

O JOGO “CARA A CARA DAS LENDAS AMAZÔNICAS”: UMA ATIVIDADE DE LINGUAGEM E LUDICIDADE

Débora do Socorro da Silva Gaspar¹
Erika Juliany Conceição da Silva²
Estefanie da Silva Oliveira³
Geane da Cunha Ferreira⁴
Lilian Cristina Barata Pereira⁵

RESUMO

É perceptível que o uso de jogos e brincadeiras para o ensino da Língua Portuguesa traz como proposta desenvolver habilidades linguísticas de modo interativo, propiciando ao/à aluno/a o ensino mais dinâmico e atrativo, o que conseqüentemente aumenta o interesse pelo assunto proposto, assim como adquirindo novos conhecimentos que o jogo oferece. Nesse contexto, o presente artigo discorre sobre as experiências vivenciadas por licenciandas durante a realização de uma disciplina *Estudos temáticos de Alfabetização, Estudos Sociais (Hist. e Geog.) Ciências e Matemática em situações reais e/ou Simuladas IV*, do curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens, da Universidade Federal do Pará (UFPA). Tal disciplina trouxe como proposta de atividade a utilização de lendas amazônicas para desenvolver a linguagem oral dos/as alunos/as, através da utilização de um jogo que é conhecido como “CARA A CARA”. As discentes apresentaram-se em uma feira de linguagem organizada pelo Clube de Ciências da UFPA. A metodologia utilizada para desenvolver a pesquisa foi de natureza qualitativa, tipo descritiva Gil (2002). As licenciandas apresentaram as lendas amazônicas de forma lúdica, a fim de que os alunos conseguissem trabalhar o seu desenvolvimento cognitivo caracterizando trechos sobre as lendas e as principais características físicas dos personagens, além de desenvolver a oralidade nas tarefas que o jogo exige. Foram utilizados teóricos como Kishimoto (2010) e Vygotsky (1998) que tratam do conhecimento nas brincadeiras, jogos e ludicidade, para o benefício do desenvolvimento cognitivo da criança, e Huizinga (2008) que apresenta o jogo com cultura. Os resultados foram muito positivos para as crianças que participaram e gostaram da forma diferenciada que foram apresentadas as lendas amazônicas através de um jogo. Conclui-se que a atividade proposta na disciplina do curso foi de grande valia para a formação docente das licenciandas, bem como para a aprendizagem significativa para os/as alunos/as.

¹ Graduada do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal - UFPA, debgaspar10@gmail.com;

² Graduada do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, erika.silva@iemci.ufpa.br;

³ Graduada do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, estefaniesoliveira@gmail.com.

⁴ Graduada do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, geannecunha62@gmail.com

⁵ Professora doutora do Instituto de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará – UFPA, lilian@ufpa.br.

Palavras-chave: Jogo, Desenvolvimento cognitivo, Ludicidade, Lendas amazônicas, Linguagem.

INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem o intuito apresentar observações e reflexões vividas por quatro discentes do curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará, na disciplina *Estudos temáticos de Alfabetização, Estudos Sociais (Hist. e Geog.) Ciências e Matemática em situações reais e/ou Simuladas IV*. A execução da atividade avaliativa da disciplina intitulada “Jogo: Cara a Cara com as lendas amazônicas” foi desenvolvida no Clube de Ciências da UFPA, realizada no segundo semestre do ano de 2023.

O curso *Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens* é uma proposta inovadora e abrangente a formação de professores que visa preparar educadores para atuarem de forma interdisciplinar no ensino básico. Um dos principais objetivos do curso é formar profissionais da educação que compreendam a interconexão entre ciências, matemática e linguagens. Sobre o Clube de Ciências da Universidade Federal do Pará (CCIUFPA), foi criado em novembro de 1979, e de fato institucionalizado em fevereiro de 1981, pelo Decreto nº 276/81 da Reitoria da Universidade Federal do Pará, é um espaço feito para que os graduandos de diversos cursos de licenciatura pudessem ter a experiência de ensino de espaço não-formal de educação, trazendo metodologias de forma mais dinâmica com experimentos, passeios etc.

O ensino da linguagem tem o papel fundamental na aprendizagem, pois tem como função principal ser o mediador de conhecimentos. O ensino de linguagens na educação básica é fundamental para o desenvolvimento das habilidades comunicativas e de expressão dos alunos. Através da linguagem é possível entender conceitos, expressão de ideias e o conhecimento crítico. A linguagem permite a construção de significados, tanto em meios sociais quanto acadêmico. No ambiente escolar, ela não apenas auxilia na compreensão dos conteúdos, mas também no desenvolvimento de habilidades como leitura, escrita e argumentação. Como enfatiza Pinto *et.al* (2012, p. 02):

Nesse sentido, a escola constitui-se num espaço essencialmente educativo, caracterizado pela ação institucional, intencional, cuja função principal é a socialização do conhecimento socialmente produzido, possibilitando ao educando o acesso e a reconstrução do saber.

Outro ponto importante é que a linguagem contribui para a inclusão. Quando professores utilizam uma linguagem clara e acessível, levam em consideração a diversidade linguística e cultural das crianças, favorecendo um ensino mais equitativo e compreensivo. Portanto, a linguagem no ensino é essencial para mediar o aprendizado, promover a interação e permitir que os alunos construam conhecimentos de forma crítica e participativa.

Uma estratégia altamente eficiente nos anos iniciais é a utilização de jogos e brincadeiras que desempenha o desenvolvimento do aluno através da utilização de atividades lúdicas na sala de aula, criando uma metodologia prática e atraente para criança, no qual ela pode desenvolver habilidades, dentre elas, o cognitivo, social, emocional, entre outros. O aspecto lúdico dos jogos reduz a ansiedade que muitos estudantes sentem ao enfrentar desafios linguísticos, tornando-os mais dispostos a participar e experimentar. Os jogos podem ser utilizados de diversas formas nas aulas de linguagens. por exemplo, jogos de tabuleiro que envolvem a construção de frases, jogos de cartas para trabalhar vocabulário e gramática, ou até mesmo jogos digitais que desafiam os alunos a resolver enigmas relacionados à interpretação de texto. Além disso, os jogos podem ser adaptados para atender a diferentes necessidades e ritmos de aprendizagem dos alunos.

As lendas são histórias narrativas no qual tem como foco misturar elementos fantásticos com a realidade e que fazem parte do existente. Elas são passadas de geração em geral, e na maioria das vezes de forma oral. Os mitos, ao contrário, geralmente tratam de temas sagrados de teor religioso, as lendas costumam explicar fenômenos naturais, históricos ou culturais, muitas vezes envolvendo seres mitológicos, heróis, deuses ou criaturas mágicas, que segundo Todorov (2006) “são acontecimentos estranhos, insólitas coincidências. Mas o passo seguinte é decisivo: produz-se um acontecimento que a razão não pode explicar” (p. 147).

As lendas têm um papel de grande importância para a aprendizagem nos anos iniciais, elas são parte do patrimônio cultural, ajudando a preservar tradições, costumes e crenças permitindo que as crianças aprendam sobre sua própria cultura e a de outros povos. Grande parte das lendas trazem lições no qual torna possível levar para a realidade. Moriz (2012 *apud* Fonseca, 2021) enfatiza que “literatura é ideologia, é expressão de pensamentos e a representação escrita e oral da cultura de um povo” (p. 99). O contato com narrativas como as lendas amplia o vocabulário e conhecimento de

mundo, direcionando para uso e estrutura linguística, incentivando o desenvolvimento oral e escrito.

As lendas muitas vezes apresentam dilemas e desafios que os personagens precisam enfrentar, o que estimula o raciocínio crítico e a capacidade de resolução de problemas nos ouvintes ou leitores. Elas têm como cenário a natureza ou envolvem seres mitológicos que se relacionam com o meio ambiente. Isso pode fortalecer a conscientização ecológica desde cedo. Por essas razões, as lendas são ferramentas valiosas tanto no processo de ensino e de aprendizagem quanto na formação pessoal e cultural das crianças.

METODOLOGIA

A presente pesquisa é resultado das práticas vivenciadas por discentes do curso de *Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens*, da Universidade Federal do Pará, durante o planejamento e execução de um jogo didático envolvendo a área da linguagem, com diferentes turmas do Clube de Ciências da UFPA que atende do Ensino Fundamental e o Ensino Médio.

Para que o jogo fosse realizado, tivemos reuniões de planejamento no decorrer das aulas com a professora orientadora, na qual ela nos pediu para trabalhar o ensino de linguagens no contexto amazônico, através de um jogo didático para turmas do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, capaz de estimular a oralidade, percepção e conhecimentos prévios sobre a linguagem.

De acordo com as análises feitas, a metodologia adotada para este trabalho envolveu uma abordagem descritiva e qualitativa. Para tanto, o método descritivo teve como finalidade descrever as experiências vivenciadas pelas graduandas no decorrer da elaboração e execução do jogo. Segundo Gil (2002, p. 42) “As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”.

Já a pesquisa qualitativa, segundo Gil (2002), é uma abordagem que privilegia a compreensão profunda e contextualizada dos fenômenos sociais, focando nas experiências dos indivíduos envolvidos. Implica diretamente na interação do pesquisador com o contexto que está sendo observado.

Para a realização da experiência com o jogo, seguimos algumas etapas como: orientações iniciais com a professora orientadora; momentos de estudos sobre assuntos referentes às lendas amazônicas; e elaboração do jogo e execução do jogo “cara a cara

das lendas amazônicas”. A escolha do jogo *cara a cara das lendas amazônicas* surgiu da ideia de se construir um jogo voltado para as crianças do fundamental anos iniciais com ênfase no ensino de linguagens do contexto amazônico através do lúdico, segundo a proposta da disciplina *Estudos temáticos de Alfabetização, Estudos Sociais (Hist. e Geog.) Ciências e Matemática em situações reais e/ou Simuladas IV*.

REFERENCIAL TEÓRICO (a educação lúdica por meio dos jogos educativos)

Como embasamento teórico lançamos mão de Tizuko Kishimoto (2010, p.1), que defende o benefício que os jogos educacionais têm no aprendizado das crianças, pois é dado espaço e possibilidades para que explorem, experimentem e criem, desenvolvendo o processo de aprendizagem mais lúdico e prazeroso. Segundo a pesquisadora, o jogo é uma ferramenta pedagógica utilizada de maneira correta, contribui no conhecimento de forma ativa e significativa estimulando a imaginação, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades sociais. Com isso, os jogos educativos podem ser adaptados a qualquer temática, no qual o aluno possa ser atraído pelo conteúdo e avance na sua caminhada escolar aprendendo no seu próprio ritmo.

Para Queiroz, Maciel, Branco (2016, p.170),

(...) a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. (...) Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo.

A brincadeira tem um papel de muita importância para o crescimento da criança e seu desenvolvimento na medida que ela começa a compreender novos significados e pode levar esse conhecimento aprendido por toda a sua vida. Vygotsky (1998, p. 109) enfatiza em seu estudo que “durante o aprendizado de uma determinada operação, adquire a capacidade de criar estruturas de um certo tipo independentemente do que ela esteja trabalhando e dos elementos particulares envolvidos”, isso é resultado das experiências vivenciadas em concordância com os hábitos sociais cultural. Portanto, através do brincar, a criança pode ter de construir comportamentos hábeis que levará por toda a sua vida fortalecendo a aprendizagem mais significativa e duradoura.

Atividades lúdicas que envolvem movimentos, assim como os jogos educativos virtuais, trazendo realidades visuais que são extremamente atrativos, aprimoram, habilidades essenciais para o ensino e formação da criança. A teoria de Vygotsky (1998, p. 111) sobre conceito de "zona de desenvolvimento proximal”, coloca que é preciso

primeiro entender o meio que essa criança está vivendo e crescendo, assim conseguir direcionar em seu processo de aprendizagem, afirmando a importância das relações sociais para seu aprendizado pessoal.

Cândido (2021) cita em seu artigo a importância do espaço para o ensino das crianças, seja na escola ou fora dela, o propósito para que elas se sintam à vontade e tenham confiança em ser elas mesmas no espaço no qual elas estão. A partir disso, ao olharmos a separação de tempo que a escola reserva para a brincadeira é mínima, não compreendendo que mesmo brincando, as crianças aprendem com cada movimento novo ensinado a elas.

Através dos jogos e brincadeiras, a criança adquire uma aprendizagem mais prazerosa em seu processo de ensino. Para Pereira e Souza (2015 *apud* Caroline, 2021) “o jogo é essencial para a vida de uma criança, pois ela começa a descobrir suas habilidades, seus erros, seus acertos, como um treinamento praticado no dia a dia, desenvolvendo a construção de seus valores e sua crença” (p. 04).

Atualmente, quando observamos o andamento do ensino escolar nas décadas passadas, a abordagem comportamental para o/a estudante era de total disciplina, brincadeiras por um período curto, e conteúdos escolares colocados em maiores períodos de tempo nas escolas. Segundo Pereira (2011, p. 10):

A ideia de conhecer para prever e controlar o comportamento era pautada no método científico, que devia garantir a análise funcional do comportamento dos indivíduos”. Esses eram tratados como sujeitos de uma ação, em ambientes controlados e passíveis do exercício da manipulação de variáveis que “imobilizaram o mundo”.

Pereira (2011 *apud* Mead 1962) falando sobre a importância e possibilidade de produção de sentidos através do conceito de comunicação que vem do ato de se comunicar com outro e aprender com ele através da ação participativa.

No livro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2008), relata como proposta fundamental que através do jogo houve mudanças de comportamento do indivíduo perante a sociedade em construção, em todas as manifestações, tanto linguísticas, corporal e de pensamento. Portanto a ludicidade para a formação do indivíduo no qual permite a inserção e aceitação com o ambiente e a cultural do lugar que está em constante mudança, contribuindo ativamente com a interpretação do espaço no qual a criança nasce e cresce.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos lúdicos utilizados em ambientes educacionais vêm sendo um grande aliado para o desenvolvimento do ensino, no qual tem sido foco de pesquisa e aproveitada ao máximo em diferentes eixos de ensino. Através dela, tornou-se possível utilizar essa didática com o propósito de trabalhar a inclusão, estimular a imaginação, assim possibilitando criar um ambiente escolar muito mais participativo e atrativo. É possível também enfatizar como os jogos podem beneficiar a saúde mental dos/as estudantes com a regulação emocional, porque no andamento do jogo eles/elas precisam lidar com a frustração de errar e recomeçar, e trabalhando de forma correta também podem levar esse ensinamento para além da sala de aula.

Partindo disso, foi elaborado pelas graduandas um jogo educativo com ênfase no ensino da Linguagem no qual, juntou-se um jogo já conhecido pelo público infantil que é o Cara a Cara, um jogo de tabuleiro que tem como regras dois jogadores que tentam adivinhar a identidade do personagem secreto do oponente. Cada jogador tem uma seleção de personagens com características distintas, como cor de cabelo, óculos, barba, entre outras, com o tema Lendas Amazônicas. A finalidade era desenvolver a linguagem oral com uma didática atraente no qual o/a estudante aprendesse brincando.

Imagem 1: Jogo cara a cara das lendas amazônicas



Fonte: Arquivo pessoal das autoras (2023)

Esse jogo foi apresentado em uma feira de Linguagem organizado pelo Clube de Ciências da UFPA, um projeto de extensão do Instituto de Educação Matemática e Científica, da Universidade Federal do Pará, que teve como proposta apresentar para os/as estudantes do Clube de Ciências jogos educativos voltados para a área da linguagem. Na feira foi encontrado os mais variados jogos e temáticas relacionada a

área, com o intuito de atrair as crianças para o conhecimento através da brincadeira e do jogo.

Levamos para feira dois tabuleiros e 9 cards com personagens referentes às lendas amazônicas, no qual colocamos em uma mesa e cada criança podia ficar frente a frente para adivinhar a carta do adversário. Nesse momento da brincadeira, as graduandas estavam ao lado auxiliando as crianças, como também explicando o jogo para aquelas que tinham dúvidas de como jogar, momento este muito gratificante porque tivemos a possibilidade de escutar as deduções sobre as características que elas interpretavam.

Imagem 2: Exposição do jogo para os alunos



Fonte: Arquivo pessoal das autoras (2023).

Tivemos como resultado a positiva aceitação de todos que chegaram na mesa do jogo para brincar. Adultos e crianças brincaram e falaram que já conheciam a maioria das histórias do jogo. Compreendemos que a cultura local faz com que as lendas sejam conhecidas através do contexto individual que a criança vive. Alguns diálogos foram feitos pelos participantes durante o andamento do jogo, como: “É de beber?” quando citava sobre se seria a lenda do guaraná; “Ela fuma cachimbo?” para falar sobre a lenda da Matinta Pereira, cachimbo esse que não estava em referência no card; dentre outros como também “vive na água?”; “vive na floresta?”; “é homem ou mulher?”.

A criatividade de todos/as foi muito boa na oralidade ao tentar adivinhar a lenda do card do adversário. Desse modo, conseguimos trabalhar a concentração, memória, raciocínio lógico, atenção e planejamento. Lúdico e dinâmico, esse tipo de atividade estimula o cérebro e a interação entre as pessoas, repercutindo no desenvolvimento humano e construção de memórias sociais.

Ao final de cada rodada com os/as jogadores/as, pedimos para que eles/elas compartilhassem o que mais tinham chamado sua atenção no jogo, dentre as respostas obtivemos: “eu não conhecia a lenda do guaraná e através das explicações e do jogo eu passei a conhecer”; “gostei da ideia das lendas no jogo”. Foi muito importante saber o retorno dos/as participantes, pois, através das respostas tivemos a certeza de quão importante foi a nossa escolha do jogo e quão importante é trabalhar a linguagem oral em diversos assuntos com os/as estudantes da educação básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observando os benefícios dos jogos educacionais, eles podem ser um grande aliado na aprendizagem e construção de habilidades do/a estudante em seus primeiros anos na escola. Com a brincadeira e o ensino lúdico, o/a estudante cria habilidade de explorar tudo de novo que está ao seu redor. Ao valorizar o jogo no desenvolvimento das crianças, é possível contribuir para a formação de indivíduos mais criativos, equilibrados e preparados para enfrentar os desafios da vida adulta. Os jogos também permitem que as crianças expressem seus sentimentos, habilidades e dificuldades, o que as ajude a se organizarem melhor, fiquem mais seguras e colaborativas.

Ao integrar jogos e atividades lúdicas na sala de aula para o ensino de linguagens, os educadores podem criar experiências de aprendizado que não apenas ensinam a linguagem, mas também preparam os alunos para interações mais ricas e significativas em suas vidas cotidianas. Utilizá-las como ferramenta de ensino na sala de aula, propõem que o aprendizado nos anos iniciais priorize acima de tudo o bem-estar do/a aluno/a em seu processo de formação, permitindo realizar uma integração desse/a aluno/a em formação. Portanto, na utilização do jogo Cara a Cara para ensinar a história de lendas amazônicas foi possível unir uma temática de cunho importante para a cultura local com um jogo divertido e atrativo para todas as idades.

É importante ressaltar que como futuras educadoras devemos buscar outras metodologias de ensino, além de livros didáticos, para conseguir engajar e motivar os/as estudantes. Devemos buscar algo atrativo e novo que facilite a compreensão e a retenção do conteúdo. O/a professor/a tem como função de ser o/a mediador/a em um ambiente no qual o/a estudante tem o papel principal em descobrir sua individualidade através do ensino disponibilizado com as metodologias e utilização de jogos.

REFERÊNCIA

CAROLINE, Thais Rodrigues Candido. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil**. Revista Saberes Docentes em Ação, v. 05, nº 01, 11/2021. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://maceio.al.gov.br/uploads/documentos/1-A-IMPORTANCIA-DOS-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NA-EDUCACAO-INFANTIL-1.pdf>. Acesso em: 10/07/2024.

GIL, CARLOS, A. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo, Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Natureza e Significado do Jogo**. *In*: Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil**. Cadernos de Educação de Infância, n. 90 p. 4-7, 2010. Acesso em: 22/10/2024.

PEREIRA, Adriana. **Funções do Brincar/Jogar no Desenvolvimento da Sociabilidade: teorizações**. Revista Estudos - Revista de Ciências Ambientais e Saúde (EVS), Goiânia, Brasil, v. 38, n. 1, p. 9-27, 2011. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/estudos/article/view/1911>. Acesso em: 22 out. 2024.

PINTO, Augusto Coimbra Costa; *et all*. **Jogos Educativos como ferramenta didática e facilitadora na aprendizagem do aluno em sala de aula**. VII CONNEPI - Congresso Norte-Nordeste de pesquisa e inovação. Palmas, 2012. Disponível em: <https://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/4484/983>. Acesso em: 06/07/2022.

QUEIROZ, Norma de; MACIEL, Diva, BRANCO, Angela. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia. 2006; 16 (34). Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHewfjengKVp6rLnwQ/abstract/?lang=pt#>. Acesso em: 05/09/2024.

TODOROV, T. **A VIAGEM E SEU RELATO**. Revista de Letras, vol. 46, nº 1, Edição Especial (Janeiro/Junho 2006). Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/letras/article/view/50>. Acesso em: 05/09/2024.

VYGOSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.