

HOMO LUDENS NO ENSINO MÉDIO: UMA APLICAÇÃO AO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Loyana Jacinto Rodrigues, José Wesley Vieira Matos, Maria Claudete Lima

A importância do lúdico já foi atestada por vários estudiosos, que destacam o papel de motivador de jogos no processo de ensino-aprendizagem de disciplinas diversas. Huizinga (2000) chega a propor que a espécie humana seja denominada como homo ludens, dado o valor do jogo na nossa civilização. Com o intuito de avaliar o papel do jogo no ensino de língua portuguesa, produzimos um jogo que será aplicado a uma turma de ensino médio, regida por estagiários do Curso de Letras. Inicialmente, selecionamos um tema, dentre os estudados pela turma e fizemos diversas leituras sobre o uso de jogos no ensino. Depois, fizemos o roteiro e o desenho do jogo, antes de partirmos para a execução, que está em andamento. Paralelamente, participaremos de uma oficina de produção de jogos a ser oferecida em setembro. A primeira versão do jogo será discutida em grupo e, em seguida, testada por membros da equipe do Label - Laboratório de Estudos em Linguística, projeto a que estamos vinculados este ano. Feitos os ajustes que se fizerem necessários, o jogo será aplicado em turma do ensino médio de uma escola pública de Fortaleza, regida por estagiários de Letras, alunos da disciplina Estágio em Ensino de Língua Portuguesa, oferecida no último semestre do curso. Os resultados serão medidos com base na participação e interesse dos alunos da escola nos jogos e pelo desempenho dos alunos em teste sobre o fenômeno linguístico focado no jogo, antes e depois de jogarem. Esperamos que o jogo desperte o interesse pelo estudo da língua, atuando como elemento facilitador da aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo. Língua Portuguesa. Ensino. Ferramenta Didática.