizarem na fase final do campeonato. Ao final, vencem os três que acertarem mais palavras de acordo com as regras de ortografia e acentuação.

Passa ou repassa da gramática normativa: essa atividade pode ser feita em sala na interação com os conteúdos ministrados. O docente forma duas equipes permitindo que aos alunos selecionem um líder e um suplente e dialoga sobre a função deles no jogo. Após essa escolha, os grupos irão estudar o conteúdo direcionado pelo professor. Entre os diversos conteúdos que podem ser trabalhados, destacamos : as classes de palavras, as funções sintáticas do período simples e composto, o uso da crase. Desde que, esses temas tenham sido explicados nas aulas anteriores. Para a execução final do jogo, as equipes selecionam entre 05 a 10 representantes e esses irão participar da passa ou repassa, representando seus companheiros.

Bingo dos gêneros textuais: Esse jogo pode ser feito ao final do bimestre como revisão acerca da função comunicativa e da estrutura composicional dos gêneros estudados. Para a execução dessa atividade, o docente precisará confeccionar as cartelas com os nomes dos gêneros textuais escritos de forma aleatória; também será necessário dispor de uma caixa pequena para guardar os cartões que conterão o nome do gênero e as dicas acerca deles. Na execução, o professor irá pegar um cartão, ler as dicas para os alunos e após o acerto, eles marcarão o gênero sorteado na tabela.

Em suma, essas sugestões fazem parte de um número reduzido de propostas pedagógicas para o uso com esse material nas aulas de língua portuguesa do ensino fundamental. Número esse, que poderá ser ampliando, a partir de novas leituras, novas pesquisas e novos materiais que podem ser apreciados pelos docentes, que acreditam em um ensino de língua dinâmico e reflexivo para os sujeitos envolvidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, nosso interesse na produção desse artigo foi refletir acerca da ludicidade nas aulas de língua portuguesa e como essa pode ser evidenciada no uso de jogos mediados pelo professor. Ademais, acreditamos que a revisão de literatura aqui apresentada convergiu para um ensino de língua materna reflexivo com vistas a formação de sujeitos críticos que conseguem interagir nos diversos contextos comunicativos.

Mediante o exposto, ratificamos que os jogos podem ser ferramentas promissoras de aprendizagem, mas é preciso que eles sejam elaborados em planejamentos, que estejam relacionados aos conteúdos trabalhados e que tenham um condutor/educador para sua mediação em sala. Se de fato, os jogos forem realizados somente pelos alunos em momentos de descontração, continuarão a ser confundidos com atividade de recreação.

Ao término dessa pesquisa, conseguimos atingir tanto nosso objetivo geral como nossos objetivos específicos. Posto que, de forma geral conseguimos apresentar reflexões teóricas e metodológicas para o desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos do ensino fundamental II, a partir dos jogos. E de forma específica, compreendemos como o lúdico pode ressignificar o espaço escolar; e assim, discorremos sobre a eficácia dos jogos na emancipação dos sujeitos/alunos; e apresentamos propostas metodológicas com o uso de jogos para os alunos do ensino fundamental II.

Em suma, enfatizamos que a temática é ampla e pode ser trabalhada por mais estudiosos e pesquisadores que acreditam em uma educação emancipadora. Ressaltamos que esse texto teve como foco, evidenciar os diversos professores que continuamente lutam para realizar aulas dinâmicas e produtivas nas escolas desse país. Professores esses, que na maioria das vezes não têm recursos didáticos adequados e nem espaço físico para promover eventos ligados a ludicidade, como também enfrentam diversos outros obstáculos que limitam suas conquistas diárias.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

ANTUNES, C. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

ANTUNES, I. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003

BRASIL, M.E. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília: Ministério da Educação 1997.

BUGESTE, M.; MATOS, J. **Pedagogia do Movimento: Universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Editora Ibpex, 2007.

CRUVINEL, B. P. **O jogo e a formação de sujeitos protagonistas na educação infantil: uma proposta coletiva de trabalho**. 2016. 215 f. Dissertação (Mestrado em Educação) -Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2016.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2000.

GERALDII, J. W. et al. (org.). **O texto na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Anglo,2012.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas. Ideias, o cotidiano da pré-escola**. São Paulo, n.7, pp.39-45, 2011.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas**: uma abordagem a partir de experiências internas. Disponível em: <www.luckesi.com.br>. Acesso em: 01 maio de 2021.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.

RONCA, P. A. C.; TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9. ed. São Paulo: Edesplan, 2008.

SANTAIANA, R. S. **Infância e escolarização**. In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2009.p.56-67.

OLIVEIRA, L. C. **Jogos pedagógicos**: uma experiência em língua portuguesa, no ensino médio. 2001. 152 f. il. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2001.

SABIÃO, R. M. **A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 07, pp. 60-98, Julho de 2018. ISSN:2448-0959

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 7a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.