

REGRAS DE JOGOS NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

CASTRO, P.

GIOVANI, F.

Universidade Federal do Pampa
Campus: Bagé/RS
Travessa 45, nº 1650- Bairro Malafaia CEP: 96413-170
E-mail: sa.bage@unipamapa.edu.br

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar aspectos de uma oficina de linguagem intitulada (Regras de Jogos no Ensino da Língua Portuguesa) que foi desenvolvida por uma bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) no ensino fundamental de uma escola de Bagé/RS.

Palavras-chave; Regras de jogos; Oficina de Linguagem; PIBID.

1 INTRODUÇÃO

A presente oficina intitulada como (Regras de Jogos no Ensino da Língua Portuguesa) foi aplicada por uma bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), este programa é uma ação conjunta da Secretaria de Educação Básica Presencial do Ministério da Educação (MEC) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que tem como objetivo a formação de professores para a educação básica, contribuindo para a elevação da qualidade da escola pública; a valorização do magistério; a inserção dos licenciados no cotidiano de escolas da rede pública de educação, promovendo a integração entre educação superior e educação básica. Através do programa os alunos de licenciatura tem a possibilidade de ter contato com o ambiente escolar antes mesmo de começarem seu período de estágio, este fato promove um aprendizado mais amplo do acadêmico, e essa troca de experiências forma professores muito bem qualificados para atuarem na educação básica.

A oficina foi desenvolvida em uma escola estadual na cidade de Bagé/RS, com a finalidade de levar para o meio escolar regras de jogos. Através desse gênero ocorreu uma aproximação dos alunos de um texto que muitas vezes está presente em seu cotidiano, através de jogos digitais ou virtuais e a partir desses princípios também foi possível motivá-los de uma forma natural a compreenderem o funcionamento de sua linguagem. Compreende-se que existe uma real necessidade de mudança do ensino da língua portuguesa nas escolas, priorizando assim o real aprendizado dos alunos a cerca de sua linguagem materna, e não meramente uma repetição de saberes. Com base nesse conceito presente nos PCNs (1998), o ensino baseado em textos de gêneros variados possibilita ao aluno um aprendizado amplo, sempre instigando o aluno a construir seu próprio conhecimento e também a partir dos gêneros discursivos é possível aproximar os alunos de textos que circulam no seu meio social. Também no que se refere ao trabalho com a linguagem os alunos construíram alguns jogos possibilitando assim uma maior interação pela

linguagem entre os alunos e seu meio social, pois os mesmos podem trazer aspectos do seu cotidiano para a confecção dos jogos e de suas regras.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

A presente oficina seguiu uma sequência didática de 6h/a e foi aplicada em turma de sexto ano do ensino fundamental. A oficina começou com uma breve apresentação sobre o conceito de jogos e suas regras, logo depois com o intuito de trocar experiências com os alunos foram apresentadas algumas imagens de jogos dos anos 80 e comparado com jogos da atualidade. Os jogos que foram apresentados foi “Nintendo” comparado com “X-box” o banco imobiliário comparado com o banco imobiliário da atualidade, entre outros.

Depois da conversa sobre os jogos na minha infância e dos jogos presentes na infância dos alunos, apresentei alguns jogos campeiros do Rio Grande do Sul. Através dessa apresentação os alunos puderam ter contato com jogos que perpassam o cotidiano dos gaúchos e que muitas vezes os mesmos não tem contato, pois esses jogos são mais frequentes em CTGs (Centro de Tradições Gaúchas) e no convívio rural. Os jogos apresentados foram o jogo de truco que é baseado em jogo de cartas e o jogo de ossos de vacuum que é um jogo de arremesso. Dando prosseguimento a aula, passei trechos de dois filmes que são baseados em livros e que fazem parte do universo dos alunos, os filmes apresentados foram Jogos Vorazes e Harry Potter e a Pedra Filosofal, ambos os filmes trazem jogos em seu enredo. Após propus aos alunos que escrevessem sobre os jogos que eles têm contato no seu dia a dia e também objetivo as regras desses jogos, a partir dessa primeira escrita foi possível ter uma visão sobre a escrita dos alunos. Também no final desta aula ocorreu a divisão dos grupos e nome de cada jogo que os alunos confeccionaram nas aulas posteriores.

Entre os jogos escolhidos para serem produzidos em aula estavam o jogo da velha, o jogo de damas, o bingo entre outros. Nas aulas seguintes os alunos confeccionaram os jogos e no final produziram a escrita das regras dos jogos.

Para a finalidade dessas produções não serem apenas algo para cumprir uma tarefa escolar, os jogos foram destinados à biblioteca da escola com o de alunos das séries iniciais jogarem esses jogos e assim a produção desses alunos pudesse atingir mais pessoas do ambiente escolar.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente oficina foi aplicada até o momento em duas turmas de sexto ano, entendo que esta oficina foi bem aceita pelos alunos, pois os mesmos produziram jogos muito bons. Acredito que isso ocorreu por que jogos em algum momento fazem parte da vida deles, também entendo que por esses alunos serem de uma faixa etária entre 11 a 13 anos de idade, este fato contribuiu para um maior interesse deles por tal assunto.

Em relação ao interesse dos alunos destaco a motivação dos mesmos em trocar experiências sobre os jogos que fazem parte do seu dia a dia, eles ficaram muito satisfeitos em seus relatos e também de serem ouvidos e partilharem em aula os seus conhecimentos com jogos.

Acredito que a minha oficina também ajudou os alunos a refletirem sobre sua linguagem e a participarem mais em aula oralmente, pois de acordo com YUNES (2009)

“a oralidade, depois da escrita, tornou-se instrumental, usada na comunicação “automatizada” que descartamos diariamente em nossos diálogos. Passou a valer o escrito, e a palavra falada o vento levou. Não é bem assim, contudo agimos como se o fosse” (YUNES, 2009)

Entendo que o ambiente escolar é um lugar de troca de conhecimentos e em minhas aulas foi levado em consideração a opinião e o entendimento dos alunos acerca das aulas. Diante do que foi apresentado aos alunos entendo que os mesmos puderam interagir pela linguagem, pois esse tipo de gênero que foi tratado no meio escolar possibilitou uma maior motivação dos alunos em participarem nas aulas e também a produzirem a escrita das regras dos jogos.

Os alunos gostaram bastante também da exibição dos filmes baseado em livros e a partir deles percebi que muitos alunos já tinham lido ou estavam lendo esse tipo de texto, então acredito que foi válido levar esses trechos e discutir com os alunos em sala da aula.

Também observei que este espaço da confecção dos jogos foi um momento de diversão para os alunos, pois os mesmos puderam trocar os seus jogos com os colegas e jogarem. Foi bem interessante essa troca, pois ocorreu uma valorização entre os colegas pelo trabalho que foi feito.

Em relação à criação dos jogos os alunos também puderam desenvolver toda a sua criatividade, na pintura dos jogos, no trabalho com recorte, fazendo assim um momento de interdisciplinaridade com a disciplina de artes, pois os alunos foram bem criativos e empenhados na criação dos jogos.

4 CONCLUSÃO

Acredito que a presente oficina contribuiu para o aprendizado dos alunos acerca da sua língua materna, pois de uma maneira dinâmica os alunos puderam ter contato com a linguagem escrita e oral.

Entendo também que as aulas de língua portuguesa devem priorizar a aproximação dos alunos de textos que circulam no seu meio social, pois o ensino puramente gramatical que ainda nos dias atuais se encontra presente no ensino da língua, forma alunos que saem da escola com pouco domínio linguístico, esse fato ocorre por que um ensino baseado somente em regras não ajuda o aluno a compreender o funcionamento da sua linguagem. Entendo que trazendo textos que são próximos da realidade dos alunos é possível fazer com que eles se envolvam e aprendam de uma maneira mais real e efetiva.

Dessa forma os alunos puderam a partir da criação de regras de jogos terem contato com um texto que os ajudará a compreender aspectos de sua linguagem.

5 REFERÊNCIAS

DOLZ, J; SHNEUWLY. *Seqüências didáticas para o oral e a escrita: Apresentação de um procedimento*. Campinas SP. Mercado de Letras, 2004



Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/* Secretaria de Educação Fundamental: MEC/SEF. Brasília, 1998.

YUNES, Eliane. *Tecendo um leitor: uma rede de fios cruzados*. São Paulo. Aymara, 2009