

7º con
gres
so PESQUISA
DO ENSINO

INOVACÃO
EDUCAÇÃO
O TEMPO DOS
PROFESSORES

sindicato dos professores de são paulo
sinpro sp

MORFOLÂNDIA: UM CAMINHO LÚDICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Palloma dos Santos de Jesus

Modalidade: Relato de experiência

www.sinprosp.org.br/conpe7



RESUMO

Com o decorrer da prática docente, nota-se que cada vez mais os alunos perderam o interesse na escola, principalmente em aulas que são consideradas muito tradicionais. Tendo em vista que o papel do educador é mediar o processo de ensino-aprendizagem, uma das tarefas do professor é buscar outros mecanismos para deixar as aulas mais dinâmicas, o que é possível ser alcançado também por meio de jogos. Foi a partir da realidade escolar que esta pesquisa objetivou criar uma proposta didático-metodológica lúdica para as aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II, tendo como ponto de partida a constante dificuldade dos alunos em relação ao aprendizado da língua materna, mais precisamente sobre morfologia.

PALAVRAS-CHAVE: ensino-aprendizagem, metodologia, Língua Portuguesa, morfologia, jogos.

PROBLEMA

Os educadores deparam-se com diversas dificuldades durante a prática docente. Um dos problemas a ser enfrentado é, muitas vezes, a falta de interesse dos alunos, fato que gera dificuldades e causa um certo desânimo em alguns professores. Sabendo-se que o modelo escolar está ficando cada vez mais distante da realidade dos educandos, o docente adquire um papel a mais na sala de aula, além de transmitir o conteúdo, também é de sua preocupação conquistar a atenção de quem assiste à aula.

O fato da escola não apresentar tanta compatibilidade com o perfil dos alunos de hoje em dia não significa que esta abrirá mão dos conteúdos a serem ministrados e, também, abandonarão as regras. É de suma importância que a escola também exerça a disciplina, pois se trata de um ambiente social, cujo espaço é responsável pelo desenvolvimento das crianças e dos adolescentes. É na escola que se tem o primeiro contato com a diversidade, já que temos de conviver com pessoas tão distintas das outras, pautando-se em regras de convivência e de respeito mútuo.

A solução não é deixar a escola isenta de suas tarefas, mas o ideal é criar novos mecanismos para fazê-la um ambiente prazeroso tanto para os funcionários quanto para os alunos. Para isso, muitos professores buscam outras opções para despertar o interesse dos alunos, e uma solução possível é a implementação de jogos lúdicos. Esse caminho também é importante porque não basta somente cobrar regras matemáticas, fatos históricos ou até mesmo todas as normas gramaticais da Língua Portuguesa, acreditando que tais qualidades farão do aluno o mais inteligente. A sala de aula exige algo muito além do que simples nomenclaturas. O aluno precisa desenvolver sua capacidade de compreensão e, também, interpretar a realidade, pois não há como separá-la completamente do convívio escolar. Além disso, é fundamental que o discente não saiba apenas escrever, mas como escrever algo e quais os recursos linguísticos viáveis são utilizados em determinada situação.

Após aprender regras básicas da língua, como o uso da letra “m”, antes de “p” e “b”, ortografia, acentuação, pontuação e questões de interpretação textual, os alunos devem saber que a língua é rica e pode ser bastante explorada. Nosso idioma agrega uma série de palavras polissêmicas, ou seja, com diversos significados. É importante demonstrar que o contexto em que esta palavra é aplicada também deve ser analisado. Muitas vezes, não basta somente procurar no dicionário o significado da palavra, pois este também informará uma série de significações distintas. Cabe ao leitor identificar o sentido exato que está sendo empregado. Se o educando não tem a capacidade de distinguir aquele sentido, que é analisado por meio do contexto que está inserido, ele não entenderá essa riqueza que a língua oferece e apresentará dificuldade quando se deparar com palavras desconhecidas.

Pode-se notar determinadas dificuldades quando se inicia o ensino da morfologia, por exemplo. Alguns professores infelizmente cometem o equívoco de passar uma lista de palavras já prontas, ou seja, oferecem uma lista de substantivos concretos e substantivos abstratos de maneira isolada. Logo, os alunos tentam decorar todas as palavras para realizar os exercícios, ou a prova. Eles classificam as palavras de acordo com o que decoraram, sem ao menos analisar a frase. Entretanto, quando o professor passa uma frase ou um texto e

pede para que se classifique as palavras quanto à morfologia, se estas são diferentes da lista que foi decorada, os educandos encontram grande dificuldade para realizar a atividade. Eles não conseguem raciocinar quando aparecem outras palavras em novos contextos.

Para evitar eventuais problemas, deve-se orientar os discentes para que saibam que as palavras mudam de sentido dependendo do contexto e da posição que estão na frase. Não há como dizer que a expressão “grande homem” possui o mesmo sentido semântico de “homem grande”, embora sejam usadas as mesmas palavras. Por isso não se pode estabelecer uma lista de palavras que, de modo absoluto, sempre serão adjetivos, advérbios e, assim, sucessivamente. O significado de uma palavra não é somente aquele que é empregado pelo dicionário. Se este fosse o caso, não seria possível interpretar textos literários, anúncios publicitários, principalmente os que utilizam como recurso os jogos de palavras e as figuras de linguagem.

Dado isso, é fundamental trabalhar também o sentido conotativo e o denotativo das palavras para, assim, prosseguir com a análise morfológica e as demais situações que envolvem nossa língua materna. Como, por exemplo, ressaltar para os alunos que a conotação evoca ideias que representam as emoções, os sentimentos e, por essa razão, passa-se do sentido literal para o figurado. Se os alunos não conseguem compreender tais questões, dificilmente compreenderão a língua quando for representada de modo mais concreto.

Para realizar as atividades e obter êxito, o professor precisa preparar o aluno para que este consiga compreender esses mecanismos da Língua Portuguesa e, assim, tentar despertar o interesse pelo estudo da gramática. Fazer com que o educando compreenda a língua é essencial antes de ensinar qualquer regra, pois não basta simplesmente decorá-la.

É essencial que o professor propicie um bom percurso para que o aluno enxergue a diversidade da linguagem e como ela deve ser empregada. Por exemplo, muitas vezes, deslocar um adjetivo ou um substantivo gera outros significados e, assim, oferece um campo amplo de interpretação para o texto. Como foi citado, não se pode afirmar que a expressão “homem grande” é necessariamente equivalente a “grande homem”. Neste caso, há a possibilidade de dizer que o homem é grande não em relação ao tamanho físico, mas é grande enquanto excepcional, generoso, ilustre. Logo, não há como ensinar gramática de maneira isolada, esta precisa ser analisada dentro de um contexto para que o educando possa compreender sua funcionalidade.

Para trabalhar a morfologia, por exemplo, o educador pode procurar outros meios para ensinar os alunos, não há a necessidade de pautar-se somente em exercícios no caderno. Após feita a explicação dos conceitos, uma forma de avaliar o aluno, sem que este perceba, é realizar atividades por meio de jogos lúdicos, sejam virtuais ou impressos. O jogo é um recurso essencial para âmbito educacional, pois além de apresentar um teor mais dinâmico, estimula o raciocínio, a criatividade e o trabalho em equipe.

Trabalhar com jogos não é isentar-se de planejar aula ou eximir-se de aplicar exercícios em sala, para depois não querer corrigir, muito pelo contrário. Isto faz com que os alunos e até mesmo o próprio professor evitem uma rotina cansativa em sala de aula. Ademais, a educação, a sala de aula, o convívio entre alunos e professores deve ser algo prazeroso, que incentiva cada um a se expressar, de maneira democrática e respeitosa. A escola não precisa ser um

local que se dedica à fabricação de exercícios mecânicos. O ambiente escolar deve dar espaço à autonomia, à criatividade e à criticidade do aluno. Para Freire (2011, p. 123):

Não há nada que mais contradiga e comprometa a emersão popular do que uma educação que não jogue o educando às experiências do debate e da análise dos problemas e que não lhe propicie condições de verdadeira participação. Vale dizer, uma educação que longe de se identificar com o novo clima para ajudar o esforço de democratização, intensifique a nossa inexperiência democrática, alimentando-a.

O ambiente escolar, local de convívio social, interfere diretamente no comportamento e no desempenho dos alunos, pois pode servir como um reforçador negativo ou positivo. Logo, criar métodos alternativos estimulam os educandos a despertarem mais interesse por determinada disciplina e, além disso, não os deixam tão esgotados com a rotina da sala de aula.

Sabemos que é de extrema importância um professor ter conhecimento do conteúdo que ministra, entretanto não é apenas ter uma boa metodologia que garantirá a compreensão e a participação de todos em sala. A didática tem seu papel fundamental para o desenvolvimento da aula, isto não quer dizer que exista um padrão ideal de como ser professor. O objetivo não é formar educadores iguais em metodologia e em didática, mas indicar-lhes caminhos alternativos para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, sem ignorar os conteúdos que devem ser cumpridos.

Diante de tal fato, não há como negar que o docente possui uma essencial participação na vida dos seus alunos e, além do mais, a educação deve ser complementada no lar, pois o papel da família é elementar. Não existe homem sem educação, esta é o princípio norteador para o desenvolvimento do ser humano. Para o filósofo Immanuel Kant:

O homem não pode se tornar um verdadeiro homem senão pela educação. Ele é aquilo que a educação dele faz. Note-se que ele só pode receber tal educação de outros homens, os quais a receberam igualmente de outros. Portanto, a falta de disciplina e de instrução em certos homens os torna mestres muito ruins de seus educandos (1999, p. 15).

É apenas por meio de uma boa educação que se tem uma boa formação, não somente profissional, mas, também, pessoal. É por isso que os professores enfrentam tantos desafios, já que a sala de aula não se resume apenas ao conteúdo que é ensinado. O processo ensino-aprendizagem ultrapassa as limitações da linguagem e as regras gramaticais, pois quem está, de fato, em sala de aula, tem o conhecimento que não basta somente cumprir o conteúdo.

Busca-se, então, no presente trabalho, oferecer outras possibilidades para ministrar algum conteúdo em sala de aula que, neste caso, é voltado para a Língua Portuguesa, mas cujo recurso também pode ser utilizado em outras disciplinas. Além disso, vale ressaltar a importância que há em explorar a autonomia do aluno e a criticidade, independente da metodologia que for utilizada, já que fazê-los pensar por si mesmos também é parte componente da educação.

OBJETIVOS

Dada a importância que há em se buscar outras ferramentas no decorrer da prática docente, o seguinte trabalho apresenta uma possível proposta para que o educador possa utilizar durante as aulas: o jogo lúdico. Além disso, tendo-se em vista que os alunos possuem grande dificuldade em aprender determinados conteúdos, principalmente da Língua Portuguesa, a mediação do professor é cada vez mais importante e, se feita de maneira negativa, pode gerar resultados insatisfatórios, que atrapalharão o desenvolvimento dos alunos.

É trabalhoso despertar o interesse dos alunos pelo estudo da gramática, principalmente porque a grande maioria acredita que esta não tem aplicabilidade na vida, o que faz com que cresça o desinteresse. Os educandos não compreendem que a nossa língua materna também tem uma função social, mesmo que não fiquemos parando para pensar em cada palavra que pronunciamos. Raramente as crianças e os adolescentes reconhecem a importância que há em conhecer o próprio idioma e estudá-lo.

Para que o trabalho do professor não se torne maçante e não fique fadado à rotina, é preciso que o educador tente buscar outras alternativas para passar determinado conteúdo, e não fique preso constantemente aos exercícios oferecidos pelo livro didático. Dessa forma, fazer algo diferenciado, como um jogo, por exemplo, é um meio de tornar a aula mais dinâmica e, possivelmente, aguçar a curiosidade dos alunos para o estudo de Língua Portuguesa. Para Kant:

Não se deve sempre coibir a alegria na disciplina escolar; em pouco tempo a criança ficaria abatida. Se tem liberdade, logo se recupera. Daí a utilidade de certos jogos, nos quais ela tem liberdade e procura superar as outras. Então, sua alma recobra a serenidade (1999, p. 82).

Logo, a implementação de jogos nas aulas pode tornar-se um grande aliado do professor. Isso não significa que todo o ensino será pautado unicamente em jogos, pois eles são apenas um instrumento auxiliador para explorar os demais recursos. Para Freire (2011, p. 72), é evidente o papel essencial que a escola exerce:

Acontece que, para mim, a escola continua fundamental. O problema é saber que escola é essa e a serviço de quem ela está [...]. Agora, a escola seria tão mais formadora quanto melhor informadora ela fosse. Ela trabalharia tão melhor quanto melhor ela pudesse usar instrumentos que a ajudassem a possibilitar que o estudante exercitasse a sua curiosidade de saber.

Freire ressalta a importância da escola e o quanto é necessário induzir o aluno à curiosidade. Isto se torna um ciclo, pois a partir do momento que é apresentado algo novo ao discente e, automaticamente, essa curiosidade é despertada, ele terá o interesse de saber cada vez mais sobre aquilo que lhe foi apresentado. Assim, o educando terá autonomia para buscar outros conhecimentos por meios próprios. Isso significa que o professor ofereceu algo que serviu de reforçador positivo.

Levando-se em consideração alguns teóricos da educação aqui explanados, e a experiência com a prática docente, buscou-se ampliar a metodologia e a didática do professor, por meio de outros métodos, que não são apenas o que os livros didáticos oferecem. Além disso, almeja-se a inclusão de jogos nas aulas para que se incite o interesse do aluno não somente pela disciplina, mas, também, para que ele explore outras fontes de conhecimento.

METODOLOGIA

Os alunos têm contato com a língua desde pequenos, muito antes de entrar na escola, porém é nesta que eles aprendem o uso adequado e têm o contato, de fato, com a gramática. Nos anos de alfabetização, dificilmente aprende-se diretamente as regras gramaticais. O ensino é voltado para questões de ortografia e regras básicas de escrita. No terceiro ano do Fundamental I, os professores já começam a trabalhar algumas classes de palavras. Os educandos aprendem verbo, substantivo e adjetivo. As demais classes de palavras são ensinadas entre o quarto e o quinto ano. Nos anos seguintes, os professores costumam fazer uma revisão no início do ano.

Após aprenderem todas as classes de palavras, o professor pode fazer um jogo com os alunos sobre o assunto. Este jogo pode contar como nota de participação, como atividade ou até mesmo como avaliação, dependendo do critério do educador. Para a concretização dessa pesquisa, a princípio, foi criado um jogo virtual por meio da ferramenta PowerPoint. Se a escola tiver disponível um laboratório para uso, os alunos podem usar o computador para jogar. Caso não haja essa possibilidade, há como imprimir as perguntas do jogo e montar um tabuleiro. A estrutura do jogo foi feita justamente para ter a possibilidade de jogar das duas formas, sendo virtual ou não.

Sabendo-se que a sala tem em média cerca de 30 a 35 alunos, eles foram divididos em grupos para responder às questões. A Morfolândia foi criada para trabalhar as classes de palavras morfológicas, mas não foram abordadas todas elas para não deixar o jogo muito extenso. Foram utilizadas questões sobre o uso dos porquês, dos artigos, dos substantivos, dos adjetivos, dos pronomes e dos advérbios.

Ao abrir o jogo no PowerPoint, há a primeira tela, que é a capa do jogo. Ela dá acesso às perguntas após a seta laranja ser clicada, no lado direito:



Após clicar na seta, o jogo segue uma sequência. Primeiro vem a “Terra dos Porquês”, que contém cinco perguntas. A próxima fase só pode ser feita quando a anterior for completada. O jogo possui, ao todo, seis fases: Terra dos Porquês, Loja dos Artigos, Aldeia do Substantivo, Floresta do Adjetivo, Riacho do Pronome e Colina do Advérbio. Cada uma dessas fases tem uma descrição que, muitas vezes, brinca com as definições e/ou exemplos da determinada classe de palavra.

Os alunos devem escolher um número de 1 a 5 para responder e, conforme cada grupo acerta, pontos são marcados. A sala pode ser dividida entre grupos mistos, com meninos e meninas. O professor deve escolher o que for mais cabível.

Cada fase tem uma tela de apresentação que, em seguida, leva para as questões:



Fig. 1 Tela de apresentação da Terra dos Porquês e tela dos números, que correspondem às questões.

Sempre que o grupo acerta, abre outra janela. Nela pode haver uma música, uma tirinha ou um poema, por exemplo. A intenção é mostrar que as classes de palavras existem em qualquer lugar e podem ser estudadas em outros contextos, além das frases dos livros didáticos.

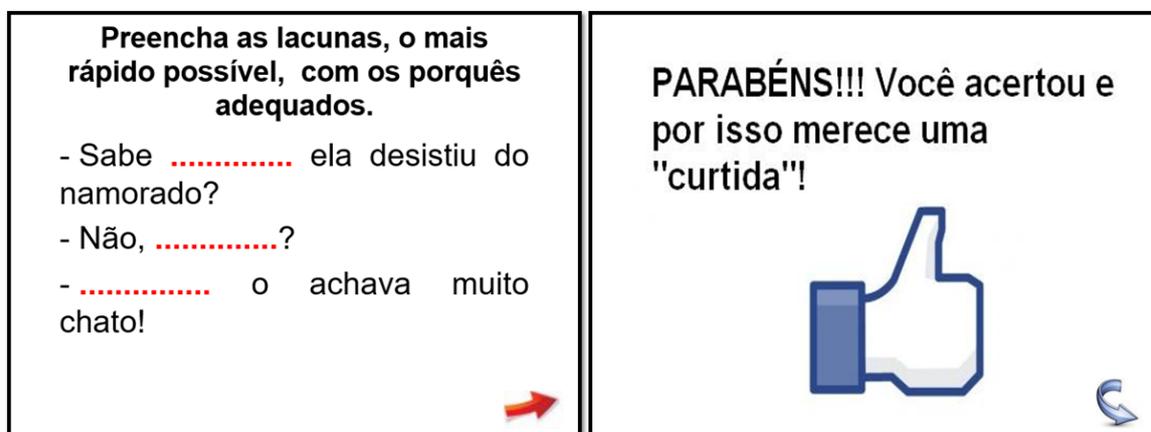


Fig. 2 Tela com um exemplo de exercício, e a mensagem, caso o grupo acerte a questão.

Quando algum grupo errar a questão, o professor pode pausar o jogo e perguntar se alguém sabe o motivo do erro. Assim, fará com que eles possam

recordar-se das regras ao longo do jogo. Neste caso, o grupo que não souber responder pode dar ao outro a oportunidade e, possivelmente, marcar ponto caso acerte a questão.

As telas de apresentação de cada fase costumam ter algumas dicas, que têm relação com a classe de palavra que está sendo jogada:



Fig. 3 Tela da Colina do advérbio.

Após todas as fases serem completadas, há a última tela para indicar que o jogo foi finalizado:



Fig. 4 Tela de término do jogo.

O professor pode utilizar o jogo para realizar uma revisão ou como parte de uma atividade avaliativa. Além disso, após os alunos terem o contato com o jogo, outra possibilidade é manter a classe em grupos e pedir que eles produzam o próprio jogo. Cada um fica responsável por uma classe de palavra, para não precisar usar muitas aulas. O jogo pode ser virtual ou impresso, isso depende dos recursos disponíveis na escola. Ao final, os grupos trocam os jogos entre si para jogar.

RESULTADOS OBTIDOS

Após concluir os jogos com os alunos, percebeu-se que, além deles terem a oportunidade de usufruir de outras ferramentas dadas pelo educador, também obtiveram uma participação ativa nas aulas, principalmente após também criarem um jogo em grupo. A interação entre os alunos foi maior, além da participação na aula. Além disso, os exemplos dados, e a intertextualidade com outros gêneros textuais ajudam os alunos a compreenderem melhor o uso da classe de palavras. Outro fator de relevante contribuição é a própria confecção dos alunos, pois eles precisam estudar para poder fazê-lo.

Não é somente a participação dos alunos que tem relevância nas aulas, mas indicar que há outras formas de aprender determinado conteúdo, seja por meio de jogos ou por brincadeiras. O objetivo é demonstrar que se pode aprender e divertir-se ao mesmo tempo, já que muitos acreditam que um bom professor é aquele que passa um número extenso de exercícios e segue o livro didático da primeira à última página. Esse conteúdo pode ser passado de outras maneiras e de modo mais dinâmico.

A finalidade do jogo não é fazer com que todos acertem todas as questões, sem ao menos haver erros, o verdadeiro fim é poder explorar outras capacidades cognitivas e, assim, criar estímulos positivos, pois o pensamento “precisa ser atizado, como é o fogo por uma corrente de ar, precisa ser ocupado por algum interesse nos assuntos para os quais se volta” (SCHOPENHAUER, 2009, p. 39).

CONCLUSÃO

Os empecilhos encontrados pelo professor são os mais diversos, até mesmo porque ele sozinho não consegue resolver todas as dificuldades. Há os fatores externos, ou seja, que estão além do âmbito escolar. O educador pode exercer um papel fundamental, mas precisa de condições para tal, ou seja, necessita do apoio da direção e da família.

Sabendo-se que a educação está ficando cada vez mais em segundo plano, o desafio do professor apenas aumenta. Entretanto, ainda há outras alternativas para tornar a aula mais atrativa, e este desafio não implica desistência.

O docente não pode tornar-se um mero reproduzidor de conteúdos, ou seja, passar a matéria na lousa e, em seguida, uma lista de exercícios, fazendo da sua aula esse modelo para o ano letivo inteiro. Sua tarefa também é explorar outros recursos para poder aplicá-los a fim de auxiliar os alunos. Sabemos que não é tudo que está ao alcance do professor, pois, muitas vezes, por melhor que seja a aula, o aluno não consegue dedicar-se, mas isso não significa que o educador se isentará de aperfeiçoar suas aulas e buscar sempre novos recursos.

O professor não precisa ir de encontro à tecnologia. Esta, quando bem utilizada, é uma fonte rica de informações e auxilia na sala de aula, deixando os alunos mais participativos e envolventes, já que o bom docente não é aquele que passa a maior quantidade de matéria possível. O trabalho do educador faz-se completo quando mesmo o aluno não gostando da disciplina tem satisfação em assistir à aula e, assim, tem desperto o gosto pelo estudo e pelo exemplo positivo que exerce o educador.

REREFÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. *Educar com a mídia*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

_____. *Educação como prática da liberdade*. 14^a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

_____. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 41. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KANT, Immanuel. *Sobre a pedagogia*. Tradução de Francisco Cock Fontanella. 2^a ed. Piracicaba: UNIMEP, 1999.

SCHOPENHAUER, Arthur. *A arte de escrever*. Tradução, organização, prefácio e notas de Pedro Sússekind. Porto Alegre: L&PM, 2009.