

JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO

MARIA ARRAIS DE SOUSA, NATALIA DE SOUZA PEREIRA, CICERA MÔNICA PEREIRA SANTANA, CRISTIANE DA SILVA
BALTOR

Considerando que o uso de métodos repetitivos em sala de aula tem ocasionado a acomodação por parte dos educadores e, conseqüentemente, tornado as aulas mais cansativas para os educandos, dificultando o processo de aprendizagem, o presente trabalho tem por objetivo apresentar a sugestão de jogos para dinamizar as aulas de Língua Portuguesa e colaborar para um ensino mais inovador e atrativo. Os jogos educativos servem não somente como uma maneira de tornar a aula mais atrativa e prazerosa, mas também para tirar as dúvidas e avaliar o desempenho dos alunos com relação ao conteúdo ministrado em sala de aula. Os exemplos de jogos aqui citados, confeccionados com materiais acessíveis e de pouco custo, foram criados durante os encontros do PIBID-Letras/Português na Escola de Ensino Fundamental e Médio José Alves de Figueiredo, com exceção de um, que foi feito a partir de um modelo já disponibilizado na internet, sofrendo apenas algumas alterações, tendo como público os discentes do Ensino Médio. Eles envolvem exclusivamente a disciplina de Língua Portuguesa, contudo podem ser utilizados tanto nas aulas do Ensino Fundamental II como no Ensino Médio. Esperamos, com este trabalho, contribuir para uma aula mais diferenciada e dinâmica, a partir de jogos vistos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, nos baseamos em ALMEIDA (1974) e MACEDO (1995).

PALAVRAS-CHAVE: PIBID, JOGOS EDUCATIVOS, ENSINO.

ÁREA TEMÁTICA: LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS

FORMA DE APRESENTAÇÃO: PÔSTER