



USO DE CARDS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA E.E.M.RAIMUNDA SLVEIRA DE SOUZA CARNEIRO

Antonia Renata dos Santos Paula ¹

Kássia Araújo Martins ²

RESUMO

O eixo principal deste trabalho fundamenta-se em demonstrar a importância do uso de cards como ferramenta de ensino-aprendizagem no período de ensino remoto na E.E.M.Raimunda Silveira de Souza Carneiro. Serão apresentados os resultados obtidos com essa nova metodologia na prática pedagógica com a utilização do material estruturado de língua portuguesa desenvolvido no curso Língua Portuguesa: Formação de professores para o fortalecimento da aprendizagem, promovido pela Seduc-Ce em parceria com a 3º Crede, e os descritores da matriz do SPAECE e SAEB. Para tanto, confrontaremos os autores como Camargo (2018) e Pereira (2008) bem como o material estruturado posto em pauta. Por meio das atividades lúdicas, o estudante comunica-se consigo mesmo e com o mundo, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. Dessa maneira, este estudo traz para os debates literários discussões acerca da relevância de se trabalhar ludicamente no contexto de ensino remoto, como também a forma como os profissionais da educação podem utilizar essas atividades em seu ambiente escolar.

Palavras-chave: Cards. Estratégias.lúdico-ensino- aprendizagem.

¹ Graduada em Letras – Português, pela Universidade Estadual do Ceará – UECE, campus da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – Feclesc – Quixadá. Pós-graduada em gestão e coordenação escolar-Instituto de Formação Superior do Ceará-IFESC.

Email: renataprofessora952@gmail.com.

² Graduada em Letras – Português-Inglês, pela Universidade Vale do Acaraú- UVA, campos do Instituto de Formação Superior do Ceará- IFESC -Cruz. Pós-graduanda em Neuropsicologia –Faculdade Maciço de Baturité-FMB.

SEMINÁRIO DoCEntes

Introdução

Como atividades com cards podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem em língua portuguesa? Baseando-nos nessa pergunta, este estudo objetiva refletir e analisar sobre a relevância de se trabalhar de forma lúdica, criativa e que chame atenção dos estudantes, usando os cards como esse tipo de estratégia inovadora, visto que estamos vivenciando esse momento delicado de ensino remoto, no qual há um número alto de alunos que se sentem desmotivados e relatam não terem foco nos estudos.

O contexto atual da educação exige a renovação, adaptação e formação dos profissionais para o uso de métodos diferenciados, criativos, contemporâneos e motivacionais. As atividades com cards de forma lúdica podem ser utilizadas como promotoras da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Neste sentido, elas se constituem em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de leitura, interpretação e compreensão de variados textos. A metodologia é estimular nos educandos novas formas de reflexão e raciocínio, bem como adotar mudanças, com novas formas de gerar conhecimento em Língua portuguesa. Como afirma Camargo (2018, p.18)

Criar condições de ter uma participação mais ativa dos alunos, implica, absolutamente a mudança da prática e o desenvolvimento de estratégias que garantam a organização de um aprendizado mais interativo intimamente ligado com situações reais. Por isso, a inovação a educação é essencialmente necessária. Inovação é uma das formas de transformar a educação.

Dessa modo, esse trabalho possui relevância, pois possibilita refletirmos sobre os vários métodos de ensino-aprendizagem e como aulas que fogem do senso comum estimulam, motivam e ajudam os alunos em suas formações. Ademais, vale destacar o suporte oferecido pelos materiais estruturados de Língua Portuguesa e a formação dos professores com foco nas matrizes do SPAECE e SAEB que serviram de subsídio aos docentes para preparem suas aulas centradas em estratégias de leitura. A proposta para o uso dos CARDS foi uma sugestão das formadoras do curso de Língua Portuguesa - Formação de Professores para o Fortalecimento da Aprendizagem

SEMINÁRIO DoCEntes

objetivando contribuir com o trabalho do professor nesse período de pandemia no sistema remoto de ensino.

Nesse sentido, a justificativa do trabalho dar-se pela necessidade de serem aplicadas práticas metodológicas lúdicas por meio dos cards com descritores de Língua Portuguesa que propiciem a motivação do aluno em aprender perante o contexto pandêmico em que se encontra. Para Luckesi, (apud MALUF, 2008, p. 22), a atividade lúdica é a ação que pode propiciar a plenitude da experiência, por isso proporciona prazer ao ser humano, seja como exercício, como jogo simbólico ou como jogo de regras. Ele afirma, ainda, que uma atividade lúdica pode não ser divertida. Para o aluno aprender, o conteúdo precisa ter significado, ou seja, estar articulado com seu cotidiano e suas vivências. Nessa perspectiva, o estudo dos cards com textos e situações da realidade do estudante, aguça a vontade de aprender e a estar interagindo nas aulas.

O professor deve organizar suas atividades para que sejam significativas para o educando. Deve criar condições para um trabalho de aprendizagem, facilitando seu desenvolvimento, para que essas atividades proporcionem prazer ao aluno. Pois é no lúdico que o estudante tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem.

Metodologia

A utilização dos cards como ferramenta de aprendizagem nos estudos remotos permitiram um alto feedback por parte dos alunos, e isso se deve a sua composição, e estrutura, o uso de imagens, as dicas principalmente, elementos essenciais para o resultado significativo que tivemos. Os bons resultados também se devem a facilidade e a inovação que essa metodologia trouxe aos estudantes ao ser veiculada nas redes sociais como whatsapp, instagram, messenger e facebook. O conhecimento resulta do entendimento que fazemos das nossas interações com a sociedade, é o que nos indica Camargo (2018, p.25)



As pessoas estão cada vez mais conectadas. A cultura, as instituições e a trajetória da sociedade caminham para um universo cada vez mais inter-relacionado. Por exemplo, estabelecem-se redes de comunicação por meio de mídias participativas, nas quais se apresentam notícias, fatos e novos meios de entretenimento em tempo real no mundo todo. Pessoas, agentes públicos e privados aparecem conectados. Juntamente com essas modificações, fazem-se necessárias também mudanças na educação ou ainda nos métodos de ensino-aprendizagem. A velocidade em que ocorrem as transformações na sociedade torna cada vez mais provisórias ou temporárias as verdades construídas no saber fazer científico.

Nessa perspectiva, o uso de cards na prática em aula remotas são estratégias de metodologias inovadoras que servem para motivar os alunos a participarem das atividades. Desse modo, a execução da metodologia é a prova de que os Cards não são apenas um veículo motivacional, eles tiveram um papel importante na aprendizagem dos jovens estudantes da E.E.M. Raimunda Sileira de Souza Carneiro. Mostrou-se uma excelente ferramenta que promove a associação do prazer no aprender do conteúdo.

Figura 1- ATVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora: KÁSSIA ARAÚJO

LÍNGUA PORTUGUESA-CARDS-17\08\20 1B

Perguntas Respostas 22 Total de pontos: 15

-ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA-CARDS-17\08

1º B- M

PROFESSORA: KÁSSIA ARAÚJO

Olá galerinha!

Estamos de volta e dessa vez esperamos ainda mais engajamento e comprometimento de vocês. Iremos estudar um pouco sobre os descritores do SPAECE, no intuito de diagnosticar a interpretação textual de vocês.

OBJETIVOS

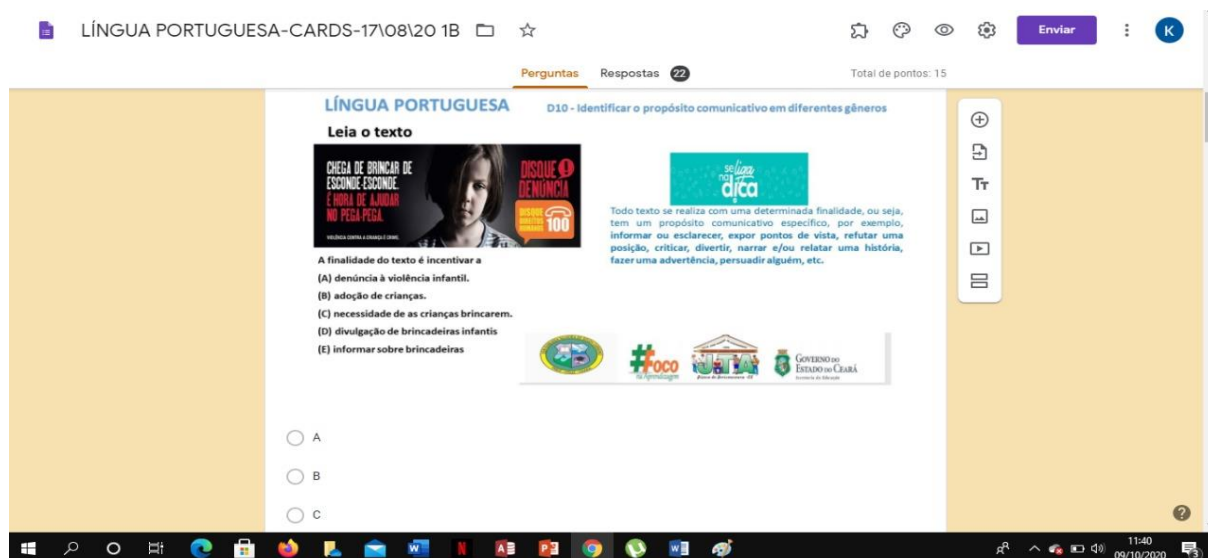
- Ler, interpretar e analisar textos de gêneros distintos
- Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros
- Identificar semelhanças e/ou diferenças de opiniões na comparação de ideias entre textos.
- Inferir o sentido de uma palavra ou expressão

Endereço de e-mail *

Endereço de e-mail válido

Fonte: Acervo da autora (2020).

Figura 2- ATVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora: KÁSSIA ARAÚJO



Fonte: Acervo da autora (2020).

Figura 3- ATVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora: KÁSSIA ARAÚJO



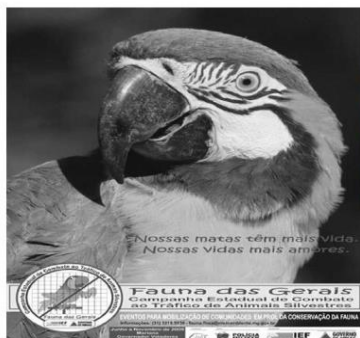
Fonte: Acervo da autora (2020).

Figura 4 ATVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora: KÁSSIA ARAÚJO



LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto e responda.



O Texto tem como finalidade

- (A) exaltar a beleza e a diversidade de nossos pássaros.
- (B) divulgar uma campanha de proteção a animais.
- (C) informar sobre uma campanha de vacinação de animais.
- (D) mobilizar as comunidades em prol da conservação das matas.

D10- IDENTIFICAR O PROPÓSITO COMUNICATIVO EM DIFERENTES GÊNEROS.



ATENTE-SE A LEITURA DE TODA A IMAGEM.

OBSERVE CUIDADOSAMENTE AS PALAVRAS.

IDENTIFIQUE AGORA O OBJETIVO DESSE CARTÃO.



Fonte: Acervo da autora (2020).

Figura 4 ATIVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora RENATA SANTOS

LÍNGUA PORTUGUESA

D10 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros

Leia o texto



A finalidade do texto é incentivar a

- (A) denúncia à violência infantil.
- (B) adoção de crianças.
- (C) necessidade de as crianças brincarem.
- (D) divulgação de brincadeiras infantis
- (E) informar sobre brincadeiras



Todo texto se realiza com uma determinada finalidade, ou seja, tem um propósito comunicativo específico, por exemplo, **informar** ou **esclarecer**, **expor pontos de vista**, **refutar uma posição**, **criticar**, **divertir**, **narrar e/ou relatar uma história**, **fazer uma advertência**, **persuadir alguém**, etc.



Fonte: Acervo da autora (2020).

Figura 5 ATIVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora RENATA SANTOS



Cópia de -ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA-CARDS- ☆ Enviar

Perguntas Respostas 152 Total de pontos: 15

-ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA-CARDS-17 A 21/08

Olá galerinha!
Estamos de volta e dessa vez esperamos ainda mais engajamento e comprometimento de vocês. Iremos estudar um pouco sobre os descritores do SPAECE, no intuito de diagnosticar a interpretação textual de vocês.

OBJETIVOS

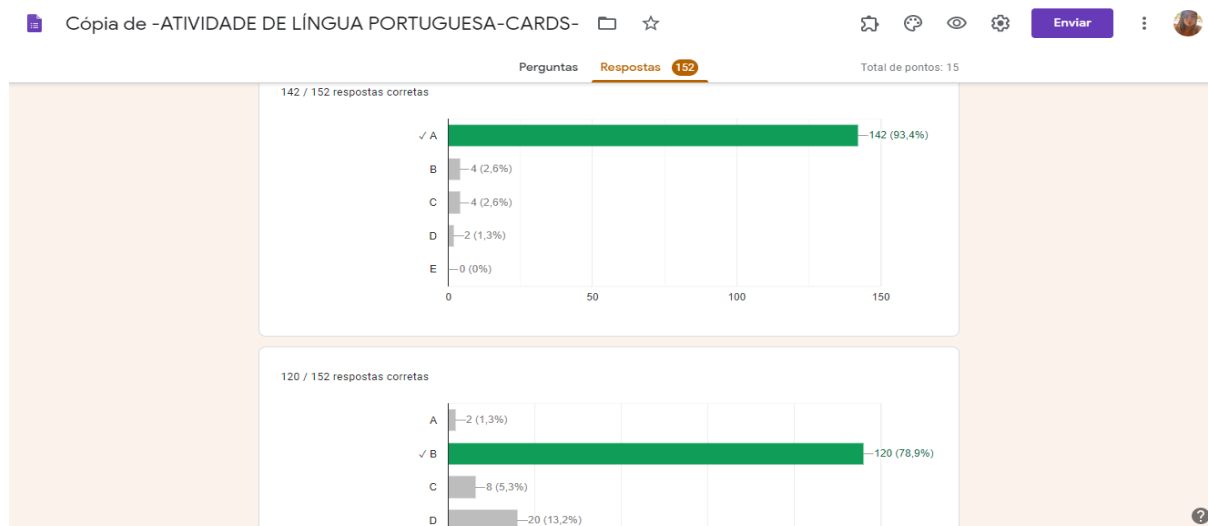
- Ler, interpretar e analisar textos de gêneros distintos
- Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros
- Identificar semelhanças e/ou diferenças de opiniões na comparação de ideias entre textos.
- Inferir o sentido de uma palavra ou expressão

Endereço de e-mail *

Endereço de e-mail válido

Fonte: Acervo da autora (2020).

Figura 6 ATVIDADE COM CARDS POR MEIO DE GOOGLE FORMULÁRIOS – professora RENATA SANTOS



Fonte: Acervo da autora (2020).

SEMINÁRIO DoCEntes

Considerações finais

Procuramos, neste trabalho, analisar a importância do uso de cards no desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes, como também procuramos nos remeter a reflexões sobre a relevância dos métodos lúdicos na prática docente. Vimos que é fundamental propor atividades que chamem a atenção do aluno a aprender, principalmente nos estudos remotos. Nesse sentido, como as aulas relacionadas aos cards com descritores foram realizadas de forma online, síncrona e assíncrona foi possível, portanto, perceber que: houve um aumento na participação das aulas e atividades e consequentemente na aprendizagem, visto que a proposta da atividade no google formulários havia uma pontuação para cada questão.

Ao observarmos e fazermos as correções, notamos que a maioria conseguiu alcançar com êxito a pontuação destacada, 15 pontos. Outrossim, houve um momento via google meet, no qual os alunos participaram no chat relatando o que acharam da aula, com elogios e agradecimento pela metodologia utilizada. Logo, o uso de práticas inovadoras e tecnológicas no período de ensino remoto contribuiu como incentivo e motivação para que os alunos não perdessem o foco e sentissem que não estão sozinhos, que apesar do distanciamento social, puderam estar mais próximos dos seus professores e dos seus colegas. As atividades lúdicas proporcionam uma aprendizagem descontraída e ao mesmo tempo proveitosa, sendo que a educação através do lúdico, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo modelo é um novo sistema de aprendizagem inspirado numa concepção de educação para além de apenas ensinar (SANTOS, 2001).

Concluiu-se através deste trabalho que o uso de cards como ferramenta lúdica de ensino-aprendizagem auxiliaram na aquisição de competências e habilidades de forma eficaz e significativa, com foco na competência leitora. Esperamos que este trabalho possa servir de fundamentação para que os professores que queiram inovar sua prática, tenham nos cards aliados permanentes, possibilitando aos alunos uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais e sociais de forma descontraída, lúdica e participativa.

SEMINÁRIO DoCEntes

Referências

AVACED. **Ambiente Virtual de Aprendizagem da CODED/CED. Módulo 03: inferir o sentido de palavra ou expressão em um texto:**
<https://avaced.seduc.ce.gov.br/mod/forum/view.php?id=23225> Acesso em: 29 de setembro de 2020.

AVACED. **Ambiente Virtual de Aprendizagem da CODED/CED. Módulo 04 interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.:**
<https://avaced.seduc.ce.gov.br/mod/forum/view.php?id=23225> Acesso em: 29 de setembro de 2020.

AVACED. **Ambiente Virtual de Aprendizagem da CODED/CED. Módulo 10: identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros:**
<https://avaced.seduc.ce.gov.br/mod/forum/view.php?id=23225> Acesso em: 29 de setembro de 2020.

AVACED. **Ambiente Virtual de Aprendizagem da CODED/CED. Módulo 12- identificar semelhanças e/ou diferenças de ideias e opiniões na comparação entre textos.:**
<https://avaced.seduc.ce.gov.br/mod/forum/view.php?id=23225> Acesso em: 29 de setembro de 2020.

CAMARGO, F; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora, estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre: UNIAMÉRICA.2018

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação.** Porto Alegre: ARTMED, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** Petrópolis, RJ; Ed. Vozes, 2008.

MORAN, J. M. **As múltiplas formas de aprender. Revista Atividades e Experiências.** Julho2005. Disponível em <http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23855/6910/positivo.pdf> Acesso em 28/09/2020.

PINHEIRO, Hélder. In: Pereira, Jaquelânea Aristides. **A literatura no tear das práticas lúdicas e formadoras do ser.** Campina Grande; Ed. Bagagem, 2008.

PROFS. **Ensino remoto: Ferrements acessíveis para professores e alunos.** Artigo, 2020.Disponível em:<https://www.profseducacao.com.br/2020/03/23/ensino-remoto-ferramentas-acessiveis-para-professores-e-alunos/>. Acessado em 30 de set. 2020.

SANTOS, S. M. P. Apresentação. In: SANTOS, S. M. P. (org.) **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.



Realização:



**GOVERNO DO
ESTADO DO CEARÁ**
Secretaria da Educação

Parceria:

