

JOGOS LINGUÍSTICOS: ESTRATÉGIAS DE ENSINO CONSTRUIDAS NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Antônia Aparecida Barros Alencar Correia (IFSertão PE – Salgueiro – aparecida.barros@ifsertao-pe.edu.br)

Roberta Guimaraes de Godoy e Vasconcelos (IFSertão PE —Petrolina roberta.vasconcelos@ifsertao-pe.edu.br)

RESUMO: Há muitas maneiras de se trabalhar os conteúdos programáticos em sala de aula, uma delas é unir a pesquisa ao interesse, a criatividade do próprio aluno para promover, de fato, o envolvimento desse e, conseqüentemente, a compreensão do aprendizado. Este trabalho objetiva, portanto, mostrar a relevância do jogo como recurso pedagógico, visto que esse desempenha um papel vital na aprendizagem que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando um aprendizado significativo. Com isso, o aluno deixa de ser um simples aprendiz para tornar-se um construtor do saber, privilegiando a criatividade, imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Este trabalho surgiu no IFSertão- Campus Salgueiro, envolvendo os alunos do Médio Integrado para verificar a necessidade de integração dos conhecimentos linguísticos nas disciplinas de língua portuguesa e de língua inglesa de maneira lúdica, de modo a despertar o interesse dos alunos pela aprendizagem de línguas, promover autonomia e reflexão acerca do processo de aprendizagem e avaliação. Conforme Fin (2006) a palavra jogo vem do latim *jocu*, que significa “gracejo”, pois além do divertimento, o jogo envolve competição entre os participantes, bem como regras que devem ser observadas por eles. Na Educação, a palavra jogo é sinônima de estímulo ao crescimento cognitivo do aluno. Assim sendo, o trabalho foi desenvolvido e testado nas aulas, tendo os professores como colaboradores no planejamento didático. Hoje, estes são percebidos como dinamizadores e subsídios de grande relevância, para as aulas práticas e momentos de ócio produtivo na Instituição, buscando a construção/atualização do capital humano. Na visão do psicólogo suíço Jean Piaget *apud* Juy(2004), os jogos são concebidos não apenas como uma forma de dinamismo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas instrumentos que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Apesar dos percalços Aprendizagem dos alunos. Jogos Linguísticos encontrados, os resultados, de modo geral, foram bastante positivos. Obtivemos participação efetiva e eficiente dos alunos, benefícios cognitivos e afetivos atingidos, uma mudança na perspectiva gramatical dos alunos, na dinâmica das aulas e uma reflexão acerca de como se avaliar e um maior interesse nas disciplinas. Por conseguinte, na vida escolar, os jogos promoverão um caminho em que a teoria e a prática estejam unidas a fim de que o professor crie novas condutas educacionais das atividades que deseja desenvolver para o processo do ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de línguas, ludicidade, jogos.