

Cristiane Rodrigues de Queiroz Braga
Sandra Espíndola Macena

JOGO DA APRENDIZAGEM: A GRAMÁTICA APLICADA AO TEXTO



Dourados-MS

Fevereiro/2020

**Jogo da Aprendizagem: A gramática aplicada ao
texto**

Cristiane Rodrigues de Queiroz Braga

Sandra Espíndola Macena

(Autoras)

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul-UEMS

Reitor da UEMS: Prof. Dr. Laércio Alves de Carvalho

Vice-reitora: Prof.^a Dra. Celi Corrêa Neres

Pró-reitora de Pesquisa e Pós-Graduação-PROPP Profa. Dra. Luciana Ferreira da Silva

Mestrado Profissional em Letras-PROFLETRAS

Coordenadora: Profa. Dra. Zélia Ramona Nolasco dos Santos Freire

Capa/ ilustrações: Marlon Rafael Krein Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B793j Braga, Cristiane Rodrigues de Queiroz
Jogo da Aprendizagem: A gramática aplicada ao texto/
Cristiane Rodrigues de Queiroz Braga. – Dourados, MS:
UEMS, 2020.
36p.

Jogo da Aprendizagem: A gramática aplicada ao texto –
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2020.
Orientadora: Prof. Dr^a Sandra Espíndola Macena
ISBN: 978-65-86308-09-9

1. Lúdico 2. Aprendizagem 3. Texto e gramática I.
Macena, Sandra Espíndola II. Título
CDD 23. ed. - 372.61

Agradecimentos

A Deus, pois ele está no comando de todas as situações e nada acontece sem que ele queira.

À atenciosa e querida professora Sandra que dispôs de tempo e paciência neste trabalho de orientadora e incentivadora.

Aos alunos do 6º Ano A da Escola Estadual Menodora Fialho de Figueiredo, que desenvolveram todas as atividades que deram suporte para produção deste didático.

A CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela bolsa que viabilizou a realização deste trabalho.

E a UEMS – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, que concedeu a oportunidade para este estudo e desenvolvimento deste trabalho.

MORAES, Maria Cândida. **O Paradigma Educacional Emergente**. 8ª.ed. Campinas: Papyrus, 1997.

MÓRAN, José. **Mudando a educação com Metodologias Ativas**. [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol..III]. Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 5ª.ed. Porto Alegre: Salina, 2015.

PAIVA, Ana Paula e CARVALHO, Amanda Carla Minca, **Livro Brinquedo muito prazer** in: DE SOUZA, Renata Junqueira; FEBA, Berta Lúcia Tagliari. (orgs) **Leitura Literária na Escola: reflexões e propostas na Perspectiva do Letramento**. Campinas: Mercado das Letras, 2011.

VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Referências

ARAGUAIA, Mariana. Importância dos jogos segundo Vigotsky. Disponível em: www.educador.brasilecola.uol.com.br/comportamentos. Acesso em 10/11/2019

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As Metodologias Ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v.32. n.1, p. 25- 40, jan./jun. 2011.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **A problematização e a aprendizagem baseada em problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos?** Interface – Comunic, Saúde, Educ 2, Londrina, fevereiro de 1998.

BORDENAVE, J.D; PEREIRA, A. M. Estratégias de ensino aprendizagem. 4ª.ed. Petrópolis: Vozes, 1989.LIMA, Roger dos Santos, **Jogos e brincadeiras no ensino-aprendizagem de crianças na educação infantil**, Revista de Iniciação Científica, Criciúma, v. 15, n. 1, 2017 | ISSN 1678-7706.

CEREJA, Willian; COCHAR, Thereza. **Português Linguagens**. 6º. Ano. 9ª.ed. São Paulo, 2015.

FERREIRA, Maria Borges dos Santo. **A Importância do jogo e da brincadeira na educação infantil**. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/esporte>. Acesso em: 10/11/2019.

Sumário

Prefácio	05
Apresentação	07
Participação dos alunos no processo de criação e elaboração do jogo	10
O jogo: da idealização à criação	17
Regras e instruções para o jogo	21
Sugestões de questões criadas para o jogo	24
Impacto e Relevância	30
Referências.....	35

Prefácio

A professora Cristiana Rodrigues Queiroz Braga atua na educação básica há mais de 20 anos, com larga experiência no ensino de Língua Portuguesa no ensino fundamental e no ensino médio nas redes estadual de Mato Grosso do Sul e municipal de Dourados MS. Sua atuação contribui sobremaneira no ensino das linguagens para os alunos da Educação Básica.

A Educação Básica é terreno fértil para experimentos linguísticos. É no chão da escola que se faz as primeiras reflexões sobre a língua e sobre os fatos linguísticos e literários, analisando-os, descrevendo-os e explicando-os. No entanto, a análise, a descrição e a explicação do fato linguístico e literário não podem ser feitas de maneira empírica, mas devem pressupor reflexão crítica bem fundamentada teoricamente.

Por isso, é necessário o aprofundamento que o Mestrado Profissional oferece e que estuda os mecanismos da linguagem humana e a compreensão dos fatos linguísticos.

problematização com o Arco de Maguerez surge como uma sugestão balizada pelo Paradigma Emergente.

Segundo Morán (2015) Metodologias Ativas é o ponto de partida para a reelaboração de novas práticas pedagógicas e os jogos estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar. “Para as gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de se perceber”. Conclui-se, portanto, que as ações de discutir, ponderar, opinar empregadas nesta ferramenta didática, tornam os alunos sujeitos ativos e autorais de transformação da realidade e da construção de seu próprio conhecimento, conforme apregoam os novos paradigmas.

de ensino possibilita maior aprendizagem, pois a criança aprende com a repetição das jogadas, devido a curiosidade para se conhecer as respostas corretas para as perguntas norteadoras do jogo, da memorização das mesmas e com os acertos e erros dos parceiros de jogo.

O ensino formal cujo foco estava centrado na transmissão de informações a alunos passivos, não faz mais sentido, não atende às necessidades dos alunos deste século, a prática pedagógica precisa acompanhar essa evolução e adotar metodologias de ensino que proponham atividades complexas, que exijam do aluno tomadas de decisões e os ensine a avaliar emitindo juízo de valor referente a situações da realidade. As Metodologias Ativas surgem como estratégia de ensino propondo atividades que possibilitam uma aprendizagem integradora entre as várias áreas do saber. Sendo assim, este trabalho de intervenção pedagógica, na forma de um ludo como proposta de atividade lúdica e desafiadora, que proporciona um contexto estimulador para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados nas etapas de desenvolvimento da Metodologia da

Nesta obra, a professora Cristiane apresenta sua criação: o material didático *Jogo da aprendizagem: A gramática aplicada ao texto*. Esse material está inserido nos princípios da interdisciplinaridade e das metodologias ativas.

Nesse processo de intervenção, faz-se uso da metodologia da Problematização com o Arco de Maguerez, adaptando as cinco etapas de estudo das propostas no Arco aos conteúdos de Língua Portuguesa previstos no Referencial curricular da Rede Estadual para o sexto ano.

A obra traz também o processo de criação do jogo, regras e instruções de forma que se espera que o mesmo seja uma ferramenta a mais no complexo trabalho de estudar os mecanismos da linguagem humana e a compreensão dos fatos linguísticos para os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental contribuindo assim com os professores da área.

Professor Mestre Alaôr Fonseca Filho

Apresentação

O material didático-pedagógico criado e apresentado neste manual é produto de uma dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul –UEMS, com o apoio da Coordenação de aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), cuja temática apresenta uma nova concepção de aprendizagem de Língua Portuguesa enquanto disciplina escolar, atrelada a uma nova prática pedagógica embasada nas concepções de ensino apresentadas nas metodologias ativas, que por sua vez, enquadra-se num novo paradigma educacional que está surgindo.

Esse novo paradigma, ou paradigma emergente, como se denominou nesse trabalho, engloba várias posturas de trabalho dentre as quais foram utilizados aspectos de algumas, como as Metodologias Ativas e os princípios da Interdisciplinaridade como recursos metodológicos. O produto criado resultou de um trabalho de intervenção pedagógica desenvolvido com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Menodora Fialho de Figueiredo da cidade de Dourados/MS, tendo como

sempre que o professor concluísse a explicação de um conteúdo aplicasse a atividade com o jogo, uma vez que as questões norteadoras do jogo são elaboradas a partir do que se está estudando. Para o desenvolvimento deste jogo, os alunos serão organizados em grupos de no mínimo 04 participantes e cada grupo receberá um *kit* do jogo (tabuleiro e cartas, dado, ampulheta e marcadores). A assimilação vem depois de várias jogadas, os alunos passarão a conhecer e compreender não só as regras e instruções desse jogo, mas também o conteúdo contemplado nas perguntas.

Há possibilidade também deste material ser usado para retomar conteúdos já estudados, uma espécie de revisão, assim como para introduzir novos conteúdos ou acrescentar novos conceitos aos conteúdos em estudo de maneira mais informal. O ato de jogar em si já proporciona ao aluno descontração, uma vez o sucesso de cada jogador não depende exclusivamente de maior número de acerto para as perguntas do jogo, ele pode contar também com a própria sorte e o fracasso de seus oponentes. O fato da não obrigatoriedade de responder corretamente as questões do jogo transmite um caráter lúdico a esse procedimento

capacidade de concentração e de interação com os colegas. Podendo ser aplicado aos alunos do 4º ao 7º ano do Ensino fundamental, em várias áreas do saber, haja vista que o principal desafio proposto no jogo consiste em perguntas relacionadas aos conteúdos em estudo.

Para se pôr em prática este jogo, o ambiente deve ser um local espaçoso, arejado e confortável, de preferência fora da sala de aula. Sugere-se que os grupos de jogadores se organizem no pátio da escola na sala de leitura ou artes pois entende-se que a proposta deste jogo é justamente fugir de atividades engessadas, rotineiras e exige um espaço maior do que aquele se tem em sala de aula. Como afirma Moran:

O ambiente físico das salas de aula e da escola como um todo também precisa ser redesenhado dentro dessa nova concepção mais ativa, mas centrada no aluno. As salas de aula de aula podem ser mais multifuncionais, que combinem mais facilmente atividades de grupo, plenário e individuais. As escolas como um todo precisam repensar esses espaços tão quadrados para espaços mais abertos, onde lazer e estudo estejam mais integrados (MORAN, p.19, 2015).

O jogo além de sua função lúdica é também uma atividade de fixação ou revisão de conteúdo, por isso o ideal seria que

suporte teórico e metodológico, as Metodologias Ativas, mais especificamente, a Metodologia da Problematização com o Arco de Maguerez. Procurou-se registrar e descrever resumidamente, neste manual o passo-a-passo do trabalho realizado com as etapas do Arco de Maguerez que culminou com a criação desse material didático nomeado de **Jogo da Aprendizagem: a gramática aplicada ao texto.**

O que se pretendeu tanto com a pesquisa que culminou na escrita de uma dissertação quanto com a elaboração desse material didático, foi apresentar uma possibilidade de trabalho em sala de aula para o ensino de língua conectando os conteúdos de Língua Portuguesa estabelecidos nos 04 eixos do Referencial Curricular para o 6º. Ano do Ensino Fundamental entre si a partir das 05 etapas da Metodologia da Problematização com o Arco de Maguerez: Observação da realidade, Delimitação dos pontos-chave, Teorização, Hipóteses de solução e Aplicação à realidade.

A opção por criar um jogo se deve ao fato de entendê-lo como uma ferramenta pedagógica utilizada com sucesso no ensino. É um aliado no processo ensino/aprendizagem de longa data por ser um instrumento de ensino atrativo aos olhos dos

alunos. Para Paiva e Carvalho (2011) o conjunto de elementos formadores do jogo: a imagem, o dado, os marcadores, a ampulheta, etc., por estarem situados no mesmo objeto contribuem para desenvolver a capacidade criativa e intelectual dos alunos.

Outra contribuição da utilização de jogos didáticos no processo de ensino é o desenvolvimento da interatividade que este tipo de ferramenta pedagógica promove, e acontece de duas formas: entre os participantes do jogo, uma vez que este só se efetiva se houver mais de um jogador e a associação que cada jogador pode fazer com os elementos do jogo e sua própria aprendizagem. Os objetivos específicos para uso deste material didático: jogo da aprendizagem, consistem em promover esta interação, retomar conteúdos já estudados, uma espécie de revisão para maior assimilação; introduzir novos conteúdos e estimular a situações desafiadoras.

Este jogo foi projetado e criado a partir da quarta etapa do Arco: hipóteses de solução. Nessa etapa, os alunos foram estimulados a sugerir possibilidades metodológicas que atendessem suas expectativas de aprendizagem de forma mais

- 30) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical interjeição.
- 31) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical advérbio.
- 32) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical preposição.
- 33) Pesquise e responda: Em que consiste a figura de linguagem denominada metáfora?
- 34) Para construir o diálogo entre as personagens, que sinais de pontuação podem ser empregados?

Algumas dessas questões foram utilizadas no projeto para a dissertação, para o jogo, entretanto, foram elaboradas questões mais amplas, abordando os mesmos conteúdos, competências e habilidades exigidos no Ensino Fundamental. O professor pode, entretanto, criar outras questões ou selecionar outros textos e adaptar as questões para outros conteúdos.

Impacto e Relevância.

O objetivo principal desta atividade lúdica é possibilitar aos alunos o aprimoramento de sua aprendizagem, da sua

- 20) Pesquise qual(is) diferença(s) estrutural(is) existem entre o poema e a lenda.
- 21) O dicionário dá muitas explicações sobre as palavras. Escolha uma palavra de sua preferência e consulte o significado conotativo e denotativo da palavra escolhida.
- 22) Na frase: Quanto custa a/o grama do ouro hoje? Consulte o dicionário e responda: a palavra grama, nessa frase é feminino ou masculino?
- 23) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical adjetivo.
- 24) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical substantivo.
- 25) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical artigo.
- 26) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical verbo.
- 27) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical pronome.
- 28) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical numeral.
- 29) Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical conjunção.

prazerosa. Embora se tenha pensado em atender as sugestões dos alunos, o jogo, no entanto, é um recurso a mais para o professor das séries finais do Ensino Fundamental, que poderá utilizá-lo como um instrumento didático na sua prática pedagógica, podendo ser aplicado do 4º. ao 7º. Ano do Ensino Fundamental e em todos os conteúdos da disciplina de Língua Portuguesa.

Participação dos alunos no processo de criação e elaboração do jogo

Os alunos participaram da realização de todas as etapas da Metodologia da Problematização com o Arco de Maguerez, porém foi nas etapas, Hipótese de Solução e Aplicação à realidade – quarta e quinta etapas, que eles puderam colocar a sua criatividade em prática. Na quarta etapa do trabalho com o Arco de Maguerez: Hipóteses de solução, os alunos formularam sugestões para que a aprendizagem acontecesse de modo mais suave, sem a rigidez e formalidade do ensino fragmentado e das aulas expositivas.

As sugestões elencadas por eles foram as seguintes: assistir a filmes, assistir a vídeo-aulas, escutar músicas, participar de aula ao ar livre ou em outro ambiente, usar o computador e o celular para pesquisa em sala, realizar brincadeiras e jogos referentes ao conteúdo. Entre as várias sugestões apresentadas nesta etapa do Arco, os alunos optaram por criar ou adaptar um jogo com o qual pudessem tornar o estudo dos conteúdos curriculares mais interessantes e atrativos, proporcionando-lhes assim uma maneira lúdica de estudar. Na quinta etapa, a turma foi organizada em grupos formados por cinco ou seis alunos que se reuniram, sob orientação da professora, trocaram ideias, coletaram informações e materiais com os quais pudessem produzir um joguinho didático. Cada grupo criou um jogo.

O grupo 1 criou um jogo de *amarelinha* o qual consistia em um desenho do jogo amarelinha do absurdo numa cartolina, utilizando o dado para indicar a vez de cada jogada e avançar casas conforme as perguntas eram respondidas. O grupo 2 fez o jogo *stop* dos substantivos (numa cartolina) no qual cada jogador fazia uma rodada e no final de cinco rodadas, contavam as respostas corretas para verificar o vencedor. O grupo 3, fez a

foi ao cinema, passava um filme engraçado, a estória de uma estrela que não tinha namorado”.

- 15) No fragmento “A lua foi ao cinema, passava um filme engraçado, a estória de uma estrela que não tinha namorado”, qual é o nome da figura de linguagem que aparece no texto?
- 16) No trecho a seguir, do conto Peter Pan de James Barrie, duas palavras foram empregadas em sentido figurado, isto é, um sentido que não lhes é comum, observe: “Mas Wendy farejou logo uma tragédia doméstica e desandou a fazer uma cascata de perguntas. Identifique as palavras empregadas no sentido figurado.
- 17) Que ideia está implícita nos seguintes versos da música “Estrelinha”? “Sabe lá no céu aquela estrelinha/ hoje é minha morada/ a minha casinha”.
- 18) Observe o trecho a seguir: “Os vikings habitaram as regiões onde hoje ficam a Dinamarca, a Suécia e a Noruega. ” Essa afirmativa expressa um fato ou uma opinião? (Revista Recreio, n°. 282, *apud* Livro Português: Linguagens, p.202, 2012)
- 19) “A casa mais velha foi descoberta em Mezhirich, um povoado no interior da Ucrânia. Provavelmente devia ser coberta de pele”. A frase em destaque relata uma opinião ou um fato? (Revista Recreio, no 160, *apud* Livro Português: Linguagens, p. 204, 2012)

- 8) Se é **uma pessoa que conta sua própria história**, quais palavras comprovam isto no texto?
- 9) Em quais tempos verbais, geralmente são empregados os verbos nos textos dos gêneros **narrativos**?
- 10) Neste trecho da música Estrelinha: “Enxugue esse rosto e venha aqui pra fora...”. A qual pessoa do discurso o verbo **enxugar** se dirige?
- 11) Classifique o modo verbal representado pelas seguintes ocorrências verbais: “**Enxugue** esse rosto e **venha** aqui pra fora...”
- 12) As palavras podem ter um sentido denotativo e conotativo. A palavra estrela, por exemplo, no sentido denotativo significa “corpo celeste produtor e emissor de energia, com luz própria, e cujo deslocamento na esfera celeste é quase imperceptível ao observador na terra” (Aurélio, 1984). Dê um exemplo desta palavra no sentido conotativo.
- 13) O uso de linguagem conotativa (sentido figurado das palavras) é mais frequente em textos informativos ou poéticos?
- 14) Identifique no fragmento as palavras que representam a figura de linguagem que consiste em atribuir sentimentos de humanidade a algo inanimado. “A lua

corrida maluca, com obstáculos: túneis, fossos e perguntas que eram respondidas pelo jogador da vez. O grupo 4 fez o *jogo da memória* composto por partes de músicas, apesar de não corresponder à expectativa do ensino, uma vez que não havia um componente de aprendizagem, a professora aceitou o jogo esclarecendo que os objetivos deveriam ser repensados.

O último jogo serviu de inspiração para criar o jogo apresentado neste trabalho. Foi um grupo de três meninas que criaram um ludo, denominado por elas de Jogo de Tabuleiro: Perguntas e Respostas. Após a produção dos jogos, cada grupo apresentou o que produziu, conforme imagens a seguir:

Momento de criação dos jogos nos grupos



Imagem 1 - Jogo de Stop dos substantivos – **Fonte:** Arquivo pessoal

Pretendeu-se com este jogo por meio da ludicidade quebrar a rigidez imposta na aprendizagem e tornar o estudo dos conteúdos previstos no Referencial Curricular, mais agradáveis e prazerosos. Para este jogo, elaborou-se questões para nortear as jogadas a fim de que os alunos relembrem os conteúdos delimitados pelos pontos-chave exigidos pelo Arco de Maguerez. Essas questões estão dispostas em formato de cartas impressas que acompanham o jogo. No entanto, o professor pode adaptar o jogo para outras séries e outros conteúdos, para isso, sugere-se como opção elaborar outras questões, digitalizá-las ou escrevê-las manualmente em papel sulfite ou pautado, recortá-las, dobrá-las, colocar dentro de um envelope ou uma pequena caixa e utilizá-las em substituição às cartas originais do jogo. Como do 4º ao 7º anos são trabalhados gêneros comuns, as questões norteadoras presentes nas cartas privilegiam esses gêneros, todavia, o professor pode não ter trabalhados todos de uma só vez, então ele poderá retirar a(s) carta(s) cujo conteúdo não for utilizado no momento do jogo.

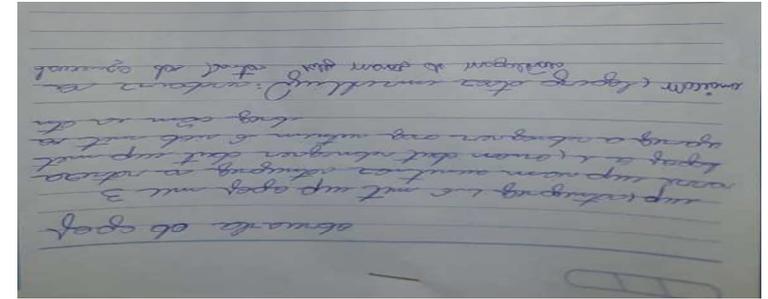


Imagem 4 - Amarelinha do absurdo – Fonte: Arquivo pessoal



**Imagem 5 - Corrida Maluca –
Fonte:** Arquivo pessoal

A construção dos jogos envolveu uma série de aprendizagens, desde o trabalho colaborativo, com exercício da empatia, até a seleção e pesquisa dos conteúdos - exercitando aspectos da metacognição e da sociocognição - de Língua Portuguesa. Também para a elaboração das regras e instruções – um outro gênero textual - foram dedicados momentos de pesquisa e organização e hierarquização das ideias pré-selecionadas. Somando a isso, no final, a satisfação de perceber-se capaz de ser autor da construção desse conhecimento produzido por eles. Para Vygotsky, inserir o lúdico no processo ensino/aprendizagem possibilitará que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal da criança e proporciona as condições para que o conhecimento seja consolidado (VYGOTSKY, 1991).

Além disso, os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a assimilar instruções, a vivenciarem regras preestabelecidas, a esperar a sua vez e aprender a ganhar e perder. E assim elas poderão construir conhecimentos, avaliar situações, tomar posições e emitir opiniões, desenvolvendo a autoestima e a capacidade de criar e tomar decisões. Essa perspectiva é justamente o diferencial da prática pedagógica preconizado pelas

6- O marcador poderá parar em uma casa do tabuleiro que contenha o ponto de interrogação, significa que o jogador terá que responder uma pergunta para avançar casas conforme estará determinada na carta contendo a pergunta.

7 - O marcador poderá parar em uma casa do tabuleiro que contenha uma lupa, nesse caso, deverá realizar uma pesquisa, também determinada pelas cartas.

8 - A carta vai estipular o número de casas a avançar ou retroceder conforme o grau de dificuldade da pergunta ou da pesquisa.

9 - Esse procedimento de jogar o dado para determinar o número de casas a avançar deve ser repetido por cada jogador durante o tempo que durar a partida.

10 - O tempo para responder as questões e realizar as pesquisas-relâmpago será marcado por um dos colegas por meio de uma ampulheta ou cronômetro.

11- A partida será finalizada quando um dos jogadores chegar ao final do percurso e nova rodada pode ser iniciada.

Sugestões de questões criadas para o jogo

máximo para responder as perguntas e realizar a pesquisa que será marcado por uma ampulheta ou um cronômetro.

Regra n.º. 9 - As cartas já utilizadas ficarão separadas do montante até a próxima rodada.

Regra n.º. 10 - Vence o jogo aquele que primeiro terminar o percurso das 35 casas e chegar ao destino final (*game over*).

Instruções:

1 - Para iniciar a jogada, cada participante lançará o dado sobre o tabuleiro e o número que sobressair na parte superior do dado determinará a sua vez de jogar.

2 - O número maior será o primeiro a jogar e assim por diante.

3- O jogador da vez joga o dado para determinar o número de casas a avançar no percurso.

4 - Esse procedimento de jogar o dado para determinar o número de casas a avançar deve ser repetido por cada jogador durante o tempo que durar a partida.

5 - O jogador marcará a sua posição numa casa numerada no tabuleiro, fazendo uso de um marcador colorido, previamente escolhido por ele.

metodologias ativas: o envolvimento de todos os alunos no processo de ensino aprendizagem. Eles são os protagonistas de seu conhecimento e podem apontar caminhos para se chegar à aprendizagem. Ensinar passa a ser um processo multi/inter/transdisciplinar, no qual a escola, os alunos e o professor interagem entre si aprendendo mutuamente. Há uma troca de saberes e todos são protagonistas do conhecimento, assim a ideia de se criar um material pedagógico vem ao encontro dessas metodologias.



Imagem 6 - Um dos grupos testando seu produto – **Fonte:** Arquivo pessoal

O jogo: da idealização à criação

Tomando como ponto de partida a participação dos alunos na criação de seus próprios jogos e as possibilidades de aprendizagem que o lúdico pode promover quando usado como ferramenta de ensino no espaço escolar é que se pensou na criação de um material didático que proporcionasse o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. Concordando com Paiva & Carvalho (2011) que o ensino/aprendizagem aliado ludicidade é sempre uma boa estratégia de ensino, especialmente para a prática pedagógica no trabalho com o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental, pois ao se fazer uso de brincadeiras e jogos, desenvolve-se além da aprendizagem, a interação, a criatividade e criticidade dos alunos.

Criar um jogo como ferramenta pedagógica foi a maneira encontrada para registrar e atender as sugestões dos alunos que pedem aulas mais dinâmicas e em ambientes diferentes, além vir ao encontro dos postulados do paradigma emergente.

Ampliando as sugestões dadas pelos alunos e tendo como ponto de partida as duas últimas etapas do trabalho com o Arco de

Regra n.º.3 - As cores dos marcadores de casas¹ serão escolhidas pelos jogadores de cada rodada.

Regra n.º. 4 - O dado também determina o número de casas a avançar, por isso a cada jogada, o jogador da vez deve jogar o dado.

Regra n.º. 5 - Se o marcador do jogador parar na casa onde tiver um ponto de interrogação, um de seus oponentes tirará uma carta do banco de perguntas e fará a pergunta ao jogador da vez.

Regra n.º. 6 - As perguntas contidas nas cartas serão referentes ao conteúdo estudado ou ao que se deseja revisar e estabelecerá o número de casas a serem avançadas conforme o nível de dificuldade da pergunta.

Regra n.º. 7 - Na carta também aparecerá o número de casas para avançar ou retroceder, no caso de acertos ou erros.

Regra n.º. 8 - A carta com a imagem de uma lupa (conforme a imagem da lupa da cartela) conterá uma palavra ou uma situação que deverá ser pesquisada no dicionário ou outra ferramenta disponibilizada pelo professor: gramática, livro didático, internet. Lembrando que os alunos terão um tempo

¹ Entende-se no contexto deste jogo “marcadores de casas” como as peças que marcam a posição de cada jogador, tais como os peões dos tradicionais jogos de ludo.

Segundo Morán (2015) o sucesso da aprendizagem está relacionado a propostas de atividades desafiadoras, que envolvam os alunos no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, espera-se que este material didático seja uma ferramenta a mais para ser utilizada nos procedimentos de ensino.



Protótipo do jogo – Fonte: Arquivo pessoal

Regras e instruções para o jogo

Regra n°. 1 - Participará apenas 04 jogadores para em cada rodada.

Regra n°. 2 - Cada jogador deverá jogar o dado para verificar a ordem de cada um no jogo, conforme o valor numérico retirado no dado.

Magueres se concretizou a ideia da produção do *jogo da aprendizagem*, pois além de registrar essa metodologia de ensino, também poderia contribuir para a prática pedagógica dos professores na sala de aula. Para cada etapa do Arco observou-se o crescente desempenho e participação dos alunos na realização das atividades propostas para cada etapa, constatou-se que embora seja trabalhoso trabalhar o ensino a partir da perspectiva das Metodologias Ativas, percebeu-se maior interesse dos alunos em participar de cada uma dessas etapas e um avanço significativo na compreensão dos textos selecionados para estudo, na revisão dos conteúdos trabalhados no decorrer do processo interventivo.

Além disso estimulou o trabalho em equipe, a troca de ideias, de experiências. Finalizando esse trabalho e devido à importância de uma mudança paradigmática que incida também em uma mudança de prática pedagógica, é que se optou, entre outros jogos criados durante a intervenção, pela produção de um material didático, um jogo de tabuleiro, que servisse como instrumento pedagógico para contribuir com o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem nas séries finais do Ensino Fundamental.

O jogo produzido é composto de uma imagem de tabuleiro, em papel cujo desenho forma uma trilha com 35 casas, numeradas de 1 a 35, com ponto de largada na casa número 1 e ponto de chegada no número 35, como se fosse o percurso de uma corrida. Em algumas dessas casas há um ponto de interrogação e em outras a figura de uma lupa que significa que o jogador precisa responder uma pergunta ou realizar uma pesquisa relâmpago sobre o sentido ou um conceito para uma palavra específica.

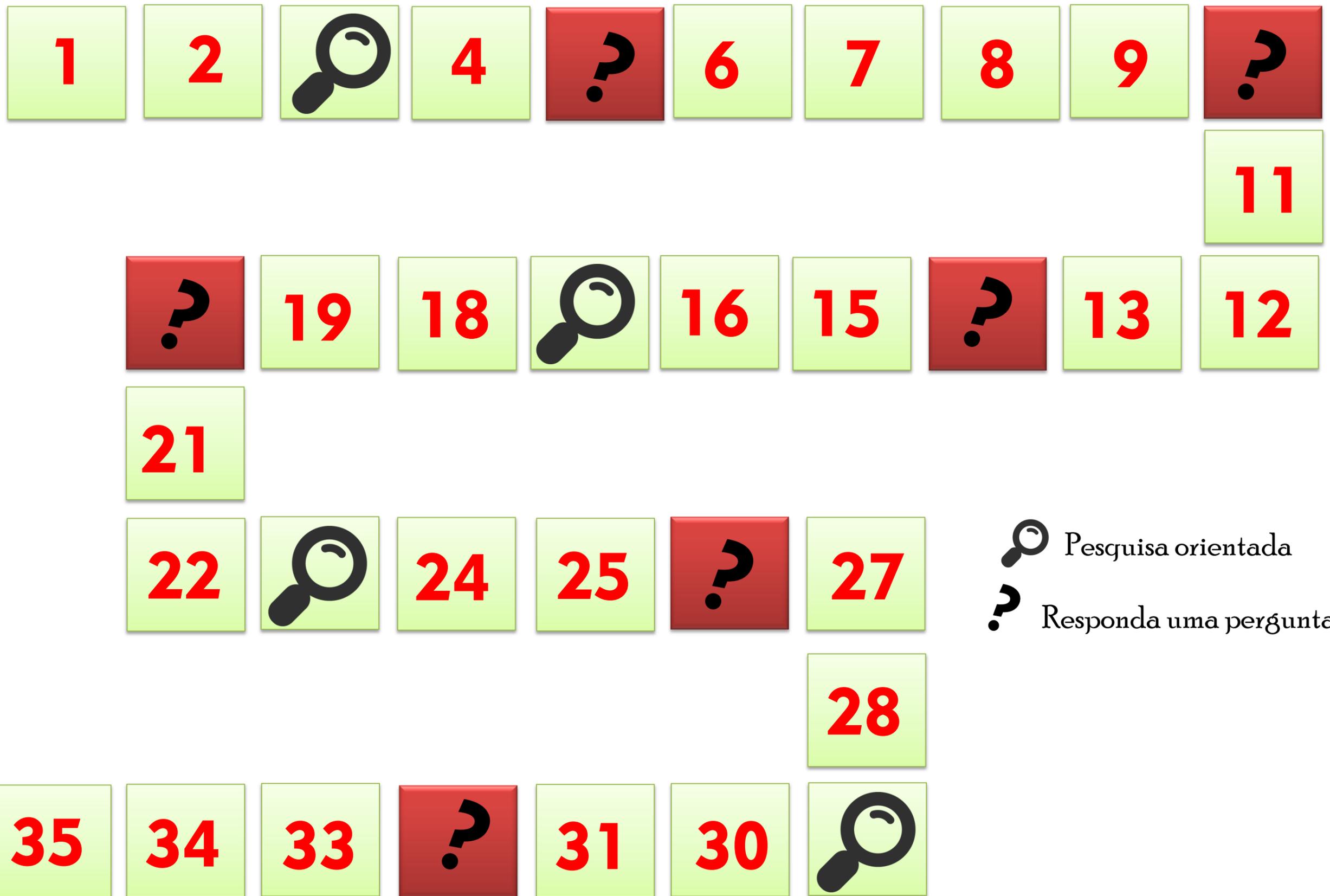
Tanto as perguntas quanto as solicitações de pesquisa estarão especificadas nas cartas e estas ficam dispostas em montes. Nestas cartas há também as instruções indicando o número de casas para avançar no jogo ou passar a vez. O tabuleiro com a imagem do jogo vem acompanhado de um dado, uma ampulheta ou cronômetro e um marcador de jogador (tampinhas coloridas de garrafa). As pesquisas podem ser realizadas via celular do próprio aluno ou dicionário disponibilizado pelo professor.

Optou-se em se fazer a versão impressa do jogo, porém ele pode ser facilmente desenhado no papel manilha ou papel cartão,

produzindo-se assim vários exemplares e atender a turma toda de uma só vez. Este jogo foi projetado para atender 04 jogadores por rodada, mas o grupo para desenvolvê-lo pode ser formado por 5 ou 6 alunos, realizando um rodízio entre os vencedores de cada rodada e um vencedor final.

A premiação é determinada pelo professor, tendo como sugestão presentear os vencedores com bombons ou pontuando-os. Cada equipe deve ter um líder e anotar seus ganhadores, podendo inclusive haver uma rodada final entre os vencedores de cada grupo. Além do tabuleiro elaborou-se também um conjunto de regras e perguntas para nortear os jogadores. A característica fundamental desse jogo é a flexibilidade das questões norteadoras pois podem ser adaptadas para atender aos conteúdos estudados nas várias áreas do saber, tendo como objetivo facilitar a aprendizagem e estimular a pesquisa de conceitos pertinentes aos conteúdos em estudo, uma vez que é de conhecimento de todos os educadores que a utilização de materiais lúdicos na prática pedagógica possibilita a interação entre os alunos, o trabalho em equipe, desenvolve o pensamento crítico e estimula a competição.

INICIO



Pesquisa orientada
 Responda uma pergunta

GAME OVER

Que tipo de narrador geralmente é empregado no gênero textual lenda?

R. Narrador observador
(avance 01 casa)

Que tipo de narrador geralmente é empregado no gênero textual **relato**?

R: O pronome pessoal eu/nós (avance 01 casa)

Qual pronome representa o narrador no gênero textual **conto**?

R: – O pronome pessoal ele. (avance 01 casa)

Qual pronome representa o narrador no gênero textual **conto de fadas**?

R: – O pronome pessoal ele. (avance 01 casa)

Qual o nome que se dá ao narrador quando o texto é um poema?

R: No poema não há narrador. Há eu-lírico.
(avance 01 casa)

Os pronomes são classificados gramaticalmente. Que tipo de classificação recebem os pronomes empregados para representar o narrador (pessoa do discurso)?

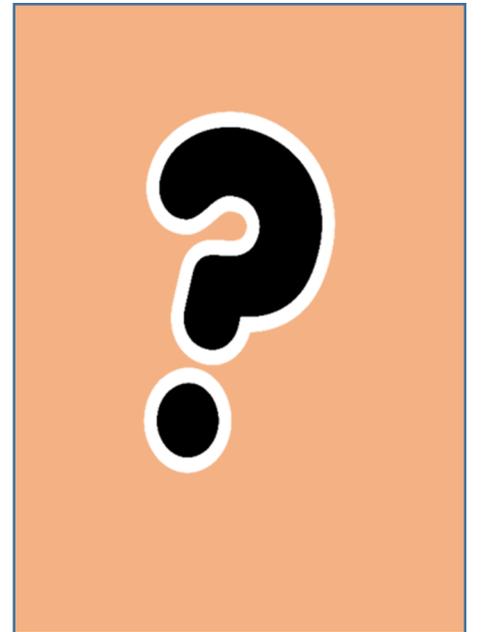
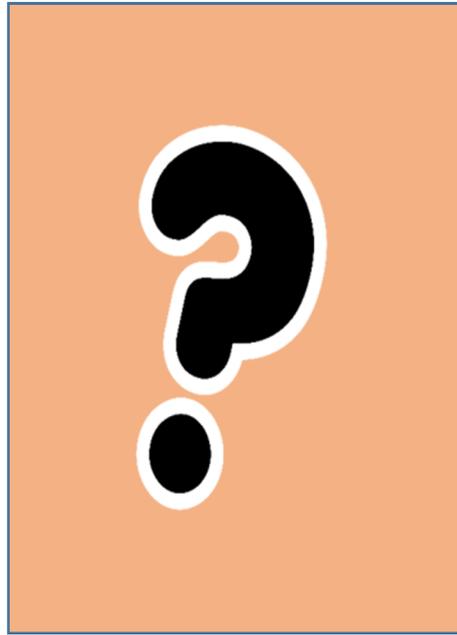
R: Pronome pessoal do caso reto.
(avance 01 casa)

O **primeiro texto** que lemos na aula é uma história, uma propaganda ou um relatório científico?

R. resposta pessoal.
(avance 01 casa)

Se é uma pessoa que conta sua própria história, quais palavras comprovam isto no texto?

R.: Os pronomes pessoais eu e nós e os verbos na primeira pessoa. (avance 01 casa)



Em quais tempos verbais, geralmente são empregados os verbos nos textos dos gêneros **narrativos**?

R.: No pretérito perfeito e imperfeito do indicativo (avance 2 casas)

Neste trecho da música Estrelinha: “Enxugue esse rosto e venha aqui pra fora...”. A qual pessoa do discurso o verbo **enxugar** se dirige?

R.: À 2ª. pessoa do discurso (tu/vós) (avance 2 casas)

Classifique o modo verbal representado pelas seguintes ocorrências verbais: “**Enxugue** esse rosto e **venha** aqui pra fora...”

R.: Verbos no modo imperativo – (avance 2 casas)

As palavras podem ter um sentido denotativo e conotativo. A palavra estrela, por exemplo, no sentido denotativo significa “corpo celeste produtor e emissor de energia, com luz própria...”(Aurélio, 1984). Dê um exemplo desta palavra no sentido conotativo.

R. Riana é uma estrela do Pop Rock e outros. (Avance 01 casa)

O uso de linguagem conotativa (sentido figurado das palavras) é mais frequente em textos informativos ou poéticos?

R. Nos Textos poéticos. (avance 01 casa)

Identifique no fragmento as palavras que representam a figura de linguagem que consiste em atribuir sentimentos de humanidade a algo inanimado. “A lua foi ao cinema, passava um filme engraçado, a estória de uma estrela que não tinha namorado”.

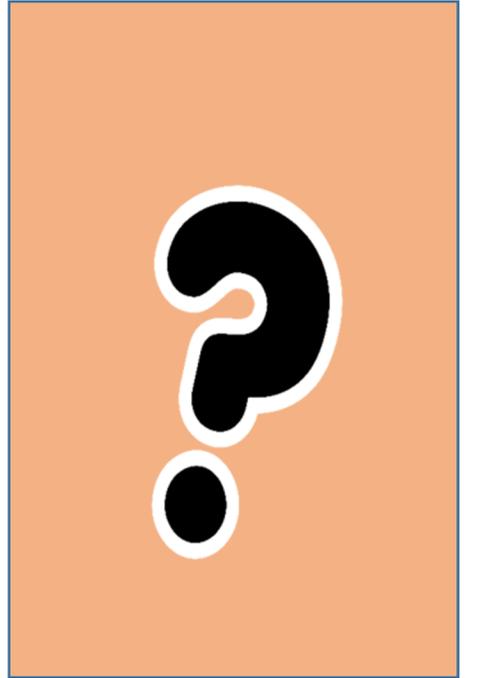
R. Foi ao cinema e não tinha namorado. (avance 02 casas)

No fragmento “A lua foi ao cinema, passava um filme engraçado, a estória de uma estrela que não tinha namorado”, qual é o nome da figura de linguagem que aparece no texto?

R. Prosopopeia ou personificação. (avance 01 casa)

No trecho a seguir, do conto Peter Pan de James Barrie, duas palavras foram empregadas em sentido figurado, isto é, um sentido que não lhes é +Wendy farejou logo uma tragédia doméstica e desandou a fazer uma cascata de perguntas. Quais são estas palavras?

R. farejou, desandou e cascata (avance 02 casas)



No trecho a seguir, do conto Peter Pan de James Barrie, duas palavras foram empregadas em sentido figurado, isto é, um sentido que não lhes é comum, observe: “Mas Wendy farejou logo uma tragédia doméstica e desandou a fazer uma cascata de perguntas. Quais são estas palavras?”

R. farejou, desandou e cascata (avance 02 casas)

Que ideia está implícita nos seguintes versos da música “Estrelinha”?
“Sabe lá no céu aquela estrelinha/ hoje é minha morada/ a minha casinha”.

R. Resposta pessoal cuja ideia esteja relacionada com a morte. (avance 01 casa)+

Observe o trecho a seguir:
“Os vikings habitaram as regiões onde hoje ficam a Dinamarca, a Suécia e a Noruega. ” Essa afirmativa expressa um fato ou uma opinião?

R. Expressa um fato. (avance 01 casa)

“A casa mais velha foi descoberta em Mezhirich, um povoado no interior da Ucrânia. Provavelmente devia ser coberta de pele”. A frase em destaque relata uma opinião ou um fato?

R. Uma opinião. (avance 01 casa)

Para construir o diálogo entre as personagens, que sinais de pontuação podem ser empregados?

R. Empregam-se dois pontos e travessão

O dicionário dá muitas explicações sobre as palavras. Escolha uma palavra de sua preferência e consulte o significado conotativo e denotativo da palavra escolhida.

R. Resposta pessoal (Avance 01 casa)

Na frase: **Quanto custa a/o grama do ouro hoje?** Consulte o dicionário e responda: a palavra grama, nessa frase é feminino ou masculino?

R. Nesta frase a palavra grama é masculina por se tratar de uma unidade de medida. (Avance 01 casa)

Qual pronome representa o narrador no gênero textual **lenda**?

R: – O pronome pessoal ele. (avance 01 casa)



Pesquise qual(is) diferença(s) estrutural(is) existem entre o poema e a lenda.

R.: A lenda é estruturada utilizando parágrafos e o poema em forma de versos e estrofes.

(avance 02 casas)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical adjetivo.

R.: Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado.

(Avance 1 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical substantivo.

R.: Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado.

(Avance 1 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical artigo.

R.: Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado. (Avance 01 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical verbo.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado.

(Avance 01 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical pronome.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado.

(Avance 01 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical numeral.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado.

(Avance 1 casa)casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical conjunção.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado.

(Avance 1 casa)



Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical interjeição.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado. (Avance 01 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical advérbio.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado. (Avance 01 casa)

Pesquise na *internet* ou no livro didático e conceitue a classe gramatical preposição.

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado. (Avance 01 casa)

Pesquise e responda: Em que consiste a figura de linguagem denominada metáfora?

R. Apresentar conceito segundo o livro didático ou site acessado. (Avance 01 casa)

