

## VAI TER JOGO HOJE? RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DO PROJETO DE EXTENSÃO VEM PRA CÁ

Amália Rempel Fontana<sup>1</sup>  
Maristela Juchum<sup>2</sup>

### RESUMO

Na região do Vale do Taquari/RS, atualmente, vive um número expressivo de refugiados e migrantes de diferentes nacionalidades, em especial, senegaleses, haitianos, angolanos e venezuelanos, que trabalham ou estão à procura de emprego. Essa nova realidade, em um processo de migrações, fuga de áreas em conflito e miséria, instaurou uma nova demanda: implementação de projetos que visem ao ensino do português como língua adicional a esses migrantes e refugiados. Nesse contexto, visando à inserção social de grupos de refugiados e migrantes foi criado no ano de 2014 o Projeto de extensão Vem pra cá, da Universidade do Vale do Taquari – Univates. Acreditamos que os jogos facilitem a aprendizagem de uma língua. De acordo com Maluf (2003, p.13), os jogos e as brincadeiras reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e, especialmente, de permanecer em atividade. Nesse sentido, este trabalho tem por objetivo refletir sobre o uso de jogos didáticos para o ensino de português para falantes de outras línguas. O trabalho foi desenvolvido com um grupo de 25 imigrantes, participantes do projeto de extensão Vem pra cá. Os jogos foram planejados por acadêmicos, professores e voluntários do projeto envolvendo temas trabalhados por meio de unidades didáticas no decorrer do segundo semestre de 2023. Neste trabalho, analisamos cinco jogos didáticos que tiveram como finalidade trabalhar questões gramaticais do português. Discutimos se os jogos contribuíram para o aprendizado do português. Concluímos que os jogos oportunizaram aos imigrantes o aprender o português de forma lúdica.

**Palavras-chave:** Ensino do português. Língua adicional. Migrantes e refugiados. Jogos. Extensão universitária.

### INTRODUÇÃO

Na região do Vale do Taquari/RS, atualmente, vive um número expressivo de refugiados e migrantes de diferentes nacionalidades, em especial, senegaleses, haitianos, angolanos e venezuelanos, que trabalham ou estão à procura de emprego. Segundo dados do Sistema de Registro Nacional Migratório (Sismigra), desde o ano de 2000, 2146 migrantes obtiveram o Registro Nacional Migratório como habitantes do município de Lajeado. Essa nova realidade, em um processo de migrações, fuga de áreas em conflito e miséria, instaurou uma nova demanda: implementação de projetos que visem ao ensino do português como língua adicional a esses migrantes e refugiados.

<sup>1</sup>Graduanda do Curso de Letras da Universidade do Vale do Taquari - Univates  
amalia.fontana@universo.univates.br

<sup>2</sup> Professor orientador: Doutora em Letras, Universidade do Vale do Taquari - Univates juchum@univates.br



Nesse contexto, visando à inserção social de grupos de refugiados e migrantes foi criado no ano de 2014 o Projeto de extensão Vem pra cá, vinculado ao Programa Arte, Linguagem e Memória, da Universidade do Vale do Taquari – Univates.

O projeto atende semanalmente migrantes e refugiados de diversas nacionalidades e culturas, que vieram ao Brasil em busca de melhores condições de vida e trazem consigo as mais diversas demandas, entre elas, pouco ou nenhum conhecimento de língua portuguesa.

Na prática, o migrante ou refugiado que tem interesse em se beneficiar do projeto deve ir, em uma terça-feira pela manhã, ao local onde ocorrem as aulas. O projeto tem como objetivo principal o ensino do português, língua oficial em nosso país. As aulas são semanais e têm a duração de duas horas.

Desde que foi criado, cerca de 850 migrantes e refugiados já participaram das aulas de português — a média de frequência semanal é entre 15 e 20 alunos, com idades entre 18 e 50 anos. Trata-se, pois, de alunos provenientes de diferentes países, falantes de diferentes línguas e, em sua maioria, bilíngues ou multilíngues. A turma, cabe destacar, é miscigenada em muitos sentidos: culturas, vivências, idade e, também, níveis de escolaridade — alguns são analfabetos funcionais, outros são graduados.

Considerando se tratar de um projeto de extensão universitária, as aulas de língua portuguesa são planejadas por uma acadêmica bolsista do curso de Letras e por acadêmicos voluntários em conjunto com uma professora do curso, coordenadora do projeto, que também ministra e acompanha as aulas. Para que as aulas de língua portuguesa ocorram, são realizadas reuniões semanais para estudo e planejamento. O planejamento parte da concepção interacionista de linguagem. Defendemos que a língua não é a soma ou o resultado de um conjunto estático de formas. As formas, no nosso entender, resultam do trabalho interacional e histórico dos sujeitos que lhes atribuem sentido. Para Faraco (2003, p. 5), a linguagem é “um conjunto aberto e múltiplo de práticas sociointeracionais, orais ou escritas, desenvolvidas por sujeitos historicamente situados”.

Este trabalho tem por objetivo refletir sobre o uso de jogos didáticos para o ensino de português para falantes de outras línguas. O trabalho foi desenvolvido com um grupo de 25 imigrantes, participantes do projeto de extensão Vem pra cá. Os jogos foram planejados por acadêmicos, professores e voluntários do projeto envolvendo temas trabalhados por meio de unidades didáticas no decorrer do segundo semestre de 2023.



A seguir, apresentamos a metodologia adotada para a realização do estudo.

## **METODOLOGIA**

Neste trabalho, analisamos cinco jogos didáticos que tiveram como finalidade trabalhar questões gramaticais do português. Os jogos foram planejados por acadêmicos, professores e voluntários do projeto envolvendo temas trabalhados por meio de unidades didáticas no decorrer do segundo semestre de 2023. Discutimos se os jogos contribuíram para o aprendizado do português.

Os dados foram gerados por meio de um questionário, contendo três questões, respondido pelos 23 imigrantes que participaram das aulas no semestre B do ano de 2023. O questionário foi aplicado no final do semestre letivo, de forma presencial, na versão impressa. Após, as respostas foram computadas e analisadas.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

No Vem pra cá adotamos uma perspectiva social de uso da linguagem (Bakhtin, 2003), enfatizando o uso e não às formas da língua, e uma abordagem intercultural, com o intuito de promover o diálogo entre diferentes culturas (Ferraz, 2012).

Cabe mencionar que, para o planejamento dos materiais, adotamos a concepção de língua “adicional” e não de “língua estrangeira”. Um dos motivos é o fato de os alunos imigrantes estarem aprendendo não uma segunda, mas, quase sempre, uma terceira ou quarta língua (Schlatter e Garcez, 2009).

Partindo da visão sociointeracionista do ensino de língua portuguesa como língua adicional, o grupo, constituído por acadêmicos voluntários, uma acadêmica bolsista e uma professora do curso de letras, planeja unidades didáticas com base em temáticas que sejam do interesse dos alunos e que propiciem a eles ser cidadãos, como trabalho, saúde, alimentação e cultura. Para cada aula, além das Unidades temáticas<sup>3</sup>, contendo textos e exercícios diversos, são confeccionados jogos, com a finalidade de trabalhar questões gramaticais da língua portuguesa.

De acordo com Maluf (2003, p.13), os jogos e as brincadeiras reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e, especialmente, de permanecer em atividade. Entendemos que o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana.

<sup>3</sup> As Unidades temáticas são intituladas “Cadernos do Vem pra cá”.

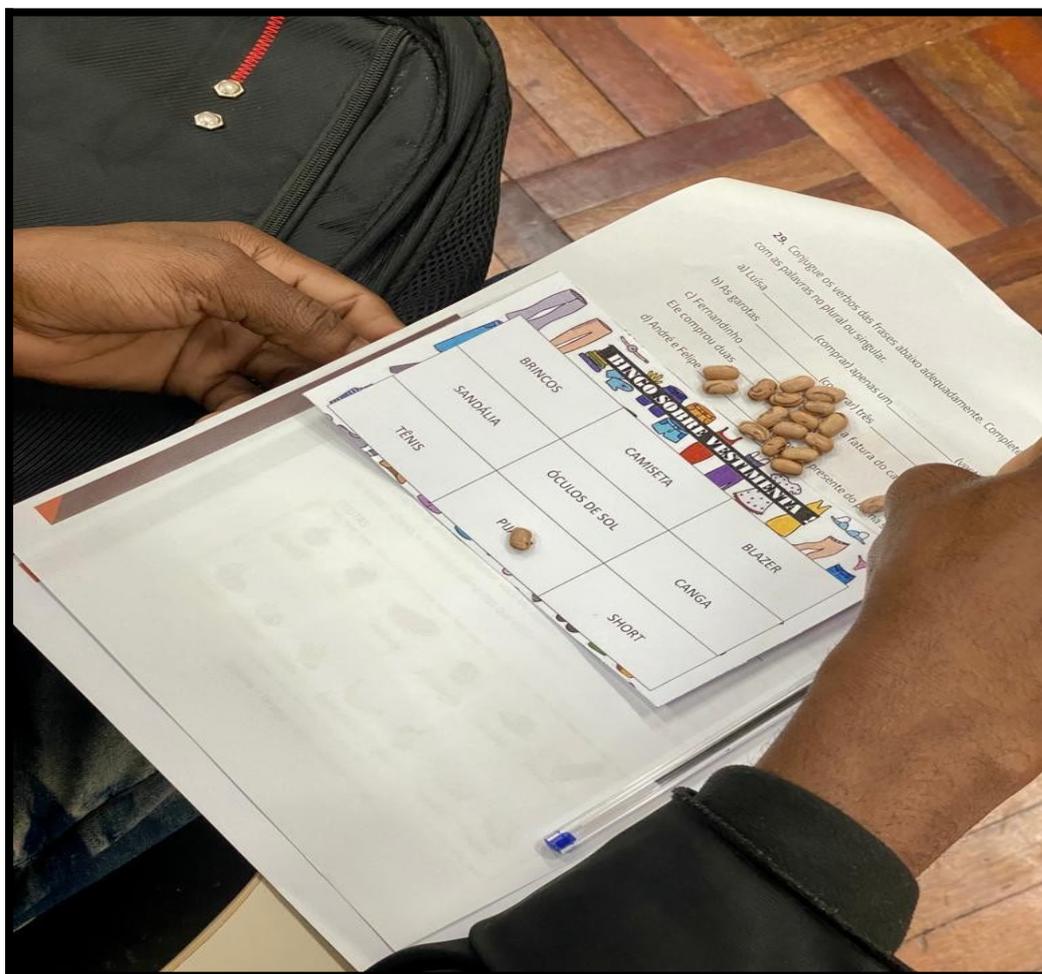


## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, apresentamos os cinco jogos desenvolvidos com a referida turma, além dos dados gerados por meio do questionário, respondido pelos participantes do projeto de extensão Vem pra cá, no segundo semestre de 2023.

### Jogo 1 – Bingo

O primeiro jogo trabalhado foi um Bingo com palavras, cuja finalidade era a de trabalhar o vocabulário em português.



Fonte: arquivo do projeto Vem Pra Cá

### Jogo 2 – Memória



Como segundo jogo, confeccionamos um jogo da Memória, com a finalidade de trabalhar a ortografia no português. Nesse jogo, trabalhamos com palavras cuja grafia envolve o uso de X e CH.



Fonte: arquivo do projeto Vem Pra Cá

### Jogo 3 – Caixa musicada



Como jogo três, criamos a Caixa Musicada. Esse jogo consistia em uma caixa de papelão contendo fichas com imagens e indicando um verbo e seu respectivo tempo verbal. Os alunos foram organizados em um círculo, à medida que a caixa passava, tocava uma música. Quando a música era pausada, aquele que estava com a caixa, retirava uma ficha e criava um enunciado considerando a imagem e as orientações em relação ao verbo a ser empregado. Após, fazíamos comentários sobre o enunciado criado.



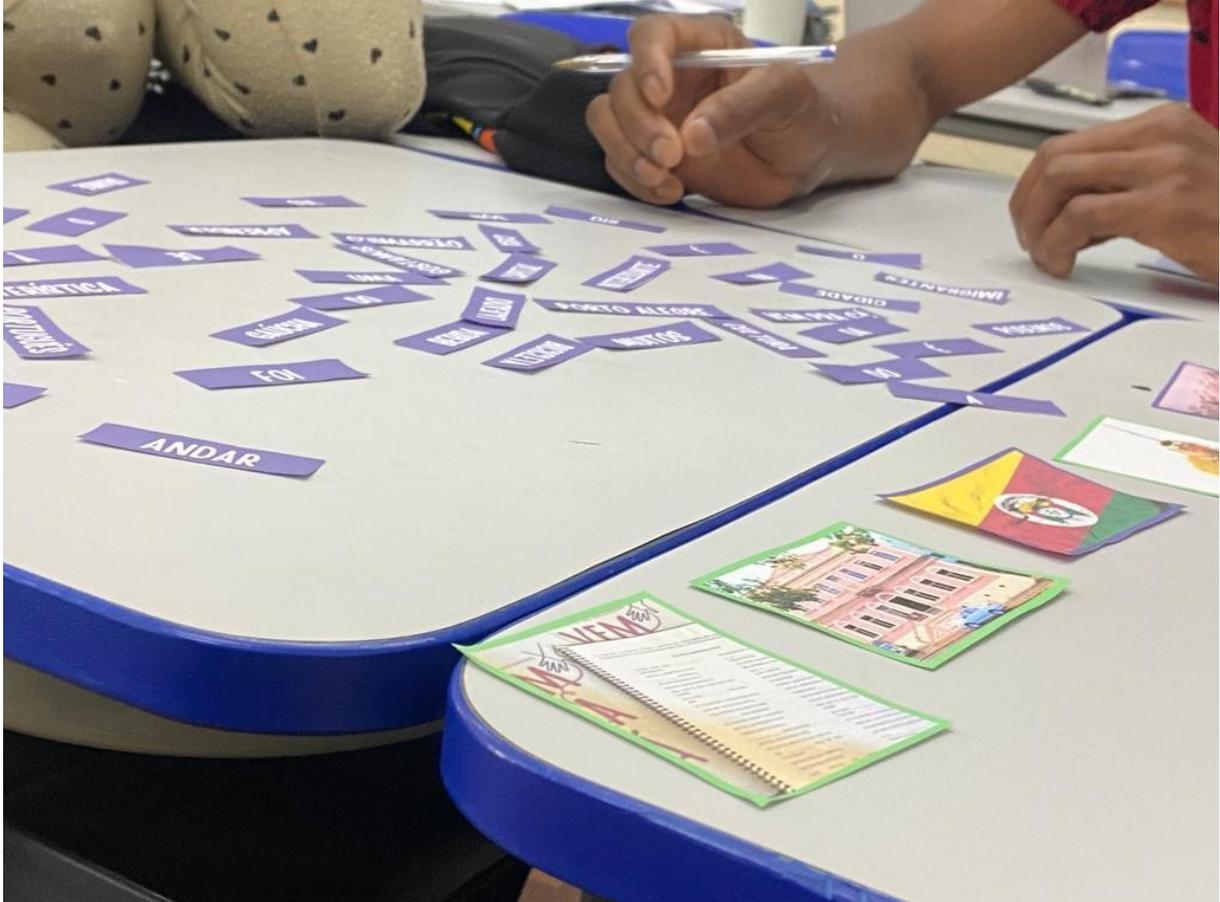
Fonte: arquivo do projeto Vem Pra Cá

#### **Jogo 4 – Envelope misterioso**

Além dos três jogos anteriores, elaboramos e trabalhamos diversos outros jogos que possibilitam aprender o português por meio da ludicidade. O quarto jogo, intitulado Envelope misterioso, consistia em entregarmos aos alunos, organizados em grupos, envelopes que continham cinco imagens e uma série de fichas contendo palavras, com essas palavras eles



deveriam elaborar frases que estivessem de acordo com as imagens. Após todos os grupos terem elaborado suas frases, os estudantes liam as frases em voz alta aos colegas da turma e, após, os professores faziam comentários.



Fonte: arquivo do Projeto Vem Pra Cá

### **Jogo 5 – Jogo da teia**

Este jogo consistia em levar os alunos para um parque que fica próximo ao colégio em que são ministradas as aulas. Em círculo, os alunos foram desafiados a exercitarem a oralidade em português. À medida que o rolo de fio era jogado, quem o recebia deveria falar como estava se sentindo naquele dia.





Fonte: arquivo do Projeto Vem Pra Cá

Os 23 participantes das aulas responderam a um questionário, com três perguntas, sobre os impactos dos jogos na aprendizagem do português. Em relação à questão 1: Você considera os jogos como um recurso importante para aprender melhor o português? 100% dos participantes responderam que sim. Em relação à questão 2: Você se sente bem ao participar dos jogos? Dos 23 participantes, 22 imigrantes afirmaram que sim, apenas um aluno respondeu que, às vezes, se sentia envergonhado para participar de alguns jogos. Em relação à questão 3: No seu entender, as aulas ficam mais divertidas quando têm jogos? 100% respondeu que sim.

Os dados gerados por meio do questionário, bem como as observações feitas pelos ministrantes das aulas nos fazem entender que os jogos são um recurso didático importante para aprender o português como língua adicional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que os jogos oportunizaram aos imigrantes o aprender o português de forma lúdica. Além disso, percebemos que os jogos possibilitaram aos alunos não somente aprender um novo código, mas também, por meio do uso da língua, interagir com os colegas da turma.



## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 261-306.

FARACO, C. A. **Linguagem & Diálogo**: as ideias linguísticas do Círculo de Bakhtin. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FERRAZ, Andrea. *Mestiçagem cultural em sala de aula de português*. In: DELL'ISOLA, Regina L. P. (Org.) Português língua adicional: ensino e pesquisa. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2012.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003. Disponível em:  
<http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=132>

Observatório das Migrações Internacionais; Ministério da Justiça e Segurança Pública/ Conselho Nacional de Imigração e Coordenação Geral de Imigração Laboral. Brasília, DF: OBMigra, 2021.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Educação. **Referenciais Curriculares. Lições do Rio Grande – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. Volume I. Porto Alegre, RS. 2009.

SCHLATTER, M. O ensino de leitura em língua estrangeira na escola: uma proposta de letramento. **Revista Calidoscópico**. v. 7, n. 1, p. 11-23, jan/abr 2009.

