

SIMPÓSIO AT089

JOGOS E DINÂMICAS PARA ESTIMULAÇÃO DA INTELIGÊNCIA LINGUÍSTICA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

SILVEIRA, Nádia
Instituto Federal de Alagoas – IFAL - Campus Maceió
nadiasilveira@yahoo.com.br

SANTOS, Jana
Universidade Federal de Alagoas – UFAL – IP – Instituto de Psicologia
janadasilveira@gmail.com

Resumo: Este artigo tem por objetivo apresentar alguns jogos e dinâmicas, desenvolvidos dentro da metodologia da pesquisa-ação (THIOLENT, 1988), para estimular, de acordo com Gardner (1995), a inteligência linguística das crianças de anos iniciais da escola pública, visando facilitar o ensino da língua portuguesa. Desse modo, fez-se necessário salientar a importância de realização de oficinas para professores da escola pública, sobre essas metodologias ativas, orientando-os tanto quanto a sua aplicação em sala de aula, quanto à construção dos mesmos, a fim de possibilitar, de forma prazerosa e lúdica, que conhecimentos sejam construídos no universo da criança (SILVEIRA, 2014). Portanto, considera-se que o uso de jogos e dinâmicas, em sala de aula, pode aumentar a rede de relações sociais e a zona de desenvolvimento proximal (VYGOTSKY, 1984), permitindo que a aquisição da leitura e produção textual aconteçam. Além disso, através desse recurso é possível amenizar as diferenças na sala de aula, pois os jogos consistem em um elemento lúdico e concreto (PIAGET, 1975).

Palavras-chave: metodologias ativas; jogos; dinâmicas; língua portuguesa.

Abstract: This article aims to present some games and dynamics, developed within the methodology of action research (THIOLENT, 1988), to stimulate, according to Gardner (1995), the public school initial years children's linguistic intelligence, in order to facilitate the Portuguese language's teaching. Thus, it was necessary to emphasize the importance of holding workshops for public school teachers on these active methodologies, orienting them as much as their classroom application, as to their construction, in order to make a pleasurable and playful way, which knowledge are built in the child's universe (SILVEIRA, 2014). Therefore, the use of games and dynamics in the classroom is considered that can increase the network of social relations and the proximal development zone (VYGOTSKY, 1984), allowing the occurrence of the reading acquisition and textual production. Besides that, through this resource it is possible to soften the differences in the classroom, because the games consist of a playful and concrete element (Piaget, 1975).

Keywords: active methodologies; games; dynamics; portuguese language.

Introdução

Dentro da linha de pesquisa ensino-aprendizagem temos por objetivo desenvolver uma nova metodologia de sala de aula, através da construção e utilização de jogos e dinâmicas estimuladoras de múltiplas inteligências, para o ensino da língua portuguesa na escola pública nos anos iniciais, visando facilitar a aquisição da leitura e da produção textual.

Embasados na metodologia da pesquisa-ação pretendemos gerar retorno aos sujeitos de pesquisa, professores de língua portuguesa e alunos de anos iniciais, por meio da realização de oficinas quanto à elaboração e uso dos jogos e dinâmicas na sala de aula, que possam, efetivamente, estimular as dimensões de inteligências nos alunos, dentre elas a inteligência linguística. Afinal, por meio dos estímulos recebidos as inteligências podem ser ampliadas, repercutindo no entendimento e na interpretação de mundo que é construído na mente de cada sujeito, decorrente da idade/estágios de desenvolvimento (PIAGET, 1975), e das interações do sujeito com o mundo, na sua zona de desenvolvimento proximal (VYGOTSKY, 1984).

Portanto, o uso de jogos e dinâmicas pode ser um recurso estimulador das inteligências: linguística, lógico-matemática, espacial, cinestésica-corporal, musical, interpessoal e intrapessoal (GARDNER, 1995), quando são utilizados como metodologia de sala de aula para facilitar o desenvolvimento do conhecimento: leitura e produção textual, que a princípio precisa ser construído e apoiado no concreto (PIAGET, 1975), função que os jogos e dinâmicas podem desempenhar.

1. Discussão teórica

Os jogos e dinâmicas, como um elemento facilitador da aquisição da leitura e da produção textual, por se apoiarem no concreto e no lúdico podem ser uma ferramenta para a criança e para o adulto, que lhes possibilita explorarem conhecimentos, ousarem e criarem suas próprias estratégias de aprendizagem. Além disso, por contemplarem a ludicidade, contribuirão para o

aprender brincando e estimularem o imaginário são mediadores entre a realidade e o conhecimento, por isso provocadores de novas aprendizagens.

Segundo Piaget (1975), a aprendizagem ocorre de acordo com os níveis de desenvolvimento atingidos pela criança ao longo do seu crescimento físico e mental, estando o sujeito em um estado de tensão entre a assimilação do novo conhecimento e a acomodação dele para voltar ao equilíbrio, pois o sujeito está sempre em processo de aprendizagem. Assim sendo, o uso do jogo na sala de aula pode facilitar os processos de assimilação e acomodação ajudando na construção dos conhecimentos, pois através deles a criança pode explorar tanto o aspecto físico quanto social, interagindo com outras crianças, propiciando o desenvolvimento da leitura e da produção textual.

Da mesma forma, embasados em Gardner (1995) e Antunes (2005), considera-se a existência de múltiplas inteligências – Teoria das Inteligências Múltiplas – em detrimento de uma inteligência única e estática. Nesse sentido, a inteligência é um processo que se constrói a partir das estimulações oferecidas pelo meio em que a criança vive (família, escola, comunidade) e o estímulo consiste em toda e qualquer informação, brincadeira, jogo, ação decorrente das interações da criança com o ambiente físico e social.

Contudo, ainda que nesse artigo nos limitemos a construção e uso de jogos e dinâmicas estimuladoras da inteligência linguística, Gardner (1995) enfatiza que o ser humano tem sete inteligências controladas por sete pontos diferentes do cérebro e são elas:

- Linguística ou Comunicativa, responsável pela interação do sujeito com o léxico, com o significado e o sentido das palavras, apresentando facilidade de comunicação, persuasão e utilização da linguagem. Geralmente predominante no orador, no escritor, no poeta ou compositor.

- Lógico-Matemática, remete ao uso da lógica, da resolução de problemas, da abstração e da facilidade para cálculo. Geralmente predominante no engenheiro, no físico e no matemático.

- Cinestésica-Corporal, vinculada ao domínio da motricidade com consciência corporal, ao manuseio de objetos. Geralmente predominante no artista e no atleta.

- Espacial, relacionada com a percepção das formas, dos objetos e dos espaços com precisão. Geralmente predominante no arquiteto e geógrafo.

- Musical, compreende a capacidade de identificar, imitar e reproduzir sons por meio da linguagem musical. Geralmente predominante no cantor, compositor e músico.

- Interpessoal, implica em saber conviver com outras pessoas e lidar com os sentimentos dos outros. Geralmente predominante nos líderes, professores e terapeutas.

- Intrapessoal, envolve a habilidade de lidar com seus sentimentos, emoções e afetos através do autoconhecimento e do autodomínio. Geralmente predominante nos sujeitos que vivem bem consigo mesmo.

Portanto, os jogos e dinâmicas estimuladoras de inteligências são ferramentas que podem possibilitar a estimulação de novas aprendizagens, pois colaboram com o estabelecimento de regras, caracterizando-se, por isso, como um recurso estimulador para a criança na aquisição da leitura e da produção textual, quando utilizado como metodologia de sala de aula.

Afinal, “O jogo é tratado como um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como competição entre as pessoas ou grupos que implicam em vitória ou derrota” ANTUNES (2005, p. 11). Além disso, reforçamos a necessidade, como educadores, de investirmos na construção de jogos e dinâmicas linguísticos no ensino da língua portuguesa para crianças de anos iniciais, porque

Os cinco primeiros anos de vida de um ser humano são fundamentais para o desenvolvimento de suas inteligências. Mas para que o desenvolvimento cerebral atinja toda sua potencialidade e multiplique seu poder de conexões, necessita de ginástica, de *estímulos*, que devem ser produzidos por adultos e outras crianças, mas com serenidade (GARDNER, 1995, apud ANTUNES, 2005, p.14).

Salientamos, ainda, que nossa pesquisa foi direcionada à construção e uso de dinâmicas e jogos linguísticos para crianças da escola pública, com base em três aspectos: a) a carência de recursos da maioria dessas instituições; b) a facilidade de aplicação e a automotivação que essas ferramentas podem gerar em sala de aula; c) os jogos podem ser construídos em material reciclável, com um custo muito baixo; preocupação que a escola pública sempre apresenta.

Contudo, essa ferramenta se adequa a todos os níveis de ensino e também para escola privada, pois é preciso oferecer às crianças “[...] oportunidades de viverem experiências enriquecedoras, que as motivem a fazer descobertas e tornarem-se operatórias” CUNHA; NASCIMENTO (2005, p. 11).

Nesse sentido, as metodologias ativas, nesse caso o jogo, por ser concreto, pode ser facilitador de aprendizagens no espaço de sala de aula “[...] quando constituído como uma metodologia de ensino, pois o professor pode inseri-lo em seu programa a fim de desenvolver um conhecimento específico, proporcionando aprendizagem aos alunos” SILVEIRA (2014, p. 15).

Consideramos, portanto, que o uso de jogos e dinâmicas no ensino da língua portuguesa para crianças de anos iniciais da escola pública pode ser estimulador da inteligência linguística e colaborador da aquisição da leitura e da produção textual, a princípio por eles consistirem em uma metodologia facilitadora do ensino, embasados no simples fato deles funcionarem como um elemento lúdico para as crianças, preenchendo suas necessidades e possibilitando que elas aprendam brincando (VYGOTSKY, 1984).

2. Metodologia


Este estudo, dentro da abordagem da pesquisa-ação, considera nossos informantes, professores de língua portuguesa e crianças de anos iniciais da escola pública, colaboradores e não meros fornecedores passivos de informações. Assim, por meio da interação e da atuação das pesquisadoras com os pesquisados, construímos alguns jogos que podem vir a suprir algumas


necessidades observadas nas salas de aulas por onde estivemos, no que se refere a aquisição da leitura e da produção textual dessas crianças.

Portanto, defendemos que a construção e a capacitação de professores no uso desses jogos e dinâmicas estimuladoras da inteligência linguística, cumpriu com o que a pesquisa-ação se propõe: “um tipo de pesquisa social” (THIOLLENT, 1988, p. 14), à medida que possibilitou uma reflexão sobre um problema coletivo: as dificuldades que as crianças têm em ler e produzir textos, facilitando o ensino da língua portuguesa nos anos iniciais da escola pública.

3. Jogos e dinâmicas linguísticos construídos

Os jogos e dinâmicas linguísticos aqui apresentados foram construídos após a interação das pesquisadoras com as crianças de anos iniciais e os seus professores, durante a pesquisa-ação realizada, em que se observou as dificuldades demonstradas pelas crianças no desenvolvimento da leitura e da produção textual, nas escolas públicas de Maceió. Reforçamos, ainda, que aqui nesse artigo serão apresentados apenas alguns jogos linguísticos, para maiores informações sobre jogos ver Silveira (2014).

<p>FAZ DE CONTA QUE... (figuras de objetos reais)</p> 	<p>Ano Escolar - Habilidades: 1^{os}, 2^{os} e 3^{os} anos iniciais - Aumentar o vocabulário, a fluência verbal, e facilitar o processo de escrita e leitura. Explorar a percepção verbal, a atenção, o raciocínio lógico, a elaboração de frases. Objetivo: As crianças em grupo devem criar estórias verbais com as figuras tiradas do baralho.</p>
<p>Fonte: SILVEIRA (2014, p. 35-36)</p>	
<p>JOGO DE MEMÓRIA – CLASSIFICAÇÃO DAS SÍLABAS</p>	<p>Ano Escolar - Habilidades: Anos iniciais até o ensino médio - Raciocínio lógico, inteligências intrapessoal/interpessoal/comunicativa/linguística, mais especificamente a linguagem escrita.</p>

	<p>Facilitar a aquisição do processo de classificação das palavras em sílabas: monossílaba, dissílaba, trissílaba e polissílaba. Objetivo: jogo de memória a ser jogado em grupo.</p>
<p>Fonte: SILVEIRA (2014, p. 38)</p>	

<p>DINÂMICA DOS CONTRÁRIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ano escolar – Habilidades: A partir do 1º ano inicial até o ensino médio - Percepção auditiva, expressão corporal, raciocínio lógico, linguagem escrita, inteligências intrapessoal/interpessoal/comunicativa/linguística (compreensão verbal); aquisição da escrita/leitura pelo processo de identificação de palavras com significados contrários/antônimos. Atividade lúdica/auditiva. • Aplicação: Combinar com uma turma de número indeterminado que tudo o que o professor disser naquele dia deverá ser realizado de forma contrária.
<p>Fonte: SILVEIRA (2014, p. 75)</p>

4. Considerações finais

Apesar de considerarmos que a utilização de jogos e dinâmicas estimuladoras da inteligência linguística no ensino da língua portuguesa, para crianças de anos iniciais da escola pública, pode ser uma ferramenta facilitadora da aquisição da leitura e da produção textual, salientamos que apenas a sua utilização não será suficiente para que aprendizagem aconteça, já que somado a isso há, também, a necessidade de motivação e de estimulação do professor e da família junto às crianças.

Além disso, consideramos que o uso de jogos em sala de aula pode não despertar ou motivar o aluno se ele for utilizado como um mero recurso reforçador do ensino, tendo por objetivo, simplesmente, o de suprir as deficiências, pois eles podem ser interpretados pelo aluno como um excesso de estímulo, e “estímulos excessivos podem atuar como desestímulos” (ANTUNES, 2005, p. 18).

Contudo, no geral, observamos que a construção e a utilização de jogos e dinâmicas na sala de aula, no ensino da língua portuguesa, foi um recurso facilitador do desenvolvimento da leitura e da produção textual na escola pública, por crianças de anos iniciais, à medida que possibilitou:

- um certo grau de motivação dos professores e das crianças;
- momentos de interação;
- o estabelecimento de novas regras sociais e de convívio;
- trocas de vocabulário professor/crianças e crianças/crianças.

Enfim, o uso dessa metodologia ativa consistiu em um elemento lúdico que reforçou a zona de desenvolvimento proximal em torno do ensino e aprendizagem da língua portuguesa, expandindo-a e permitindo que as crianças ousassem mais em suas produções, mesmo cometendo erros, mas sem temer os erros cometidos, caracterizando-se como um recurso facilitador do processo de ensino-aprendizagem e uma metodologia de sala de aula viável tecnológica e economicamente.

Referências

ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 13ª. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2005.

CUNHA, Nylse H. S.; NASCIMENTO, Sandra K. do. **Brincando Aprendendo e Desenvolvendo o Pensamento Matemático**. Petrópolis: Vozes, 2005.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. 1. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SILVEIRA, Nádia Mara da. **Jogos e Dinâmicas Estimuladoras de Inteligências: uma metodologia de sala de aula**. Maceió: EDUFAL, 2014.

THIOLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 13ª ed. São Paulo: Cortez, 1988.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.