

Atividades lúdicas para o ensino médio integrado os jogos nas aulas de língua espanhola, língua inglesa e língua portuguesa

Mateus de Souza Roberti¹, Aline Noimann^{1*}

*Orientadora

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Canoas.
Canoas, RS, Brasil

O projeto “Atividades Lúdicas para o Ensino Médio Integrado” tem como tema a inserção de jogos e atividades lúdicas no ensino de Línguas para o Ensino Médio Técnico do IFRS- Campus Canoas. Por meio das atividades e jogos lúdicos, o aluno passa a criar novas realidades ou modos de pensar um determinado assunto, modos que possam auxiliá-lo no seu objetivo de se divertir mais, aprender ou ganhar o jogo. Com esse novo entendimento, o desenvolvimento de habilidades como memorização, atenção e imaginação se tornam muito mais naturais, pois existe um objetivo que gera divertimento. Os jogos e atividades lúdicas integradas ao ensino de disciplinas escolares, principalmente no ensino de línguas, tem um papel fundamental na formação do estudante, pois assim como filmes e músicas, podem tratar de um assunto importante de maneira descontraída e divertida, agregando uma imagem ao conhecimento das palavras e tornando-as parte de um vocabulário útil, que será memorizado pelo estudante. O projeto tem como objetivo apresentar e discutir com os professores da área de linguagens e com os alunos do IFRS – Campus Canoas a importância de atividades lúdicas no ensino e aprendizagem em sala de aula. O bolsista tem como tarefas a pesquisa e a confecção de materiais lúdicos, em meio físico e digital, a serem utilizados em aula. Os assuntos a serem trabalhados são sugeridos pela professora orientadora e pelas colaboradoras do projeto, que acompanham e supervisionam a criação dos materiais. Como resultados, espera-se a criação de jogos para as três disciplinas de linguagens (Língua Portuguesa, Língua Espanhola e Língua Inglesa) e a interação das disciplinas com o projeto, de maneira que os alunos se identifiquem com o projeto e proponham atividades às professoras e ao bolsista. Ao final, os resultados serão avaliados em forma de entrevista aos envolvidos com o projeto, com o intuito de verificar o nível de aproveitamento dos materiais em sala de aula. O projeto ainda está em desenvolvimento, mas, de maneira geral, os jogos e atividades propostas estão sendo desenvolvidos e aplicados conforme o planejado.

Palavras-chave: Jogos. Aprendizagem. Linguagens. Atividades Lúdicas. Ensino Médio.

Nível de ensino: Técnico de nível médio

Área do conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Trabalho executado com recursos do Edital IFRS nº 80/2017 – Bolsas de Ensino 2018