



2º CBJP

UPE/Garanhuns

**+ 2º Congresso Brasileiro
de Jogos Pedagógicos**

**Jogos pedagógicos e práticas inovadoras
de ensino: transformando o aprendizado
em um universo de possibilidades**

Anais do evento



**Fernando Augusto de Lima Oliveira
Marcus Garcia de Sene
Jomson Teixeira da Silva Filho
(org.)**



VAELP.TL

Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas



UPE
UNIVERSIDADE
DE PERNAMBUCO



PROFLETRAS
Rede Nacional

Mestrado Profissional em Letras
PROFLETRAS - Campus Garanhuns - UPE



Fernando Augusto de Lima Oliveira
Marcus Garcia de Sene
Jomson Teixeira da Silva Filho
(Organizadores)

Anais do 2º Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos

**Jogos pedagógicos e práticas
inovadoras de ensino:
transformando o aprendizado em
um universo de possibilidades**

VAE.LP.TL

Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas

Garanhuns - Pernambuco
UPE - 2024



Mestrado Profissional em Letras
PROFLETRAS - Campus Garanhuns - UPE

UPE
UNIVERSIDADE
DE PERNAMBUCO

Apoio



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas



Mestrado Profissional em Letras
PROFLETRAS - Campus Garanhuns - UPE

ABRALIN

Associação Brasileira
de Linguística



Dados internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Biblioteca Prof. Newton Sucupira
Universidade de Pernambuco - UPE *campus* Garanhuns

C749 Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos (2. : 2024 : Garanhuns)

Anais do segundo Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos (CBJP) : jogos pedagógicos e práticas inovadoras de ensino: transformando o aprendizado em um universo de possibilidades [recurso eletrônico] / Organizadores Fernando Augusto de Lima Oliveira, Marcus Garcia de Sene, Jomson Teixeira da Silva Filho. – Garanhuns : UPE, 2024.
51 p.

ISBN 978-65-01-02291-8 (formato digital)

1. Língua Portuguesa – metodologias. 2. Recursos Pedagógicos. 3. Extensão Universitária – Garanhuns (PE). 4. Pesquisa universitária. 5. Divulgação científica. 6. Ensino universitário. I. Universidade de Pernambuco. II. Oliveira, Fernando Augusto de Lima. III. Sene, Marcus Garcia de Sene. IV. Silva Filho, Jomson Teixeira da. V. Título

CDD 23th ed. – 410

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Jaqueline Fatima da Costa Buzzo – CRB-4/2221

Comissão Organizadora:

Dr. Fernando Augusto de Lima Oliveira

Dr. Marcus Garcia de Sene

Dr. Jomson Teixeira da Silva Filho

Secretaria do Evento:

Andreza Lopes Amorim

Kamilla da Silva Ferreira

Maria Clara Barbosa Ferreira de Lima

Divulgação e redes sociais:

Andreza Lopes Amorim

Paulo Henrique Alves da Silva

Rayávilla Mirella

Rafaella Peixoto

Maria Izabel Oliveira

Yohana Glaziele da Silva Sales

Apoio operacional e técnico

Vanderson Aureliano

José Márcio de Castro Neto

Designer

Johny Matos

Capa

Marcus Garcia de Sene

Comitê Científico (avaliação dos resumos):

Dr. Eliabe Procópio (UFS)

Dr. Silvio Nunes da Silva Junior (UPE)

Dr. Fernando Augusto de Lima Oliveira (UPE)

Dr. Geam Karlo (UPE)

Dr. Jomson Teixeira da Silva Filho (UPE)

Dr. Marcus Garcia de Sene (UPE)

Dra. Caroline Carnielli Biazolli (UFSCar)

Comitê de avaliação dos jogos pedagógicos:

Dra. Eloisa Pilati (UNB)

Dr. Silvio Nunes da Silva Junior (UPE)

Dr. Fernando Augusto de Lima Oliveira (UPE)

Dr. Geam Karlo-Gomes (UPE)

Dr. Rafael Bezerra de Lima (UFAPE)

Dr. Jomson Teixeira da Silva Filho (UPE)

Dr. Marcus Garcia de Sene (UPE)

Dra. Emanuelle Camila Moraes de Melo A. Lima (UFAPE)

Preparação e diagramação dos resumos:

Marcus Garcia de Sene

Jamerson Vitor Silva de Lira

SUMÁRIO

1. A construção do jogo campus a partir dos repertórios interpretativos de estudantes da educação especial inclusiva

Felipe Ribeiro de Farias Mendes da Silva
Jacy Bandeira Almeida Nunes

2. A gamificação nas aulas de língua portuguesa: suas vantagens e desafios

Catia Valério Ferreira Barbosa

3. A integração do jogo pedagógico “xadrejeito” no ensino do conceito de sujeito: metodologia ativa na gramática portuguesa

Maria Izabel Alves de Oliveira

4. A interculturalidade nos relatos pessoais: os jogos pedagógicos como proposta de intervenção com alunos do 7º ano do ensino fundamental

Ana Helena Soares Cordeiro Xavier

5. A ludicidade como ferramenta para o ensino da sintaxe

Camylla de Barros Costa

6. A voz da periferia: jogos pedagógicos na brinquedoteca como ferramenta na aquisição da linguagem das crianças de creche da Amazônia brasileira

Renata Dias da Silva
Sinelma Karla Cunha Raio
Brayna Conceição dos Santos Cardoso

7. Aprendizagem linguística em jogo: ações interventivas em prol da recuperação de habilidades pontuatórias na escrita de estudantes do ensino fundamental – anos finais

Maria Célia Rocha de Moraes
Fernando Augusto de Lima Oliveira

8. Batalha de deuses em sala de aula: uma proposta de leitura literária e produção de cards a partir de “Os Doze Trabalhos de Hércules” no ensino fundamental anos finais

Elizenice de Vasconcelos Peixoto Barros
José Pereira de Barros

9. Cards do imaginário: ferramenta de motivação para a escrita literária na escola

João Batista da Silva

10. Circuito das conjunções: uma proposta de ensino

Paulo Henrique Alves da Silva

11. Conexões com verbos: oficina de verbos em sala de aula na EEMTI Lili Feitosa

João Vital da Costa Netto

12. Consciência linguística em jogo: jogos pedagógicos com cruzamentos vocabulares como recursos para reflexões linguísticas

Beatrice Nascimento Monteiro

César Elidio Marangoni Junior

13. Desenvolvimento de jogo digital para a prática de pronúncia em inglês

Bruna Marques da Silva

Jessé de Sousa Mourão

14. Ensino da regência verbal em turma do 3º ano no ensino médio, numa perspectiva científica

Antônio Ailton Gomes do Nascimento

15. Estratégias de análise morfossintática das orações subordinadas substantivas: aprendizagem linguística ativa através de jogos pedagógicos manipuláveis

Welton José da Silva

Fernando Augusto de Lima Oliveira

16. Experenciando o fenômeno linguístico por meio de jogos manipuláveis

Suedja Carliane Santos Arandas

Fernando Augusto de Lima Oliveira

17. Explorando a democracia através do RPG: experiência de gamificação na educação

Renato de Menezes Pereira

18. Gameargumentação: a gamificação como estratégia metodológica no desenvolvimento de textos argumentativos

Maria Dayane da Costa Coelho

Shirlei Marly Alves

19. Gamificação no ensino de língua espanhola

Renata Portela das Chagas Coimbra

20. Gramaticados: o jogo pedagógico manipulável como estratégia de ensino de língua portuguesa nos anos finais

Maurício Belarmino dos Santos

Mayra Severo da Silva

Ritá de Cássia da Silva Cavalcante

21. Gramaticoteca no ensino de português como língua adicional: materiais manipuláveis para níveis iniciais na universidade de estudos estrangeiros de Chongqing

Jakeline Pereira Nunes

22. Jogando e aprendendo: estratégias lúdicas para o ensino de língua portuguesa

Erika Vieira Araujo Lira

23. Jogo digital como estratégia para o desenvolvimento da consciência fonológica

José Maurício Santos da Silva

Maria Elias Soares

24. Jogos pedagógicos "desafio da regência" e "quebra-cabeça da regência verbal"

Keila Roberta Torres Maciel

Edna Silva Vasconcelos Marques

Rita de Cássia da Silva Cavalcante

25. Jogo pedagógico "certo ou errado": uma proposta lúdica pedagógica para trabalhar o alicamento vocálico

Andreza Lopes Amorim

26. Jogo "quem eu sou?" como ferramenta pedagógica para o ensino da fase literária parnasiana

Larissa Bazilio

Rafael Lima

27. Jogos no processo educativo: uma breve análise da BNCC na área de linguagens – anos finais do ensino fundamental

Ana Naiara Vicente de Góes

28. Jogos pedagógicos para desenvolver a consciência fonológica: uma abordagem eficaz no processo de alfabetização

Graciliana Ribeiro de Almeida

29. Linguisticamente Falando: Conexão entre ensino e divulgação científica na extensão

Márcio Martins Leitão

Carolina Gomes Silva

José Ferrari Neto

30. Martin Buber e as relações dialógicas e intersubjetivas: diálogo e encontro transformando a sala de aula a partir das novas tecnologias

José Antonio Ferreira da Silva

31. Multiletramento lúdico: explorando multimodalidades na educação básica através dos memes

Maria Eduarda Noronha Gonçalves

32. O ensino de produção textual escrita através de jogos: uma experiência no 9º ano do ensino fundamental

Ana Flávia Ferro Bernardo

33. O jogo pedagógico nas comunidades tradicionais: por uma diversidade linguística inclusiva

Brayna Conceição dos Santos Cardoso
Naír Miranda da Costa
Juliana de Araújo Sarges

34. O ESTUDO DE CONSTRUÇÕES COORDENADAS NO PORTUGUÊS E O USO DE JOGO DE TABULEIRO: O QUE CONSIDERAR PARA A ELABORAÇÃO DE MATERIAIS CONCRETOS?

Flávio Bezerra de Oliveira
Adeilson Pinheiro Sedrins

34. Oralicartas: um jogo pedagógico para fomentar o ensino da oralidade no 9º ano do ensino fundamental à vista da análise do livro didático

Shirley Franklin Oliveira Nascimento
Bárbara Tamires Braga Seabra Carvalho
Flávia Gabriela Nogueira Barbosa
Brayna Conceição dos Santos Cardoso

35. Produção escrita dos alunos da EJA Estágio 4 (6º e 7º anos): uma proposta de intervenção para erros de pontuação através de jogos pedagógicos

Valéria Cristina Livino e Silva

36. Projeto eleições

Marcio Gomes

37. Projeto literando: estímulo à leitura a partir do próprio ato de ler entre professores e alunos Santa Cruz do Capibaribe-PE

Ericka Geise Clementino de Oliveira

38. Spelling Bee: estratégias lúdicas para o ensino da língua inglesa nos anos finais do ensino fundamental

Ericles Souza Alves

39. Tá me tirando, é? Descobrimo os Povos Originários através da montagem de Tiras.

Petronio Silva Barbosa

40. Teatro em Libras: alternativa pedagógica para maior acessibilidade de crianças surdas à cultura

Débora Lopes Nunes
Viviane Faria Lopes



CADERNO
DE
RESUMOS





A CONSTRUÇÃO DO JOGO CAMPUS A PARTIR DOS REPERTÓRIOS INTERPRETATIVOS DE ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA

Felipe Ribeiro de Farias Mendes da Silva - UNEB

felipedefarias.educ@gmail.com

Jacy Bandeira Almeida Nunes - UNEB

jbnunes@uneb.br

Resumo: A construção do jogo Campus foi propiciada por meio de pesquisa de mestrado profissional em Educação e Diversidade, em que se estudou os repertórios interpretativos de estudantes da educação inclusiva no campus do IFBA/Seabra que o teve com produto desse trabalho. O objetivo do jogo de tabuleiro é utilizar esses repertórios e os sentidos construídos por eles na formação de professores para o trabalho da Educação Especial Inclusiva em unidades acadêmicas como os institutos federais. O trabalho surgiu da necessidade de inclusão de estudantes nas atividades de ensino, pesquisa e extensão do IFBA, uma vez que em muitas oportunidades se consideravam marginalizados durante os processos acadêmicos. Para sua confecção, o trabalho de campo visitou a referida instituição e utilizou como dispositivo de análise a conversa motivada pelo protótipo do jogo, a fim de observar, analisar e aprender os repertórios de estudantes partícipes da Educação Especial Inclusiva, assim como testar o jogo de tabuleiro criado. Considera-se como repertório interpretativo a definição de Spink e Medrado (2004, p. 47) em que são "as unidades de construção das práticas discursivas - o conjunto de termos, descrições, lugares-comuns e figuras de linguagem - que demarcam o rol de possibilidade de construções discursivas, tendo por parâmetros o contexto em que essas práticas são produzidas." O jogo então trabalha com os próprios discursos desses estudantes acerca das dificuldades e potencialidades encontradas no meio acadêmico para a continuidade de seus estudos, trazendo grandes probabilidades para o trabalho de formação de professores que vão trabalhar com esse público, já que permite, de forma lúdica, compreender e analisar suas próprias práticas docentes no caminho da inclusão e da acessibilidade por meio dos repertórios e discursos dos próprios estudantes.

Palavras-chave: Educação Especial Inclusiva; Formação Docente; Atividade Lúdica.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





A GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: SUAS VANTAGENS E DESAFIOS

Catia Valério Ferreira Barbosa - CMRJ

catialpcmrj@gmail.com

Resumo: Este trabalho abordará os resultados parciais do projeto “Os impactos da gamificação nas aulas de língua portuguesa” em curso no Colégio Militar do Rio de Janeiro com fomento Faperj. Esse projeto estuda os impactos da gamificação como instrumento atual para didatização de conteúdos relacionados a aspectos gramaticais e de teoria literária nos ensinos básico I e ensino médio. A partir de pesquisas quantitativas e qualitativas, está ocorrendo a análise de jogos digitais que vêm sendo empregados nas aulas gamificadas de LP/Literatura a fim de mapear as vantagens e desvantagens pedagógicas de tais recursos. Com base em pressupostos teóricos de Dickmann (2021) entre outros, os 3 bolsistas do programa Faperj “Jovens Talentos”, sob minha orientação, analisam os efeitos do emprego de jogos como o Kahoot na sala de aula com o fim de melhor entender como minimizar as dificuldades discentes diante do aprendizado de conteúdos mais abstratos, marcados por linguagem mais distante da comumente empregada pela geração Z. Além disso, por meio da análise dos dados, espera-se contribuir para desmistificação do entendimento dos jogos digitais como algo sempre prejudicial ao estudo e para a revisão do olhar sobre os estudos gramaticais e teóricos como algo extremamente difícil.

Palavras-chave: Gamificação, Tecnologia, Ensino, Língua Portuguesa, Literatura.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





A INTEGRAÇÃO DO JOGO PEDAGÓGICO “XADREJEITO” NO ENSINO DO CONCEITO DE SUJEITO: METODOLOGIA ATIVA NA GRAMÁTICA PORTUGUESA

Maria Izabel Alves de Oliveira - UPE

izabel.alves@upe.br

Resumo: O conceito gramatical de sujeito é um elemento central na estrutura da língua portuguesa, cujas definições variam ao longo do tempo e em diferentes abordagens. Este estudo investiga as múltiplas interpretações do sujeito na gramática portuguesa e sua influência no processo de ensino e aprendizagem da língua. A pesquisa adota uma metodologia qualitativa e bibliográfica, examinando obras gramaticais desde João de Barros (1496) até os autores contemporâneos. Com base nos princípios da Metodologia da Aprendizagem Linguística Ativa, conforme proposta por Pilati (2017), o objetivo principal do trabalho é apresentar o jogo pedagógico "Xadreja". Inspirado no tradicional jogo de xadrez, foi desenvolvido como uma ferramenta didática, que de forma prática, busca facilitar a compreensão do conceito de sujeito pelos alunos. Na proposta pedagógica, são incentivados a mover as peças do tabuleiro e, ao pararem em casas contendo substantivos e/ou verbos, são desafiados a formular orações em que a peça em questão atue como sujeito. Esta abordagem lúdica e interativa tem o objetivo de tornar o aprendizado mais envolvente e significativo, permitindo uma compreensão mais profunda do conceito desse elemento gramatical. Com isso, o estudo busca contribuir para o desenvolvimento de métodos de ensino inovadores e eficazes. A proposta do jogo "Xadreja" representa uma estratégia pedagógica promissora para o enriquecimento do ensino de língua portuguesa, visando uma aprendizagem mais dinâmica e interativa para os estudantes.

Palavras-chave: Jogo Pedagógico. Linguística Ativa. Gramática. Sujeito.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





A INTERCULTURALIDADE NOS RELATOS PESSOAIS: OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO PROPOSTA DE INTERVENÇÃO COM ALUNOS DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ana Helena Soares Cordeiro Xavier - UFAPE
prof.aninhacordeiro@gmail.com

Resumo: O presente relato de experiência é um recorte da pesquisa de Mestrado do PROFLETRAS e fruto de uma prática de ensino de Língua Portuguesa em uma Escola Municipal de Pesqueira - PE. A proposta metodológica foi sistematizada em consonância com os projetos desenvolvidos na Rede de Ensino de Pesqueira - PE e na Sequência Didática para o ensino de gêneros sugerida por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), além dos pressupostos teóricos estruturados sob as perspectivas de Eloisa Pilati (2017) e Marcuschi (2008), que fundamentam e respaldam a proposta de intervenção com jogos pedagógicos e a produção do gênero textual relato pessoal. Sobre os aspectos metodológicos, as contribuições de Minayo (2005) embasam a pesquisa e para finalizar os estudos sobre as diferenças culturais e práticas pedagógicas interculturais coadunam com as perspectivas de Moreira e Candau (2013). O contexto de coleta dos dados se deu numa turma de 7º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental de uma Escola Municipal de Pesqueira, localizada em uma área de periferia, próxima ao presídio, com uma característica intrínseca, a rotatividade de estudantes é muito frequente nessa escola. Foram utilizadas a observação e participação dos aprendizes (diagnose); coleta, organização das ações e interpretação dos dados (divididos em 4 módulos); aplicabilidade dos jogos pedagógicos e registros (produção final), tendo em vista que em cada módulo os avanços apresentados eram analisados. Os instrumentos utilizados foram o gênero textual Relato Pessoal, os jogos pedagógicos e as atividades desenvolvidas ao longo dos módulos. No decorrer das atividades, os estudantes demonstraram entusiasmo e engajamento na exploração das diferentes culturas. Os jogos pedagógicos proporcionaram um ambiente propício para a discussão e reflexão sobre a interculturalidade, incentivando a empatia e o respeito às diferenças. Os relatos pessoais dos estudantes revelaram uma maior compreensão e valorização das diversas culturas presentes no mundo, contribuindo para a construção de uma sociedade mais tolerante e respeitosa às diferenças culturais.

Palavras-chave: Interculturalidade. Jogos Pedagógicos. Relatos Pessoais. Ensino de Linguagem.



A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DA SINTAXE

Camylla de Barros Costa - UPE

camylacosta@hotmail.com

Resumo: Este estudo expõe a relevância da ludicidade para o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental, especificamente o ensino-aprendizagem das orações coordenadas assindéticas e sindéticas, objeto de conhecimento pertencente à sintaxe. Nessa perspectiva, tem como objetivo apresentar uma experiência vivenciada em turmas do nono ano através do uso do jogo linguístico manipulável “Trilha das orações coordenadas” cujo maior intento é promover um ensino lúdico e significativo. De abordagem qualitativa e natureza intervencionista, vislumbra aprimorar o ensino e o aprendizado dos estudantes. A discussão é conduzida à luz de respaldos teóricos de diversos estudiosos, dentre eles Bertoni (2002) que defende que os jogos oportunizam a aquisição e a consolidação de habilidades e de estratégias cognitivas, expandindo as possibilidades de aprendizagens; Pilati (2017) que propõe um ensino por meio da metodologia da aprendizagem linguística ativa seguindo princípios básicos que permitem que o estudante aprenda de forma ativa e criativa os conhecimentos de sua língua e; Póvoa (1997) que elucida que os jogos de regras, ao serem utilizados como recursos didático-pedagógicos, podem contribuir significativamente para a melhoria do rendimento dos estudantes. Após a aplicação da atividade lúdica, foi constatado que durante a execução do jogo de regra, há a efetivação da tomada de consciência por meio da reflexão, mecanismo indispensável para a construção do conhecimento linguístico.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino de Língua Portuguesa. Ensino Fundamental.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





A VOZ DA PERIFERIA: JOGOS PEDAGÓGICOS NA BRINQUEDOTECA COMO FERRAMENTA NA AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM DAS CRIANÇAS DE CRECHE DA AMAZÔNIA BRASILEIRA

Renata Dias da Silva - UFPA/PPGCITI/SEMEC Abaetetuba

renatacalado91@gmail.com

Sinelma Karla Cunha Raiol - UFPA/PPGCITI

raiolsinelmakarla@gmail.com

Brayna Conceição dos Santos Cardoso - UFPA/PPGCITI

braynacardoso@ufpa.br

Resumo: Este trabalho configura-se por meio das experiências e vivências de docentes da Educação Básica, em salas de aulas e na brinquedoteca da Creche Municipal Manoel Rodrigues Negrão, localizada no bairro periférico de São Sebastião, no município de Abaetetuba/PA, compreendendo a necessidade de intervenção por meio de uma abordagem pedagógica lúdica que reconheça e enalteça os saberes culturais e sociais, conforme preconiza Bourdieu (1996). O entrelaçamento entre educação e cultura, por meio dos jogos pedagógicos, promove o desenvolvimento da linguagem nos alunos que são atendidos na brinquedoteca. Nesta perspectiva, buscamos diagnosticar as práticas desenvolvidas pelos docentes para promover o desenvolvimento da linguagem por meio do lúdico. O método a ser empregado é o materialismo histórico-dialético (KARL MARX, 2013), que compreende a luta das classes sociais por igualdade de direitos em uma sociedade que busca oferecer oportunidades equitativas para todos. Freire (1974), também comunga da ideia de que os privilégios gozados por uma minoria da sociedade impedem que muitos possam usufruir das regalias dominantes. Com base no estudo bibliográfico e na pesquisa de campo realizada, o produto final será a criação de um projeto didático-pedagógico, fundamentado na utilização de jogos pedagógicos para serem utilizados na brinquedoteca, visando promover o amplo desenvolvimento da linguagem das crianças atendidas nesse espaço, valorizando os saberes intrínsecos e suas diversas formas de expressão, muitas vezes consideradas marginais e excluídas. Assim, Spivak (2010) reforça que a linguagem social traz consigo o peso do meio a que está inserida, muitas vezes essas falas são silenciadas pela opressão social, não tendo oportunidades de serem ouvidas e expressadas. Dessa forma, a promoção de oportunidades educacionais igualitárias é facilitada por meio do desenvolvimento da linguagem e do ato de brincar, permitindo que as vozes até então silenciadas e marginalizadas no contexto das alteridades amazônicas sejam ouvidas e valorizadas.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos. Linguagem. Educação. Brinquedoteca. Alteridades Amazônicas.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





APRENDIZAGEM LINGUÍSTICA EM JOGO: AÇÕES INTERVENTIVAS EM PROL DA RECUPERAÇÃO DE HABILIDADES PONTUATÓRIAS NA ESCRITA DE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS

Maria Célia Rocha de Moraes – UPE/ Garanhuns

celia.port@outlook.com

Fernando Augusto de Lima Oliveira – UPE/Garanhuns

fernando.oliveira@upe.br

Resumo: Esta pesquisa objetiva analisar como a utilização de jogos pedagógicos pode contribuir para minorar necessidades de aprendizagem quanto ao uso do Sistema Pontuatório no encadeamento da escrita de estudantes do 8º ano do ensino fundamental. Para isso, partimos da investigação das dificuldades apresentadas quanto ao uso da pontuação em produções textuais e construímos uma Sequência Didática considerando a necessidade de ressignificar o ensino da língua, propondo a interação e aprendizagem ativa. Nos módulos de ações interventivas contemplamos uma concepção reflexiva e significativa de aprendizagem linguística, inspirada metodologicamente em Pilati (2017) através da Abordagem da Aprendizagem Linguística Ativa, que apresenta um conceito inovador para os estudos linguísticos ao criar possibilidades às formas tradicionais de levar o ensino de língua portuguesa às escolas. O embasamento teórico está centrado nas contribuições de Antunes (2003; 2014), ao refletir sobre a prática da aula de língua portuguesa, articulando a dimensão interacional da linguagem às implicações pedagógicas do ensino; nas colaborações teóricas de Possenti (1996) e Neves (2003); nas concepções de Consenza e Guerra (2011) e de Machado e Elias (2022); nas abordagens de Kishimoto (2021), Almeida (2013) e Miranda (2020); bem como nas ponderações de Caillois (2017), Huizinga (2019), Carvalho e Piccolo (2022) e Amaral e Ohy (2023) no que se refere aos processos cognitivos possibilitados pelo uso de jogos na educação; também nas reflexões de Lukeman (2011); e nas concepções de Ferrarezi Jr. (2021), no concernente ao ensino do sistema pontuatório e sua lógica. Com este trabalho foi possível perceber que os estudantes superaram as fragilidades diagnosticadas inicialmente, ampliando sua compreensão em relação ao Sistema Pontuatório e aos aspectos da organização da língua portuguesa, refletindo sua evolução em suas produções escritas. Portanto, defendemos que o uso dos jogos pedagógicos possibilita a metacognição, contribuindo para a promoção de uma educação pública de qualidade.

Palavras-chave: Ensino. Língua portuguesa. Sistema pontuatório. Aprendizagem significativa. Jogos pedagógicos.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





BATALHA DE DEUSES EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA DE LEITURA LITERÁRIA E PRODUÇÃO DE CARDS A PARTIR DE “OS DOZE TRABALHOS DE HÉRCULES” NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

Elizenice de Vasconcelos Peixoto Barros - SEE/PE
elizenice.dvbarros@professor.educacao.pe.gov.br

José Pereira de Barros - UPE/SEE/PE
jose.barros@adm.educacao.pe.gov.br

Resumo: Despertar o gosto pela leitura exige o uso de estratégias envolventes. Os estudantes das turmas dos 6º e 7º Anos do EFAF, de uma escola estadual do Agreste pernambucano, vivenciam experiências individuais e coletivas de leitura e produção a partir da obra quadrinizada “Os Doze Trabalhos de Hércules”, de Monteiro Lobato. As atividades propostas, no viés da pesquisa-ação de abordagem qualitativo-interpretativa, envolvem as habilidades de linguagem (leitura, escrita, escuta e produção) de maneira lúdica e sistemática com a participação ativa dos participantes (Bacich e Moran, 2018). Aspectos da narrativa - como as ações e motivações dos personagens - e temáticas abordadas na obra são relacionados a outras narrativas de formatos diversos (como filmes, animações e mangás). As pesquisas iniciais fundamentam a elaboração dos cartazes biográficos dos seres mitológicos presentes na narrativa com desenhos autorais ou fotos dos estudantes caracterizados. Em outra etapa, essas imagens e informações comporão os cards mitológicos elaborados pelos participantes, destacando características como força, sabedoria, agilidade e elemento (terra, fogo, ar ou água) relacionado aos personagens (deuses, semideuses e seres mitológicos). Como as atividades vivenciadas nas aulas de Língua Portuguesa apresentam uma abordagem interdisciplinar (Arte, História e Geografia), espera-se ainda ampliar a produção dos cards mitológicos com elementos de culturas indígenas, africanas, pré-colombianas e nórdicas.

Palavras-chave: Jogo de Cartas. Leitura literária. Interdisciplinaridade.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





CARDS DO IMAGINÁRIO: FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO PARA A ESCRITA LITERÁRIA NA ESCOLA

João Batista da Silva - UPE
Joabatista.address@gmail.com

Resumo: O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta experimental de cards educacionais sobre arquétipos e símbolos do imaginário e como estes podem corroborar com o processo de motivação para escrita literária na escola. Desse modo, esta proposta surge diante da dificuldade que muitos estudantes apresentam quando são convidados a desenvolverem textos literários em prosa, principalmente no que diz respeito ao processo criativo de construção de personagens e do espaço, por exemplo. Além disso, o material foi confeccionado levando em consideração uma cultura muito presente nos recreios das escolas, que é a cultura da manipulação, das trocas e dos jogos envolvendo cards de futebol, de desenhos animados etc. Nesse aspecto, os cards do imaginário pretendem operar como ferramentas geradoras de debates, na medida em que os estudantes podem manusear apreciar e empreender pesquisas sobre os significados das imagens presentes nos cards, além de suscitarem histórias sobre algo que leram, ouviram ou presenciaram. Nesse aspecto, a dinâmica dos cards busca explorar aspectos dos inconscientes coletivo e individual dos estudantes. Para o desenvolvimento deste estudo, mobilizou-se conceitos teóricos que versam sobre a teoria do imaginário, segundo Durand (2021), Jung (2020) e Pitta (2019), e buscou-se refletir sobre a importância de pedagogia do imaginário, de acordo com Teixeira (2016). Por fim, a construção dos cards teve como suporte teórico as concepções de Chevalier (2019) e Durand (2021).

Palavras-chave: Pedagogia do imaginário. Cards do imaginário. Escrita literária.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





CIRCUITO DAS CONJUNÇÕES: UMA PROPOSTA DE ENSINO

Paulo Henrique Alves da Silva - SEE/PE

pauloalvesph.net@gmail.com

Resumo: Uma das principais funções da escola, na sociedade brasileira, é preparar os estudantes para atuar socialmente fora dela. Nesse viés, o trabalho com a linguagem é essencial, visto que toda e qualquer atividade desempenhada nas esferas sociais somente ocorrem por meio da linguagem. Desenvolver atividades que promovam a aquisição do conhecimento metalinguístico surge, desse modo, como algo urgente no contexto escolar. Nesse sentido, este trabalho apresenta uma série de jogos pedagógicos de linguagem que foram desenvolvidos no âmbito da educação básica, em uma Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) na cidade de Iati-PE. Amparados nas teorias de Pilati (2017), no que concerne à aprendizagem linguística ativa e Kishimoto (1997), quanto à relevância dos jogos para a educação, buscou-se, nas aulas de língua portuguesa, criar jogos que trabalhem a classe morfológica conjunção - assunto bastante cobrado nas instituições por ser tema recorrente nas avaliações de desempenho (SAEB e Saepe). Os jogos foram construídos majoritariamente pelos estudantes, tendo o professor atuado como orientador e revisor desse processo. Desse modo, após as aulas expositivas sobre a temática, as turmas iniciaram a confecção de quatro tipos de jogos: tabuleiro, uno, cartas de baralho e dominó - um para cada turma. Os jogos propostos geraram resultados preliminares promissores, a saber: engajamento dos alunos, reflexão aprofundada sobre a língua e uma compreensão mais aprofundada dos fenômenos linguísticos. No entanto, identificaram-se áreas para aprimoramento: a compreensão do conteúdo não foi uniforme entre os estudantes, e alguns relataram que o tempo disponível para os jogos foi limitado devido a outras atividades escolares, prejudicando a assimilação completa. Portanto, faz-se necessário realizar mais uma aplicação dos jogos para obter resultados finais mais consistentes.

Palavras-chave: Conjunções; Jogos Pedagógicos; Ensino de Língua Portuguesa.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





CONEXÕES COM VERBOS: OFICINA DE VERBOS EM SALA DE AULA NA EEMTI LILI FEITOSA

João Vital da Costa Netto - IFCE

joao.vital06@aluno.ifce.edu.br

Resumo: Diante da relevância da análise linguística através da multimodalidade e dos conteúdos ministrados em sala de aula, este trabalho tem como objetivo relatar a importância do envolvimento dos alunos nas explicações gramaticais e sua contextualização durante a aplicação da oficina de verbos, considerando seus conhecimentos prévios. A oficina em questão foi conduzida por um professor de Língua Portuguesa durante o período de supervisão do subprojeto PIBID/IFCE Letras Português - Inglês, nas turmas de 2º ano do Ensino Médio, na escola pública EEMTI Lili Feitosa, em Tauá. O embasamento teórico inclui a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio, que orienta o ensino de Língua Portuguesa, e a obra "Novíssima Gramática da Língua Portuguesa" (Cegala, 2008), além dos conceitos de Multiletramento associados à multiplicidade cultural na construção dos textos (Rojo, 2012). Como resultado, observou-se a importância do domínio de verbos na educação dos alunos, destacando-se a aprendizagem eficaz através da contextualização e da multimodalidade, promovendo um desenvolvimento social ao fomentar uma postura reflexiva e crítica frente às temáticas abordadas em sala de aula. Isso pode, inclusive, motivar os alunos a participarem de forma mais ativa das atividades propostas.

Palavras-chave: Ensino de Língua Portuguesa. Multimodalidade. Verbos.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





CONSCIÊNCIA LINGUÍSTICA EM JOGO: JOGOS PEDAGÓGICOS COM CRUZAMENTOS VOCABULARES COMO RECURSOS PARA REFLEXÕES LINGUÍSTICAS

Beatrice Nascimento Monteiro - UESPI/USP

beatricenascimento@frn.uespi.br

César Elídio Marangoni Junior - USP

cesar.marangoni@usp.br

Resumo: Os cruzamentos vocabulares são o resultado de um processo criativo no qual há fusão de duas ou mais palavras, envolvendo algum tipo de sobreposição fonológica e/ou gráfica. Na literatura linguística, enfatiza-se a interface desse processo morfológico com aspectos fonológicos e semânticos/pragmáticos (cf. Nóbrega e Minussi, 2015; Marangoni Junior, 2021). No ensino, os cruzamentos vocabulares permitem a realização de atividades que promovem a reflexão linguística (cf. Scher, Monteiro e Marangoni Junior, 2021), possibilitando trazer à consciência do aluno o seu conhecimento implícito, como propõem diferentes autores que abordam o ensino gramatical (Franchi, 1991; Duarte, 2008; Lobato, 2015 [2003]; Pilati, 2017). Nesse sentido, elaboramos dois jogos pedagógicos que exploram cruzamentos vocabulares, com o objetivo de estimular o desenvolvimento das consciências morfofonológica e morfossemântica: o Pensatempo Gramatical e as Palavras Cruzadinhas. O Pensatempo Gramatical é um jogo que contém 40 cards: 20 deles contêm um cruzamento vocabular (por exemplo, “cantriz” e “cãominhada”) e os outros 20 contêm uma paráfrase para o cruzamento (por exemplo, “alguém que é cantora e atriz” e “caminhada de cães”). Os cards podem ser utilizados em atividades de adivinhação, de forma que os alunos descubram, a partir do cruzamento, as palavras que o compõem e o respectivo significado; ou, ainda, a partir da paráfrase, o cruzamento correspondente; e podem também ser usados em atividades de pareamento entre cruzamento e paráfrase. O outro jogo é denominado Palavras Cruzadinhas, uma versão do jogo tradicional Cruzadinhas/Palavras Cruzadas, mas apenas com cruzamentos vocabulares. Nesse caso, os alunos precisam, a partir das paráfrases, escrever o cruzamento vocabular correspondente. As palavras utilizadas nos jogos foram filtradas a partir do *corpus* de Marangoni Junior (2021). A seleção dos cruzamentos foi feita pela proximidade das palavras à realidade dos alunos, evitando-se, ainda, o uso de palavras com sentido pejorativo.

Palavras-chave: Cruzamento Vocabular. Consciência Linguística. Ensino de Língua Portuguesa. Jogos Pedagógicos.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





DESENVOLVIMENTO DE JOGO DIGITAL PARA A PRÁTICA DE PRONÚNCIA EM INGLÊS

Bruna Marques da Silva - UVA
brunamarquezz2221@gmail.com
Jessé de Sousa Mourão - UVA
jesse_mourao@uvanet.br

Resumo: Este trabalho tem como objetivo apresentar uma pesquisa em desenvolvimento no âmbito do Programa Institucional de Iniciação Científica da Universidade Estadual Vale do Acaraú, no contexto do curso de Letras-Inglês, desde 2022. A pesquisa destinou-se ao desenvolvimento de um jogo digital online para a prática de pronúncia de palavras do inglês por aprendizes brasileiros e foi motivada pela compreensão de que a pronúncia é um dos elementos mais desafiadores na aprendizagem de uma segunda língua. A pesquisa foi embasada nos estudos que apontam o valor positivo da ludicidade, gamificação (PERRY, 2015; REINHARDT, 2018; HAISMAYANTI, I.; PUTRA; SANTOSA; LEFFA, 2020) e aprendizagem baseada em jogos (ALL, NUÑEZ CASTELLAR, VAN LOOY, 2016; DREYER, 2014; GHAZY et al., 2021; REINDERS, 2012; PETERSON, M.; YAMAZAKI, K.; THOMAS, 2021) no processo de aprendizagem de segunda língua. Além disso, considerando o potencial motivacional dos jogos, a pesquisa também se ampara nos estudos que tratam a motivação como um dos principais fatores responsáveis pelo sucesso ou fracasso na aprendizagem de segunda língua (BROWN, 2006; ELLIS, 2008; DÖRNYEI; USHIODA, 2011; GARDNER, 1985; 1988, 2010). Metodologicamente, a pesquisa incluiu as seguintes etapas: i) a construção de conhecimentos teóricos e tecnológicos, necessários para o desenvolvimento do jogo; ii) a seleção e classificação (por grau de dificuldade de pronúncia) das 600 palavras mais frequentes do inglês; iii) o desenvolvimento do jogo e iv) testes preliminares das funcionalidades do jogo. No estágio atual, a versão preliminar de teste do jogo, denominado Phonix, foi desenvolvida e já possibilita, via aplicação web, o reconhecimento de pronúncias de 600 palavras em língua inglesa, com feedbacks e registros do desempenho e de todo o progresso de melhoria de pronúncias. Para a próxima etapa, objetivamos avaliar a usabilidade e a utilidade do jogo para a melhoria de pronúncia de inglês por meio de experimentos com aprendizes.

Palavras-chave: Jogo Digital. Aprendizagem de Segunda Língua. Pronúncia. Linguística Computacional. Processamento de Linguagem Natural.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





ESTRATÉGIAS DE ANÁLISE MORFOSSINTÁTICA DAS ORAÇÕES SUBORDINADAS SUBSTANTIVAS: APRENDIZAGEM LINGUÍSTICA ATIVA ATRAVÉS DE JOGOS PEDAGÓGICOS MANIPULÁVEIS

Welton José da Silva - UPE

welton_brasil@hotmail.com

Fernando Augusto de Lima Oliveira - UPE

fernando.oliveira@upe.br

Resumo: Este resumo objetiva relatar as experiências do ensino de análise morfosintática das orações subordinadas substantivas, em uma pesquisa do PROFLETRAS, através de jogos pedagógicos manipuláveis em uma escola pública do interior do estado da Bahia. Durante o ano de 2023, realizamos uma diagnose em um turma de 9º ano do ensino fundamental sobre a habilidade que os estudantes tinham para realizar reconhecimento, análise e descrição de períodos constituídos por oração matriz e oração subordinada substantiva. A diagnose revelou que apenas dois dos dezoito participantes da diagnose tinham essa habilidade em nível considerado razoável. Todos os outros acertaram menos de 50% das doze questões propostas. Diante desse resultado, lançamos mão de diversos suportes teóricos, entre eles Pilati (2017), Bagno (2012), Castilho (2019) e Vieira e Faraco (2023) com vista a encontrar meios de mitigar o problema de aprendizagem revelado. A partir das proposições desses autores, integramos a diagnose a uma pesquisa-ação composta por uma sequência didática constituída por quatro módulos que são os seguintes: Constituintes das Orações; Oração Coordenada e Oração Subordinada; Funções do “que” e do “se”; e Análise Morfosintática das Orações Subordinadas Substantivas. Para cada módulo criamos um jogo que são, respectivamente, os seguintes: Quadro das Orações; Baralho da (In)Subordinação; Corrida das Integrantes; e Dominó das Orações Subordinadas Substantivas. O objetivo dos três primeiros módulos era retomar aprendizados necessário para que os aprendizes conseguissem fazer a análise e descrição proposta. E os jogos para tornar o aprendizado dinâmico e interativo. Após a conclusão dos módulos e dos jogos, elaboramos e aplicamos um segundo questionário. O resultado foi que dezessete dos dezoito estudantes acertaram mais de 50% das questões. Isso demonstra o quanto a inserção de instrumentos ludopedagógicos ao ensino é uma estratégia eficiente.

Palavras-chave: oração subordinada substantiva; ensino; análise sintática; jogo pedagógico.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





EXPERIENCIANDO O FENÔMENO LINGUÍSTICO POR MEIO DE JOGOS MANIPULÁVEIS

Suedja Carliane Santos Arandas - UPE

suedja1@hotmail.com

Fernando Augusto de Lima Oliveira - UPE

fernando.oliveira@upe.br

Resumo: O presente texto trata da elaboração de propostas didáticas com jogos manipuláveis vivenciados na aula de Língua Portuguesa (LP) em Anos Finais do Ensino Fundamental. Tal construção teve como objetivo possibilitar ao estudante uma aprendizagem linguística significativa, oportunizando um estudo consciente e reflexivo, que pudesse conduzir o discente a ser protagonista e conhecedor de sua própria língua. Justificamos nosso interesse por essa temática em razão de os jogos serem condutores do processo de compreensão do nosso sistema linguístico através do diálogo com a gramática de forma lúdica e prazerosa. Assim, os jogos "Quebra-cabeça: Língua em uso" e "Dominó interativo das conjunções coordenativas", resultantes da passagem pelo PROFLETRAS, foram criados para estimular as ligações cerebrais, estabelecendo conexões e proporcionando a interação entre os aprendentes no processo de aquisição de conhecimento. Desse modo, na revisão literária, trazemos as contribuições de Pilati (2017) pela metodologia da aprendizagem linguística ativa e sua relação com o ensino; em Kishimoto (2021) a respeito da ludicidade; Oliveira e Vasconcelos (2023) pelo uso de jogos no ensino de português; e, Almeida (2014) ao propor que o jogo pedagógico deve se adequar à realidade e aos objetivos pretendidos. Utilizamos o que é apresentado pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018) a respeito dos jogos, e os procedimentos metodológicos guiam-se através do relato de experiência desenvolvido mediante as contribuições que os jogos pedagógicos trazem ao ensino de LP por meio da criação de material manipulável. E como resultado de toda essa integração, há a realização de uma aula diferenciada, lúdica, motivadora e repleta de dinamicidade, em que os estudantes passam a compreender melhor a grandiosidade da nossa língua, através da celeridade do processamento cerebral em virtude dos estímulos recebidos internos e externamente durante o processo de interação a partir de jogos manipuláveis.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogo manipulável. Ensino.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





EXPLORANDO A DEMOCRACIA ATRAVÉS DO RPG EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Renato de Menezes Pereira - EEPAB

trab.renato@hotmail.com

Resumo: O presente relato tem como objetivo principal apresentar a experiência do RPG educacional intitulado “RPG País das Maravilhas”, realizada no ano de 2022 na Escola Estadual Professor Atanagildo Brandão, na cidade de Maravilha - AL. A ação foi realizada com vistas a abordar de forma lúdica e dinâmica o tema: 200 anos da Independência do Brasil: democracia e cidadania, onde dentro das aulas de projeto de vida era notório o desinteresse e a baixa participação dos estudantes nas atividades propostas, por isso buscou-se uma abordagem diferente para desenvolver este tema proposto pela rede estadual de educação de Alagoas. Como metodologia foi utilizada a gamificação na educação, onde os estudantes foram inseridos dentro de uma narrativa de RPG como personagens ativos que conduzem os caminhos do jogo. Professor e estudantes criaram um país fictício chamado: País das Maravilhas, sendo o território deste país o próprio município onde os mesmos habitam. Os estudantes foram sorteados e divididos entre os três poderes da república para administrar este país, as reuniões dos poderes Executivo, legislativo e judiciário deveriam ser realizadas em sala de aula, e para que houvesse inspiração para interpretação dos personagens, foram realizadas três aulas de campo para os poderes constituídos do município: Prefeitura Municipal, Câmara Municipal de vereadores e Fórum da cidade, onde os estudantes puderam ver de perto o funcionamento das instituições. Como resultado houve um grande engajamento e participação por parte da turma, formulação de propostas interessantes com senso crítico e olhar apurado dos estudantes nas necessidades do seu território, havendo também inclusão e participação dos estudantes PCD nas ações.

Palavras-chave: RPG. Gamificação. Educação. Engajamento. Projeto de Vida.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





GRAMATICADOS O JOGO PEDAGÓGICO MANIPULÁVEL COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NOS ANOS FINAIS

Maurício Belarmino dos Santos - SEMED BOCA DA MATA

profemaubersantos@gmail.com

Mayra Severo da Silva - SEMED BOCA DA MATA

msportu_outlook.com

Rita de Cássia da Silva Cavalcante - SEMED Boca da Mata

cassia220590@gmail.com

Resumo: Os jogos pedagógicos são de grande importância no auxílio da aprendizagem e ensino, uma vez que ajudam no processo de construção cognitiva dos estudantes, além de contribuir para uma melhor interação social, espírito participativo e cooperativo (WITTIZORECKI, SCHAFF E DAMICO, 2012). Para Pilati (2017) A utilização de material concreto como forma de extrair as estruturas gramaticais forma de internalizar a gramática para uso afins. Além disso, concilia dimensões do processo de ensino e aprendizagem, entre elas as dimensões: Linguística, Aprendizagem e Práticas Ativas (PILATI, 2017). O presente trabalho tem por objetivo trazer o relato de experiência da montagem e aplicabilidade do jogo manipulável Gramaticados, nos anos finais, nas turmas de 9 anos da Escola Lagoa do Peri-Peri, no município de Boca da Mata - AL. Gramaticados é um jogo de trilha, livremente inspirado no jogo de quizz Perguntados e foi desenvolvido como proposta da disciplina Gramática e Ensino, do mestrado Profletras (UPE/Garahuns). Ao ser constatado um grau de dificuldades dos educandos em desenvolver competências básicas das habilidades da gramática normativa. Sendo assim, a proposta pedagógica é a de facilitar o processo de compreensão de habilidades básicas como ortografia, interpretação de textos, conjunções e verbos. Além de estimular o estudante a participação nas aulas de forma autônoma e dinâmica, colocando-o como protagonista dessas ações. A montagem do jogo foi realizada a partir de pesquisas de questões relacionadas com descritores e em consonância à BNCC. O processo de resultados da aplicação do jogo encontra-se em fase de análise.

Palavras-chave: Gramática, Ensino, Jogos, Aprendizagem.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA ESPAÑHOLA

Renata Portela das Chagas Coimbra - IFAL

renata.coimbra@ifal.edu.br

Resumo: O presente trabalho trata de apresentar o Produto Educacional (PE) desenvolvido em uma pesquisa de mestrado, para professores do Ensino Médio Integrado (EMI) cuja área de atuação interdisciplinar é a Agroecologia. O objetivo proposto na exposição do PE é o de divulgar o material elaborado, apresentando-o como resultado de da pesquisa de mestrado, mas de forma mais íntima, como uma ferramenta desenvolvida para subsidiar o trabalho docente quanto às necessidades específicas, no que tange à escassez de material interdisciplinar entre duas áreas da formação dos estudantes do EMI: a formação geral (a Língua Espanhola) e a formação específica (a agroecologia). Para o referencial teórico a parte das Metodologias Ativas (MA) e Gamificação, esse PE foi desenvolvido a partir do subsídio teórico de autores como Alcântara (2020), Dellecave (2021), Fardo (2013), Kapp (2012), Moran (2015), Pimentel (2021); enquanto que na parte da formação integrada, subsidiou o trabalho autores como Ciavatta (2012), Cavalcanti e Santos (2022), e na área da Agroecologia, Gliessman (2002; 2005), Sarandón e Flores (2021). O material desenvolvido com o aporte teórico dos resultados da pesquisa do mestrado e dos autores supracitados, culminou em um e-book cujo sumário/trabalho está dividido em duas unidades temáticas, sendo a primeira referente às MA e gamificação, e a segunda à Educação Integrada, onde se desenvolvendo, portanto, uma Sequência Didática (SD) a ser aplicado junto aos estudantes do EMI.

Palavras-chave: Ensino médio. E-book. Sequência didática. Educação Profissional e Tecnológica. Metodologias Ativas.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





GAMEARGUMENTAÇÃO: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DE TEXTOS ARGUMENTATIVOS

Maria Dayane da Costa Coelho - UESPI

daycosttac@gmail.com

Shirlei Marly Alves - UESPI

shirleimarly@ccm.uespi.br

Resumo: Como uma metodologia ativa, a gamificação é uma estratégia para tornar a aprendizagem mais significativa ao aluno e atender a novas demandas da atualidade. Quando associada às práticas de escrita argumentativa, constitui um tema pouco explorado, sendo relevante para elaboração de propostas e produtos. De modo geral, neste trabalho, descrevem-se os impactos da gamificação no aprimoramento da habilidade de argumentação escrita de alunos do 9º ano do ensino fundamental. Considerando seu objetivo, a pesquisa se caracteriza como descritiva, uma vez que é descrito detalhadamente o desempenho dos alunos durante as atividades gamificadas e em suas produções escritas ao final da intervenção, o que constitui o corpus. Visto que partiu de uma intervenção na realidade que é própria do pesquisador, assume o caráter de pesquisa de aplicação, com viés quase experimental, procedendo-se à abordagem qualitativa de dados. Como base teórica, foram considerados autores como Kapp (2012), Perelman e Olbrechts-Tyteca (2005) e Keller (1987a). Os sujeitos da pesquisa foram 29 alunos do 9º ano do ensino fundamental de uma escola municipal maranhense. A proposta de intervenção consistiu em uma sequência de atividades gamificadas com foco no ensino de três tipos de argumento: autoridade, exemplificação e comparação. Os resultados demonstraram que a gamificação, aliada ao modelo ARCS (Keller, 1987a) mantém alunos motivados e engajados por muito tempo. A análise das produções textuais evidenciou que, após a gamificação, os alunos melhoraram a capacidade de estruturar e explicitar um ponto de vista, bem como de elaborar argumentos, relacionando-os de forma mais coesa entre si e com a tese, e selecionando informações mais relevantes para justificá-la. Assim, conclui-se que a gamificação se mostrou adequada para tornar o ensino de produção textual mais significativo para os alunos, visto que contribuiu para que a aprendizagem acontecesse de modo menos estático e mais situado.

Palavras-chave: Argumentação. Gamificação. Ensino fundamental. Produção textual.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





GRAMATICOTECA NO ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ADICIONAL MATERIAIS MANIPULÁVEIS PARA NÍVEIS INICIAIS NA UNIVERSIDADE DE ESTUDOS ESTRANGEIROS DE CHONGQING

Jakeline Pereira Nunes - PPGL/ UnB

pnunesjakeline@gmail.com

Resumo: Esta comunicação é um relato resultado da experiência de elaborados, sob a perspectiva da Aprendizagem Linguística Ativa, ALA (Pilati, 2017) para cursos de português como língua adicional (PLA) para estudantes universitários do primeiro ano da Universidade de Estudos Estrangeiros de Sichuan (SISU) na China. A experiência reconsiderou o lugar da gramática na aula de língua adicional (Nassaji; Fotos, 2011), buscando organizar o ambiente de ensino-aprendizagem de PLA dentro de uma metodologia eclética (Leffa, 1988). Neste sentido, observou-se a que a união da ALA com a abordagem comunicativa e ainda algumas técnicas áudio-lingual pôde oportunizar atividades e momentos explícitos em que a(o)s estudante(s) tiveram acesso a instruções explícitas sobre determinados temas gramaticais (Larsen-Freeman, 2003; Long; Robinson, 1998). São fundamentais para este: o conceito da Faculdade da Linguagem (Chomsky, 1965) e a concepção explícita de uma língua, com um sistema, regido por operações gramaticais básicas. Percebeu-se que estudantes de PLA identificam os padrões gramaticais da LP na etapa de manipulação de materiais manipuláveis que propiciem a visualização do sistema linguístico da língua portuguesa. Em 2019, a pesquisa de doutoramento ainda não estava iniciada, contudo pesquisas sobre o uso de materiais manipuláveis (Pilati, 2020) já indicavam que atividades em que são evidenciadas as estruturas gramaticais a(o)s aprendizes os auxiliam na melhor utilização dessas estruturas nas produções de seus textos escritos e orais. No caso deste relato, buscamos nos materiais manipuláveis a oportunidade de alterar a instrução sobre fenômenos gramaticais apenas baseadas na exposição metalinguística. Para a visualização desta prática metodológica será apresentada 1 atividade aplicada na universidade chinesa; a reação dos estudantes; e os resultados. Por último, apresento a sugestão de materiais manipuláveis sob fenômenos gramaticais comuns em níveis iniciais em desenvolvimento no âmbito da pesquisa de doutoramento para estudantes de línguas distantes.

Palavras-chave: Aprendizagem Linguística Ativa (ALA); Português Língua Adicional (PLA); Materiais Manipuláveis; Faculdade da Linguagem (FL); Gramática Universal (GU).



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGANDO E APRENDENDO: ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Erika Vieira Araujo Lira
ESCOLA MUNICIPAL NAPOLEÃO TEIXEIRA LIMA
erikaavieiaaraujolira@gmail.com

Resumo: No presente relato descrevo uma experiência realizada com minhas turmas de 8º ano, onde explorei o uso dos jogos educativos como ferramenta de ensino-aprendizagem na disciplina de língua portuguesa. O objetivo foi estimular a aprendizagem de forma atrativa, brincando e promovendo a interação entre todos. As turmas eram compostas por 35 alunos cada, entre 12 e 15 anos, da Escola Municipal Napoleão Teixeira Lima. A atividade foi desenvolvida no período de 6 semanas, como parte dos conteúdos estavam as classes gramaticais e suas aplicações na língua portuguesa. Selecionamos as 10 classes, dividimos as salas em 10 grupos e pedi que cada um escolhesse uma categoria para desenvolver um jogo, usando os materiais que lhes achassem mais apropriada para confecção. O assunto escolhido foi explicado e dúvidas foram tiradas. Logo, fomos desenvolvendo-os, algumas vezes na própria sala, outras no pátio da escola, onde atuei como mediadora nas produções de cada jogo pedagógico. Os alunos foram mais participativos do que em qualquer outra atividade, interagiram explicando como e quais eram as regras e sem sombra de dúvida notei uma significativa melhora na aprendizagem dos conteúdos "formação de palavras e preposição". Mas o que mais me chamou atenção foi o envolvimento deles, porque foi a primeira vez que presenciei a "inclusão" na turma. Sendo assim, o uso dos "jogos educativos" mostrou-se uma estratégia eficaz que superou expectativas, sendo positiva e comunicativa. Essa modalidade de ensino, ou como denomina a professora Pilati (2017), "metodologia ativa" não só traz resultados positivos, como também explora outras áreas do aluno. Em suma, continuo explorando essa abordagem ativa nas minhas aulas com a intenção de promover um ambiente mais tranquilo, feliz, estimulante, compreensivo e eficaz para meus alunos.

Palavras-chave: Relato de Experiência. Classes Gramaticais. Ludicidade. Ensino.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGO DIGITAL COMO ESTRATÉGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

José Maurício Santos da Silva - UFC

jmsantos@alu.ufc.br

Maria Elias Soares - UFC

E-mail: melias@ufc.br

Resumo: A linguagem humana fascina pelas possibilidades de uso que se estendem aos sons e as palavras. Passando pela leitura e escrita, em um sistema alfabético, as crianças aprendem que os sons associados às letras são precisamente os mesmos que se fala em uma língua com ortografia transparente. Em estudos recentes, essas relações têm sido trabalhadas com tecnologias digitais, como jogo digital. Há resultados animadores no trabalho de alfabetização e consciência fonológica antes da pandemia de COVID-19, por exemplo. (BORLEFFS; GLATZ; DAULAY; RICHARDSON; ZWATS; MAASSEN, 2017; SUCENA; SILVA; CRUZ; VIANA, 2016) Após a pandemia, o retorno às escolas mostrou problemas no desenvolvimento de habilidades importantes para a alfabetização e fluência da leitura das crianças. Uma dessas habilidades é a consciência fonológica. Devido ao afastamento social imposto aos alunos, essa habilidade sofreu prejuízo com reflexo negativo no rendimento da fluência de leitura conforme resultados do IDEB/SAEB (BRASIL, 2022). Com os efeitos da pandemia no desenvolvimento da linguagem e aprendizagem da leitura, outras formas de abordagem escolar precisam implementar atividades que melhorem esses resultados. Nesse caso, é possível usar jogo digital para melhorar a fluência da leitura no processo de alfabetização com foco na consciência fonológica, a começar pela aprendizagem das vogais orais, por exemplo. O objetivo é propor um jogo digital como estratégia de aprendizagem dessas vogais e suas relações grafema-fonema. A proposta se insere nas áreas da Psicolinguística e Aprendizagem Baseada em Jogo Digital (GUILLON, 2018; PRESNKY, 2001). Metodologicamente, utiliza programação visual, teste CONFIAS (Consciência Fonológica e Leitura) e ProActive Project (2010) (Aspectos relacionado ao jogo). Esperam-se como resultados: desempenho do jogo, desempenho técnico e desempenho da aprendizagem positivo e favorável ao aluno.

Palavras-chave: Alfabetização. Consciência Fonológica. Jogo Digital.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGOS PEDAGÓGICOS “DESAFIO DA REGÊNCIA” E “QUEBRA-CABEÇA DA REGÊNCIA VERBAL”

Keila Roberta Torres Maciel - UPE

keilartorres@gmail.com

Edna Silva Vasconcelos Marques- UPE

ednavasconcelosmarques@gmail.com

Rita de Cássia da Silva Cavalcante - UPE

cassia220590@gmail.com

Resumo: O jogo “Desafio da Regência” foi pensado com o propósito de ajudar o professor de língua portuguesa no desenvolvimento das aulas de gramática, especificamente no conteúdo “Regência Verbal”, visto que o jogo contribui para o exercício de análise e reflexão linguística em que os alunos brincam e ao mesmo tempo trabalham com hipóteses sobre a escrita. A base teórica foi centrada nas contribuições de Kishimoto (1996) e Pilati (2017, 2020) acerca do trabalho com jogos pedagógicos. Buscamos como referencial para a produção das perguntas do jogo, o livro didático A conquista - Língua Portuguesa, de Beltrão e Gordilho (2022) e algumas gramáticas como: A Novíssima Gramática, de Domingos Paschoal Cegalla (2008); A Gramática Normativa, de Rocha Lima (2011); e Gramática Texto, Reflexão e Uso, de William Cereja e Thereza Cochar (2016). Nosso objetivo é permitir que os jogadores compreendessem as diferentes preposições que acompanham determinados verbos em contextos distintos, aplicar o uso adequado e identificar equívocos, desenvolver a habilidade de identificar desvios de regência verbal em frases fornecidas, provocar a reflexão e estimular o pensamento estratégico ao planejar movimentos no tabuleiro com base nas perguntas sobre regência verbal.

Palavras-chaves: Ensino de Língua Portuguesa. Regência Verbal. Ensino de Gramática. Jogo Didático.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGO PEDAGÓGICO “CERTO OU ERRADO”: UMA PROPOSTA LÚDICA PEDAGÓGICA PARA TRABALHAR O ALÇAMENTO VOCÁLICO

Andreza Lopes Amorim (UPE/Garanhuns)

andreza.lopes@upe.br

Vitória Silva Melo

Vitória.silvamel@upe.com

Resumo: Os jogos pedagógicos são instrumentos didáticos fundamentais que podem ser utilizados no auxílio e fixação de conteúdos em todas as modalidades de ensino, uma vez que possibilita a evolução de várias habilidades nos estudantes, a saber: aprendizagem espontânea, estímulo para a criatividade, reflexão, socialização entre alunos, além do docente avaliar o processo de aprendizagem dos alunos. No entanto, muitos docentes desconhecem ou não consideram os jogos enquanto auxílio metodológico para estímulo na aprendizagem. Por esse motivo, este trabalho foi produzido com a finalidade de refletir sobre a contribuição e a importância dos jogos pedagógicos na aprendizagem e discernimentos sobre métodos que os docentes podem usar para elaborar jogos que atendam às necessidades de seus alunos. O jogo pedagógico foi desenvolvido durante a oferta da disciplina de fonética e fonologia, no período letivo de 2021.1, e elaborado a partir de reflexões e estudos desenvolvidos por teóricos como Friedmann (1996), Girard (1908), Campos (2003), Marcellino (1990), que apresentam a importância dos jogos na educação para aperfeiçoar a função cognitiva, afetiva e motora dos estudantes; e Bortoni-Ricardo (2005) que traz considerações e categorizações sobre as marcas da oralidade presente na escrita. O jogo do “Certo ou Errado” tem o propósito de trabalhar, questionar e refletir acerca do alçamento das vogais E, I, O e U, auxiliando os alunos a entenderem que há situações em que o “E” possui som de “I”, mas que sua grafia permanece invariável, assim como também ocorre casos de palavras que são escritas com “O” e pronunciadas som de “U”. Além de trabalhar a escrita das palavras e suas possibilidades sonoras, este jogo amplia o raciocínio lógico, o vocábulo e a escrita dos alunos, além de visar o conhecimento cognitivo, reflexivo e fonético-fonológico.

Palavras-chave: jogo pedagógico, instrumento didático, aprendizagem lúdica.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGO “QUEM EU SOU?” COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DA FASE LITERÁRIA PARNASIANA

Larissa Bazilio - UFAPE

larissabazilio@gmail.com

Rafael Lima - UFAPE

Rafael.lima@ufape.edu.br

Resumo: O jogo “quem eu sou?” Foi desenvolvido para estimular o desenvolvimento e reconhecimento das características literárias das fases do parnasianismo. A temática trabalhada em sala de aula deixava para os alunos algumas lacunas que não eram fixadas e esclarecidas durante a aula, no entanto o jogo auxiliou de forma ativa na efetivação do conteúdo. A metodologia trabalhada para o desenvolvimento da ferramenta foi ativa, visionando que o aluno fosse o protagonista do seu aprendizado durante a execução do jogo e quando fosse realizar suas jogadas. O jogo tem como objetivo que o aluno reconheça através de dicas qual fase, autor ou características da fase ele é. Para jogar a sala é dividida em grupos de quatro pessoas, ganha quem acertar mais vezes e acabar com as cartinhas. O jogo foi pensado para alunos do 2º ano do ensino médio, porém pode ser adaptado para diversas outras áreas da língua portuguesa. Os resultados obtidos foram positivos no que desrespeita a efetivação e internalização do conteúdo trabalhado em sala de aula, os discentes conseguiram expor e aprenderem conhecimentos durante as jogadas.

Palavras-chave: Efetivação. Aprendizagem. Internalização.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGOS NO PROCESSO EDUCATIVO: UMA BREVE ANÁLISE DA BNCC NA ÁREA DE LINGUAGENS - ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ana Naiara Vicente de Góes - UPE

ananaiarateacher@gmail.com

Resumo: Considerando a relevância da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enquanto documento vigente que orienta a educação brasileira, torna-se pertinente analisar de que forma ela contribui no processo educativo, nesse sentido esta proposta visa abordar uma breve análise da BNCC na área de linguagens, observando o que é descrito acerca dos jogos no processo educativo e como é orientada a inserção de tais aspectos para a docência, visando melhorias no processo de aprendizagem dos estudantes. Dessa forma, a justificativa para o estudo desta temática concentra-se em dois fatos: 1- a BNCC é um documento relativamente novo, portanto cabível de análise e discussão para uma melhor aplicabilidade de seus preceitos; 2- os jogos no ensino de linguagens estão ganhando cada vez mais espaço, e por isso é preciso pesquisar como um documento oficial como a BNCC enxerga os jogos no ensino de linguagens. O referencial teórico é construído principalmente pelo documento posto para análise, bem como agrega contribuições do que aborda Almeida (2003), Freire (1996), Piaget (1978) e Friedmann (2006). A metodologia do estudo ocorre por meio do estudo documental e bibliográfico, com vistas a contribuir na discussão da aplicabilidade de jogos da área de linguagens com base no que propõe a BNCC, buscando ampliar o olhar do educador quanto a inserção de jogos de linguagens em suas aulas.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos; Processos educativos; BNCC



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





JOGOS PEDAGÓGICOS PARA DESENVOLVER A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: UMA ABORDAGEM EFICAZ NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Graciliana Ribeiro de Almeida
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MINEIROS UNIFIMES
graciliana@unifimes.edu.br

Resumo: O presente estudo apresenta o jogo “Trilha da Descoberta Fonológica”, elaborado para integrar uma sequência de atividades que fazem parte de uma proposta de intervenção didática desenvolvida dentro da dissertação de mestrado “Consciência fonológica no processo de aquisição da leitura e da escrita”, de minha autoria. Os jogos pedagógicos oferecem uma abordagem lúdica e interativa, promovendo a aprendizagem de forma ativa, prazerosa e significativa para as crianças, o que auxilia na motivação e engajamento dos alunos nas atividades, desenvolvendo diferentes áreas do conhecimento, como leitura, escrita, imaginação e raciocínio lógico-matemático, sendo assim, uma excelente estratégia de alfabetização e letramento. O objetivo principal desta pesquisa é apresentar o jogo supracitado, demonstrando os benefícios do ensino por meio dos jogos e atividades lúdicas, principalmente para desenvolver habilidades de consciência fonológica e por conseguinte facilitar a aquisição da leitura e da escrita. Para tanto, os estudos são baseados em teóricos que pesquisam sobre alfabetização, letramento, jogos pedagógicos e consciência fonológica, como Soares (2016, 2020), Morais (2004), Lemle (2005), Cagliari (2009), Kleiman (1995), Brandão (2009), entre outros. A metodologia utilizada é uma revisão bibliográfica a fim de refletir sobre a prática do uso de jogos pedagógicos para alfabetizar, em especial sobre o jogo “Trilha da Descoberta Fonológica”. Ao final desse estudo, concluímos que a relação entre o uso de jogos e o processo de alfabetização é necessário e favorece o desenvolvimento da habilidade de consciência fonológica e a aquisição da lecto-escrita. Assim, evidenciamos a importância de atividades voltadas para a consciência fonológica durante a fase de alfabetização, principalmente por meio de atividades lúdicas.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos. Consciência fonológica. Alfabetização e letramento.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





LINGUISTICAMENTE FALANDO: CONEXÃO ENTRE ENSINO E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NA EXTENSÃO

Márcio Martins Leitão - UFPB/CNPq

profleitao@gmail.com

Carolina Gomes Silva - UFPB

carolinagsufpb@gmail.com

José Ferrari Neto - UFPB/CNPq

joseferrarin1974@gmail.com

Resumo: Relato de experiência sobre o uso de metodologias ativas em disciplinas da graduação em Letras - Língua Portuguesa e em disciplinas da pós-graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba. As metodologias ativas são estratégias de ensino que priorizam a autonomia dos estudantes, sob supervisão e orientação dos professores, é o fazer do aluno que conduz o processo de aprendizagem (Bender, 2014). Com foco na aprendizagem por projetos, os alunos desenvolvem, em grupos, projetos relacionados com os conteúdos das disciplinas de Linguística. Sob orientação contínua e avaliação formativa, constroem o arcabouço teórico-metodológico dos projetos durante a disciplina até a finalização, depois apresentam em um evento interno ou público os trabalhos finalizados. Também desenvolvem material de divulgação científica, como carrosséis para o instagram, resenhas, entrevistas, vídeos. Essa experiência de ensino está conectada ao projeto de extensão Linguisticamente Falando, que torna público o material no site do projeto e nas suas respectivas redes sociais. O projeto promove ações que conectam o ensino de Linguística, utilizando metodologias ativas, à divulgação científica. A divulgação científica é essencial para a popularização do conhecimento técnico (Massarani, 2018) e, neste caso, enquanto escopo do ensino, serve de motivação para a aprendizagem, contribuindo para inovação na formação docente e no uso de tecnologias educacionais. As práticas empregadas nas disciplinas e no projeto de extensão, e as pesquisas empreendidas pelos alunos, promovem a integração entre os três pilares universitários: ensino, pesquisa e extensão. Essa integração ativa o potencial significativo dos objetos de estudo e o interesse e disposição dos alunos, elementos que são capazes de construir uma aprendizagem significativa (Moreira, 2022). Por fim, conclui-se que a inovação é um compromisso ético, que promove efetividade ao considerar a variação nos modos de aprendizagem e ao rejeitar a fragmentação dos saberes, em busca da formação integração e autonomia dos alunos.

Palavras-chave: Divulgação Científica, Extensão, Aprendizagem Baseada em Projetos - ABP



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





MARTIN BUBER E AS RELAÇÕES DIALÓGICAS E INTERSUBJETIVAS: DIÁLOGO E ENCONTRO TRANSFORMANDO A SALA DE AULA A PARTIR DAS NOVAS TECNOLOGIAS

José Antonio Ferreira da Silva - ETE Maria Ferreira Martins

j.antonio.ferreira@hotmail.com

Resumo: Este artigo apresenta um relato de experiência sobre uma intervenção pedagógica, pensada a partir das aulas do Mestrado Profissional em Filosofia (PROFI-FILO - IFPE), que buscou explorar estratégias inovadoras nas aulas de Língua Portuguesa e de Filosofia, na **Escola Técnica Estadual Maria Ferreira Martins** da cidade de Itaíba - Pernambuco. A prática pedagógica buscou estimular o aprendizado prático e reflexivo, no qual os saberes fossem mobilizados por meio de recortes da realidade em conexão com outras expressões do conhecimento, fazendo uso pedagógico das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Nesta proposta pedagógica, procurou-se trabalhar os conteúdos dos currículos de Língua Portuguesa e de Filosofia a partir de Metodologias Ativas, em especial, da Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), culminando na criação do *podcast* "ETE Itaíba Cast" e na produção de episódios de *podcasts* pelos próprios alunos. Embora a proposta destaque o uso das novas tecnologias, buscou-se no arcabouço teórico da Filosofia do Diálogo, de Martin Buber (2001; 2014; 2011; 2012), suporte fundamental para enfatizar a importância dos processos dialógicos na promoção do resgate da dimensão humana no ambiente escolar. Assim, espera-se que o presente artigo possa contribuir para a reflexão sobre o papel do diálogo na humanização das relações entre os alunos; sobre práticas pedagógicas mais dinâmicas e participativas, que integrem de forma mais competente o uso das novas tecnologias nas aulas de Língua Portuguesa e Filosofia.

Palavras-chave: Martin Buber, Filosofia do Diálogo, Metodologia Ativa, Tecnologias Digitais.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





MULTILETRAMENTO LÚDICO EXPLORANDO MULTIMODALIDADES NA EDUCAÇÃO BÁSICA ATRAVÉS DOS MEMES

Maria Eduarda Noronha Gonçalves

Resumo: Este relato descreve a oficina "Humor é coisa séria! (Memes e crítica social)", elaborada para alunos do 1º ano do Ensino Médio, visando ampliar a compreensão dos estudantes sobre as práticas relacionadas ao trato com a informação e opinião na esfera midiática, através da produção de memes. Os objetivos incluíram melhorar a interpretação dos discursos e recursos visuais e não visuais dos memes, desenvolver o pensamento crítico em relação ao seu conteúdo e temática, e identificar discursos ideológicos e sua influência no público-alvo. A oficina foi integrada ao conteúdo do livro didático "Estações". A metodologia incluiu uma introdução sobre memes e crítica social, seguida de um tutorial sobre a plataforma "Make It Meme", que seria utilizada por eles para a produção dos memes. Os alunos foram divididos em equipes e encaminhados para o Laboratório de Informática para produzir os memes. Cada equipe compartilhou seus memes e explicou o conceito de cada um. Observou-se que, ao abordar o tema do "preconceito racial", os alunos reproduziram preconceitos mais do que os criticaram, e houve dificuldade em fazer crítica social efetiva em outras temáticas. Isso motivou a realização de atividades futuras. A oficina foi embasada nos objetivos da BNCC e no livro "Multiletramentos na escola", promovendo atividades de leitura crítica, análise e produção de textos multissemióticos. Além disso, foi utilizada a plataforma "Make It Meme" como recurso tecnológico para estimular a criatividade e a produção de memes.

Palavras-chave: Multiletramentos. Multimodalidade. Oficina. Memes.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





ENSINO DA REGÊNCIA VERBAL EM TURMA DO 3 ° ANO NO ENSINO MÉDIO, NUMA PERSPECTIVA CIENTÍFICA

Antônio Ailton Gomes do Nascimento - UFAPE
antonioailtongomes@hotmail.com

Resumo: O ensino de gramática, se alinhado aos estudos que admitem que a variação é constituinte da língua, conforme Faraco (2008), favorece a ampliação da competência comunicativa do aluno, dado que este ampliará seus usos, conciliando formas tradicionais, preconizadas pela Norma-padrão, com formas inovadoras, abonadas pelos usos contemporâneos em contextos mais monitorados e feitos por pessoas com alto grau de letramento. É imperioso, portanto, olhar para formas gramaticais como elas efetivam-se nos diferentes usos, como aconselha Bagno (2017), ao defender que Português não se ensina, mas sim se estuda. O autor aponta para necessidade de um trabalho pedagógico pautado na pesquisa, na observação dos fatos linguísticos, em que o estudante seja um pesquisador, que reflita sobre usos linguísticos em uma sociedade dinâmica. É ancorado nesse pensamento que as atividades pedagógicas, numa turma de 3 ° ano do Ensino Médio, foram desenvolvidas. Assim, esse trabalho tem como objetivo precípuo apresentar as ações pedagógicas empreendidas nessa turma se abordando o tópico regência verbal, via um olhar científico em relação aos usos linguísticos, de forma a explicitar os objetivos, as etapas e resultados de tais ações. Nesse sentido, metodologicamente, enquanto professor, apresentei, inicialmente, questionamentos sobre determinadas regências verbais, utilizei também a Gramática de Bolso do Português Brasileiro (Bagno, 2013) e materiais de sites com fins pedagógicos. Ainda foram propostas entrevistas com professores da escola para coleta de dados, discussão com a turma sobre estes, e proposta de sistematização escrita dos resultados das entrevistas. Também foram explorados textos escritos mais monitorados. Como resultado, os alunos perceberam a variação que marca a regência verbal, olhando esta não só pelo prisma normativo, mas também pela perspectiva da norma culta contemporânea.

Palavras-chave: Ensino. Gramática. Variação.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





O ENSINO DE PRODUÇÃO TEXTUAL ESCRITA ATRAVÉS DE JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ana Flávia Ferro Bernardo - SEDUC-PE
flaviaferroeduc@gmail.com

Resumo: A presente pesquisa objetiva investigar como um trabalho com produção de textos que trate das nuances da tessitura textual em situações didáticas específicas, de forma contextualizada e lúdica, pode contribuir para um maior desenvolvimento das competências textual e linguística dos estudantes do nono ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual de Bom Conselho-PE, na qual muitos estudantes apresentam dificuldade de produzir textos escritos de forma coerente e coesa. Para tal, ancoramos nossas concepções, principalmente, nos trabalhos de Antunes (2005, 2009 e 2017), Koch (2016, 2018), Kishimoto (2011), Rocha (2016), Assis (2017) e Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) entre outros. Nosso trabalho se inscreve na seara da pesquisa-ação, uma vez que exigiu intensas relações entre a pesquisadora e os estudantes participantes da pesquisa. A metodologia utilizada contou com uma sequência didática seguindo o modelo desenvolvido por Dolz, Noverraz e Schneuwly, da qual fizeram parte seis jogos por nós elaborados no intuito de minimizar as complexidades inerentes aos conteúdos a serem trabalhados: critérios de coerência, relações, procedimentos e recursos de coesão textual. Os resultados mostram a possibilidade de inserção de jogos no ensino da produção textual escrita, bem como assinalam sua eficácia como facilitadores na apreensão dos conteúdos ligados à construção da textualidade.

Palavras-chave: Ensino. Produção textual. Jogos. Ludicidade. Interação.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





O JOGO PEDAGÓGICO NAS COMUNIDADES TRADICIONAIS: POR UMA DIVERSIDADE LINGUÍSTICA INCLUSIVA

Brayna Conceição dos Santos Cardoso - UFPA/PPGCITI

braynacardoso@ufpa.br

Naír Miranda da Costa - UFPA/PPGCITI

naircosta225@gmail.com

Juliana de Araújo Sarges - UFPA/PPGCITI

jsarges2023@gmail.com

Resumo: O presente trabalho aborda a realidade vivida nas comunidades tradicionais da Região do Baixo Tocantins, localizada no Estado Pará, mais especificamente, o trabalho retrata à ausência de ferramentas e práticas pedagógicas que incluam a realidade sociocultural no processo de formação escolar dos quilombolas e ribeirinhos que habitam nos mais variados territórios da região. Para tanto, utilizamos como aporte teórico-metodológico, as concepções apresentadas por Zilles e Faraco (2015), Bagno (2002), Silva e Almeida (2023), Sallum Jr (2018), Pinheiro (2023), Santos (2023), Bispo dos Santos (2023), Castro e Tredizini (2014) e a BNCC (2018). A BNCC (2018) preconiza o aprendizado da língua portuguesa, de acordo com os aspectos de diversidade presentes na língua e na cultura, pois eles são intrínsecos a nossa sociedade. Logo, pensar em jogos que compreendam a variação linguística de acordo com as práticas diárias dos falantes torna o ensino de língua portuguesa mais próximo de suas realidades, não com o pensamento de que essa língua está distante da vivência desses povos que já são muito estigmatizados, neste caso em especial, sofrendo estigma pela sua fala ou pela sua escrita, muitas vezes, afastando-se da escola por pensar que ali pode não ser o seu lugar, principalmente quando se trabalha apenas uma concepção de ensino, mais especificamente aos moldes apenas da gramática tradicional. Dessa forma, essas concepções necessitam ser revisitadas, pois o ensino de língua portuguesa que queremos em ambiente escolar, é o afetivo, é o que aproxima, é o que traz o pertencimento, que valoriza a história, a memória e a identidade das comunidades tradicionais, respeitando as singularidades dos sujeitos, para um processo de ensino-aprendizagem inclusivo, diverso e com estratégias ludo pedagógicas. Nesse sentido, o Grupo de Estudos Linguísticos da Diversidade da Amazônia (GELINDA), tem se detido em pensar jogos que contemplem esses sujeitos sociais e suas necessidades educacionais.

Palavras-chave: Educação. Comunidades Tradicionais. Diversidade Linguística. Inclusão. Jogos Pedagógicos.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





O ESTUDO DE CONSTRUÇÕES COORDENADAS NO PORTUGUÊS E O USO DE JOGO DE TABULEIRO: O QUE CONSIDERAR PARA A ELABORAÇÃO DE MATERIAIS CONCRETOS?

Flávio Bezerra de Oliveira - PROFLETRAS/UFRPE

flaviobezoliv@hotmail.com

Adeilson Pinheiro Sedrins - UFAPE

adeilson.sedrins@ufape.edu.br

Resumo: Partindo da apresentação dos resultados obtidos com a aplicação de uma proposta didática sobre o estudo de construções coordenadas do português em uma turma de nono ano do ensino fundamental, o objetivo central deste trabalho é discutir como o uso de jogos pedagógicos pode contribuir de forma significativa para a ampliação do conhecimento e reflexão sobre o funcionamento de estruturas linguísticas, possibilitando também uma abordagem que extrapola aquela apresentada em livros didáticos, os quais, predominantemente, apresentam fenômenos da língua de acordo com a tradição gramatical. A perspectiva em que se ancora a discussão é pautada nas ideias sobre ensino de gramática apresentadas em Borges-Neto (2013), Pires de Oliveira e Quarezemin (2016) e Pilati (2017), centrando-se na discussão sobre a elaboração de um jogo de tabuleiro, que foi aplicado na proposta didática como instrumento complementar à aprendizagem. Dada a importância atribuída ao uso de material concreto com vistas a alcançar alternativas promissoras para o ensino de gramática, conforme defendido em Pilati (2017), este trabalho visa a contribuir, portanto, para o desenvolvimento de materiais centrados em abordagens inovadoras articuladas com os objetivos do ensino de língua portuguesa.

Palavras-chave: Ensino de Língua Portuguesa. Jogo pedagógico. Aprendizagem Ativa. Estruturas coordenadas no português.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





ORALICARTAS: UM JOGO PEDAGÓGICO PARA FOMENTAR O ENSINO DA ORALIDADE NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL À VISTA DA ANÁLISE DO LIVRO DIDÁTICO

Shirley Franklin Oliveira Nascimento - UFPA/CNPq

shirleyitachi12@gmail.com

Bárbara Tamires Braga Seabra Carvalho - UFPA

barbaratbraga@gmail.com

Flávia Gabriela Nogueira Barbosa - UFPA

flavia.barbosa72@gmail.com

Brayna Conceição dos Santos Cardoso - UFPA

braynacardoso@ufpa.br

Resumo: O trabalho abarca a concepção e criação de um jogo pedagógico que englobe a temática da oralidade no 9º ano do ensino fundamental, à luz da análise do livro didático de língua portuguesa, utilizado nas escolas públicas da Amazônia Brasileira, a fim de fomentar o ensino da oralidade em sala de aula. "Oralicartas" é uma proposta de jogo pedagógico para ser implementada no livro didático (posto que, dentro dele, não há sugestões de trabalhar com as proposições inovadoras que traz o jogo pedagógico), para abarcar as partes constituintes da oralidade, tais como a fala, a entonação, o volume, a gestualidade, a mímica e outros, construindo um aprendizado sólido referente aos conteúdos e habilidades da oralidade, decorrente dos desafios e dos quizzes acerca do tema contidos no jogo, ao passo que permite o exercício da interação oral entre jogadores. Assim, este trabalho contribui com as práticas para lecionar e as estratégias de práticas orais que possam valorizar a realidade sociocultural dos alunos. Concomitantemente, pensou-se em como constituir um jogo pedagógico que englobasse as noções gerais da oralidade e, utilizando papel e materiais recicláveis, "Oralicartas" foi criado, jogo de cartas destinado aos jovens estudantes de 14 a 16 anos, com perguntas e respostas sobre o tema oralidade, desafios de oralização, multissemioses (linguagem escrita e imagética) e outras abordagens. Os aportes teórico-metodológicos que constituíram este trabalho foram as normas da BNCC (BRASIL, 2018), os pressupostos da Linguística Aplicada (ANTUNES, 2003; MARCUSCHI, 2008) e a concepção do jogo/lúdico como ferramenta importante de aprendizado (CASTRO; TREDEZINI, 2014). Nesse contexto, a proposição deste jogo pedagógico é valorosa, pois objetiva a dinamização do aprendizado dos educandos, projetando, como resultado esperado, um ensino que atenda às necessidades reais dos estudantes e que os permita aprender por intermédio do lúdico.

Palavras-chave: Educação. Língua Portuguesa. Oralidade. Livro Didático. Jogos Pedagógicos.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





PRODUÇÃO ESCRITA DOS ALUNOS DA EJA ESTÁGIO 4 (6º E 7º ANOS): UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PARA ERROS DE PONTUAÇÃO ATRAVÉS DE JOGOS PEDAGÓGICOS

Valéria Cristina Livino e Silva
valeria.cristina77@hotmail.com

Resumo: Esta pesquisa tem por objetivo diagnosticar e intervir, através de jogo pedagógico, nos principais erros e não usos dos sinais de pontuação na produção escrita dos alunos da EJA, Estágio 4 (6º e 7º anos) na cidade de Paulo Afonso, Bahia. Trata-se de uma pesquisa-ação fundamentada em Thiollent (2007), na qual utilizamos 4 jogos pedagógicos, a fim de corrigir problemas com os sinais de pontuação comumente recorrentes nas produções dos alunos da EJA. O aporte teórico está baseado nas perspectivas do ensino da pontuação trazidas por Rocha (1997), Cavacas (2013), Puzzo e Kozma (2014), Ferrarezi Junior (2021) Piacentini (2012), Lukeman (2011), entremeados aos fundamentos sobre produção textual de Antunes (2003) e Marcuschi (2008), dos trabalhos com jogos pedagógicos fundamentados em Kishimoto (1996), Pilati (2010), Sigiliano (2023), Sá (2019), Oliveira (2023). Na produção diagnóstica criamos um Quadro de Categorização dos Erros de Pontuação dos Estudantes da EJA 4, a fim de sistematizar as ocorrências nas produções pré e pós-intervenção. Destacamos neste quadro os erros na produção diagnóstica nas seguintes categorias: categoria 1- Eliminação total dos sinais de pontuação, categoria 2- Ausência de marcação do ponto final, categoria 3-Substituição do ponto final por outro sinal, categoria 4-Ausência da vírgula para separar termos que exercem a mesma função sintática: enumerações, orações coordenadas, categoria 5-Troca do ponto de interrogação pelo ponto de exclamação, categoria 6-Outros. Após a intervenção, percebemos que houve reduções significativas em todas as categorias: a categoria 1 houve redução de 11% para 4%, categoria 2 diminuiu a incidência dos erros de 20% para 4%, categoria 3 reduziu de 4% para 2%, a categoria 4 teve um declínio de 15% para 11%, as categorias 5 e 6 foram totalmente sanadas. Mediante esses resultados, consideramos esta pesquisa pode trazer muitas contribuições para as aulas de Língua Portuguesa da modalidade EJA.

Palavras-chave: Produção escrita. EJA. Sinais de pontuação. Jogos Pedagógicos.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





PROJETO ELEIÇÕES

Márcio Gomes

marcio.gomes.21@hotmail.com

Resumo: O projeto eleições tem como objetivo possibilitar aos alunos, através de eleições na escola para Presidentes de Sala, conhecer os procedimentos necessários para a realização de uma eleição, como também, os personagens do pleito eleitoral (eleitores, mesários, candidatos, fiscais etc.). Sendo assim, é importante que o estudante possa conhecer os procedimentos que envolvem uma eleição para aprender a atuar nas mais diversas funções durante o pleito eleitoral. Eleger os nossos representantes para os cargos públicos é um ato de cidadania e envolve diversos personagens na sociedade. Na escola é necessário que as turmas tenham alguém para representá-las em várias situações, e a escolha de uma chapa composta por Presidente e Vice-Presidente, proporciona aos alunos serem representados junto aos professores, coordenação e direção. O projeto também visa estimular a cidadania através da democracia, fazendo com que todos os estudantes possam candidatar-se, como também, votar naqueles que acharem que melhor os representam. Para isso foi trabalhado o gênero textual escrito plano de atuação no qual os candidatos escreveram aquilo que pretendiam fazer durante o mandato, e os gêneros orais seminário e debate, para apresentarem o plano de atuação e discuti-lo com a turma e com os outros candidatos. Para que as eleições aconteçam, há a necessidade de mesários para trabalhar e fazer com que tudo ocorra sem problemas, garantindo que todos possam votar. Para isso, foram treinados quatro alunos de cada turma para atuarem como Presidente, 1º mesário, 2º mesário e secretário. Durante o pleito eleitoral eles desenvolveram todo o processo, inclusive operando o aplicativo da urna eletrônica (disponível no play store em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pindorama.urnsimulator>) tendo o professor apenas como mediador, caso fosse necessário, e assim, desenvolvendo o protagonismo. Durante a eleição também foram trabalhados os gêneros: ata e caderno de votação..

Palavras-chave: Eleições. Escola. Protagonismo.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





PROJETO LITERANDO: ESTÍMULO À LEITURA A PARTIR DO PRÓPRIO ATO DE LER ENTRE PROFESSORES E ALUNOS SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE- PE

Ericka Geyse Clementino de Oliveira - UEPB
erickageyse@hotmail.com

Resumo: Este relato tem por objetivo descrever e analisar uma experiência vivenciada com estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e professores de Língua Portuguesa (LP), a partir da realização de oficinas de letramento literário nas escolas municipais de Santa Cruz do Capibaribe - PE, articuladas ao *Projeto Literando*. Neste relato, inclui-se contexto, ações realizadas, resultados obtidos e reflexões sobre o processo. Considerando-se que é consenso entre os pesquisadores que a leitura de textos literários na escola é de extrema importância para os estudantes, pois incentiva a leitura e a escrita, promove a expressão pessoal e o desenvolvimento da linguagem, além de ajudar a melhorar as habilidades de comunicação, interpretação de textos e produções de gêneros literários, justifica-se a relevância desta proposta. Para efetivação do projeto, adotou-se nas oficinas a sequência básica de Cosson (2012) - Motivação, Introdução, Leitura e Interpretação como uma proposta de sequência didática para o ensino de literatura. Para fins metodológicos desenvolveu-se revisão de literatura acadêmica com base nos estudos de Soares(1999), Lajojo (2001) e Cosson (2012) e pesquisa de campo através das visitas às escolas durante as realizações das oficinas e análise dos questionários disponibilizados em fóruns virtuais direcionados ao grupo de professores. Os dados foram analisados qualitativamente, dos quais pôde-se concluir que os professores de LP têm buscado aprimorar suas práticas pedagógicas, utilizando estratégias que despertem o interesse dos alunos e proporcionem uma aprendizagem significativa. Ademais, o projeto *Literando* resultou em um produto educacional inovador - *Revista Literando*, nas versões impressa e on-line, que abrange os registros da produção literária dos estudantes e professores, contribuindo para incentivar a leitura e ampliar a experiência com o texto literário nas escolas, auxiliando os estudantes, leitores com participação ativa neste processo, na compreensão de diferentes pontos de vista, da linguagem e do seu papel social e cultural.

Palavras-chave: Oficinas literárias. Ensino da Língua Portuguesa. Letramento.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





SPELLING BEE: ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ericles Souza Alves (SEDUC-SCC, PE)
souzaericles97@hotmail.com

Resumo: Este trabalho consiste em um relato de experiência que apresenta o projeto Spelling Bee. Observamos que ao solicitar aos alunos a leitura de textos em inglês, surge uma dificuldade em relação aos significados das palavras, o que resulta em desinteresse pela disciplina. Portanto, o ensino e a aquisição de vocabulário para uma leitura mais eficiente são preocupações dos professores de inglês. O projeto, de abrangência municipal, tem como objetivo geral desenvolver e aplicar metodologias para a memorização e aquisição de vocabulário, facilitando a compreensão de textos. São realizadas atividades de soletração em inglês, focando na memorização de vocabulários pré-definidos em diferentes situações discursivas. O propósito do projeto é conscientizar os estudantes dos anos finais do ensino fundamental sobre o papel da língua inglesa na sociedade e a importância de um amplo vocabulário para tornar a aprendizagem mais significativa. Metodologicamente, a execução da proposta ocorre em dois momentos, sendo o último subdividido em três etapas. Reconhecemos que o uso de atividades lúdicas para ensinar uma língua estrangeira enriquece a prática pedagógica, ajudando os alunos a estabelecer relações e interações e favorecendo o desenvolvimento de habilidades comunicativas.

Palavras-chave: Spelling bee. Estratégias lúdicas. Língua Inglesa



TÁ ME TIRANDO, É? DESCOBRINDO OS POVOS ORIGINÁRIOS ATRAVÉS DA MONTAGEM DE TIRAS

Petronio Silva Barbosa - UPE/PROFLETRAS

petroniobarbosa@hotmail.com

Resumo: O presente trabalho consiste num relato de experiência que visa compartilhar reflexões sobre o desenvolvimento da criticidade e de habilidades de leitura através de um jogo pedagógico desenvolvido para estudantes do ensino fundamental II, com idades entre 11 e 14 anos. A criação do jogo considera que, ao desvendar as histórias por trás das imagens, os estudantes tendem a desenvolver um aprendizado mais significativo, que valoriza a diversidade cultural e promove a compreensão intercultural. Criado com base nas necessidades e interesses dessa faixa etária, o jogo pedagógico oferece uma experiência de aprendizado interativo que estimula os estudantes a explorar e aprender por meio de hipóteses e pistas textuais. O objetivo é montar textos multissemióticos que combinem diferentes recursos multimodais. Desse modo, essa proposta visa a utilização de diversas estratégias de lógica, observando detalhes como figuras, pontuação, cenário, legendas, onomatopeias e diálogos dos personagens nos balões. Essa abordagem visa explorar a linguagem verbal e não verbal, proporcionando uma experiência de aprendizado que estimula a interpretação, criatividade e comunicação. Quanto aos objetivos específicos, o jogo busca promover o reconhecimento e a valorização da contribuição histórica, cultural e social dos povos indígenas para a formação da identidade nacional, além de desenvolver a empatia e o entendimento intercultural, estimulando a reflexão sobre as injustiças históricas enfrentadas pelos povos indígenas e a busca por reconhecimento de direitos, uma vez que a temática norteadora dos textos multissemióticos está alinhada com a Lei nº 11.645/2008, que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas do país, e contempla habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como (EF69LP03PE), (EF69LP05PE), (EF67LP37PE), (EF69LP01PE) e (EF69LP55PE).

Palavras-chave: Monta tiras. Jogo Pedagógico. Cultura indígena.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





TEATRO EM LIBRAS: ALTERNATIVA PEDAGÓGICA PARA MAIOR ACESSIBILIDADE DE CRIANÇAS SURDAS À CULTURA

Débora Lopes Nunes - FADM
debi.lopes.nunes@gmail.com

Viviane Faria Lopes - UEG
viviane.lopes@ueg.br

Resumo: Este trabalho, que faz parte de um Projeto de Extensão que está sendo desenvolvido na Universidade Estadual de Goiás (UEG), dedica-se a ensaios e a apresentações teatrais em Língua Brasileira de Sinais (Libras). O objetivo volta-se à promoção da acessibilidade à dramaturgia para a Comunidade Surda – infantil e familiar –, de modo a lhes proporcionar acesso à cultura cênica. A peça teatral autoral “A Pequena Estrela”, escrita por Débora Lopes Nunes (2023), foi traduzida do Português para Libras e aproveitou os membros da própria equipe para a formação do elenco. Os ensaios ocorrerão quinzenalmente, na universidade citada, a partir do mês de junho do ano de 2024, com o propósito de uma primeira apresentação cênica a se fazer no mês de novembro do ano em questão. Para tanto, o projeto tomou por base teórica, entre outros, as seguintes teses: “Surdos: vestígios culturais não registrados na história” (STROBEL, 2008), “Pedagogia do teatro e teatro como pedagogia” (CABRAL, 2007) e “Educação de Surdos (QUADROS, 1997). Desse modo, a perspectiva de encenação escolhida tomou aspectos que respeitassem os parâmetros da Libras – como artefato cultural de suma importância ao seu povo – e mantivessem os elementos essenciais que definem uma linguagem teatral, para, então, efetivamente, utilizar do Teatro tanto como meio de integração cultural ao público surdo infantil quanto como alternativa pedagógica, colaborando para um desenvolvimento potencial dessa criança enquanto futura formadora de opinião.

Palavras-chave: Libras. Teatro. Alternativa pedagógica. Acessibilidade.



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas





INTERSECCIONANDO ANÁLISE LINGUÍSTICA E ESTRATÉGIA DE LEITURA A PARTIR DE UM JOGO PEDAGÓGICO

Marcus Garcia de Sene
(UPE/Garanhuns)
marcus.sene@upe.br

Resumo: Este trabalho insere-se no âmbito do projeto de pesquisa “Ensino de língua Portuguesa em quatro eixos: variação, análise linguística, leitura e produção textual” desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras (PROFLETRAS/Garanhuns). A presente pesquisa consiste na produção de um jogo pedagógico que contemple, dinamicamente, a dimensão de análise linguística (Gerald, 1997) e diferentes estratégias de leitura, a saber: estruturalista, discursiva e sociointeracionista (Panichella, 2015). Do ponto de vista da análise linguística, o jogo em questão solicita que o aluno faça uma reflexão sobre os efeitos de sentido que alguns itens linguísticos produzem dentro do texto, como a diferença entre o uso do subjuntivo e do indicativo na construção de alguns sentidos. Tal aspecto permite que o aluno compreenda não só o que trata o texto (atividade de interpretação), mas compreenda, também, quais as operações e/ou estratégias que são produtoras de sentido dentro do texto. Aliado a isso, com base num texto pré-selecionado, trabalhar-se-á as três perspectivas de leitura de modo a destacar a relevância de cada uma delas para o entendimento do texto, a começar pela visão mais estrutural em que o sentido do texto se dá de forma passiva a partir do reconhecimento das palavras e estruturas - parte que será integrada a análise linguística. Na sequência, debruça-se sobre uma dimensão mais ativa de leitura em que o sujeito é responsável pela construção do sentido, já que a leitura é permeada por seu conhecimento de mundo adquirido previamente (visão sociointeracionista), por fim, direciona-se o aluno a uma visão de leitura mais discursiva em que não se lê o texto pelo texto, mas as condições de produção que permitem sua construção. A ferramenta que viabiliza essas dimensões de investigação é uma combinação de um jogo de adivinhação e um jogo de tabuleiro do tipo ludo em que inicialmente os jogadores jogaram os dados e a depender do número que cair precisam responder a questões iniciais sobre efeitos de sentidos com base na troca de itens linguísticos e só posteriormente poderão avançar o número de casas apontado no dado. No tabuleiro, eventualmente, outros desafios são impostos aos participantes com base na leitura e na reflexão de um texto pré-selecionado.

Palavras-chave: Análise linguística. Estratégias de leitura. Metodologias ativas



Grupo de Pesquisa em Variação, Avaliação Subjetiva,
Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas

