

Jogos de leitura: do prazer de jogar ao prazer de aprender

Uma oficina no 15^o Encontro Nacional APP¹

Vitória de Sousa²

A utilização de jogos na educação é algo frequente em sala de aula. Os professores utilizam estratégias lúdicas e jogos, como meios para motivar, despertar e manter o interesse dos alunos. Sabem, por experiência própria, e não só, que “os divertimentos infantis são formas de aprendizagem³”. Basta observar crianças a brincarem espontaneamente. Mantém-se envolvidas e interessadas e, sozinhas ou em grupo, aceitam desafios e resolvem problemas da melhor maneira para serem bem sucedidas; respeitam regras estabelecidas, discutem-nas ou reelaboram-nas se acharem necessário. No final das brincadeiras ou dos jogos, avaliam os resultados, ganhos ou perdas, refletem sobre o que fizeram, e decidem-se a jogar de novo para não repetirem erros que fizeram e melhorarem os resultados, ou para experimentarem o prazer da superação, de irem mais longe, de serem melhores da próxima vez. Estes são comportamentos e atitudes que se desejam e se procuram alcançar em contexto escolar e é natural que motivem os professores a incluí-los nas suas práticas. Contudo, nem sempre a aplicação de atividades lúdicas e de jogos obedece às boas intenções. O desconhecimento ou deficiente exercício das técnicas e condições de aplicação de atividades lúdicas pode comprometer os resultados pretendidos. O jogo é, por definição, uma atividade recreativa, diversão, entretenimento. Como recurso educativo ao serviço de intenções, definidas em contexto escolar requer atenção particular e tratamento específico na arte de planificar.

A utilização de atividades lúdicas em educação insere-se na chamada “Aprendizagem Baseada em Jogos” (ABJ). Baseia-se esta teoria num estilo de ensino que procura transformar o aluno em protagonista de uma forma construtiva, visto que tem parte ativa no processo de ensino aprendizagem. São aplicadas metodologias que facilitem, para o aluno e para o professor, a passagem do “saber” ao “saber fazer”, do “aprender” ao “aprender ao aprender”, visando o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para um saber viver em sociedade. O jogo, elemento essencial para a motivação dos alunos, é um dos recursos mais eficazes para fortalecer esta atitude, visto que permite aplicar os conceitos adquiridos, de forma significativa. Aposta-se no trabalho de equipa, e na resolução de problemas baseados em situações da vida real.

A partir da década de 1990, numerosos investigadores começaram a descobrir as possibilidades de se criarem jogos específicos com objetivos diferentes do simples entretenimento. Para estabelecerem a diferença entre estas modalidades de jogos, segundo Montero (2021, 42), adotaram o nome de *serious games*, a partir da obra de Clark Abt (1970). Nesta denominação incluem-se atualmente, os chamados *jogos educativos*, *jogos didáticos* ou *jogos formativos*. Estes jogos têm como objetivos a aprendizagem de conteúdos, ou a prática de atividades. Estas intenções e objetivos justificam que sejam considerados como *jogos sérios*.

São diversas as potencialidades do jogo didático. A maioria dos jogos exige a repetição de procedimentos; a situação de desafio incita os alunos à reflexão e a esforços intelectuais; a história do jogo estabelece uma relação, cria um ambiente, um universo com normas próprias e pessoais para se alcançar um objetivo; a manipulação de materiais, a nível físico ou intelectual, leva ao envolvimento e à ativação de um processo mental de recompensa que incita à repetição; criam-se vínculos emocionais quando se partilha o jogo com amigos,

¹ Artigo sobre o tema de uma oficina realizada no 15.^o ENAPP, em 12 de abril de 2023.

² Associação de Professores de Português.

³ in Houaiss; António e Villar, Mauro da Silva. *Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Círculo de Leitores, 1.^a edição. 2015. (p. 2308)

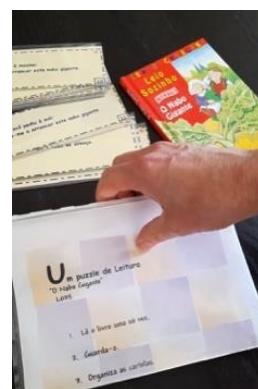
colegas conhecidos ou desconhecidos. Daqui derivam múltiplas vantagens e benefícios. Os jogos didáticos oferecem alternativa a aulas tradicionais, dinamizam e tornam os conteúdos mais atrativos; facilitam a reflexão e o pensamento em ação; reduzem o medo do fracasso, os alunos interagem utilizam e partilham conhecimentos e habilidades para agirem sem medo de falhar; a motivação aumenta e facilita a aprendizagem e a memorização, os alunos “aprendem fazendo”, atribuindo significado; enquanto aliam a ação ao pensamento desenvolvem competências, integrando conhecimentos, habilidades, atitudes e valores. *A prática do jogo promove e facilita o desenvolvimento de uma educação integral, já que engloba todas as dimensões do ser humano: saber, saber fazer, saber ser e estar.* (Montero, 2021, 55).

Estes são os pressupostos em que se fundamentou e realizou em 2023, durante o XVI ENAPP, a oficina de formação *Jogos de leitura: do prazer de jogar ao prazer de aprender*. Foram apresentadas e trabalhadas pelos professores participantes diferentes propostas de jogos e atividades lúdicas criadas especificamente para responder a necessidades identificadas em alunos, com dificuldades na compreensão na leitura. Pretendeu-se sensibilizar os professores de Português para a criação de jogos didáticos segundo um processo de *gamificação*⁴, transportando para as aulas mecanismos de jogos existentes no mercado para abordar conteúdos e desenvolver competências.

Os jogos e as atividades apresentadas na oficina foram criados ao longo de vários anos pela professora formadora, atendendo a estas circunstâncias particulares e experimentalmente aplicados em sala de aula, em aulas de apoio e em oficinas de leitura. Ao longo dos anos letivos, foram sendo objeto de adaptação beneficiando de novas condições de produção que iam surgindo, assim como foram definidas condições de planeamento estruturado a partir da observação dos comportamentos dos alunos e dos resultados obtidos. Na variedade de materiais lúdicos possíveis, privilegiou-se a apresentação de uma modalidade lúdica específica, os *puzzles de leitura*, procurando demonstrar como e onde foram



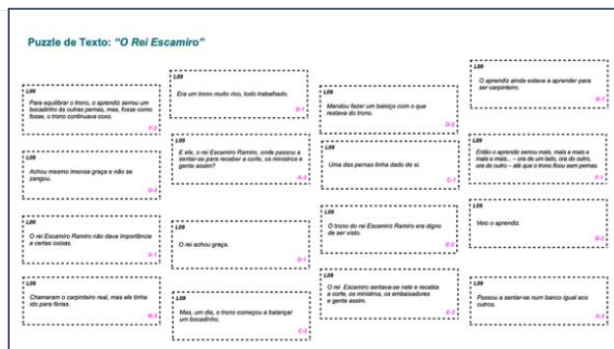
(na sua génese) utilizados. Foram destacados alguns aspetos a considerar na sua elaboração para a satisfação dos objetivos pretendidos, tais como as condições de reconstrução textual indispensáveis para a elaboração dos materiais, nomeadamente a organização das sequências e unidades a inscrever nas cartelas e os diferentes formatos e materiais adotados. Após experimentação dos participantes durante a oficina e consequente discussão sobre os procedimentos que mobilizaram, foi possível a confirmação dos efeitos já verificados com os alunos. A organização dos blocos apelou à compreensão da leitura, exercitando aspetos de coerência e coesão textual, organização lógica, entre outros conteúdos curriculares à semelhança do que se passa em sala de aula. O manuseamento das cartelas, os ajustamentos sucessivos que os alunos deviam fazer para resolverem os jogos envolviam-nos ativamente em trabalho autónomo, com diferentes estratégias de verificação de resultados, criava-lhes uma independência cada vez maior, fator que os motivava e lhes inspirava confiança. Ao longo do tempo, conforme descobriam estratégias de leitura que os levavam a querer avançar, solicitavam atividades semelhantes com maior nível de dificuldade. O processo culminava com a reconstrução de pequenas obras igualmente apresentadas em puzzle, conduzindo o aluno à leitura de uma obra completa e ao contacto com o objeto livro.



⁴ <https://www.up.pt/portal/pt/inovacao-educativa/ensino-aprendizagem/abordagens/gamificacao/>

Os *puzzles de leitura* podem variar nos procedimentos, na apresentação ou construção. Novos alunos, novas necessidades, novas condições de produção, novos materiais de leitura são motivos para a produção de novos jogos. A criatividade dos professores motiva a prática devidamente fundamentada numa sólida teoria.

08_Puzzle Título Texto Imagem



Referências

- Houaiss, A. & Silva, M. (2015). *Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Círculo de Leitores.
- Montero, M. S. (2021). *En classe sí se juega: Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula*. Paidós Educación.