

JOGO CAIU PERDEU COMO FERRAMENTA LÚDICA DE ENSINO

ODS 4

Ana Paula Dias de Faria
Renan Beloni Teixeira Tavares (Universidade de Taubaté)

O uso da pontuação na leitura e na escrita de textos é um dos conhecimentos necessários para a alfabetização. Apesar de algumas habilidades sobre a temática serem desenvolvidas desde o Ensino Fundamental I (como EF01LP14, EF02LP09 e EF35LP07), é comum que estudantes dos Anos Finais não a usem adequadamente. Em vista disso, a leitura de textos é afetada, pois a leitura desses sinais é necessária para a compreensão completa de um texto. Assim, o jogo Caiu Perdeu foi utilizado como uma ferramenta lúdica tendo como objetivo a internalização da pontuação pelos alunos e a sua utilização correta, tanto na escrita como na leitura. Para isso, foi feita uma adaptação do jogo com questões dos seguintes sinais de pontuação: ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, travessão, dois pontos e reticências. As regras utilizadas foram as fornecidas pelo jogo, mescladas com aquelas acordadas entre alunos e professor, como utilizar apenas uma mão, fazer a leitura em voz alta ou escrever um exemplo de um sinal de pontuação quando o jogador responder à pergunta incorretamente. Dessa maneira, os estudantes observam a jogada dos colegas, criam suas estratégias e adquirem conhecimento à medida que veem as respostas corretas (e incorretas) de outros jogadores. O jogo foi realizado durante as aulas do Projeto Redes. O resultado obtido por meio de observação foi o engajamento dos discentes no jogo e a preocupação com o entendimento do uso dos sinais de pontuação. Assim, os alunos entenderam de maneira lúdica a importância da pontuação na leitura e na escrita, além de utilizarem-na com mais assertividade. A percepção dos alunos quanto ao jogo foi bastante positiva, visto que os estudantes sempre pedem para jogar novamente e não querem parar de jogar, mesmo quando a aula termina. Por fim, concluiu-se, por meio da observação da atividade proposta, pelo comportamento dos discentes e por seus comentários em sala, que o uso do jogo como uma ferramenta lúdica possibilitou um ambiente imersivo na atividade escolar enquanto os alunos também se divertiam, tornando a aprendizagem mais leve e eficaz.

Palavras-chave: Jogo Caiu Perdeu; Ludicidade; Pontuação.