

Original

O uso de Jogos de perguntas e debate no processo de aprendizagem

The use of question games and discussion in the learning process

Glauce Barros Santos¹

Docente da Faculdade de de Florianópolis-FAESF.

Resumo:

Este estudo apresenta o relato de experiência de algumas estratégias de ensino que foram desenvolvidas no ano de 2017, na disciplina Língua Portuguesa com os alunos do I Bloco do curso de Direito da Faculdade de Ensino Superior de Florianópolis-FAESF/PI. O objetivo deste trabalho foi descrever as estratégias de ensino aplicadas, como forma de registrar as práticas vivenciadas em sala de aula. Dentre as atividades realizadas destacamos os jogos de perguntas e o debate como forma de dinamizar as aulas e elevar a autoestima dos educandos, bem como oportunizar momentos interativos para que os alunos pudessem assimilar os conteúdos de maneira interativa e criativa, favorecendo a troca de saberes e o conhecimento entre os envolvidos. A metodologia utilizada foi a descrita e exploratória e observação assistemática. Esta experiência foi muito reveladora, pois os jogos de perguntas e respostas e o debate proporcionaram momentos agradáveis em sala de aula, como também os educandos se mostraram entusiasmados em aprofundar os conteúdos de maneira criativa e dinâmica gerando espontaneidade e interação entre eles, além de proporcionar o estabelecimento de laços afetivos entre professora/alunos, como também na promoção da aprendizagem dos mesmos. **Palavra-chave:** Jogos de Perguntas. Debate. Aprendizagem

Abstract:

This study presents the experience report of some teaching strategies that were developed in 2017, in the Portuguese Language course with the students of the 1st Block of the Law School of the Faculty of Higher Education of Florianópolis-FAESF / PI. The objective of this work was to describe the applied teaching strategies, as a way of recording the practices lived in the classroom. Among the activities carried out we highlight the quizzes and the debate as a way to dynamize the classes and raise the students' self-esteem, as well as providing interactive moments so that the students can assimilate the contents in an interactive and creative way, favoring the exchange of knowledge and knowledge among those involved. The methodology used was described and exploratory and unsystematic observation. This experience was very revealing because the quizzes and the debate provided pleasant moments in the classroom, as well as the students were enthusiastic in deepening the contents in a creative and dynamic way generating spontaneity and interaction among them, besides providing the establishment of affective bonds between teacher / students, as well as in the promotion of the learning of the same ones. **Keyword:** Question Games. Debate. Learning

Correspondência: glauce.barros@bol.com.br
Artigo recebido em 21/01/18. Aceito em 02/02/18

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata de um relato de experiência realizado em uma sala de aula com os alunos do I Bloco do Curso de Bacharel em Direito da Faculdade de Ensino Superior de Floriano-FAESF, localizado no município de Floriano, Estado do Piauí na disciplina de Língua Portuguesa no primeiro semestre do ano de 2017.

As estratégias escolhidas para serem desenvolvidas, foram os jogos de perguntas e debate, as quais serviram de base para o trabalho. Este relato de experiência teve como objetivo descrever as estratégias de ensino aplicadas em sala de aula, como forma de registrar as práticas vivenciadas em sala.

Neste processo de registrar as experiências desenvolvidas e vivenciadas em sala de aula se faz necessário, pois nesse processo o professor tem a oportunidade de ressignificar a sua prática, observando quais contribuições as atividades proporciona a todos os alunos a efetiva aprendizagem, pois a cada atividade aplicada o professor obtém os resultados tendo a oportunidade de replanejar as atividades, refletir sobre suas práticas, para que assim possa aprimorar as estratégias utilizadas em prol de uma aprendizagem de forma plena e significativa a todos os educandos.

A IMPORTÂNCIA DAS ESTRATÉGIAS DE ENSINO PARA A APRENDIZAGEM

As estratégias de ensino são fundamentais no processo de construção de conhecimentos dos educandos, pois estas atividades propicia a interação,

socialização, aproximação do professor e aluno, como também favorece a aprendizagem de forma interativa e dinâmica. Segundo Bordenave e Pereira (2002) as estratégias de ensino favorecem a construção do conhecimento do alunado através das percepções de cada um, propiciando que os alunos interagem e socializem os conhecimentos, consiga fazer interpretações de diversas informações, de suas práticas e conhecimentos de mundo.

Martins (2011) comenta que é de suma importância escolher a estratégia adequada para ser aplicada aos alunos, pois esta estratégia exerce papel importante no que tange ao processo de ensino aprendizagem, e que o professor deve observar não apenas o conteúdo a ser repassado, mas observar também as características particulares dos alunos, o espaço escolar, observar tanto a turma como o curso ao ser desenvolvido as estratégias de ensino.

É importante que o professor aplique as estratégias de ensino em sala de aula que este possa atender às necessidades dos alunos, para que as aprendizagens dos mesmos possam ser significativas, pois quando este utiliza estratégias diferenciadas faz com que os alunos se tornem sujeitos ativos e participantes na construção de novos saberes.

JOGOS DE PERGUNTAS

Os jogos são mecanismos que podem ser incluídos como atividades em sala de aula, pois pode favorecer a aprendizagem dos alunos de forma

interativa e dinâmica, elevando a autoestima dos alunos, sendo atividades mais próxima dos educandos. Segundo Huizinga (1971) o jogo pode ser considerado como uma atividade espontânea, desenvolvida em um determinado tempo e lugar, seguindo regras bem definidas, sendo estas aceitas de forma livre ou não, que traz sensações de emoções e euforia.

Segundo Borin (2004) as atividades de jogos propiciam aprendizagens diversas aos alunos no que tange ao desenvolvimento de algumas habilidades, quanto ao raciocínio lógico, o aprimoramento da linguagem, o poder da criatividade e concentração dos educandos.

De acordo com Moyles (2012) os jogos quando estes utilizados para fins didáticos tem o poder de promover o ensino aprendizagem dos alunos, pois estes desenvolvem e adquirem conhecimentos de forma ativa, participativa, de maneira prazerosa e motivada.

Nesse sentido, a atividade de jogos favorece um ambiente agradável e motivador, tornando a aprendizagem dos alunos mais divertida, pois os mesmos participam das atividades de forma ativa, no processo de trocas de experiências e competições, fazendo com que o aluno procure no jogo, motivos para avançar cada vez mais no assunto ou tema trabalhado, bem como propicia aulas mais divertidas, quebrando um pouco as aulas rotineiras e tradicionais.

DEBATES EM SALA DE AULA

O debate propicia que o aluno expresse e reflita diante das situações e em diversos contextos por meio da expressividade e pelo poder da argumentação. Este ato interativo só acontece quando pontos diversos de situações são colocados, para que assim os sujeitos possam pelo meio da fala e expressões dialogarem, no ato de troca e debates de ideias e pontos de vista diferenciadas.

De acordo com Bronkard (2012) o poder da argumentação só acontece quando tem um caso ou uma situação, ou um determinado tema a ser discutido. Estas situações quando colocadas através da fala, outros tipos de argumentos e viés são traçados, fazendo esse entrelaço de ideias e pontos de vista para chegar a um determinado ponto de vista e reflexão acerca da situação ou tema discutido.

Segundo Masetto (2012) o debate faz com que o aluno expresse suas ideias e pontos de vista, faz com que o aluno reflita de forma crítica e posicione através da argumentação o que pensa a respeito da situação discutida, propicia o respeito, haja vista que os alunos tem que respeitar os diferentes pontos de vista no processo argumentativo.

Nesse sentido, o debate exerce papel fundamental no processo de aprendizagem dos alunos, pois desenvolve o poder de criticidade dos mesmos, promove a participação e interação entre todos os envolvidos, favorece também uma

aprendizagem de forma ativa e dinâmica, onde a construção do conhecimento acontece na interação das ideias discutidas e dialogadas no momento da argumentação.

METODOLOGIA

A primeira estratégia de ensino a ser desenvolvida em sala de aula foi o jogo de perguntas. Esta estratégia teve como finalidade fazer com que os alunos fixassem o conteúdo dado na aula anterior: Comunicação humana. Foi pedido também que todos lessem um texto intitulado “Oração aos moços” para melhor entendimento do assunto. Na aula seguinte levei diversas perguntas escritas a respeito dos conteúdos relatados acima enroladas e

dispostas dentro de uma caixa fechada. Inicialmente a turma foi dividida em grupos aproximadamente igual de integrantes, retirando-se 01 representante de cada grupo para ficar de fora do grupo e integrar como alunos plateia. Decidiu-se aleatoriamente a ordem de início para os grupos. O jogo deu início com a escolha de um integrante ao retirar a pergunta da caixa para em seguida respondê-la. Logo depois foi estipulado um tempo para que os alunos pudessem elaborar e socializar a resposta. As perguntas estavam dispostas de diversas maneiras: perguntas com respostas de múltipla escolha; perguntas com respostas dissertativas; perguntas com auxílio da plateia. Foi enumerado o valor de cada pergunta descritas no quadro abaixo:

1-QUADRO DO JOGO DE PERGUNTAS

Tipo de Pergunta	Pontuação descrita no papel	Valor da Questão
Pergunta auxilio da plateia	De 2 a 4 pontos	10 Pontos
Pergunta múltipla escolha	De 5 a 7 pontos	15 Pontos
Pergunta subjetiva	De 8 a 10 pontos	20 Pontos

Fonte:(Autora,2017)

O trabalho foi de cunho descritivo e exploratório, sendo que para a coleta de dados utilizou-se apenas a observação assistemática.

A segunda estratégia desenvolvida em sala de aula foi o debate. Cheguei à sala de aula com os textos xerocopiados e expliquei à turma a ímpar para saber qual lado ficaria com a argumentação de defesa ou

proposta da atividade. Logo depois observei que alguns alunos estavam preocupados em não conseguir realizar a atividade, outros estavam motivados e entusiasmados com a proposta lançada. Primeiramente dividi a turma ao meio, uns alunos ficaram do lado esquerdo, outros do lado direito, depois tirei par ou

acusação. Logo depois, eles formaram grupos de igual quantidade e distribuídos os textos aos grupos formados.

No segundo momento, foi estipulado um tempo para que os alunos apropriassem da leitura e a elaboração das possíveis argumentações a serem apresentadas do debate. Cada grupo elegeu um aluno representante para que pudesse expor as argumentações, onde tiveram o direito de argumentar e refutar as argumentações apresentadas. No terceiro momento, iniciou-se o debate com o grupo de acusação, observou-se que os alunos estavam seguros e demonstraram desenvoltura na expressão oral e corporal, todo o instante o ato comunicativo ganhava forma. Da mesma forma, aconteceu com o grupo de defesa, eles refutaram a argumentação apresentada anteriormente expondo suas opiniões e pontos de vista, tentando a todo instante convencer e abrir novas discussões a respeito do que ora fora apresentado.

Os critérios de pontuação desta estratégia de ensino estavam relacionados quanto aos melhores argumentos e a forma de expressão utilizada pelos alunos no momento do debate, na interação e socialização do grupo. No final a equipe vencedora foi premiada com um bombom de chocolate e entrega de frases motivadoras para cada aluno envolvido na atividade.

A realização desta pesquisa ocorreu no primeiro semestre do ano letivo de 2017, abrangendo uma turma composta por 80 acadêmicos cursando a disciplina de Língua Portuguesa do curso de Direito da Faculdade de Ensino Superior de Floriano-

FAESF/PI. O conteúdo em estudo da segunda estratégia foi o conteúdo argumentação jurídica.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Em relação ao desenvolvimento da atividade de jogos realizadas em sala de aula pude observar que causou surpresa e comoção em todos os alunos. Quando entrei na sala e falei que a proposta do trabalho seria a aplicação de um jogo de perguntas a respeito do assunto estudado anteriormente “Comunicação Humana” e o texto “oração aos moços” os alunos ficaram dando risadas e gritando como se não acreditassem no que ouviam, esse clima de satisfação logo deixou o ambiente da sala agradável e descontraído. Um aluno que sentava no fundo da sala falou: *“A aula hoje vai ser bacana”*, outro falou: *“vamos começar logo professora antes que a aula acabe”*, depois eu só conseguia ouvir *“Vamos, Vamos logo professora, não vai dar tempo de jogar”*

A receptividade dos alunos com a proposta da atividade me deixou mais segura e motivada para realizá-la. Pedi que os alunos pudessem formar alguns grupos, deixando 01 representante de fora para compor os alunos plateia. Neste momento observava os alunos tentando formar os grupos chamando os seus colegas mais próximos para sentarem juntos.

Observei que depois dos grupos formados, ouvisse a voz vinda de um dos grupos *“Vamos professora não vai dar tempo”*. Neste momento notei que este grupo estava mais preocupado com o tempo do que aproveitar aquele momento

de descontração e interação entre todos os envolvidos.

Dado início a atividade de perguntas, notei que a medida que perguntava a um grupo, os outros grupos estavam interagindo entre eles tentando também descobrir a resposta lançada ao grupo inicial. Todos os alunos em toda atividade mantiveram motivados e interessados e o clima de disputa era saudável, interativa e participativa.

Foi observado também que os alunos que estavam na plateia apesar de não estarem na disputa, mas apenas como alunos dando suporte para os demais grupos mantiveram-se alegres e dispostos em ajudar os colegas a todo momento, pois conseguiram entender que eles faziam parte do jogo e que eles eram peças fundamentais no resultado final. No final da atividade os alunos aplaudiram, elogiaram a aula e saíram da sala devagarinho como se não quisessem ir embora daquele lugar, salientamos também que alguns alunos no final da aula perguntaram quando podíamos repetir a aula novamente

Em relação à estratégia debate desenvolvida em sala de aula, observou-se que os alunos estavam seguros e demonstraram desenvoltura na expressão oral em todo momento, pois a cada fala do grupo o ato comunicativo ganhava forma, os estudantes se mostraram interessados e entusiasmados em participar, pois os mesmos no final da atividade pediram que eu preparasse outros textos para serem debatidos nas próximas aulas. Verificou-se, que esta estratégia contribuiu para o desenvolvimento e integração dos alunos, pois se sentiram confiantes, em expor os

argumentos e as refutações quando necessário, dando um novo olhar a expressividade, desenvoltura e integração dos alunos.

Salientamos que o jogo de perguntas teve resultados positivos, pois despertou o interesse dos alunos demonstrando ser uma atividade interativa e bastante significativa, contribuindo com a aprendizagem dos alunos estimulando a interação, participação, espírito coletivo e motivação, além de uma aprendizagem de forma significativa e prazerosa pois os mesmos adquiriram novos conhecimentos brincando.

Durante a realização do debate, os alunos a todo instante se mostraram interessados e entusiasmados em participar, pois os mesmos no final da atividade pediram que eu preparasse outros textos para serem debatidos nas próximas aulas. Verificou-se, que esta estratégia contribuiu para o desenvolvimento e integração dos alunos, pois se sentiram confiantes, em expor os argumentos e as refutações quando necessário, propiciando o espírito crítico e reflexivo dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise deste trabalho foi possível compreender a importância da utilização dos jogos e do debate no processo educativo, como instrumentos facilitadores da integração, sociabilidade, motivação e principalmente do aprendizado. Os jogos contribuem para uma melhor aprendizagem dos alunos, pois o conhecimento é construído ao longo das apropriações e desenvolvimento da

mesma, fazendo com que os alunos assimilem o conteúdo de forma prática, prazerosa e criativa.

A estratégia debate contribui positivamente na aprendizagem dos alunos, pois potencializa a capacidade de reflexão e de construção da argumentação. Com os debates os alunos podem compartilhar e discutir opiniões, e através do diálogo coletivo, é possível que os mesmos possam ver de diferentes ângulos uma determinada situação ou posições, pois tem a oportunidade de ouvir e ser ouvido, e nesse processo de interação coloca-se em uma posição de defender ou acusar, concordar ou discordar.

Dessa forma, é de suma importância cada vez mais ser inseridos as estratégias de ensino em sala de aula, como forma de tirar o aluno do comodismo e da passividade, levando-os a serem sujeitos ativos e participativos, críticos e reflexivos. Este trabalho se mostra relevante no sentido de mostrar que existe diversos meios e estratégias que favorece uma aprendizagem atrativa e criativa, colaborando com a motivação e autoestima dos alunos na construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. Estratégias de ensinagem. Processos de ensinagem na universidade. Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3. ed. Joinville: Univille, 2004
- BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP, 2004
- BRONCKART, Jean P. Atividade de linguagem, textos e discursos. Por um interacionismo sociodiscursivo. 2 ed. São Paulo: EDUC, 2012
- DEMO, Pedro. Educar pela pesquisa. 9. ed. Campinas: Autores Associados, 2011. Classificação: 37.012 D383e (CH)
- PORLAN, Rafael. Constructivismo y escuela: hacia un modelo de enseñanza- (aprendizaje basado en la investigación. 6. ed. Sevilla: Diada, 2000. Classificação: 371.385=60 P836c (CH)
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971
- MASETTO, Marcos Tarciso. Competência pedagógica do professor universitário. 2. ed. São Paulo: Summus, 2012.
- MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.