

TABULEIRO HUMANO: UM JOGO SOBRE VERBOS

Eduardo Gabriel Moraes Scariot (Discente do Curso de Letras – IFPR – Campus Palmas)

André Lukas Martins (Discente do Curso de Letras – IFPR – Campus Palmas)

Jaison Luís Crestani (Professor do Colegiado de Letras– IFPR – Campus Palmas)

Esta proposta de trabalho pretende apresentar um relato de experiência de atividades desenvolvidas no âmbito do subprojeto de Língua Portuguesa do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, do IFPR – Instituto Federal do Paraná – Campus Palmas. O subprojeto em execução visa a construir um instrumental teórico e metodológico que possibilite aos bolsistas intervir no universo escolar com o intuito de ressignificar as práticas de ensino sobre leitura e escrita.

Com base nos pressupostos teóricos e procedimentos metodológicos do letramento crítico, o subprojeto pretende-se desenvolver e disseminar ferramentas de ensino capazes de promover uma educação libertária, que permita ao educando ter condições de pensar, propor e agir criticamente em seu universo social, político e cultural. Essa proposta de abordagem se justifica pela importância de se formar sujeitos verdadeiramente letrados, capazes de compreender e produzir textos de maneira eficiente e crítica, bem como de exercer plenamente a sua cidadania e de intervir positivamente em seu meio social.

Desse modo, com base nesses pressupostos, pretende-se desconstruir paradigmas retrógrados amparados em atividades de decodificação e memorização, e investir em estratégias de ensino que possam desenvolver de forma integral as competências sociodiscursivas do educando para que, assim, possa exercer plenamente a sua cidadania. Assim, amparando-se em referenciais teóricos do letramento crítico e dos gêneros do discurso, especialmente de autores Magda Soares (*Letramento*, 2009), Lívia Márcia Tiba Rábis Baptista (*Autores e produtores de textos na contemporaneidade: multiletramentos, letramento crítico e ensino de línguas*, 2016), e Tfouni (*Alfabetização e Letramento*, 2010), as atividades do subprojeto de Língua Portuguesa do PIBID buscam trabalhar o ensino da língua a partir de seu uso efetivo. Ao invés de propostas de ensino centradas na gramática normativa e focadas numa perspectiva descritiva, o subprojeto tem priorizado práticas contextualizadas, que possam resultar não só no aprimoramento linguístico como também no aperfeiçoamento do senso crítico em relação a questões polêmicas de nosso universo político e sociocultural.

Com base nesses pressupostos, foram desenvolvidas atividades de ensino sobre o uso dos verbos junto ao Colégio Estadual Dom Carlos, da cidade de Palmas-PR. A proposta de ensino concentrou-se na elaboração de um jogo de tabuleiro com o intuito de desenvolver o domínio linguístico dos alunos em relação ao uso dos verbos em língua portuguesa. A atividade foi proposta para uma turma de 2º Ano do Ensino Médio, sob a supervisão da Profa. Luciana Andrade Schneider dos Santos.

A proposição de elaboração de um jogo como ferramenta pedagógica teve o propósito de construir práticas lúdicas e dinâmicas que pudesse despertar a atenção e o interesse dos alunos, buscando, assim, fixar o aprendizado e proporcionar diversão na aquisição do conhecimento da língua portuguesa. Assim, foi construído um tabuleiro com capacidade de até três alunos poderem jogar ao mesmo tempo, competindo entre si, com vinte e seis casas a percorrer na totalidade do jogo. O tabuleiro foi feito de papel pardo e desenhado à mão com canetão.

O jogo teve como propósito testar os conhecimentos dos alunos a respeito de verbos que haviam estudado anteriormente, de uma forma lúdica que os envolvesse mais do que ocorreria em uma prova ou exercício de fixação de uma aula normal. Durante o jogo, foi possível observar que os alunos estavam se esforçando muito, de forma que quase brigavam quando os alunos que não jogavam no momento sabiam a resposta e os jogadores não.

O desafio proposto pelo jogo era o de que os participantes chegassem o quanto antes à vigésima sexta casa, conseguindo avançar o maior número de casas de acordo com os números do dado e respondendo corretamente as perguntas. Além disso, era preciso também obedecer às regras de algumas das casas, que, em certos casos, faziam o jogador retroceder no avanço em direção à reta final, tais como: “volte três casas” ou “fique duas rodadas sem responder às perguntas”.

As perguntas tinham como base questões sobre presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais-que-perfeito, futuro do presente, futuro do pretérito, estado, ação e fenômeno da natureza. Nos diversos desafios propostos por cada casa do tabuleiro, os jogadores eram instigados a refletir sobre o uso contextualizado dos modos e tempos verbais. Assim, ao invés do estudo de regras e nomenclaturas gramaticais, priorizou-se a inserção de excertos textuais para que os alunos pudessem exercitar a prática da análise linguística a partir da uso da língua em situações concretas de comunicação verbal.

O ensino de língua portuguesa no Brasil vem passando por mudanças relevantes nos últimos anos. Contudo, em muitas situações, observa-se ainda uma incongruência entre aquilo que é proposto pelos documentos oficiais, o que é veiculado por materiais didáticos e

abordado em salas de aula de língua portuguesa. Muitos professores ainda demonstram uma preocupação excessiva com a metalinguagem gramatical e as normas da gramática descritiva.

Nesse contexto, é essencial buscar alternativas para que a abordagem da análise linguística em sala de aula assuma, conforme propõe Mendonça (2006), uma concepção de língua como ação interlocutiva situada, isto é, esteja sujeita às interferências dos falantes, integrando as práticas de leitura e produção de texto. Além disso, é essencial que o docente assuma posturas que auxiliem na participação mais ativa dos alunos por meio de estratégias inovadoras que visem ao estímulo ao aprendizado, como é o caso dos jogos pedagógicos, que favorecem a interação e a aprendizagem. Afinal, como afirma Almeida (2013, p. 84), uma sala de aula “ludicamente inspirada” é “aquela em que se apresentam as características do aprender de forma motivada, atraente, com conteúdos que tenham significação”.

O uso de jogos na educação muitas vezes é entendido como um desvio ou não-aula. Entretanto, a inserção de jogos no ensino não constitui necessariamente uma tarefa passiva do professor quanto à sua aplicação e, muito menos, uma possibilidade facilitada de ensino. A sua aplicação exige do professor todo um planejamento prévio e a mediação atenta antes, durante e depois do jogo para que a tarefa lúdica resulte em aprendizado efetivo.

Portanto, pode-se concluir que o uso de jogos em sala de aula pode representar uma importante renovação das práticas de ensino. A experiência colocada em prática por meio das intervenções realizadas pelos bolsistas do PIBID permitiu constatar que a prática contextualizada e dinâmica alcança um efeito muito mais positivo do que a simples utilização de slides e demais materiais genéricos disponibilizados pelas plataformas fornecidas pelo Estado. Assim, destaca-se a importância de se construir práticas significativas em conformidade com o contexto situacional do público específico envolvido.

Palavras-chave: PIBID; Letramento Crítico; jogos pedagógicos; Ensino de Língua Portuguesa; Modos e tempos verbais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica:** teorias e práticas. São Paulo: Edições Loyola, 2013, vol. 1: Reflexões e Fundamentos.

BAPTISTA, Livia Márcia Tiba Rábis (Org.). **Autores e produtores de textos na contemporaneidade:** multiletramentos, letramento crítico e ensino de línguas. Campinas, SP: Pontes Editores, 2016.

MENDONÇA, M. Análise linguística no ensino médio: um novo olhar, um novo objeto. In: BUNZEN, C.; MENDONÇA, M. **Português no ensino médio e formação do professor**. São Paulo: Parábola editorial, 2006.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SOARES, Magda. **Linguagem e escola: uma perspectiva social**. 17. ed. São Paulo. Ática, 2002.

_____. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

_____. **Alfabetização e letramento**. 7. ed. São Paulo. Contexto, 2017.

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2010.