



ENSINAR PORTUGUÊS DE FORMA DIVERTIDA

ATIVIDADES LÚDICAS
PARA OS ANOS FINAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL
E PARA O ENSINO MÉDIO

Natália Sathler Sigiliano
Laís Rios Berno
(Organizadoras)

ENSINAR PORTUGUÊS DE FORMA DIVERTIDA

ATIVIDADES LÚDICAS
PARA OS ANOS FINAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL
E PARA O ENSINO MÉDIO

Natália Sathler Sigiliano
Laís Rios Berno
(Organizadoras)



Juiz de Fora

2021

© Editora UFJF, 2021

Este livro ou parte dele não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa da editora. O conteúdo desta obra, além de autorizações relacionadas à permissão de uso de imagens ou textos de outro(s) autor(es), são de inteira responsabilidade do(s) autor(es) e/ou organizador(es).



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

REITOR

MARCUS VINICIUS DAVID

VICE-REITORA

GIRLENE ALVES DA SILVA



PROFLETRAS



DIRETOR DA EDITORA UFJF

RICARDO BEZERRA CAVALCANTE

CONSELHO EDITORIAL

RICARDO BEZERRA CAVALCANTE (PRESIDENTE)

ANDRÉ NETTO BASTOS

CHARLENE MARTINS MIOTTI

CLAUDIA HELENA CERQUEIRA MARMORA

CRISTINA DIAS DA SILVA

ILUSKA MARIA DA SILVA COUTINHO

JAIR ADRIANO KOPKE DE AGUIAR

MARCO AURELIO KISTEMANN JUNIOR

RAPHAEL FORTES MARCOMINI

REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO

MALORGIO STUDIO DESIGN & COMMUNICATION

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFJF

Ensinar português de forma divertida : atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio / Natália Sathler Sigiliano, Laís Rios Berno (organizadoras.) – Juiz de Fora, MG : Editora UFJF, 2021.
Dados eletrônicos (1 arquivo: 3,6 mb)

ISBN 978-65-89512-26-4

1. Ensino de língua portuguesa. 2. Ensino fundamental. 3. Ensino médio.
4. Jogos pedagógicos. I. Sigiliano, Natália Sathler. II. Berno, Laís Rios. IV. Título.

CDU 806.90(07)

Este livro obedece às normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, promulgado pelo Decreto n. 6.583 de 29 de setembro de 2008.



EDITORA UFJF

RUA BENJAMIN CONSTANT, 790

CENTRO - JUIZ DE FORA - MG - CEP 36015-400

FONE/FAX: (32) 3229-7646 / (32) 3229-7645

editora@ufjf.edu.br / distribuicao.editora@ufjf.edu.br

www.ufjf.br/editora

Filiada à ABEU



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO DA OBRA	6
Natália Sigiliano	
LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	8
Natália Sigiliano, Cláudia Ferreira Ferraz, Maria Beatriz Pinto	
CARA A CARA COM O PERSONAGEM MISTERIOSO	21
Thamiris Alvim de Souza, Laís Rios Berno	
QUE VERBO SOU EU?	25
Lívia Vicente Dutra	
VOLTA AO MUNDO: ENTRE VERBOS E ADJETIVOS	28
Cláudia Ferreira Ferraz	
JOGO DE TABULEIRO: CONTO DE MISTÉRIO	34
Maria Beatriz Pinto	
CAÇA AOS CONECTIVOS	40
Roberta Baffa Andrade, Laís Rios Berno	
JOGO DA MEMÓRIA: O CONTO E O TEMPO	44
Vanda Pinheiro de Lacerda Freitas, Natália Sathler Sigiliano	
PERFIL DA SINTAXE	49
Natália Sathler Sigiliano	
CONTANDO HISTÓRIAS E APRENDENDO SOBRE NARRAÇÃO E SINTAXE	53
Natália Sathler Sigiliano	
BAÚ DAS PALAVRAS	57
Denise Pereira Rebello	
AGIR COM AS PALAVRAS	63
Natália Sathler Sigiliano	
DINÂMICA DAS IDEIAS	68
Natália Sathler Sigiliano	

SUMÁRIO

JOGO: QUE SUJEITO É ESSE?	72
Bianca Carrara	
BATALHA DA PONTUAÇÃO: FATO OU FAKE?	77
Talita Gonçalves de Moura, Juliana Maria de Oliveira	
CONFIGURANDO A LINGUAGEM	84
Lívia Vicente Dutra	
AS AUTORAS	90
REFERÊNCIAS	93

APRESENTAÇÃO DA OBRA

NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Esta obra é fruto de um projeto desenvolvido pelo grupo de pesquisa “Análise Linguística na Escola”, o qual nasceu, sobretudo, do interesse de professoras de instituições públicas de Minas Gerais - mais especificamente da Zona da Mata Mineira - em refletir, estudar, discutir e propor estratégias para a abordagem da análise linguística em sala de aula. Composto por mim, por oito professoras egressas do mestrado profissional em Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, pela então residente docente do colégio de aplicação desta universidade e por uma estudante de graduação - bolsista de iniciação científica-, o grupo apresenta um perfil bem interessante e diversificado quanto às distintas experiências vivenciadas em sala de aula, atreladas ao ensino de língua materna.

Inicialmente focado em reuniões de leitura, estudo e orientações semanais voltadas para a resolução de questões relativas a cada sala de aula de cada professora que compõe o grupo, o trabalho evoluiu para abarcar a reflexão sobre e a elaboração coletiva de estratégias de abordagens didáticas para a prática de análise linguística no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio. Nesse sentido, tendo em comum o interesse sobre a maneira como o ensino de gramática vem sendo praticado na escola, veiculado em pesquisas e abordado por materiais didáticos, o grupo se propõe a pesquisar e a delinear estratégias de ensino em salas de aula reais.

A princípio, essas estratégias foram voltadas para a elaboração conjunta de sequências de atividades didáticas de análise linguística a serem aplicadas em turmas de Ensino Fundamental de professoras envolvidas no projeto, de acordo com a necessidade de cada uma dessas turmas. Nesse contexto, surgiu a ideia de se pensar em algo mais inovador e atraente para o aluno, no sentido de mobilizá-lo à reflexão sobre a gramática da língua. Assim, questões como “de que maneira podemos atrair ainda mais o aluno a refletir sobre a língua e sistematizar conhecimentos?” estavam bastante presentes em nossas discussões. Isso porque abordar o texto em seu contexto de produção e propor atividades de análise linguística - como há algum tempo vínhamos desenvolvendo em nossas intervenções realizadas em sala de aula - já não se mostrava tão desafiador aos alunos e às professoras envolvidas no grupo.

Em nossos encontros, em conversas sobre o que mais parecia motivar os adolescentes, encontramos como ponto comum a ludicidade. Foi assim que surgiu a ideia de se elaborar um material lúdico que pudesse ser aplicado em diferentes anos do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio.

Ao pesquisar sobre o assunto, encontramos diversas publicações voltadas para o trabalho com a língua materna de forma lúdica. Entretanto, a imensa maioria era voltada para fases iniciais de ensino, mais especificamente para o segmento do Ensino Fundamental I. Em nossa busca, encontramos poucos materiais lúdicos para adolescentes voltados efetivamente para um ensino reflexivo de língua portuguesa como língua materna. Esse fato nos instigou a estudar sobre ludicidade na escola, a discutir e a planejar jogos que pudessem ser aplicados em sala de aula como instrumento inicial de trabalho com algum tópico gramatical específico, como estratégia de retomada ou sistematização de conhecimentos.

Houve a incessante preocupação em produzir jogos cuja abordagem fosse pautada na perspectiva da análise linguística, o que se revelou um desafio muito grande, especialmente para o trabalho com alguns níveis linguísticos.

Nesta obra, será possível conhecer esses jogos que podem (e devem) ser adaptados a realidades locais de aplicação. Na página 20 deste *e-book*, é disponibilizado *link* que dá acesso a materiais essenciais para a realização das atividades lúdicas e jogos propostos. Esperamos que, da mesma forma como houve entusiasmo envolvido na produção desse material, você, professor de língua portuguesa, e seus alunos possam ser instigados a novas maneiras de olhar para o ensino e aprendizagem da língua.

Para ensejar reflexão também por parte do professor-leitor de nossa obra, o livro está organizado em uma breve contextualização dos pressupostos tomados por nós para elaboração dos jogos propostos, atrelados à Análise Linguística e à Ludicidade, áreas que se entrecruzaram quando da elaboração deste material.

Em seguida, o leitor tomará conhecimento dos quatorze jogos propostos, os quais se associam a possibilidades de abordagem de diferentes conteúdos linguísticos. Alguns deles são mais voltados para um despertar reflexivo quanto ao conteúdo abordado. Outros, para a retomada e sistematização de conteúdos já apresentados aos alunos anteriormente no período escolar. São sugeridos os anos escolares em que se entende haver possibilidade de aplicação mais profícua do jogo, os quais são passíveis de alteração, fato que deve ser avaliado constantemente pelo professor aplicador do material.

Esperamos que este livro desperte em você ideias e ações relativas ao ensino de língua portuguesa!

LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

NATÁLIA SIGILIANO
CLÁUDIA FERREIRA FERRAZ
MARIA BEATRIZ PINTO

O ensino de língua portuguesa no Brasil vem passando por mudanças relevantes nos últimos anos. Documentos e políticas públicas voltadas para o ensino, como os Parâmetros Curriculares Nacionais, o Programa Nacional do Livro Didático, o Mestrado Profissional em Letras, a Base Nacional Comum Curricular, dentre outros, têm servido como fortes estímulos para provocar alterações no modo de se agir em sala de aula de língua materna.

Diversas pesquisas e textos acadêmicos apontam para uma incongruência entre aquilo que é proposto pelos documentos oficiais, o que é veiculado por materiais didáticos e abordado em salas de aula de língua portuguesa, especialmente no que diz respeito à prática de análise linguística na escola. Dessa forma, nota-se que, a despeito dos diversos avanços alcançados no que tange à inserção do texto na sala de aula e a uma maior exploração das diversificadas práticas de linguagem, o ensino de gramática ainda representa um entrave na aula de língua materna.

Já há alguns anos, nota-se, por parte de professores do ensino básico, um movimento de implementação de mudanças no ensino de gramática, em que se atribuiu ao texto um papel central no ensino de língua, pautado mais especificamente na abordagem dos elementos linguísticos associados aos efeitos de sentido do texto. Arelado a isso, publicações e cursos de formação continuada apregoavam a válida importância da abordagem dos gêneros textuais em sala de aula. Contudo, esse movimento fez com que parte dos professores, preocupados em renovar o ensino de língua em suas salas de aula, passassem a abordar a leitura e a produção de texto de forma isolada do trabalho de análise linguística, desvalorizando momentos propícios em que a abordagem de temas gramaticais poderia servir de apoio para práticas de leitura e produção de texto. De outra parte, ainda arraigados em um forte tradicionalismo, alguns professores prosseguem em uma preocupação excessiva pela metalinguagem, um ensino de língua pautado em escolhas de conteúdos isolados das necessidades dos alunos e uma forte preocupação avaliativa do texto no que tange aos aspectos microtextuais em detrimento de seu impacto para os sentidos globais.

Conforme Guimarães e Bartikoski (2019), a convivência entre velhas e novas práticas se faz presente ainda em sala de aula. Ao mesmo tempo, há professores, pesquisadores e autores de materiais didáticos os quais vêm caminhando no sentido de buscar e propor maior equilíbrio entre as práticas de ensino de língua. Em um contexto de valorização do uso da língua, manifestada por meio dos gêneros textuais e da gramática que está a seu serviço, a perspectiva da análise linguística:

surge como alternativa complementar às práticas de leitura e produção de texto, dado que possibilitaria a reflexão consciente sobre fenômenos gramaticais e textual-discursivos que perpassam os usos linguísticos, seja no momento de ler/escutar, de produzir textos ou de refletir sobre esses mesmos usos da língua. (MENDONÇA, 2006, p. 204).

Essa integração da análise linguística às práticas de leitura e produção de texto provoca uma alteração na forma de se propor a organização curricular de língua portuguesa, visto que o foco passa a ser em critérios discursivos associados a efeitos de sentido e/ou produtividade dos critérios linguísticos nos gêneros. Nesse sentido, cada vez mais se faz premente pensar e elaborar estratégias de ensino que coloquem o ensino da gramática a favor da reflexão sobre os usos da língua por meio dos gêneros textuais. Como afirmado por Mendonça (2007):

[...] o docente deve articular sempre o conhecimento macro sobre o gênero - função social, formas de circulação, interlocutores privilegiados, temas frequentes, organização geral da informação - e o conhecimento micro a respeito - estruturação dos períodos, escolha de palavras, expressões etc.

Dito de outro modo, o professor deve estar atento para o fato de que essa organização micro dá sustentação para que o gênero cumpra sua função social; as escolhas linguístico-discursivas presentes num dado gênero não são aleatórias, mas ali estão para permitirem que um gênero funcione socialmente. (MENDONÇA, 2007, p. 77).

Tal articulação, entretanto, ainda se revela pouco explorada em sala de aula e em materiais didáticos (GUIMARÃES; BARTIKOSKI, 2019; SIGILIANO, no prelo) e pensar em caminhos que apontem para estas articulações tem sido uma demanda dos professores do ensino básico. Além disso, as queixas dos professores quanto ao desinteresse dos alunos e à falta de apreensão de conteúdos têm sido frequentes. Nesse contexto, é essencial buscar alternativas que visem tornar a abordagem da análise linguística em sala de aula como uma prática a qual, conforme Mendonça (2006), assume uma concepção de língua como ação interlocutiva situada; é sujeita às interferências dos falantes; integra as práticas de leitura e produção de texto; parte da reflexão; baseia-se na indução e se funda com os trabalhos de gêneros. Junto a isso, assumir posturas que auxiliem na participação mais ativa dos alunos por meio de estratégias inovadoras que visem ao estímulo ao aprendizado revela-se crucial.

LUDICIDADE COMO INCENTIVO À APRENDIZAGEM

A busca constante pelo aprimoramento de estratégias pedagógicas que despertem o interesse dos alunos e proporcionem uma aprendizagem significativa tem mobilizado professores a recorrerem a metodologias ativas de aprendizagem. Dentre elas, com adolescentes, estratégias envolvendo a ludicidade têm se mostrado eficazes. A ludicidade na sala de aula favorece a interação e a aprendizagem, além de motivar o aluno. Para Almeida (2013, p. 84), uma sala de aula “ludicamente inspirada” é “aquela em que se apresentam as características do aprender de forma motivada, atraente, com conteúdos que tenham significação”.

É consenso entre alguns pesquisadores a contribuição da ludicidade na Educação Infantil, em que se defende a ideia de que o lúdico faz parte da infância e, portanto, deve ser valorizado e explorado nesse momento da formação. No ensino de línguas estrangeiras, a ludicidade encontra-se também relativamente consolidada, até mesmo no trabalho com adolescentes ou adultos (COSTA, 2008). No entanto, poucos estudos se debruçam sobre esse papel nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, em especial no que tange ao ensino de língua materna.

Nesse contexto, faz-se relevante refletir sobre a tarefa de tornar as aulas de língua portuguesa nesses segmentos mais lúdicas, o que nos leva a refletir sobre questionamentos como: O que é ludicidade ou o que configura uma atividade lúdica? Em que medida o jogo pode ser considerado uma atividade lúdica? Por que e como inserir a ludicidade nas aulas de língua portuguesa? Que papel o jogo pode desempenhar no ensino de língua portuguesa?

Tais reflexões se fazem importantes, não apenas para situar as propostas contidas neste livro, mas também para que o professor que assume, como nós, esta proposta, tenha maior embasamento e segurança em suas práticas, visto que, por vezes, o “brincar” é associado a “não dar aula”, ideia esta que refutamos.

Com o propósito de responder os questionamentos, passaremos a refletir acerca da importância do jogo no desenvolvimento humano e na educação. Também, levando em consideração o papel já relativamente consolidado da ludicidade no ensino de línguas estrangeiras, buscaremos compreender as potencialidades dela enquanto estratégia pedagógica no ensino de língua portuguesa. Por fim, teceremos considerações importantes em relação à implementação dos jogos e atividades lúdicas na sala de aula, visando auxiliar o professor na aplicação das propostas contidas neste livro.

O JOGO COMO PARTE DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO

A história é permeada por registros de jogos nas diversas civilizações. Essa constatação levou Huizinga (2019) a cunhar a expressão *Homo ludens* (homem lúdico), por considerar que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2019, p. XXIV). Em seus estudos, o

autor encontrou a presença do fator lúdico em processos culturais como formas impulsionadoras da vida social. Segundo ele:

O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo do que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele como por um verdadeiro fermento. O culto teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Não quer dizer que ela nasça *do* jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *como* jogo, para nunca mais perder esse caráter. (HUIZINGA, 2019, p. 229, grifos do autor).

Como se observa, o linguista holandês atribui ao fator lúdico uma importância fundamental para a construção da civilização. O conceito de lúdico, em Huizinga (2019), está atrelado à brincadeira e perpassa as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana.

Almeida (2013, p. 17) compreende o termo lúdico “como a ação ou o ato de brincar ou jogar”. Para o autor, o lúdico é o próprio ato ou ação de brincar ou jogar como um movimento mais espontâneo, diferente da noção do termo em Huizinga, que estende o sentido para compreendê-lo como parte de atividades essenciais da cultura humana.

Do termo lúdico, surge a palavra “ludicidade”, muito utilizada na educação que, segundo Luckesi (2014, p. 13) deve ser compreendida como “experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito”. Dessa forma, o autor tem uma compreensão diversa de ludicidade e atividades lúdicas, sem, no entanto, separá-las. A distinção é feita no campo epistemológico. Assim, ludicidade, para Luckesi (2014, p. 17), pode estar presente desde a mais simples até as mais complexas atividades humanas, enquanto as “*atividades denominadas como lúdicas* pertencem ao domínio externo ao sujeito”.

Atualmente, o termo ganhou abrangência e é sinônimo do que é realizado por meio de jogos, atividades criativas ou brincadeiras. Neste trabalho, o termo ludicidade se refere àquelas atividades que dão prazer, que despertam a experiência interna da plenitude, da diversão e são proporcionadas por ações que envolvem o jogo, a brincadeira e as atividades criativas de uma maneira geral.

Nesse contexto, o jogo se apresenta como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo gênero. Aventuramo-nos a dizer que a categoria jogo é uma das mais fundamentais da vida. (HUIZINGA, 2019, p. 35-36).

A definição de jogo, defendida por Huizinga (2019), abarca as propostas sugeridas neste livro, por estas se configurarem como atividades que possuem regras, têm um fim em si mesmas e apresentam um sentido de tensão e alegria dentro de um determinado tempo e espaço. O jogo é, pois, a expressão mais legítima do lúdico e apresenta-se como portador de um potencial enorme para a educação e, mais especificamente, para o ensino de língua portuguesa.

O jogo é uma ferramenta importante e facilitadora no processo ensino e aprendizagem. Piaget (2017), Chateau (1987) e Vygotski (1998) trouxeram contribuições especiais para a apropriação do jogo pela educação, destacando a sua importância no desenvolvimento da criança. De acordo com Vygotski (1998, p. 124), “o desenvolvimento do jogar com regras começa no fim da idade pré-escolar e desenvolve-se durante a idade escolar”. Para ele, é na atividade lúdica que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, pois pode agir de maneira contrária ao que gostaria, motivada pelas regras.

Muito se tem discutido a respeito de atividades atrativas na educação. A busca pelo atrativo, fundada no desejo, de acordo com Chateau (1987), pode ser perigosa se restrita ao momento. O autor faz um alerta de que há outros atrativos além do lúdico e afirma que o atrativo do jogo é especial porque não é passageiro, mas se funda em ações que são gravadas na memória. Para Chateau (1987, p. 128),

uma educação pelo jogo deve ser fonte de dificuldade física da mesma maneira que alegria moral. [...] é preciso apresentar à criança obstáculos a transpor, e obstáculos que ela queira transpor. Na falta deles, a educação perderá todo seu sabor, não será mais do que alimento insípido e indigesto. [...] não esqueçamos o que nos ensina o jogo de nossos filhos: a verdadeira alegria, a alegria humana, é aquela que se obtém num triunfo sobre si, num domínio de si; que esse triunfo, esse domínio possam às vezes se acompanhar de incômodos físicos, de fadiga, é preciso reconhecê-lo. E aceitá-lo. Sem chegar, todavia, a crer que a dificuldade seja sempre necessária, o que seria cair num outro extremo: podem-se alcançar vitórias esportivas sem esgotamento, e são as mais belas. O esforço nem sempre é doloroso.

As pesquisas de Chateau (1987) se referem às relações entre o jogo e a natureza infantil. Dessa forma, o jogo é compreendido como uma brincadeira, uma atividade lúdica, mas também uma atividade séria. Essa concepção, no entanto, pode ser aplicada a outras etapas do desenvolvimento humano, uma vez que é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve, como afirma Huizinga (2019). Nesse sentido, o jogo se apresenta como uma ação educativa lúdica que se situa entre o trabalho e a ludicidade, ou seja, entre o trabalho real e o jogo, conforme afirma Chateau (1987).

As sugestões de jogos aqui apresentadas revelam tanto o caráter lúdico quanto o caráter de trabalho defendido por Chateau (1987) ao oferecer oportunidades concretas de reflexão e aprendizagem sobre a língua. Pautadas na possibilidade de aliar essas duas dimensões, muitas vezes erroneamente tidas como inconciliáveis, elaboramos atividades que buscam atender aos desafios contemporâneos colocados diante do ensino e aprendizagem de língua materna, sem, no entanto, abrir mão da motivação e da alegria em aprender.

LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUAS: CAMINHOS POSSÍVEIS

Conforme apresentado anteriormente, existe um relativo consenso e maior quantidade de materiais voltados para a ludicidade no ensino de língua portuguesa na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Também observamos que esse caráter lúdico parece perder-se nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio (COSTA, 2008). Nesse sentido, nota-se uma ruptura no tipo de estratégias de que se lança mão com o passar dos anos na aula de língua portuguesa, talvez atribuindo-se isso ao fato de que apenas na infância a ludicidade seja vista como um instrumento de ensino e aprendizagem ou de despertar de interesse.

No entanto, a possível falta de interesse mostra-se pouco provável quando observamos o fato de que, no ensino de língua estrangeira, notadamente em cursos de idiomas estrangeiros, atividades como jogos e simulações têm grande espaço, mesmo em turmas de adolescentes ou adultos, e têm-se mostrado extremamente profícuas para o processo de ensino e aprendizagem de línguas (COSTA, 2008, p. 40-42). Embora existam distinções associadas ao ensino de língua portuguesa como língua materna, na escola, e o ensino de línguas estrangeiras, é preciso reconhecer que “ambos possuem parte de seus objetivos semelhantes, isto é, proporcionam condições de interação entre as pessoas” (COSTA, 2008, p. 43). Isso nos leva a enxergar de forma mais confiante e mais ampla as possibilidades para um ensino lúdico de língua portuguesa também após os anos iniciais do Ensino Fundamental.

Tecendo relações entre a própria linguagem e atividades como jogos e simulações, Crookall e Oxford destacam que:

Há pontos em comum entre simulação/jogo e o uso de uma língua (estrangeira, segunda língua ou nativa). Tanto a língua quanto a simulação dependem de regras, símbolos e códigos. Ambos envolvem modelos, representações, realidades e significados negociados.¹ (CROOKALL; OXFORD, 1990, p. 8 [tradução nossa]).

Ao associar simulação a jogos, visto que, para jogar, é preciso simular situações, personagens e/ou vivências, os autores enfatizam, ainda, as principais razões, relacionadas entre si, para o uso crescente da simulação em situações de ensino e aprendizagem:

Em primeiro lugar, é motivante e divertida; em segundo, é mais congruente com o processo de aprendizagem do que as práticas de ensino de “cuspe-e-giz”; em terceiro, é mais parecida com o mundo ‘real’ do que a sala de aula tradicional. Por último (e talvez o mais significativo), a simulação leva a resultados positivos, tais como participação mais ativa, performance aprimorada, maior retenção e melhor compreensão diante da complexidade.² (CROOKALL; OXFORD, 1990, p. 14 [tradução nossa]).

¹ “There are common points between simulation/gaming and the use of language (foreign, second or native). Both language and simulation depend on rules, symbols and codes. Both involve models, representations, realities, and negotiated meanings.”

² “First, it motivates and is fun; second, it is more congruent with the learning process than chalk-and-talk teaching practices; third, it is more like the ‘real’ world than the traditional classroom. Finally (and perhaps most significantly), simulation results in positive outcomes, such as more active participation, greater retention, and better understanding of complexity.”

Ao travarem relações entre interesse do aluno e práticas simuladas voltadas para a aprendizagem, os autores criticam a sala de aula tradicional, indicando que ela se distancia do mundo real. De forma mais associada ao ensino de gramática na escola, essa afirmação pode ser corroborada, visto haver, com frequência, o trabalho de ensino e aprendizagem pautado em análises de frases isoladas de contextos de usos, as quais não contribuem para despertar o interesse do aluno quanto à língua estudada. No entanto, a simulação aponta caminhos para a promoção do engajamento dos estudantes e do aprendizado, o que, em um contexto de ensino de língua materna, pode auxiliar nesse processo.

Entender preceitos daquilo que parece mais consolidado, no que diz respeito à relação de ensino de línguas e ludicidade, mostra-se válido nesse contexto. Assim, ao colocar em foco o uso de jogos no ensino de língua estrangeira, notamos estratégias que tipicamente incluem etapas que guiam os alunos à reflexão sobre a simulação realizada. Os conceitos de *briefing* e *debriefing* (BULLARD, 1990) constituem-se em procedimentos extremamente importantes para a consolidação dos saberes construídos e mobilizados durante os jogos, o que aponta caminhos para formas de abordagem deles nas aulas de língua portuguesa como língua materna. Bullard adverte que “a eficácia de uma simulação provavelmente está atrelada a um *briefing* bem-sucedido. E o pleno aproveitamento linguístico normalmente depende, em grande parte, de uma fase de *debriefing* bem-sucedida”³ (BULLARD, 1990, p. 55 [tradução nossa]). O autor destaca, ainda, que “*briefing* e *debriefing* são partes integrantes do processo de simulação, e não meras possibilidades subsidiárias”⁴ (BULLARD, 1990, p. 57 [tradução nossa]).

Na sala de aula, a etapa de *briefing* (BULLARD, 1990) pode ser definida como o momento em que os alunos são encorajados e preparados a participar do jogo, não só no que se refere às regras e objetivos deste, mas também em relação aos conhecimentos e conteúdos dos quais necessitarão, e, até mesmo, no que tange ao comportamento esperado durante a atividade. É muito importante que esses pontos sejam elucidados antes do início do jogo. Além disso, especialmente com alunos mais velhos, esse momento é oportuno para esclarecer o propósito pedagógico daquele desafio, o que pode ser uma forma de guiá-los a engajarem-se na atividade.

Segundo Bullard, podemos estabelecer mais claramente as informações e capacidades a serem trabalhadas no momento de preparação se buscarmos responder à seguinte pergunta: “O que nossos alunos precisam saber para que participem efetivamente nesta simulação?”⁵ (BULLARD, 1990, p.57 [tradução nossa]). Se um jogo mobiliza conceitos, gêneros textuais ou tópicos específicos, é preciso não apenas que a turma tenha clareza de seu funcionamento, mas também que esteja apta a manipular tais noções de acordo com o que é exigido para o êxito na atividade. Sendo assim, o aproveitamento será melhor se, durante a preparação, o professor conduzir uma revisão dessas noções, evocando

³ “[...] the effectiveness of a simulation is likely to hinge on successful briefing. And full linguistic benefit is usually largely dependent on a successful debriefing phase.” (tradução nossa).

⁴ “[...] briefing and debriefing are integral parts of the simulation process, not mere subsidiary possibilities.” (tradução nossa).

⁵ “What do our learners need to know in order to participate effectively in the simulation?” (tradução nossa).

conhecimentos prévios, e, caso seja o primeiro contato dos alunos com o conteúdo, uma reflexão inicial, resguardando-se sempre de não expor demais a ponto de o jogo se tornar pouco desafiador. Nessa etapa, a discussão deve fomentar a execução da atividade, mas, sempre que possível, deixar espaço para que os estudantes observem, descubram, reflitam e ensaiem suas próprias conclusões no decorrer do jogo e na reflexão posterior. Por fim, é possível, ainda, que o professor precise fazer combinados com a turma para que seu comportamento permita o desenvolvimento do jogo: levantar a mão e aguardar caso precisem de ajuda ou não gritar com os colegas são alguns exemplos do que pode ser estabelecido.

O *debriefing*, por sua vez, envolve a discussão e a reflexão acerca da atividade desenvolvida (BULLARD, 1990). Neste *e-book*, esta etapa será indicada em “Sobre o que refletir depois”. Assim como o *briefing*, essa fase pode contemplar questões relacionadas tanto ao próprio desenvolvimento e propósito do jogo quanto ao funcionamento da língua - focalizando os conteúdos que são centrais naquela atividade -, ou, ainda, ao comportamento da turma.

Para conduzir a reflexão posterior, é essencial que o professor tenha monitorado os alunos cuidadosamente durante todo o processo, atentando para os problemas e dificuldades enfrentados e os pontos a serem discutidos. Isso chama nossa atenção para o fato de que, embora muitas vezes não participe ativamente do jogo, o professor nunca fica ocioso ou assume um papel passivo nessas aulas. Para auxiliá-lo no monitoramento e análise do desenvolvimento da atividade, o professor pode se valer de recursos como anotações, listas de checagem e gravações de áudio ou vídeo, de acordo com as possibilidades da escola. Os alunos também podem contribuir com suas próprias questões e observações, que, por vezes, podem ser muito diferentes daquelas visadas pelo professor. Bullard (1990, p. 61) destaca a possibilidade de entregar listas de checagem aos próprios alunos, o que lhes permite “avaliar a própria performance por meio de uma série de perguntas orientadoras”⁶.

É importante levar os estudantes a observar se foram capazes de cumprir o propósito da tarefa - seja ele resolver um problema específico, decifrar um enigma, tomar uma decisão, produzir um texto ou percorrer um tabuleiro -, e, caso esse propósito não tenha sido atingido, investigar o que não ocorreu como esperado e o que pode ser feito de forma diferente numa próxima oportunidade.

Caso o jogo tenha sido utilizado pelo professor para introduzir determinado conteúdo ou tópico, a reflexão posterior é o momento para que ele busque fazer com que os alunos tomem consciência e dirijam sua atenção para esse ponto, levando-os a estabelecer relações entre seus conhecimentos prévios, o que perceberam durante a atividade e aquilo que vão aprender.

Se, por outro lado, o jogo foi utilizado para praticar ou revisar um conteúdo já em desenvolvimento ou estudado anteriormente, essa etapa é ideal para que o professor ajude a turma a sistematizar e consolidar o conhecimento mobilizado pela atividade. Seja com o propósito de introduzir ou de sistematizar um conteúdo, o intuito dessa etapa não é reduzir-se a uma longa exposição feita unicamente pelo docente, mas suscitar uma discussão crítica, na qual as questões propostas pelo

⁶ “[...] evaluate their performance through a series of guiding questions.” (tradução nossa).

professor ou pelos alunos os instigue a refletir, estabelecer relações entre diferentes temas, conectar aquilo que estudam às suas experiências de vida, expressar seus pontos de vista, formular e avaliar hipóteses acerca do funcionamento da língua, numa perspectiva contextualizada e interacional. Nesse sentido, Bullard (1990, p. 66) recomenda que tanto a preparação quanto a reflexão posterior sejam organizadas de modo a envolver o máximo possível os participantes nesse processo.

Por fim, a reflexão posterior pode abordar também a conduta dos alunos durante o jogo, para que observem se seu comportamento esteve de acordo com os combinados da preparação e se permitiu que a atividade transcorresse adequadamente, refletindo se há algo que deva ser melhorado em uma futura aplicação. É importante destacar, inclusive, que alguns dos problemas encontrados no comportamento dos alunos estão intimamente relacionados a habilidades de uso da língua - um exemplo muito recorrente é o de alunos que têm dificuldade em lidar com as normas de tomada de turnos de fala, interrompendo os colegas e o professor a todo momento. Bullard (1990) observa:

Poder-se-ia defender que professores de línguas deveriam se preocupar apenas com o ensino de língua, e que, portanto, eles deveriam ignorar qualquer problema emergido durante a simulação que não seja linguístico. No entanto, uma vez que a linha entre linguagem e comportamento não é clara, essa área nebulosa normalmente é uma na qual os professores serão obrigados a se envolver. Mesmo deixando de lado considerações de ordem cultural, percebe-se que muitos dos problemas que emergem em simulações no ensino de línguas estão relacionados ao uso da língua no nível do discurso.⁷ (BULLARD, 1990, p. 56).

Sendo assim, além de se configurar como uma forma envolvente de ensino e aprendizagem, há estreita relação entre as maneiras de se jogar e de se comportar durante os jogos que perpassam questões atreladas ao uso da linguagem. Essas podem estar associadas ao uso da língua em si ou aos comportamentos faciais, gestuais e corporais que suscitam em quaisquer interações sociais. Essas manifestações de linguagem se revelam campos ricos de atuação do professor de língua.

Dessa forma, apesar de o uso de jogos no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, ao menos no que diz respeito ao ensino de língua portuguesa como língua materna, não ser frequente, as possibilidades de seu emprego são vastas e se revelam proveitosas para despertar o envolvimento do aluno e sua aprendizagem.

NOSSA PROPOSTA

Neste capítulo, abordamos, de forma breve, referências teóricas que se revelam fundamentais para os jogos que vamos propor a seguir. Reconhecendo os entraves associados ao ensino de gramática de língua portuguesa como língua materna no Brasil, assumindo a ludicidade como aspecto relevante

⁷ “It may be argued that language teachers should concern themselves only with language teaching, and therefore that they should ignore any problem arising in a simulation that is not linguistic. Because the line between language and behavior is not a clear one, however, this gray area is often one into which teachers will be obliged to venture. Even leaving aside cultural considerations, we find that many of the problems which arise in language teaching simulations relate to the use of language at the discourse level.” (tradução nossa)

ao processo de ensino e aprendizagem e entendendo a relevância da perspectiva da análise linguística para o ensino de língua materna, os capítulos a seguir apresentam propostas de atividades lúdicas para o ensino de língua portuguesa, o qual assume a perspectiva de provocação e envolvimento dos alunos à reflexão sobre os usos da língua. Assim como proposto por Crookal e Oxford (1990), nota-se que o uso de atividades lúdicas bem elaboradas e conduzidas pode gerar resultados positivos quanto à aprendizagem.

Em alguns casos voltados para a produção de textos e a observação de características linguísticas intrínsecas ao gênero e, em outros, para a reflexão e para a sistematização de conteúdos gramaticais, as atividades propostas dependem, sobremaneira, da condução bem realizada do professor para que não sejam tomadas como tarefas mecânicas, mas como ponto de partida para o ensino reflexivo de determinado conteúdo gramatical de forma atrelada ao gênero ou para a sistematização de conteúdos já explorados.

Esses jogos envolvem propostas atinentes ao ensino de aspectos tradicionalmente relativos à análise linguística, as quais foram elaboradas com base em vivências prévias de ensino da língua materna, com intuito de promover interesse dos estudantes, engajando-os em um desafio que fomente, principalmente, o aprendizado. Os jogos ora apresentados não constituem uma tarefa passiva do professor quanto à sua aplicação e, muito menos, uma possibilidade facilitada de ensino. A aplicação deles exigirá do professor planejamento e mediação antes, durante e depois do jogo para que a tarefa lúdica envolva aprendizado efetivo. Junto a isso, vale destacar que o voluntariado na participação das tarefas lúdicas é importante para o desenvolvimento delas. Como professores, sabemos que nem sempre todos os alunos estarão dispostos a se engajarem nas tarefas propostas. Contudo, a observação de outros envolvidos na tarefa, o entendimento de sua importância para o aprendizado e o incentivo podem se tornar parâmetros que auxiliem nesse processo.

Com intuito de promover maior compreensão por parte do leitor quanto a cada uma das propostas, os jogos são apresentados a seguir por temáticas, possibilidades de abordagem de conteúdos gramaticais e escolaridade indicada, conforme será possível notar pelo Quadro 1:

Quadro 1: Jogos e conteúdos

Jogo	Conteúdo(s) a ser potencialmente abordado(s)	Escolaridade indicada
Cara a cara com personagem misterioso	Narração, elementos da narrativa, repertório lexical de adjetivos, uso e função dos adjetivos.	6º e 7º anos
Que verbo sou eu?	Verbo	7º ano
Volta ao mundo: entre verbos e adjetivos	Romance de aventura, elementos da narrativa, classes de palavras (verbos e adjetivos).	7º ao 9º ano
Conto de mistério	Conto de mistério, elementos coesivos.	8º ou 9º ano
Caça aos conectivos	Exploração de vários gêneros, principalmente os do tipo argumentar, e a reflexão sobre os efeitos de sentido estabelecidos pelos itens linguísticos (conectivos) no texto.	8º e 9º anos
Jogo da memória: o conto e o tempo	Elementos linguísticos de marcação de tempo em conto; modos, tempo, aspecto verbal; advérbios e preposições.	8º e 9º anos
Perfil da sintaxe	Sintaxe de termos simples da oração.	9º ano
Contando histórias e aprendendo sobre narração e sintaxe	Contaçãõ de histórias, partes da narrativa, análise sintática de elementos básicos da oração.	Ensino Fundamental II
Baú das palavras	Verbete de dicionário, formação de palavras, significados e sentidos das palavras.	Anos finais do Ensino Fundamental ou 1º ano do Ensino Médio
Agir com as palavras	Gêneros textuais, adequação de registro formal e informal, uso dos pronomes em gêneros textuais.	Anos finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio
Dinâmica das ideias	Tipos de argumentação, conjunções.	Anos finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio
Que sujeito é esse?	Análise sintática, termos essenciais da oração, tipos de sujeito.	Anos finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio
Batalha da pontuação: fato ou fake?	Pontuação.	Anos finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio
Configurando a linguagem	Figuras de linguagem e poema.	2º e 3º anos do Ensino Médio

Fonte: elaborado pelas autoras

Após observar a relação de jogos, o tratamento de conteúdo específico relativo a eles e a sugestão de escolaridade, vale ressaltar que todos eles foram organizados segundo seções cujo intuito é guiar o professor na aplicação ou no desenvolvimento da proposta lúdica. Portanto, em cada uma das propostas de jogos, será possível identificar as seções, descritas a seguir:

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: apresentação da ênfase dada a conteúdos de ensino de língua portuguesa pelo jogo.

Objetivo geral e objetivo específico: explicitação do objetivo de ensino e aprendizagem do jogo proposto.

Hipótese e justificativa: apresentação das expectativas relativas ao desenvolvimento e aplicação do jogo, bem como das possíveis motivações de aplicação.

Perfil de jogador: indicação de ano(s) de escolaridade em que mais comumente os estudantes estão aptos às reflexões propostas.

O que o aluno deve saber: explicação do que se espera quanto a conteúdos prévios associados ao ensino de língua portuguesa que possam auxiliar no desenvolvimento da atividade lúdica.

Sobre o que refletir depois: sugestões de reflexões sobre aspectos da língua portuguesa atrelados ao conteúdo enfatizado no jogo.

Possibilidades de adaptação: novos caminhos de uso do jogo: mesmo o jogo tendo sido pensado para uma finalidade específica, alguns de seus elementos podem servir de ensejo para a elaboração de novos jogos ou mesmo a adaptação do já existente.

Instrução inicial do professor: explicitação daquilo que deve ser feito ou explicado aos alunos antes da execução do jogo em si.

Instruções: apresentação dos materiais a comporem o jogo; manual de instruções e elementos para reprodução e execução do jogo (materiais disponíveis por meio de link).

A leitura atenta de cada uma das seções permitirá não apenas o conhecimento do jogo, mas as expectativas da forma de aplicação deles, no que diz respeito à adoção de uma perspectiva lúdica atrelada à proposta de ensino de conteúdos. Por vezes, os jogos servem como pontos de partida para a abordagem de determinados conteúdos. Em outros momentos, ganham um caráter maior de sistematização, ou seja, de uma aplicação que ocorra após a reflexão mais voltada para aquele conteúdo.

À GUIA DE CONCLUSÃO

Por meio desta breve introdução, esperamos ter demonstrado que esta obra se enquadra numa perspectiva renovada de ensino de língua portuguesa, na qual a análise linguística, pautada no trabalho com os gêneros textuais, está em constante integração com os demais eixos de trabalho, devendo ser abordada de forma crítica e reflexiva.

Como disposto na apresentação desta obra, as atividades deste livro foram criadas por professoras que lecionam na Educação Básica ou que, atuando no Ensino Superior, buscam manter constante diálogo e colaboração com a realidade das escolas brasileiras. Essas propostas, fruto de um longo período de pesquisa e elaboração, são nossa singela tentativa de contribuir para um ensino de língua portuguesa que, sem deixar de lado o rigor, o pensamento crítico e a concepção de linguagem

como prática socialmente situada, seja capaz de instigar e motivar os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio à análise e à reflexão linguística. No caminho rumo a esse objetivo, tomamos a ludicidade como uma grande aliada, concebendo que o jogo assume relevante papel nos processos de desenvolvimento humano, dentre os quais se encontra a educação.

Esperamos que o professor que tiver este livro em mãos sinta-se inspirado e convidado a testar, adaptar e reelaborar as atividades aqui apresentadas, incorporando ou fortalecendo a ludicidade em suas aulas. Por fim, encorajamos os professores a aventurarem-se em criar e implementar seus próprios jogos, convidando também seus alunos a participarem desse universo ainda repleto de possibilidades inexploradas.

Os materiais disponibilizados para execução dos jogos podem ser encontrados acessando o link abaixo:

Materiais dos jogos: clique neste [LINK](#) para ter acesso aos jogos.

E agora... Vamos jogar?

CARA A CARA COM O PERSONAGEM MISTERIOSO

THAMIRIS ALVIM DE SOUZA
LAÍS RIOS BERNO

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: Narração, elementos da narrativa, repertório lexical de adjetivos, uso e função dos adjetivos.

Objetivo geral: O jogo tem o objetivo de levar os alunos a utilizar adjetivos variados e apropriados ao contexto comunicativo, além de perceber a relevância de seu uso nas narrativas.

Objetivos específicos: O jogo tem como objetivos específicos fazer com que os alunos usem adjetivos diversos na caracterização de personagens em gêneros textuais narrativos; ampliar o repertório vocabular de adjetivos.

Hipótese: Espera-se que os alunos reflitam e adquiram conhecimento acerca do uso e função dos adjetivos e de sua relevância para a construção dos gêneros textuais narrativos, visto que o contexto comunicativo evocado pelo jogo levará os alunos a utilizarem diferentes adjetivos na caracterização dos personagens. Isso poderá ser explorado em aulas posteriores, podendo ser uma das etapas de sistematização da classe dos adjetivos.

Perfil do jogador: Alunos de 6º e 7º anos.

O que o aluno deve saber: Não há pré-requisito.

Sobre o que refletir depois: Espera-se que haja reflexão sobre uso e função dos adjetivos e sua importância em trechos descritivos dentro dos gêneros textuais narrativos. Para isso, é importante apresentar diferentes textos em que o uso do adjetivo se mostra proeminente e trabalhar a produção textual dos alunos com foco no uso dos adjetivos. Além disso, espera-se que também haja reflexão sobre os gêneros do narrar, bem como sobre os elementos da narrativa. Para isso, sugere-se como atividade posterior ao jogo a produção de um texto do gênero narrar, baseado na história que envolve o jogo, priorizando as sequências descritivas dos personagens e, também, do cenário em que se passa a história.

Possibilidades de adaptação: O jogo pode ser adaptado para explorar diferentes gêneros textuais narrativos e diferentes contextos comunicativos. Para isso, basta alterar a narrativa

utilizada, elaborando histórias de aventura, amor, terror, entre outras. Além disso, a forma de a turma jogar também pode ser adaptada, podendo ser individual ou coletivamente.

Instrução inicial para o professor: *O jogo “Cara a Cara com o personagem misterioso” tem o propósito de ampliar o repertório lexical dos alunos, tendo em vista a classe dos adjetivos. Dessa forma, o público-alvo são alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II, como uma das atividades envolvidas na reflexão sobre o uso dos adjetivos, ou do 7º ano do mesmo ciclo, como forma de revisão de conteúdo. Destaca-se que, durante o jogo, o professor deve mediar a participação dos alunos, levando-os a refletir sobre o uso dos adjetivos. Em relação à produção textual aplicada após o jogo, vale ressaltar a importância de levar os alunos para além da cartela apresentada. Para isso, o professor pode incentivá-los a pensar em personagens diferentes daqueles que estão na cartela, criando seus próprios personagens para a história, pensando, por exemplo, nas características dos heróis e vilões dos filmes, séries ou jogos de que gostam. Além disso, é importante observar, nas produções dos alunos, se as sequências descritivas foram contempladas com diferentes adjetivos, proporcionando a ampliação do repertório lexical, a fim de levá-los a uma reflexão sobre tais aspectos antes da reescrita da produção final.*

Professor, lembre-se de que a cartela deve ser impressa colorida, para que todas as características possam ser observadas pelos alunos da forma mais clara possível.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Cartelas produzidas pela turma a partir de recortes de revista ou modelo de cartela para impressão disponível no drive (uma por aluno ou por grupo)
- Folha e envelope para que o professor coloque o final da história
- Tampinhas ou qualquer outro objeto pequeno para eliminar os personagens nas cartelas (marcando-os como em um jogo de bingo)

COMO JOGAR:

- Os alunos poderão jogar individualmente ou poderão ser organizados em grupos.
- Cada aluno e/ou grupo receberá uma cartela com diversos personagens (imagens).
- O professor contará uma história de mistério para os alunos, envolvendo um assassinato. Previamente, o professor escolherá o assassino da história. Em ocasiões diferentes, o mesmo jogo poderia ser usado com respostas de assassinos distintos.

- O professor deverá escrever o nome do assassino em um papel e colocar em um envelope, mostrando aos alunos que a resposta está registrada e não será alterada e que o envelope será aberto quando cada aluno ou equipe tiver chegado ao assassino.
- Os alunos deverão solucionar esse mistério, adivinhando quem é o personagem misterioso.
- A ordem que os alunos e/ou grupos farão as perguntas será estabelecida por sorteio.
- Para isso, eles farão perguntas sobre as características dos personagens e irão eliminando da cartela de acordo com as respostas dadas pelo professor, as quais devem se restringir a SIM ou NÃO. Ex.: “O assassino está assustado?” / “não” ou “O assassino é ruivo?” / “não”.
- Seguindo a ordem do sorteio, cada aluno e/ou grupo fará uma pergunta ao professor, que responderá apenas ao aluno e/ou grupo. Dessa forma, a eliminação ou não de personagens da cartela não acontecerá de forma coletiva.
- Depois que só restar um personagem na cartela de cada aluno, o professor finaliza a história e diz quem é o personagem misterioso.
- Todos os alunos ou equipes que acertarem são vencedores e recebem um prêmio.

HISTÓRIA: JOGO CARA-A-CARA

Em 2018, 25 estranhos são convidados para uma festa em um galpão abandonado na cidade de Santos Dumont, Minas Gerais. Eles são atendidos pelo anfitrião Jair, que lhes lembra de usar o pseudônimo escrito em seus respectivos convites. Dessa forma, poderiam preservar suas identidades.

Jair os serve da melhor forma possível, e todos ficam encantados com tanta atenção. Ao final do jantar, Jair revela o real motivo do encontro: todos ficarão presos para sempre naquele galpão sob seu comando.

De repente, as luzes se apagam, um silêncio horrível se instaura no local, e após longos minutos, com a volta da luz, Jair encontra-se morto...

Todos se perguntam...quem foi capaz de matar Jair?

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DA CARTELA A SER PRODUZIDA OU IMPRESSA EM CORES:

Figura 1: Modelo de cartela do jogo Cara a cara com o personagem misterioso



Figuras retiradas do banco de imagens <https://unsplash.com>

QUE VERBO SOU EU?

LÍVIA VICENTE DUTRA

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: verbo.

Objetivo geral: Este jogo tem como objetivo promover a retomada de conhecimentos acerca dos verbos, além de incentivar reflexão acerca do uso dos verbos na língua portuguesa.

Objetivo específico: Este jogo tem como intuito guiar os alunos a agrupar, organizar e selecionar as características dos verbos para que possam delimitar possibilidades e criar hipóteses para as palavras designadas a eles.

Hipótese: Dessa forma, neste jogo, espera-se que o aluno consiga retomar seus conhecimentos sobre o tema, realizando identificações e reflexões que os permitam formular hipóteses sobre os verbos.

Perfil do jogador: 7º ano do Ensino Fundamental.

O que o aluno deve saber: Uma vez que este jogo trabalha com a retomada de um conteúdo, pressupõe-se que o aluno já possua um conhecimento prévio acerca dos verbos e sua forma de composição.

Sobre o que refletir depois: Refletir sobre o uso dos verbos, estratégias usadas para identificá-los e explorar as dificuldades e dúvidas que foram observadas durante o jogo.

Possibilidades de adaptação: este jogo foi idealizado com o intuito de sistematizar e fixar as características dos verbos, no entanto, pode ser adaptado para qualquer uma das outras classes de palavras, bastando que os cartões de palavras sejam alterados. É sugerido o tema “Ensino” para limitar as possibilidades de palavras para os alunos e para os cartões, no entanto, este tema pode ser alterado e os cartões também podem ser feitos pelos alunos a partir de alguma vivência ou projeto de interesse deles. Para ajudar na adaptação, estão inclusos 10 cartões em branco que podem ser reproduzidos na quantidade necessária ao professor.

Instrução inicial do professor: Indicar aos alunos qual será a dinâmica do jogo e, também, seus objetivos. Por exemplo: suponha-se que o verbo sorteado seja: “Ensinar”. A cada rodada, o aluno deve fazer perguntas que possam ser respondidas com sim ou não. Dessa forma, o aluno deveria fazer perguntas como: “Estou no passado?” (os integrantes do grupo devem, então, responder não); “Estou conjugado?” (não); “Estou no infinitivo?” (sim); “É papel do aluno?” (não); “É papel do professor?” (sim); “Vale nota?” (não). E assim por diante. O aluno deve elaborar hipóteses a partir das informações que for acumulando.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- 30 cartas preenchidas e 10 cartas personalizáveis
- Fita adesiva

REGRAS:

- Os alunos devem estar organizados em grupos de até 7 alunos, os quais jogarão entre si (a orientação é a de que eles fiquem sentados em círculos).
- Cada aluno deve receber um cartão para ser colocado em sua testa, usando uma fita adesiva. O estudante não pode olhar o que está escrito na carta.
- Cada aluno deverá adivinhar o verbo registrado no cartão a partir da elaboração de perguntas cujas respostas devem se restringir a SIM ou NÃO.
- Neste jogo, todos os verbos estão dentro da temática “ENSINO”. Isso significa que os verbos podem estar relacionados com atividades, ambientes, disciplinas, brincadeiras, entre outros termos que possam estar atrelados ao ensino.
- Os alunos devem fazer perguntas que envolvam as características dos verbos e perguntas relacionadas à sua semântica, ao seu significado. Por exemplo: “Eu estou no presente?”; “Eu sou regular?” e etc. E, também, perguntas como “Estou relacionado a uma matéria?”, “Sou uma ação de leitura?” e etc.
- Duração do jogo: O professor pode decidir quantas perguntas cada jogador pode fazer para acumular informações sobre o verbo recebido. No entanto, é sugerido que o tempo seja livre (dentro do tempo de aula destinado para a atividade) ou que sejam permitidas, pelo menos, 10 perguntas relacionadas a cada carta.
- Cada grupo pode ter um vencedor, mas o interessante é que todos os alunos tenham a chance de adivinhar o verbo que receberam.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DAS CARTAS:

Figura 2: Modelo das cartas



VOLTA AO MUNDO: ENTRE VERBOS E ADJETIVOS

CLÁUDIA FERREIRA FERRAZ

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: Romance de aventura, elementos da narrativa, classes de palavras (verbos e adjetivos)

Objetivo geral: Proporcionar ao aluno o estudo de verbos e adjetivos de forma lúdica, pautado no gênero romance de aventura e integrado ao desenvolvimento de habilidades de leitura.

Objetivos específicos: Levar o aluno a refletir sobre o papel de verbos e adjetivos na construção do gênero romance de aventura, considerando seus possíveis efeitos de sentido.

Hipótese: O jogo possibilitará a reflexão sobre o funcionamento do verbo e do adjetivo no gênero romance de aventura.

Perfil de jogador: Alunos do sétimo ao nono ano do Ensino Fundamental. Pode ser aplicado a turmas de Ensino Médio, sendo uma ferramenta ideal também para revisão de conteúdos trabalhados.

O que o aluno deve saber: Para jogar, é importante que o aluno tenha conhecimentos básicos de classes gramaticais, principalmente as noções de verbo e adjetivo.

Sobre o que refletir depois: Após o jogo, é importante que o professor retome os textos produzidos na ficha dos personagens, a fim de refletir sobre o uso dos adjetivos e dos verbos. Para isso, deve-se solicitar que cada aluno leia o seu texto e avalie o uso desses adjetivos na construção da personalidade de cada personagem. O trabalho com os verbos pode se atrelar à progressão temporal e à observação de como os fatos se sucedem em sequências temporais realizadas por meio dos verbos nos tempos do pretérito do indicativo.

Possibilidades de adaptação: O foco da reflexão linguística poderá ser mudado, com ênfase em outras classes de palavras, concordância verbal e nominal, coesão textual etc. Novas questões poderão ser formuladas, utilizando-se dos fragmentos de textos reproduzidos nas cartas que acompanham o jogo.

Instrução inicial para o professor: É interessante que o professor trabalhe com o livro “A volta ao mundo em 80 dias” antes do jogo. Caso não seja possível, deve-se resumir brevemente a história, a fim de ambientar o aluno na narrativa. Para isso, você pode utilizar o livreto que acompanha o jogo. Aproveite o momento para confeccionar as moedas que serão usadas no

jogo (com círculos de EVA em cores diferentes para representar o ouro, a prata e o bronze). Antes de iniciar, você pode colocar os alunos em um círculo e contar a história do livro enquanto todos preparam as moedas juntos. A obra de Júlio Verne está em domínio público. Você pode encontrá-la no site www.dominiopublico.gov.br e disponibilizá-la a seus alunos. Além de contextualizá-los em relação à história, para implementar a atividade, você deve acompanhar os alunos durante as jogadas, auxiliando na conclusão do desafio, apresentando dicas ou novas questões que possibilitem a reflexão sobre a pergunta da carta-desafio. Para jogar, divida a turma em grupos de dois ou quatro alunos e distribua tantos tabuleiros e cartas quanto forem necessários.

INSTRUÇÕES

Volta ao mundo é um jogo de tabuleiro cuja temática está atrelada à conhecida narrativa da literatura mundial *Volta ao mundo em 80 dias*, do escritor francês Júlio Verne. O jogo é ambientado em onze cidades ao redor do mundo, durante o século XIX, especificamente no ano de 1872. Nele, os jogadores assumem o papel de personagens fictícios que se integram à história e fazem o percurso da viagem, juntamente com os protagonistas, respondendo aos desafios apresentados ao longo da jornada.

MATERIAL:

- Folha de resumo e caracterização das personagens da história original
- Tabuleiro
- Cartas-desafio (com respostas no verso)
- Cartas-característica
- Cartas-resgate
- Moedas-prêmio (de ouro, prata e bronze, a serem confeccionadas em papel EVA)
- Fichas de personagem
- Peões de tabuleiro (um de cada personagem)
- Dado

COMO JOGAR:

- Os alunos devem se organizar em grupos de 2 a 4 jogadores para disputar entre si. Para iniciar a partida, o tabuleiro deve ficar no centro da roda de jogadores, e os demais elementos, nos lugares correspondentes, marcados no tabuleiro. Os jogadores devem escolher os peões que marcarão sua posição no tabuleiro (tampas de caneta, borrachas e apontadores, por exemplo, podem ser usados como peões).
- Dentro de um limite de 10 minutos, os jogadores deverão elaborar suas fichas de personagens.

Para isso:

- Cada jogador “comprará” quatro cartas-características para compor seu personagem. As cartas deverão estar dispostas com a face voltada para a mesa de forma que ao adquirir as cartas o jogador o faça de forma aleatória.
- Os jogadores receberão as Fichas de Personagem para serem preenchidas.
- Cada jogador preencherá a ficha do seu personagem, usando as características compradas para montar a personalidade de cada um deles e produzirá uma pequena biografia, contando como ele/ela entrou na aventura.
- O professor auxiliará na definição do personagem, que deve ser feita de acordo com a história lida. Caso a aventura não tenha sido abordada anteriormente, ele orientará a turma a usar a criatividade ao selecionar características para descrever o personagem que o representa.
- Após essa etapa de preparação, os jogadores lançarão o dado para decidir a ordem das jogadas, que seguirá, do maior para o menor, os números obtidos nos dados.
- Na primeira rodada, os jogadores, em seus respectivos turnos, lerão as fichas de personagem que elaboraram.
- Após ler as fichas, cada jogador, ainda em seu turno, retirará do monte, aleatoriamente, uma carta-desafio correspondente ao nome da cidade (dentre quatro cartas possíveis). A resposta será verificada no verso da carta. Caso acerte, o jogador avança para a próxima cidade; caso erre, espera a próxima rodada. Em caso de erro, o jogador terá mais duas oportunidades de acerto nas próximas rodadas. Caso o erro persista, ele sairá do jogo.
- O jogador que sair do jogo após errar três vezes a resposta do desafio terá uma chance de ser resgatado: ele sorteará uma carta-resgate (essas cartas apresentam questões extras que envolvem a construção dos personagens e suas biografias pelos jogadores). Caso acerte a pergunta da carta-resgate, o participante eliminado retornará ao ponto de onde saiu do jogo.
- A cada acerto dos desafios, o jogador receberá uma moeda cujos pontos serão computados quando todos os participantes concluírem a jornada. As moedas serão distribuídas da seguinte forma:
 - Resposta correta na primeira tentativa = moeda de ouro (vale 15 pontos)
 - Resposta correta na segunda tentativa = moeda de prata (vale 10 pontos)
 - Resposta correta na terceira tentativa = moeda de bronze (vale 5 pontos)
- O jogo acaba quando todos os jogadores concluírem a volta ao mundo. Vencerá o aluno que chegar ao final com a maior quantidade de pontos. Em caso de empate, vencerá aquele que chegou primeiro, completando a viagem ao redor do mundo.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DE TABULEIRO:

Figura 3: Modelo de tabuleiro do jogo Volta ao mundo: entre verbos e adjetivos:



Figuras retiradas do banco de imagens <https://unsplash.com>

MODELO DE FOLHA DE RESUMO E CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS:

Figura 4: Modelo de folha-resumo



Figura de fundo retirada do banco de imagens <https://unsplash.com>

MODELO DAS CARTAS-CARACTERÍSTICA:

Figura 5: Modelo de carta-característica



Figuras retiradas do banco de imagens <https://unsplash.com> e <https://thenounproject.com>

MODELO DE FICHA DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM:

Figura 6: Modelo de ficha de criação de personagem

A character creation form titled 'FICHA DE PERSONAGEM'. It includes a large empty box for a drawing on the left. To the right are input fields for: 'Nome do jogador', 'Nome da personagem', 'Idade', 'Genero', 'Altura', 'Peso', and 'Profissão'. Below these are sections for 'Personalidade' (with three horizontal lines) and 'História da personagem no jogo' (with seven horizontal lines).

MODELO DE CARTAS-DESAFIO:

Figura 7: Modelo de carta-desafio



MODELO DE CARTAS-RESGATE:

Figura 8: Modelo de cartas-resgate



JOGO DE TABULEIRO: CONTO DE MISTÉRIO

MARIA BEATRIZ PINTO

Possibilidade de exploração em sala de aula de língua portuguesa: conto de mistério, elementos coesivos.

Objetivo geral: Guiar os alunos, de forma lúdica e instigante, na escrita de um conto de mistério.

Objetivos específicos: Fazer com que os alunos percebam a importância dos elementos coesivos e tempos verbais na construção de um conto de mistério; levar os estudantes a utilizar adequadamente os elementos coesivos e tempos verbais na construção desse texto.

Hipótese: Espera-se que o aluno reconheça o papel dos elementos coesivos para a progressão da narrativa.

Perfil de jogador: Alunos do 8º ou 9º ano do Ensino Fundamental

O que o aluno deve saber: Os alunos devem ter lido contos de mistério e conhecer algumas de suas características essenciais. Os textos "Coração Delator", de Edgar Allan Poe, "As formigas", de Lygia Fagundes Telles, e "Conto de Mistério", de Stanislaw Ponte Preta, são boas opções para o trabalho com o gênero em questão e podem ser encontrados facilmente em bibliotecas públicas ou por meio de buscas na internet.

Sobre o que refletir depois: Discuta com os alunos se eles foram capazes de concluir a tarefa proposta inicialmente, e se o texto final pode ser considerado um conto de mistério. Sugere-se utilizar uma Lista de Checagem com características típicas dos contos de mistério e outros requisitos que, de acordo com as instruções iniciais, deveriam estar presentes no texto, como o foco narrativo em primeira ou terceira pessoa, o tempo da narrativa e a inserção adequada dos trechos contidos nas cartas de encaixe.

Instrução inicial ao professor: Por meio de perguntas, retome com os alunos seus saberes acerca do conto de mistério. Explique o propósito e o funcionamento do jogo. Destaque que é importante prestar atenção aos elementos coesivos presentes nas cartas de encaixe, para que as partes do texto fiquem "bem conectadas". Caso você deseje chamar atenção para os tempos verbais na narrativa, é possível estabelecer um tempo no qual o conto deverá ser narrado. Nesse caso, deve-se prestar atenção às opções de carta zero: a primeira desencadeia uma

narrativa em retrospectiva, enquanto a segunda desencadeia uma narrativa no presente, à medida em que os fatos ocorrem. Outro viés possível é chamar a atenção dos alunos também para o foco narrativo, combinando se a história narrada será em primeira ou terceira pessoa. Os trechos do conto poderão ser gravados em áudio pelo grupo no momento do jogo, para que sejam transcritos e entregues ao final, ou poderão ser escritos já no decorrer do jogo.

Possibilidades de adaptação: É possível adaptar esse formato geral de jogo (tabuleiro com cartas de encaixe e cartas de outras categorias) para o trabalho com contos que não sejam de mistério e até mesmo com outros conteúdos de Análise Linguística. Uma outra possibilidade de adaptação é aproveitar as cartas que contêm figuras (cartas de objeto, de personagem e de local) para abordar a classe de palavras adjetivos.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Tabuleiro
- Dado
- Pinos para representar cada jogador
- Cartas de encaixe, cartas de locais, cartas de objetos, cartas de personagens e cartas zero

COMO JOGAR:

- Para jogar, devem ser formados grupos de três a seis participantes. Cada grupo receberá um tabuleiro e um dado. Cada um de seus membros receberá um pino com o qual se moverá pelas casas do tabuleiro.
- Antes de iniciarem as rodadas com os dados, em conjunto, os membros do grupo deverão iniciar sua história com a CARTA ZERO, entregue pela professora.
- Quando estiver em sua vez de jogar, o membro do grupo lançará os dados e moverá seu pino no tabuleiro pelo número de casas indicadas no dado. O jogador deverá, então, retirar uma carta do tipo correspondente à casa do tabuleiro em que parou.
- As casas do tabuleiro podem ser de quatro tipos:
 - **Encaixe:** o jogador retira uma carta do monte da categoria “encaixe” (cartas contendo segmentos de texto que os alunos deverão inserir em seu conto).
 - **Personagens:** o jogador retira uma carta do monte da categoria “personagem” (cartas com figuras de personagens que deverão ser inseridos na narrativa).
 - **Objetos:** o jogador retira uma carta do monte da categoria “objetos” (cartas com figuras de objetos que deverão ser inseridos na narrativa).

- **Locais:** o jogador retira uma carta do monte da categoria “locais” (cartas com figuras de diferentes ambientes, que deverão ser inseridos na narrativa).
- **Sorte ou azar:** em casas desse tipo, o jogador não retira nenhuma carta. Ele poderá receber instruções para lançar o dado novamente ou para ficar uma rodada sem jogar.
- Para que possa permanecer naquela casa, o jogador deverá propor uma contribuição ao texto (um trecho contendo entre um e três períodos) de acordo com a carta que retirar. Caso não consiga, ele deverá voltar à sua posição anterior. Os outros jogadores decidirão, em conjunto, se o trecho atendeu aos requisitos da carta retirada e se encaixa bem no texto. Em caso de conflito, deverão solicitar a opinião do professor.
- O jogo terminará quando o primeiro jogador chegar ao ponto final do tabuleiro, tornando-se o vencedor. Para conquistar a vitória, ele terá que cumprir o desafio final: finalizar o conto, acrescentando a ele um DESFECHO.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

OPÇÃO DE CARTA ZERO:

Figura 9: Opção de carta zero



Figuras retiradas do banco de imagens <https://unsplash.com>

MODELOS DE CARTAS DE ENCAIXE:

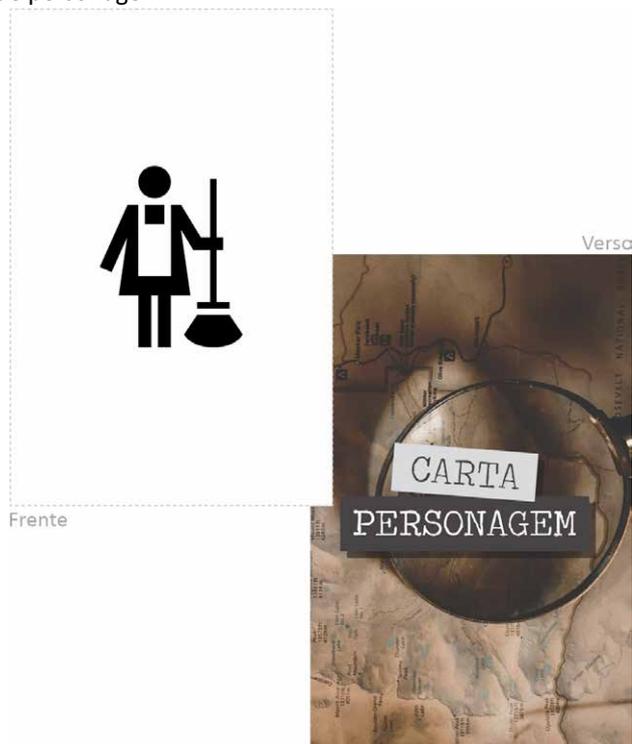
Figura 10: Modelos de cartas de encaixe



Figuras retiradas do banco de imagens <https://unsplash.com>

MODELOS DE CARTAS DE PERSONAGEM:

Figura 11: Modelos de cartas de personagem



Figuras retiradas dos bancos de imagens <https://unsplash.com> e <https://thenounproject.com>.

MODELOS DE CARTAS DE OBJETO:

Figura 12: Modelos de cartas de objeto



Figuras retiradas dos bancos de imagens <https://unsplash.com> e <https://thenounproject.com>

MODELOS DAS CARTAS DE LOCAL:

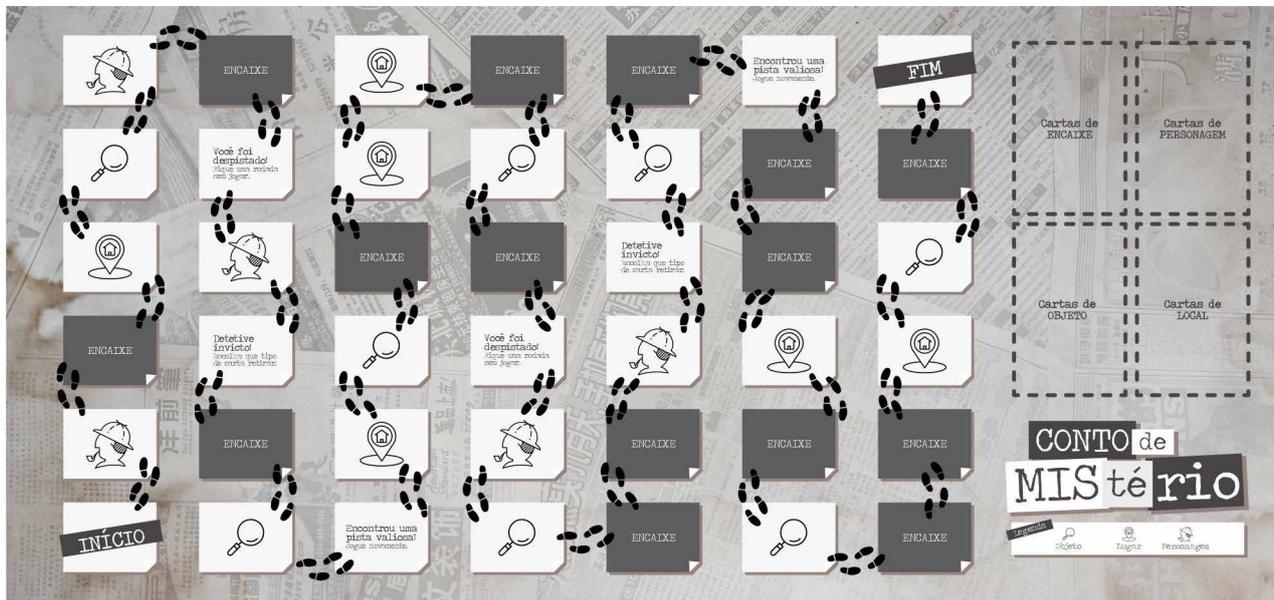
Figura 13: Cartas de local



Figuras retiradas dos bancos de imagens <https://unsplash.com> e <https://thenounproject.com>

TABULEIRO:

Figura 14: Modelo de tabuleiro



Figuras retiradas dos bancos de imagens <https://unsplash.com> e <https://thenounproject.com>

CAÇA AOS CONECTIVOS

ROBERTA BAFFA ANDRADE

LAÍS RIOS BERNO

Possibilidade de exploração do jogo nas aulas de língua portuguesa: Exploração de vários gêneros, principalmente os do tipo argumentar, e reflexão sobre os efeitos de sentido estabelecidos pelos itens linguísticos (conectivos) no texto.

Objetivo geral: Levar os alunos a refletirem sobre o uso dos conectores, através da análise do contexto, e a identificarem o sentido estabelecido pelos conectivos no texto argumentativo.

Objetivos específicos: Proporcionar aos alunos o (re)conhecimento dos recursos linguísticos que marcam as relações de sentido entre parágrafos e enunciados do texto e os operadores de conexão adequados aos tipos de argumento e à forma de composição de textos argumentativos, de maneira a garantir a coesão, a coerência e a progressão temática nesses textos.

Hipótese: Espera-se que, por meio do jogo, haja retomada e consolidação de conhecimentos sobre a função dos conectores e sua importância na construção do texto.

Perfil do jogador: alunos dos anos finais do Ensino Fundamental

O que o aluno deve saber: É necessário que os alunos tenham estudado sobre os conectivos, suas funções no texto e os sentidos que eles estabelecem.

Sobre o que refletir depois: Após o jogo, o professor poderá fazer uma reflexão sobre como os diferentes sentidos expressos pelos conectivos atuam na carta de reclamação ou em outro texto trabalhado.

Possibilidade de adaptação: O jogo poderá ser adaptado a outros gêneros, caso seja interessante para a turma.

Instrução inicial ao professor: Ler o texto com os alunos antes de realizar o jogo e explicar como será realizado, para que eles consigam encontrar “os tesouros” pedidos.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Texto argumentativo (carta de reclamação)
- Painéis de papel Kraft com clip para cada equipe
- Pistas sobre o sentido estabelecido pelos conectivos no texto

- Caixas para esconder as pistas ou modelo de envelope em formato de baú disponível no drive
- Lápis ou caneta
- Cronômetro
- Apito

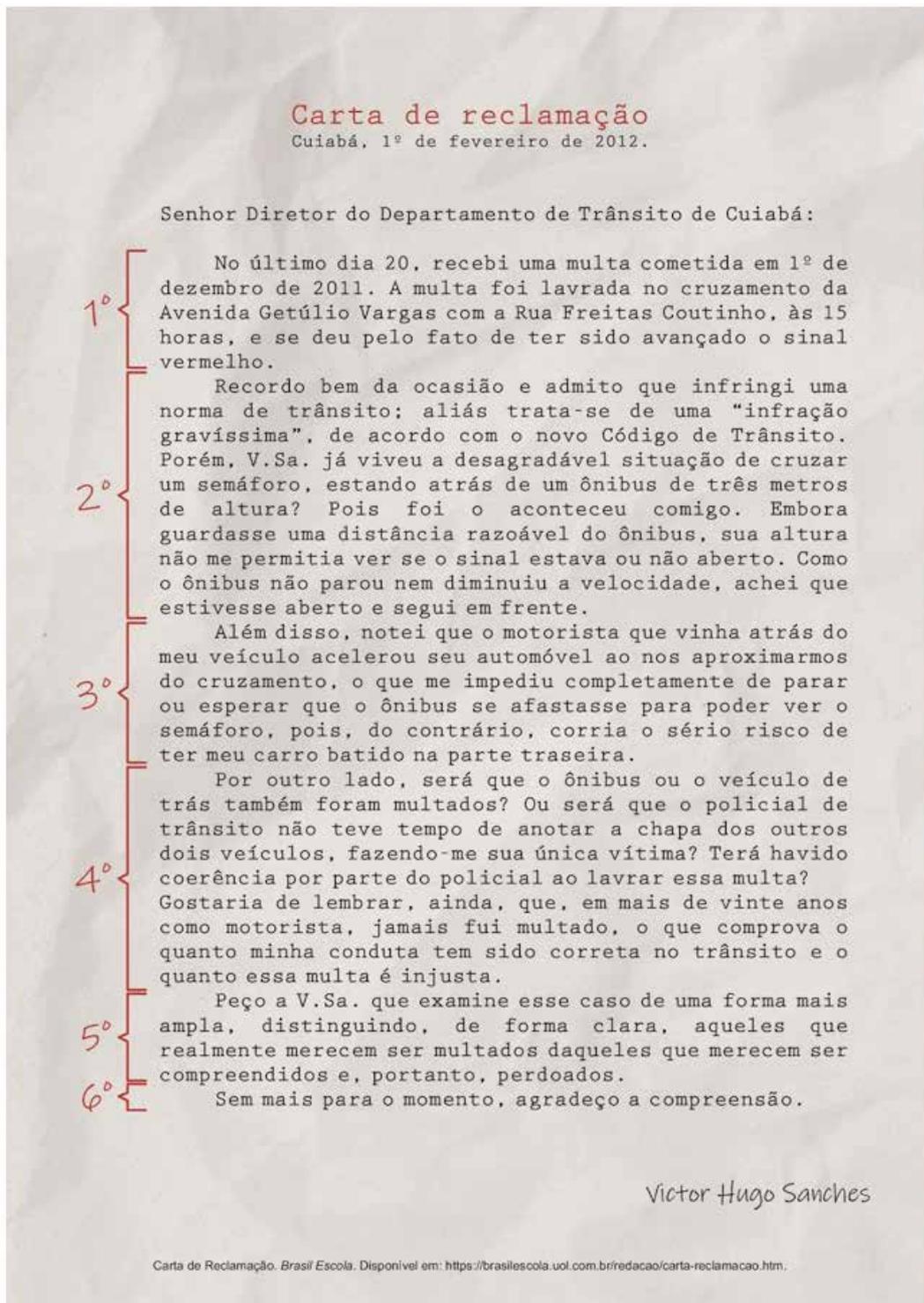
COMO JOGAR:

- A turma será dividida em 5 ou 6 equipes (de acordo com o número de alunos), contendo entre 4 a 6 alunos cada equipe;
- Todas as equipes receberão a carta de reclamação que se encontra inserida após as regras;
- As equipes ficarão em um local determinado (na quadra, na sala) aguardando que um dos participantes procure as pistas com a informação para encontrar o tesouro escondido no texto. Essas pistas devem estar escondidas em outro local da escola (a critério do professor e de acordo com sua realidade);
- Cada equipe enviará um participante por cada rodada da caça ao tesouro;
- O tempo de cada rodada será de aproximadamente 2 minutos. Vencido o tempo, soa um apito, e os alunos devem voltar para junto das equipes, mesmo que não tenham encontrado a pista;
- As pistas ficarão escondidas em caixas espalhadas por vários locais da escola, a critério do professor;
- Cada caixa deve conter uma pista de um conectivo selecionado na carta de reclamação, a qual ficará em um local determinado. Assim, a cada rodada, será dito aos alunos para qual local devem se dirigir para procurar a pista. Por isso, as 12 pistas devem ficar em locais diferentes e as caixas podem ser numeradas (Pista 1, 2...);
- O aluno que encontrar a pista entrega-a ao colega de equipe e todos devem ajudar a identificar a qual conectivo do texto a pista se refere. O aluno terá até 2 minutos para encontrar o conectivo. As outras equipes aguardam, enquanto a equipe que encontrou a pista, identifique o conectivo;
- A equipe que não encontrar nenhuma pista decide quem será o próximo participante a procurar a próxima pista e aguarda a autorização do professor para a rodada seguinte;
- A equipe deverá anexar as pistas no painel e escrever o conectivo referente a cada pista;
- Se nenhum dos alunos encontrar a pista no tempo estipulado, deverá retornar às equipes e passar a vez para outro colega da mesma equipe: então haverá nova rodada. Dessa forma, todos os alunos participarão das tarefas;
- No final de todas as rodadas, o professor fará a correção dos conectivos referentes às pistas. Caso a equipe tenha errado o conectivo, serão dados mais 2 minutos para que tenha a chance de acertar;
- Cada acerto do conectivo corresponderá a (+2) pontos e cada erro do preenchimento do conectivo, a (-1) ponto;
- Vencerá a equipe que conseguir maior número de pontos.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

TEXTO:

Figura 15: Carta de reclamação



MODELO DE PISTAS

Figura 16: Modelo de pistas e respostas esperadas

cartolina

Respostas esperadas

1) PALAVRA COM 5 LETRAS, CONTIDA NO 2º PARÁGRAFO DA CARTA, QUE INDICA UMA OPosição DE IDEIAS.	porém
2) EXPRESSÃO, NORMALMENTE USADA PARA INICIAR UMA ORAÇÃO OU UM PARÁGRAFO, QUE EXPRESSA UMA NOVA INFORMAÇÃO COMO UMA JUSTIFICATIVA PARA NÃO SER APLICADA A MULTA.	além disso
3) PALAVRA CONTIDA NO 4º PARÁGRAFO QUE CONTRIBUI PARA EXPRESSAR UMA EXCLUSÃO/ALTERNATIVA DIANTE DA ATITUDE DO POLICIAL DE TRâNSITO.	ou
4) EXPRESSÃO SITUADA NO 4º PARÁGRAFO QUE EXPRESSA UMA IDEIA CONTRÁRIA EM RELAÇÃO AO PARÁGRAFO ANTERIOR.	Por outro lado
5) PALAVRA QUE APARECE NO 2º PARÁGRAFO, ESCRITA COM 5 LETRAS, E INDICA O AGRêSCIMO E O REALCE DE PONTO DE VISTA DIANTE DA INFRAÇÃO COMETIDA PELO MOTORISTA.	alês
6) PALAVRA USADA NO 2º PARÁGRAFO PARA SINALIZAR O QUE ACONTECEU PARA O MOTORISTA ULTRAPASSAR O SINAL FECHADO E INDICAR CONTINUIDADE DO DISCURSO.	pois
7) PALAVRA USADA NO 2º PARÁGRAFO, COM 6 LETRAS, ESTABELECEndo UMA IDEIA DE CONCESSÃO, OU SEJA, O MOTORISTA RELATA UMA AÇÃO QUE NÃO FOI CAPAZ DE EVITAR QUE A OUTRA ACONTECESSE.	embora
8) PALAVRA USADA NO 2º PARÁGRAFO PARA INDICAR UMA CAUSA DE O PROTAGONISTA TER SEGUIDO EM FRENTE.	como
9) PALAVRA QUE É USADA PARA ADICIONAR UMA OUTRA IDEIA NEGATIVA, PRESENTE NO 2º PARÁGRAFO.	Nem
10) PALAVRA USADA NO 2º PARÁGRAFO PARA INDICAR UMA CONCLUSÃO DO FATo.	e
11) NO 5º PARÁGRAFO, HÁ UMA PALAVRA QUE AUXILIA NA CONCLUSÃO DO ARGUMENTO DO MOTORISTA.	Portanto
12) NO 5º PARÁGRAFO, HÁ UMA PALAVRINHA QUE SERVE PARA ADICIONAR IDEIAS NOVAS AOS ARGUMENTOS DO MOTORISTA.	E

área para respostas dos alunos

Dicas coladas

JOGO DA MEMÓRIA: O CONTO E O TEMPO

VANDA PINHEIRO DE LACERDA FREITAS
NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Possibilidades de exploração em sala de aula: Elementos linguísticos de marcação de tempo em conto; modos, tempo e aspecto verbal; advérbios e preposições.

Objetivo geral: Levar o aluno a refletir sobre as formas e nuances das marcações de tempo, modo e aspecto nas narrativas.

Objetivos específicos: Levar o aluno a reconhecer o sentido e as diferentes formas de marcação de modos, aspectos e tempos, o que é explorado por meio do uso de verbos, advérbios e preposições em enunciados retirados de um conto.

Hipótese: Espera-se que os alunos reconheçam as distintas formas de marcação de tempo, bem como seja guiado a refletir sobre sua importância para a organização da narrativa.

Perfil do jogador: Alunos do 8º ou 9º anos do Ensino Fundamental.

O que o aluno deve saber: o aluno deve ter lido e discutido, por meio de atividades e conversas em aulas anteriores, o conto "A Carteira", de Machado de Assis; ter conhecimento básico de tempos verbais e de classes de palavras.

Sobre o que refletir depois: Seria interessante que o professor retomasse cada um dos trechos selecionados do texto e guiasse os alunos à reflexão das diferentes classes de palavras envolvidas para a marcação de tempo, modo ou aspecto, observando sua importância para a narrativa.

Possibilidades de adaptação: Outras cartas podem ser constituídas, e elas podem explorar outros aspectos atrelados à textualidade do conto.

Instrução inicial ao professor: Antes de dar início ao jogo, ler o texto com os alunos. Expor o jogo de forma que o aluno perceba a finalidade de se encontrarem pares correspondentes. Deixar claro que refletirão sobre as formas de marcação "temporal" do conto estudado, a partir de trechos selecionados. Este jogo se constituirá em uma reflexão inicial sobre a temática da marcação de tempo na narrativa, principalmente quanto ao uso dos verbos.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Dois envelopes por equipe
- Grupos de cartas (duas cores)
- Cópias do texto “A Carteira”, de Machado de Assis (uma por equipe)
- Cronômetro
- Mesas de apoio para os grupos

REGRAS:

- Para jogar, é preciso dividir a turma em pequenos grupos (até 5 alunos).
- Cada grupo receberá envelopes: um com as peças do jogo e outro com cópia de texto completo para eventuais consultas.
- Ao comando do professor, cada grupo pode abrir os envelopes, tirar as peças e colocá-las viradas para baixo em uma mesa.
- A cada 1 minuto, o professor dará um comando e um aluno deverá desvirar uma peça amarela e uma peça verde (cores sugeridas). Encontrando a peça contendo um trecho do texto, virará outra peça com o objetivo de achar a descrição de uso correspondente (vice-versa). Caso forme um par, deve recolhê-lo, tomando o par para si.
- Os alunos do mesmo grupo devem interagir de forma a tentar refletir juntos sobre o fato de as peças comporem ou não um par.
- A cada comando de 1 minuto, as peças devem estar novamente viradas para baixo e um novo integrante virará a nova peça. Os demais poderão ajudá-lo opinando, contudo, sem mexer nas peças sobre a mesa.
- Vencerá o grupo que formar corretamente todos os pares (de fichas com a explicação quanto ao uso e de ficha com trecho do texto) primeiro.
- Cada grupo continuará virando as peças para formar os pares até encontrar todos .
- Ao formar todos os pares, o grupo deverá informar o professor e aguardar para que os demais colegas terminem a tarefa.
- Haverá conferência coletiva dos pares (professor e alunos), a fim de verificar qual grupo foi o vencedor.
- O grupo vencedor será aquele que, em um menor intervalo de tempo, formar mais pares corretos.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

A CARTEIRA

Machado de Assis

... De repente, Honório olhou para o chão e viu uma carteira. Abaixar-se, apanhá-la e guardá-la foi obra de alguns instantes. Ninguém o viu, salvo um homem que estava à porta de uma loja, e que, sem o conhecer, lhe disse rindo:

- Olhe, se não dá por ela; perdia-a de uma vez.
- É verdade, concordou Honório envergonhado.

Para avaliar a oportunidade desta carteira, é preciso saber que Honório tem de pagar amanhã uma dívida, quatrocentos e tantos mil-réis, e a carteira trazia o bojo recheado. A dívida não parece grande para um homem da posição de Honório, que advoga; mas todas as quantias são grandes ou pequenas, segundo as circunstâncias, e as dele não podiam ser piores. Gastos de família excessivos, a princípio por servir a parentes, e depois por agradar à mulher, que vivia aborrecida da solidão; baile daqui, jantar dali, chapéus, leques, tanta coisa mais, que não havia remédio senão ir descontando o futuro.

Endividou-se. Começou pelas contas de lojas e armazéns; passou aos empréstimos, duzentos a um, trezentos a outro, quinhentos a outro, e tudo a crescer, e os bailes a darem-se, e os jantares a comerem-se, um turbilhão perpétuo, uma voragem.

- Tu agora vais bem, não? dizia-lhe ultimamente o Gustavo C..., advogado e familiar da casa.
- Agora vou, mentiu o Honório.

A verdade é que ia mal. Poucas causas, de pequena monta, e constituintes remissos; por desgraça perdera ultimamente um processo, com que fundara grandes esperanças. Não só recebeu pouco, mas até parece que ele lhe tirou alguma coisa à reputação jurídica; em todo caso, andavam mofinas nos jornais.

D. Amélia não sabia nada; ele não contava nada à mulher, bons ou maus negócios. Não contava nada a ninguém. Fingia-se tão alegre como se nadasse em um mar de prosperidades. Quando o Gustavo, que ia todas as noites à casa dele, dizia uma ou duas pilhérias, ele respondia com três e quatro; e depois ia ouvir os trechos de música alemã, que D. Amélia tocava muito bem ao piano, e que o Gustavo escutava com indizível prazer, ou jogavam cartas, ou simplesmente falavam de política.

Um dia, a mulher foi achá-lo dando muitos beijos à filha, criança de quatro anos, e viu-lhe os olhos molhados; ficou espantada, e perguntou-lhe o que era.

- Nada, nada.

Compreende-se que era o medo do futuro e o horror da miséria.

Mas as esperanças voltavam com facilidade. A ideia de que os dias melhores tinham de vir dava-lhe conforto para a luta. Estava com trinta e quatro anos; era o princípio da carreira: todos os princípios são difíceis. E toca a trabalhar, a esperar, a gastar, pedir fiado ou: emprestado, para pagar mal, e a más horas.

A dívida urgente de hoje são uns malditos quatrocentos e tantos mil-réis de carros. Nunca demorou tanto a conta, nem ela cresceu tanto, como agora; e, a rigor, o credor não lhe punha a faca aos peitos; mas disse-lhe hoje uma palavra azeda, com um gesto mau, e Honório quer pagar-lhe hoje mesmo. Eram cinco horas da tarde. Tinha-se lembrado de ir a um agiota, mas voltou sem ousar pedir nada. Ao enfiar pela Rua da Assembleia é que viu a carteira no chão, apanhou-a, meteu no bolso, e foi andando.

Durante os primeiros minutos, Honório não pensou nada; foi andando, andando, andando, até o Largo da Carioca. No Largo parou alguns instantes, — enfiou depois pela Rua da Carioca, mas voltou logo, e entrou

na Rua Uruguaiana. Sem saber como, achou-se daí a pouco no Largo de S. Francisco de Paula; e ainda, sem saber como, entrou em um Café. Pediu alguma coisa e encostou-se à parede, olhando para fora. Tinha medo de abrir a carteira; podia não achar nada, apenas papéis e sem valor para ele. Ao mesmo tempo, e esta era a causa principal das reflexões, a consciência perguntava-lhe se podia utilizar-se do dinheiro que achasse. Não lhe perguntava com o ar de quem não sabe, mas antes com uma expressão irônica e de censura. Podia lançar mão do dinheiro, e ir pagar com ele a dívida?

Eis o ponto. A consciência acabou por lhe dizer que não podia, que devia levar a carteira à polícia, ou anunciá-la; mas tão depressa acabava de lhe dizer isto, vinham os apuros da ocasião, e puxavam por ele, e convidavam-no a ir pagar a cocheira. Chegavam mesmo a dizer-lhe que, se fosse ele que a tivesse perdido, ninguém iria entregar-lha; insinuação que lhe deu ânimo.

Tudo isso antes de abrir a carteira. Tirou-a do bolso, finalmente, mas com medo, quase às escondidas; abriu-a, e ficou trêmulo. Tinha dinheiro, muito dinheiro; não contou, mas viu duas notas de duzentos mil-réis, algumas de cinquenta e vinte; calculou uns setecentos mil-réis ou mais; quando menos, seiscentos. Era a dívida paga; eram menos algumas despesas urgentes. Honório teve tentações de fechar os olhos, correr à cocheira, pagar, e, depois de paga a dívida, adeus; reconciliar-se-ia consigo. Fechou a carteira, e com medo de a perder, tornou a guardá-la.

Mas daí a pouco tirou-a outra vez, e abriu-a, com vontade de contar o dinheiro. Contar para quê? era dele? Afinal venceu-se e contou: eram setecentos e trinta mil-réis. Honório teve um calafrio.

Ninguém viu, ninguém soube; podia ser um lance da fortuna, a sua boa sorte, um anjo... Honório teve pena de não crer nos anjos...

Mas por que não havia de crer neles? E voltava ao dinheiro, olhava, passava-o pelas mãos; depois, resolvia o contrário, não usar do achado, restituí-lo. Restituí-lo a quem? Tratou de ver se havia na carteira algum sinal.

“Se houver um nome, uma indicação qualquer, não posso utilizar-me do dinheiro,” pensou ele.

Esquadrinhou os bolsos da carteira. Achou cartas, que não abriu, bilhetinhos dobrados, que não leu, e por fim um cartão de visita; leu o nome; era do Gustavo. Mas então, a carteira?... Examinou-a por fora, e pareceu-lhe efetivamente do amigo. Voltou ao interior; achou mais dous cartões, mais três, mais cinco. Não havia duvidar; era dele.

A descoberta entristeceu-o. Não podia ficar com o dinheiro, sem praticar um ato ilícito, e, naquele caso, doloroso ao seu coração porque era em dano de um amigo. Todo o castelo levantado esboroou-se como se fosse de cartas. Bebeu a última gota de café, sem reparar que estava frio. Saiu, e só então reparou que era quase noite. Caminhou para casa. Parece que a necessidade ainda lhe deu uns dous empurrões, mas ele resistiu.

“Paciência, disse ele consigo; verei amanhã o que posso fazer.”

Chegando à casa, já ali achou o Gustavo, um pouco preocupado e a própria D. Amélia o parecia também. Entrou rindo, e perguntou ao amigo se lhe faltava alguma coisa.

— Nada.

— Nada?

— Por quê?

— Mete a mão no bolso; não te falta nada?

— Falta-me a carteira, disse o Gustavo sem meter a mão no bolso.

— Sabes se alguém a achou?

— Achei-a eu, disse Honório entregando-lha.

Gustavo pegou dela precipitadamente, e olhou desconfiado para o amigo. Esse olhar foi para Honório como um golpe de estilete; depois de tanta luta com a necessidade, era um triste prêmio. Sorriu amargamente; e, como o outro lhe perguntasse onde a achara, deu-lhe as explicações precisas.

— Mas conheceste-a?

— Não; achei os teus bilhetes de visita.

Honório deu duas voltas, e foi mudar de toilette para o jantar. Então Gustavo sacou novamente a carteira, abriu-a, foi a um dos bolsos, tirou um dos bilhetinhos, que o outro não quis abrir nem ler, e estendeu-o a D. Amélia, que, ansiosa e trêmula, rasgou-o em trinta mil pedaços: era um bilhetinho de amor.

(Fonte: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=16915
- Acesso em setembro de 2020)

MODELO DE PEÇAS:

Figura 17: Modelos de peças dos agrupamentos I e II

Frente - Agrupamento I

"...De repente, Honório olhou para o chão e viu uma carteira"

"Abaixar-se, apanhá-la e guardá-la foi obra de alguns instantes"

"Para avaliar a oportunidade desta carteira, é preciso saber que Honório tem de pagar amanhã uma dívida, quatrocentos e tantos mil-réis, e a carteira trazia o bojo recheado."



Verso - Agrupamento I

Frente - Agrupamento II

As ações do trecho são pontuais, ou seja, ocorrem de forma imediata, e isso é reforçado não apenas pelos verbos.

O uso de estruturas verbais paralelas enfatizam as ações realizadas, e não os tempos em que foram realizadas.

Há verbo flexionado no presente, o qual marca uma noção de futuridade, o que é reforçado pelo uso de advérbio.



Verso - Agrupamento II

Figuras retiradas do banco de imagens <https://thenounproject.com>

PERFIL DA SINTAXE

NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: *sintaxe de termos simples da oração.*

Objetivo geral: *Este jogo tem como objetivo levar o aluno a refletir sobre os diferentes papéis dos elementos sintáticos na oração, retomando conhecimentos pré-requisitos e identificando-os.*

Objetivo específico: *Este jogo tem como intuito, por meio da reflexão quanto às funções dos elementos sintáticos básicos da oração, auxiliar os alunos na retomada de conhecimentos quanto ao sujeito, verbos transitivos, intransitivo e de ligação, objetos, predicativo, adjuntos, vocativo e complemento nominal.*

Hipótese: *Os alunos poderão revelar algum tipo de dificuldade inicial em se lembrar das nomenclaturas e poucas dicas podem se revelar como uma dificuldade no que diz respeito ao alcance da resposta adequada. Por meio desse jogo, o professor poderá observar os conhecimentos já sedimentados (ou não) pelos alunos quanto às funções das categorias sintáticas e à sistematização delas.*

Perfil de jogador: *Alunos do 9º ano ou do Ensino Médio, os quais já tenham refletido e sistematizado conhecimentos sobre análise sintática da oração.*

O que o aluno deve saber: *Espera-se que o aluno tenha estudado funções sintáticas dos termos simples da oração no Ensino Fundamental e que esta seja uma forma lúdica de retomada desses conhecimentos metalinguísticos.*

Sobre o que refletir depois: *Seria interessante retomar os itens de cada carta e observar de que forma cada um deles dialoga com uma característica da categoria sintática específica de que ele trata. Observar como se aproximam e se diferem (por exemplo comparando as cartas de “objeto direto” e “objeto indireto”). Levar a retomar e a consolidar, por meio de uma aula de despertar lúdico, classificações sintáticas pode ser ponto de partida para a reflexão quanto às formas de se analisar a língua. Conhecer os elementos sintáticos pode ser importante quando da necessidade de reflexão sobre a importância da pontuação em textos formais: a colocação de vírgula e de pontos finais, por exemplo, associam-se a regras de uso do padrão da língua que assumem a necessidade de reconhecimento de categorias sintáticas básicas. A retomada de conhecimentos sintáticos básicos da oração pode ser um ponto de partida para a abordagem do período composto por subordinação.*

Possibilidades de adaptação: a partir desta ideia de composição do jogo, outros jogos de análise de categorias gramaticais podem ser criados, como de classes de palavras, de classificação de oração, de tempos verbais.

Instrução inicial do professor: Convidar os alunos a participarem de um jogo intitulado “Perfil da Sintaxe”. Perguntar quais alunos já conhecem o jogo Perfil (à venda no mercado) e explicar que, caso já o conheçam, certamente poderão auxiliar os demais colegas com seus conhecimentos sobre as regras. Pode-se retomar também o significado da palavra Sintaxe e suas categorias básicas, sem, contudo, explicá-las de forma minuciosa neste momento para que o jogo sirva como diagnóstico de conhecimentos para retomada do conteúdo que certamente já foi explorado no Ensino Fundamental.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Tabuleiro
- Pinos para representar os grupos
- Tampinhas ou moedas para marcar as dicas pedidas
- Setas de papel (recortes)
- Cartas
- Cronômetro

COMO JOGAR:

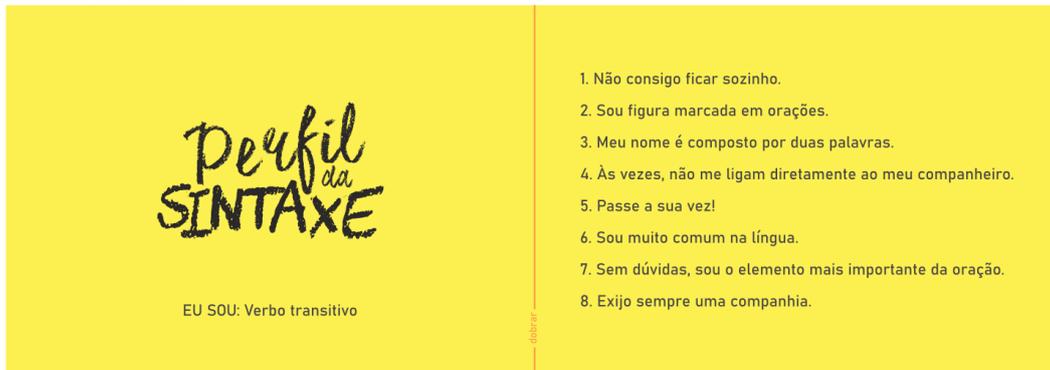
- Deve ser formada uma roda em torno do tabuleiro e organizar a turma em grupos, constituindo de dois a cinco grupos.
- As cartas devem ficar com o professor. O tabuleiro ficará ao centro, para que todos possam vê-lo.
- O professor deverá entregar uma carta a um dos grupos. No topo da carta, está a resposta a ser obtida. Os alunos que estão com a carta devem manter segredo sobre o que está escrito.
- Cada grupo da oposição deverá pedir uma dica, correspondente aos números que estão no tabuleiro (de 1 a 8).
- A dica deverá ser lida em voz alta e todos os grupos farão silêncio para ouvi-la, sob pena de voltarem uma casa se interferirem na leitura.
- Após lida a dica, o grupo que a pediu terá direito de resposta em até 15 segundos. O objetivo é acertar, chegar à resposta da nomenclatura que está no topo da carta (que só o grupo que está com a carta tem acesso à resposta).
- Deverá ser marcado, na base do tabuleiro, o número correspondente à dica pedida.

- O grupo que acertar a resposta prevista no topo da carta andar 2 casas correspondentes às dicas ainda não solicitadas. O grupo mediador (que está lendo as dicas naquela rodada) registra pontos para cada dica revelada. Dessa forma, como as cartas preveem 8 dicas, se, na sexta dica, o grupo acertar a resposta, o grupo que acertou andar 2 casas e o grupo mediador andar 6 casas.
- Alternando grupos no sentido horário, o próximo grupo tem direito a mais uma dica.
- Uma das dicas que poderá aparecer pode ser “um palpite a qualquer hora”. Este é um bônus que dá o direito a uma “seta” ao grupo. A seta significa que o grupo que a tem sob poder pode, a qualquer momento, mesmo não sendo a sua vez de falar, dar um palpite de resposta, tomando a vez para si no exato momento em que levantar a seta, em sinal de pedido de palpite.
- Depois de reveladas sete dicas de quaisquer das cartas sem que a resposta correta tenha sido dada, o grupo seguinte deverá escutar a última dica e dar um palpite, mas não receberá pontuação, ficando os 8 pontos atribuídos ao grupo mediador. Se o grupo acertar a resposta, ganhará o direito de ser o grupo a retirar a carta da próxima rodada.
- Os alunos não podem usar celular ou consultar materiais durante o jogo. Devem participar com o que se lembram, a fim de que o professor possa também avaliar a condição desses alunos quanto ao que se recordam no que diz respeito às categorias de classificação sintática da oração.
- Ao acertar a resposta da carta ou ao se esgotarem as dicas, uma nova carta deverá ser tirada.
- Vencerá o grupo que atingir primeiro o fim da jornada prevista pelo tabuleiro. Caso nenhum grupo alcance o fim da jornada do tabuleiro, ganhará o grupo que ficou à frente da disputa.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DE CARTAS:

Figura 18: Modelo de carta

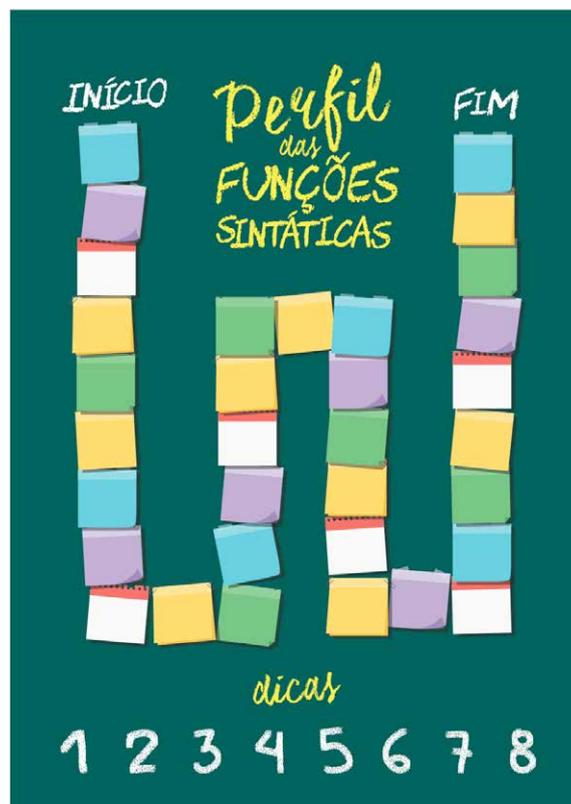


Carta dobrada



TABULEIRO:

Figura 19: Modelo de tabuleiro



CONTANDO HISTÓRIAS E APRENDENDO SOBRE NARRAÇÃO E SINTAXE

NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: contação de histórias, partes da narrativa, análise sintática de elementos básicos da oração.

Objetivo geral: Esta dinâmica tem como objetivo incentivar o aluno a criar uma narrativa a partir de imagens e a incitar reflexões posteriores quanto à sintaxe oracional.

Objetivo específico: Esta dinâmica tem como intuito fazer com que o aluno explore seu potencial em contar histórias, trabalhando a atenção, a coerência entre partes do texto e os elementos básicos da narrativa. Além disso, este jogo teve seus dados pensados de forma que posteriormente o professor possa fazer referência aos enunciados construídos e às cenas demandadas, a fim de abordar a análise sintática dos termos simples da oração.

Hipótese: os alunos desenvolverão um conto em que haja personagens delimitados, progressão das ações com enredo coerente, cumprindo as partes básicas da narrativa. Para a elaboração dos enunciados, em geral se utilizarão de orações com sujeito, verbo transitivo, complemento e adjunto, devido às referências imagéticas dos dados. Tais enunciados poderão ser registrados e retomados pelo professor posteriormente para exploração ilustrada da sintaxe oracional.

Perfil de jogador: alunos do Ensino Fundamental II.

O que o aluno deve saber sobre: o aluno deve conhecer as partes da narrativa e suas funções e ter noção do que é uma oração.

Sobre o que refletir depois: Posteriormente, junto com os alunos, ainda em roda, pode-se conversar sobre a constituição geral da narrativa, deixando que os alunos relatem as impressões deles: qual era o processo esperado quando passou a vez para o colega, em que momentos o texto pareceu se desvirtuar daquilo que vinha sendo narrado antes e o porquê, em que medida a história poderia ser melhorada ou mesmo em que momentos ela apresentou ganhos. Partindo da produção dos alunos, retomar os elementos básicos da narrativa, os

tipos de narrador e discuti-los com os alunos tendo em vista a produção oral deles também seria interessante.

É importante comentar sobre a imposição de voz, os recursos visuais e sonoros utilizados (ou não) por cada um, os recursos de coesão entre as partes e outros elementos que podem surgir com relação à oralidade e à peculiaridade do texto.

Em aula posterior, por meio de apresentação de Power Point ou similar, seria possível refletir sobre o léxico utilizado para fazer referência às imagens dos dados e à composição do período escolhido pelos estudantes. Nesse contexto, os dados referentes a personagens, segundo a regra do jogo, deveriam aparecer na primeira posição da oração, antecedendo a ação e, em seguida, a coisa e a circunstância. Esses elementos corresponderiam sintaticamente ao sujeito, ao verbo, ao objeto e aos adjuntos. Levar os alunos a observar essa ordem canônica sintática do português e a refletir sobre sua organização básica é uma das possibilidades de reflexão posterior ao jogo.

A observação dos dados e a correlação deles com o período criado pelos alunos ajudaria na percepção da compartimentação necessária para a realização da análise sintática, ao mesmo tempo em que revelaria a necessidade da presença desses elementos para a construção de uma oração coerente.

Possibilidade de adaptação: *Outras facetas de dado poderiam ser montadas, a fim de mostrar para os alunos que o sujeito e o objeto podem adquirir papéis semânticos diferentes. Neste jogo, optou-se por inserir “pessoas” em um dos cubos, fazendo referência ao sujeito como ser [+ humano] e [+ animado]. Também se optou por inserir cubos associados à função sintática de objeto os quais fossem [-humanos] e [-animados]. No entanto, essas “restrições” guiam apenas para formas de organização mais canônicas da oração, as quais podem se dar de maneiras distintas da indicada, por exemplo, com a inversão dos cubos 1 e 3. Além disso, o jogo pode ser usado para se analisar organização da narrativa, coesão textual, tempos verbais para progressão textual, uso de adjetivos e advérbios para descrição de personagens e cenas.*

Instrução inicial do professor: *explicar aos alunos que será uma atividade de contação de histórias e que, a partir dela, será possível refletir ainda mais sobre o uso da língua de forma contextualizada. Deve ser gravada (em áudio ou vídeo) a execução do jogo e haver registro por imagem da forma como os dados caíram em cada jogada e do período criado. Esse registro será importante para reflexão posterior sobre sintaxe.*

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Quatro dados:
- Dado 1: personagem (imagens de menino, mulher grávida, idoso, monstro, cachorro, aranha)
- Dado 2: ação (imagens que correspondam a estudar, jogar, ler, pegar, ver, ouvir)
- Dado 3: coisa (imagens de: bola, sapato, livro, vaso, música, mão)
- Dado 4: circunstância (sol, lua, sombrinha de praia, nuvem de chuva, casa, relógio)
- Relógio narrativo
- Celular com câmera para registro dos dados lançados e das orações formadas

COMO JOGAR:

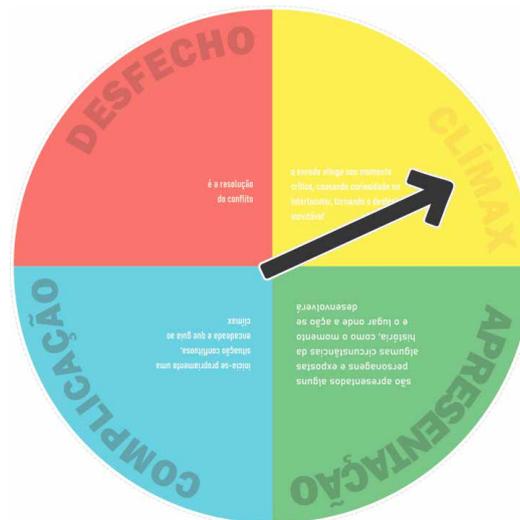
- A turma deve se organizar em roda.
- Neste jogo, a tarefa de cada jogador será de iniciar ou progredir com a contação de histórias a partir de dados lançados e/ou de enredo já iniciado.
- O relógio narrativo deverá ser posicionado ao centro da roda e a seta referente à parte da narrativa, apontada para a direção inicial. Durante o jogo, de forma determinada pelo professor, a seta apontará para outros elementos da narrativa, aos quais os alunos devem estar atentos. Esse relógio é composto pelos elementos: apresentação, complicação, clímax e desfecho.
- O professor (para ilustrar) ou o primeiro aluno lançará os quatro dados, posicionando-os na ordem linear pré-determinada (dados 1, 2, 3 e 4) e produzirá oralmente um enunciado constituído pelos elementos a que o dado faz referência, mantendo os elementos em ordem enunciativa semelhante àquela dos dados, formando uma mesma oração, a qual envolva elementos de todos os dados. Em seguida, desenvolverá a narrativa com mais alguns enunciados que desejar e passará os dados para o colega do lado direito, que deverá repetir a ação de lançamento de dados e criação de período baseado na ordem de lançamento dos dados atrelado à consecução do enredo da narrativa.
- A oração inicial deverá ser criada em até 15 segundos após lançamento dos dados. Caso isso não ocorra, o jogo deverá continuar com o colega da direita, o qual usará da mesma dinâmica de dados já lançados.
- Caso as ordens de criação textual demandadas (como de ordem dos dados e correspondência sintática) sejam frustradas, o jogador poderá ser penalizado por meio de jogada reiterada (o jogador recebe a pena de jogar novamente e criar uma consecução para sua própria história), e essa falta poderá ser sinalizada pelo professor ou pelos colegas.

- O objetivo da dinâmica é de que todos os alunos participem pelo menos uma vez da criação de parte da narrativa e de que um enredo coerente e obediente às partes da narrativa indicadas pelo professor seja criado a partir de orações iniciais com ordem pré-determinada.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

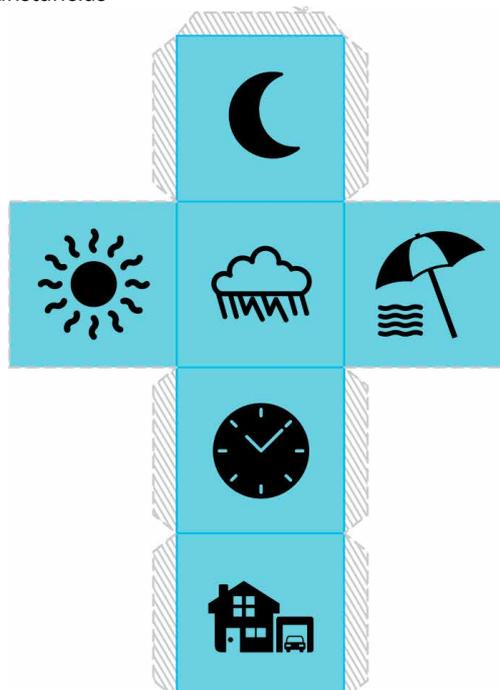
MODELO DE RELÓGIO NARRATIVO:

Figura 20: Relógio narrativo



MODELO DE DADO:

Figura 21: Modelo do dado 4 - circunstâncias



Figuras retiradas do banco de imagens <https://thenounproject.com>

BAÚ DAS PALAVRAS

DENISE PEREIRA REBELLO

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: verbete de dicionário, formação de palavras e sentidos das palavras.

Objetivo geral: Este jogo tem o objetivo de explorar reflexivamente aspectos composicionais e funcionais do gênero textual verbete de dicionário e de incentivar a reflexão e a compreensão de processos de formação de palavras, especificamente da derivação, e valores semânticos de radicais e morfemas, de maneira que os estudantes sejam capazes de reconhecer as regularidades que envolvem tal processo.

Objetivos específicos: Compreender a função e a finalidade do gênero textual verbete de dicionário e refletir sobre os processos envolvidos na formação de palavras, ampliar seu vocabulário, emprestar aos vocábulos novos sentidos e produzir significados possíveis de forma cooperativa e reflexiva.

Hipótese: Por meio deste jogo, será possível observar os conhecimentos prévios dos alunos quanto ao gênero textual verbete de dicionário ou mesmo avaliar a apropriação desses conhecimentos a depender do momento de inserção do jogo nas aulas, bem como diagnosticar ou avaliar o aprendizado do aluno quanto aos processos de formação de palavras a partir da derivação. Ao fazer associações entre palavras primitivas e derivadas e produzir verbetes de dicionário, os alunos perceberão as diferentes categorias de palavras de uma mesma família e os sentidos correlatos, identificando a função dessas palavras no gênero.

Perfil de jogador: Alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e 1º ano do Ensino Médio.

O que o aluno deve saber: Os alunos já devem ter tido contato com verbete de dicionário e com processos de formação de palavras, cabendo ao professor identificar o que os alunos dominam sobre o gênero e o conteúdo linguístico e do que precisam se apropriar.

Sobre o que refletir depois: Durante e/ou ao término do jogo, o professor deverá fazer apontamentos acerca das palavras formadas, buscando que os alunos façam inferências sobre os novos sentidos e os significados dos vocábulos derivados a partir dos prefixos e sufixos utilizados através de comparações entre as palavras primitivas e as derivadas. Também devem ser feitas e consideradas observações sobre famílias de palavras e categorias respectivas morfológicas.

Quanto ao gênero textual, refletir com a turma sobre as características composicionais e a função do verbete de dicionário, qual seja a de apresentar um conjunto de acepções, definições e exemplos e oferecer ao consulente informações específicas a respeito do item buscado, considerando os verbetes analisados antes do jogo e os verbetes apresentados pelos grupos. É interessante, após realizado o jogo, que o professor trabalhe com a reescrita dos verbetes produzidos, refletindo sobre eles e acrescentando categorias comuns ao gênero, como classes de palavras e exemplos com abordagens sintáticas.

Discuta com a turma quanto à avaliação que realizou, quanto à aprendizagem, analise os pontos alcançados e não alcançados.

Possibilidade de adaptação: *O professor pode variar o momento de inserir o jogo. Embora seja pensado para explorar os conhecimentos prévios do aluno e introduzir o conteúdo, pode servir também no momento final, como avaliação do conteúdo estudado ou mesmo durante o processo de aprendizagem do gênero verbete e da formação de palavras.*

Instrução inicial ao professor: *Apresente aos alunos a intenção pedagógica do jogo “Baú das palavras”, cujo objetivo é abordar, de forma reflexiva, o gênero textual verbete de dicionário, os processos de formação de palavras e de atribuição de sentidos, por meio da formação de novas palavras e de reflexão quanto aos sentidos dessas e da produção de verbetes de dicionário. Leia com os alunos, antes de começarem a jogar, o poema “Neologismo” de Manuel Bandeira, para ilustrar a tarefa dos grupos que será de estabelecer processos para formação de palavras. Apresente, também, um verbete de dicionário on-line (como sugestão, inserimos o verbete de **neologismo** a seguir). Converse com eles, pergunte-lhes sobre o que entenderam e conhecem quanto aos textos apresentados e aos gêneros textuais, buscando ampliar seus conhecimentos e estimulá-los ao jogo.*

É interessante também levar para a sala de aula dicionários diferentes, para os alunos manusearem e observarem a construção do gênero de formas diversas a depender dos autores, edição, tamanho e abordagens, antes de iniciarem o jogo. Além disso, solicite-lhes que pesquisem, no dicionário, o significado da palavra neologismo e comparem os verbetes encontrados com o que você apresentou, considerando informações diferentes, mais ou menos amplas, exemplos etc. Explore a forma composicional do gênero e a finalidade dele e compare as formas de busca pelo verbete impresso e on-line.

A partir do poema, reflita com a turma sobre como pode se dar o processo de formação de palavras e a construção de novos vocábulos.

VERBETE DE DICIONÁRIO:

Neologismo: substantivo masculino

[Linguística] Utilização de novas palavras, compostas a partir de outras que já existem (num mesmo idioma ou não).

Ação de atribuir novos significados (ou sentidos) a palavras que já existem na língua. A palavra (ou expressão) formada a partir dos processos acima citados. Disponível em <https://www.dicio.com.br/neologismo/> - Acesso em agosto de 2020

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Dicionários de autores e edições diferentes
- Envelopes (1 por grupo) com 10 fichas azuis de palavras e 10 fichas amarelas de sentidos, que podem ser impressas e plastificadas, para cada grupo
- 1 baú contendo fichas de cor lilás de acrécimos (impressas e plastificadas)
- 1 baú surpresa
- Cartas curingas (cor laranja): “troca tudo”, “vale acrécimo”, “vale palavra”, “pega ficha”. Disponibilizar 4 cartas curingas, de cada tipo, para cada grupo, e multiplicar pelo número de grupos. Por exemplo, para 6 grupos, serão disponibilizadas para sorteio 24 cartas, sendo 6 de cada tipo
- Placas de *like* e *dislike* (1 para cada grupo)
- 1 dado
- 1 cronômetro
- Folhas ofício para a escrita das palavras criadas, associação de sentidos e produção dos verbetes de dicionário
- 1 painel/ banner para marcação dos nomes dos grupos e respectivos pontos ou adaptar a marcação no quadro disponível na sala de aula

COMO JOGAR:

- Para jogar, é preciso organizar a turma em grupos (de 4 a 6 grupos), que preferencialmente estejam em círculo, deixando o centro da sala livre para o deslocamento do professor e, quando necessário, de representantes dos grupos.
- Aos grupos, deve-se atribuir nomes, a serem escolhidos pelos alunos em até 3 minutos, que devem ser anotados no painel/banner pelo professor.
- Antes da primeira partida, o professor estabelecerá com a turma o número de rodadas, de 5 a 10, e o tempo para a formação das palavras, associação de sentidos e criação dos verbetes, que pode ser de 5 minutos.
- O professor entregará a cada grupo de alunos 1 envelope com 1 placa de *like* e *dislike* e 20 fichas: 10 azuis com palavras bases que servirão para a formação de novos vocábulos e 10

amarelas que apresentem os sentidos possíveis de serem associados às palavras formadas pelos grupos.

- Os grupos deverão sortear uma carta curinga do baú surpresa a cada partida. As cartas curingas podem ser usadas uma única vez a qualquer momento de todas as partidas, não sendo necessário usar na mesma partida na qual a carta foi tirada:

- A carta “troca tudo” permite que um grupo troque todas as suas fichas com outro quando essa carta for levantada.

- A carta “vale acréscimo” permite ao grupo criar um acréscimo que se encaixe para a derivação da palavra primitiva.

- A carta “vale palavra” permite ao grupo criar uma palavra/base que sirva ao acréscimo que já tenha.

- A carta “pega ficha” possibilita ao grupo escolher e pegar uma ficha de qualquer cor de outro grupo.

- Cada grupo deverá jogar o dado e retirar do baú de acréscimos o número de fichas correspondente ao número lançado no dado. O professor pode levar aos grupos o baú e deve anotar no painel/banner o número sorteado no dado por cada grupo.

- Após todos os grupos estarem formados, de posse do material necessário, cartas curingas retiradas, fichas entregues e números sorteados, o professor cronometrará o tempo estabelecido, por exemplo, 5 minutos, para os grupos formarem novas palavras (derivadas), associarem um sentido a elas e, em seguida, criarem um verbete de dicionário, nas folhas ofício, com a(s) palavra(s) formada(s). Os alunos podem fazer modificações necessárias referentes aos acréscimos ao radical, como vogais e consoantes de ligação para a formação das novas palavras. Os acréscimos e as palavras podem ser utilizados uma única vez em cada rodada, sem repetirem vocábulos já criados em rodadas anteriores, contudo podem variar combinações, repetindo as palavras bases e/ ou os acréscimos.

- O professor indicará para os alunos o término do tempo marcado. Ninguém mais poderá escrever ou alterar algo nas anotações. Em seguida, cada grupo apresentará as palavras derivadas, os sentidos relacionados e os verbetes criados. Os demais grupos levantarão a placa de concordância (*like*) ou discordância (*dislike*) para a formação adequada da palavra, sentido associado e verbete criado, uma única vez e após a apresentação de cada grupo, explicando o motivo de discordância, se for o caso. Em caso de empate, o professor desempatará com base em sua concordância ou discordância.

- Em cada rodada, o grupo que discordar da palavra criada, associação de sentido ou do verbete criado e primeiro atribuir o *dislike*, deverá, imediatamente, explicar sua avaliação e adequar a nova palavra ou o sentido ou, ainda, criar um verbete, apresentando a correção.

Se a discordância proceder, e o grupo desafiante conseguir fazer a correção, ganhará 2 pontos que serão registrados pelo professor no painel/banner.

- A cada rodada, o professor anotará, no painel/ banner, os pontos referentes a cada palavra, sentido e verbete, sendo 1 ponto para cada. Por exemplo, o grupo pode acertar os três itens (palavra, sentido e verbete), totalizando 3 pontos na rodada. Caso o grupo acerte a palavra e o verbete e erre o sentido, totaliza 2 pontos; se acertar somente um item, totaliza 1 ponto.
- O objetivo do jogo é formar o maior número de palavras derivadas, relacionar os sentidos e criar os verbetes respectivos, adequadamente. Ganha o jogo o grupo que somar mais pontos ao final de todas as rodadas.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DE FICHA:

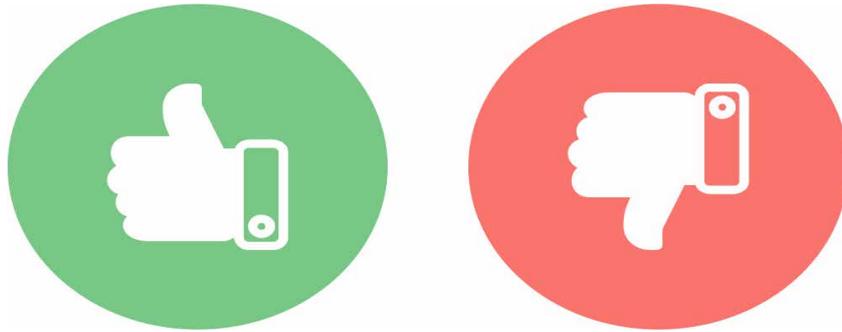
Figura 22: Modelo de ficha

PALAVRAS	SENTIDOS	ACRÉSCIMOS
GOSTAR	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	DES_
ACREDITAR	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	DES_
NUTRIR	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	DES_
OBEDECER	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	DES_
CONTENTE	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	DES_
FELIZ	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_
COERENTE	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_
CONSTANTE	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_
ACABADO	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_
PACIENTE	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_
POSSÍVEL	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_
PRÓPRIO	NEGAÇÃO/OPOSIÇÃO	IN_/IM_

MODELO DE PLACAS DE LIKE E DISLIKE:

As placas podem ser xerocadas ou desenhadas e coladas em palitos de churrasco ou picolé.

Figura 23: Modelos de placas de like e dislike



Figuras retiradas do banco de imagens <https://thenounproject.com>

MODELOS DE CARTAS-CURINGA:

Figura 24: Modelos de cartas-curinga



Figuras retiradas do banco de imagens <https://thenounproject.com>

AGIR COM AS PALAVRAS

NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: Gêneros textuais, adequação de registro formal e informal, uso dos pronomes em gêneros textuais.

Objetivo geral: Este jogo tem como objetivo incentivar os alunos a produzirem gêneros textuais orais que envolvam usos distintos da linguagem, com registros diferentes a depender das cartas sorteadas para o grupo.

Objetivo específico: Este jogo tem como intuito, por meio de ações específicas de linguagem atreladas aos gêneros textuais demandados, levar os alunos a empregar pronomes pessoais, demonstrativos, de tratamento, dentre outros, os quais poderão ser posteriormente explorados pelo professor de forma atrelada ao uso que fizeram no gênero textual produzido pelos alunos. Para este jogo, foram selecionados gêneros em que prototipicamente se empregam pronomes.

Hipótese e justificativa: Por meio deste jogo será possível observar os conhecimentos prévios dos alunos quanto ao gênero textual sorteado e a adequação de uso da linguagem à situação comunicativa. Ao produzi-los, por serem gêneros que demandam, comumente, o uso de pronomes, os alunos farão emprego dessa categoria, a qual poderá ser explorada em aulas posteriores, sendo este um ponto de partida para a reflexão quanto ao uso dos pronomes nos gêneros textuais, em que medida são demandados/esperados para a composição desse gênero e a função que desempenham nos textos.

Perfil de jogador: alunos dos anos finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio.

O que o aluno deve saber: o jogo lidará com vivências diversificadas dos alunos que envolvem conhecimento de gêneros textuais da oralidade. Observar a forma como produzirão os textos dará condição de percepção sobre os gêneros que conhecem ou não.

Sobre o que refletir depois: para o encaminhamento que está sendo feito neste jogo, espera-se que haja reflexão sobre os pronomes e a forma como eles são usados nos distintos gêneros e contextos. Para isso, retome os textos produzidos por meio de leitura ou escuta deles. Os alunos em pequenos grupos ou de forma coletiva com o professor devem refletir sobre os usos em cada uma das situações e construir discussões e conhecimentos sobre esses usos, atrelando-os às situações comunicativas específicas. A elaboração dos textos com base nos comandos deve ser gravada. A gravação permitirá voltar na realização da tarefa em caso de dúvidas ou discordâncias no julgamento das equipes, além de possibilitar ao professor a exploração, em

aulas posteriores, quanto ao emprego dos pronomes nos gêneros produzidos, despertando reflexão sobre a importância e peculiaridade deles na produção dos gêneros demandados.

Possibilidades de adaptação: *este jogo pode ser adaptado para se explorarem outros gêneros e outros contextos comunicativos. Para tanto, basta alterar as cartas tendo em vista objetivos diferenciados. Por exemplo, seria possível explorar gêneros em que os adjetivos são mais proeminentes para despertar a percepção da relevância deles na construção como contos (descrições de espaços e personagens, por exemplo); resenhas (inserção de opiniões), comentário de filme em site especializado. Podem, ainda, ser reduzidas as cartas do jogo, de forma a serem explorados os gêneros que interessem em determinado contexto de sala de aula. Com alguns dos gêneros, é possível que o professor proponha, ainda, exercícios de transposição do oral para o escrito, considerando as particularidades envolvidas nesse processo.*

Instrução inicial do professor: *explicar aos alunos que produzirão gêneros orais em situações comunicativas específicas nesta atividade e incentivá-los a tentar desempenhar as tarefas, mesmo que não conheçam bem o gênero sorteado.*

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Tabuleiro
- Pinos para representar os grupos
- Dado
- Cronômetro
- Cartas de cores distintas dos agrupamentos: gênero, interlocutor, contexto e assunto
- Câmera ou gravador de áudio para registro da produção textual oral

COMO JOGAR:

- Para jogar, é preciso formar de 2 a 6 grupos.
- Antes de dar início ao jogo, cada equipe deve lançar os dados. Os números obtidos por cada grupo, numa ordem crescente, determinarão a ordenação dos jogadores.
- As cartas, de cores diferentes, deverão ser colocadas no centro da sala de aula em uma mesa, organizadas em quatro agrupamentos, e voltadas para baixo.
- Para iniciar o jogo, apenas a primeira equipe a jogar deverá tomar de uma carta de cada um dos agrupamentos de fichas: gêneros textuais, contexto/localidade, destinatário/interlocutor e assunto.
- As cartas deverão ser retiradas apenas no momento da realização da tarefa e não poderão ser trocadas.

- O objetivo do jogo é elaborar um GÊNERO destinado a INTERLOCUTOR sobre o ASSUNTO no CONTEXTO.
- Cada grupo terá 5 minutos para a elaboração da tarefa e, em seguida, até 3 minutos para a apresentação.
- No momento da apresentação de cada um dos grupos, as cartas devem ficar expostas de forma visível a todos.
- Cada grupo terá direito de lançar o dado somente uma vez por rodada.
- O direito de lançar o dado será dado pela ordem pré-determinada de jogo e pelo cumprimento adequado ou não à tarefa, o que será determinado pela votação realizada por parte dos alunos e do professor. Em caso de discordância de avaliação por parte dos julgadores, deverá haver contagem de votos a favor ou contra a consecução do jogo na ordem preestabelecida.
- Tanto os demais grupos quanto o professor deverão avaliar a tarefa desempenhada pelos grupos e atribuir pontos, conforme apresentado a seguir:
 - Adequação ao gênero: 1 ponto por grupo + 1 ponto pelo professor
 - Adequação ao interlocutor: 1 ponto por grupo + 1 ponto pelo professor
 - Adequação ao assunto: 1 ponto por grupo + 1 ponto pelo professor
 - Adequação ao contexto: 1 ponto por grupo + 1 ponto pelo professor
- Em caso de o grupo não conseguir cumprir a tarefa por completo, os jogadores do grupo não poderão lançar o dado na rodada seguinte, e a vez será passada para outro participante.
- Se houver empate, cabe ao professor o voto decisório e justificado quanto à adequação ao gênero, interlocutor, contexto ou assunto.
- Para que o grupo avance no jogo, devem ser cumpridas adequadamente as etapas demandadas.
- No jogo, há cartas em branco que poderão ser preenchidas pelos participantes do grupo em comum acordo. A escolha deverá ser intermediada pelo professor e exposta aos demais grupos no momento da apresentação do gênero.
- Todos os grupos iniciarão o jogo com duas cartas curingas. Ao optar por usá-la, o aluno poderá tirar dúvidas quanto ao gênero. Para usá-la, deverá entregar ao professor e, sob sua posse, poderá fazer apenas uma questão ao professor e o tempo poderá ser pausado durante esse tempo de pergunta e resposta. A carta coringa não poderá ser reutilizada.
- Vencerá o grupo que melhor cumprir as tarefas, alcançando o final da jornada mais rapidamente.

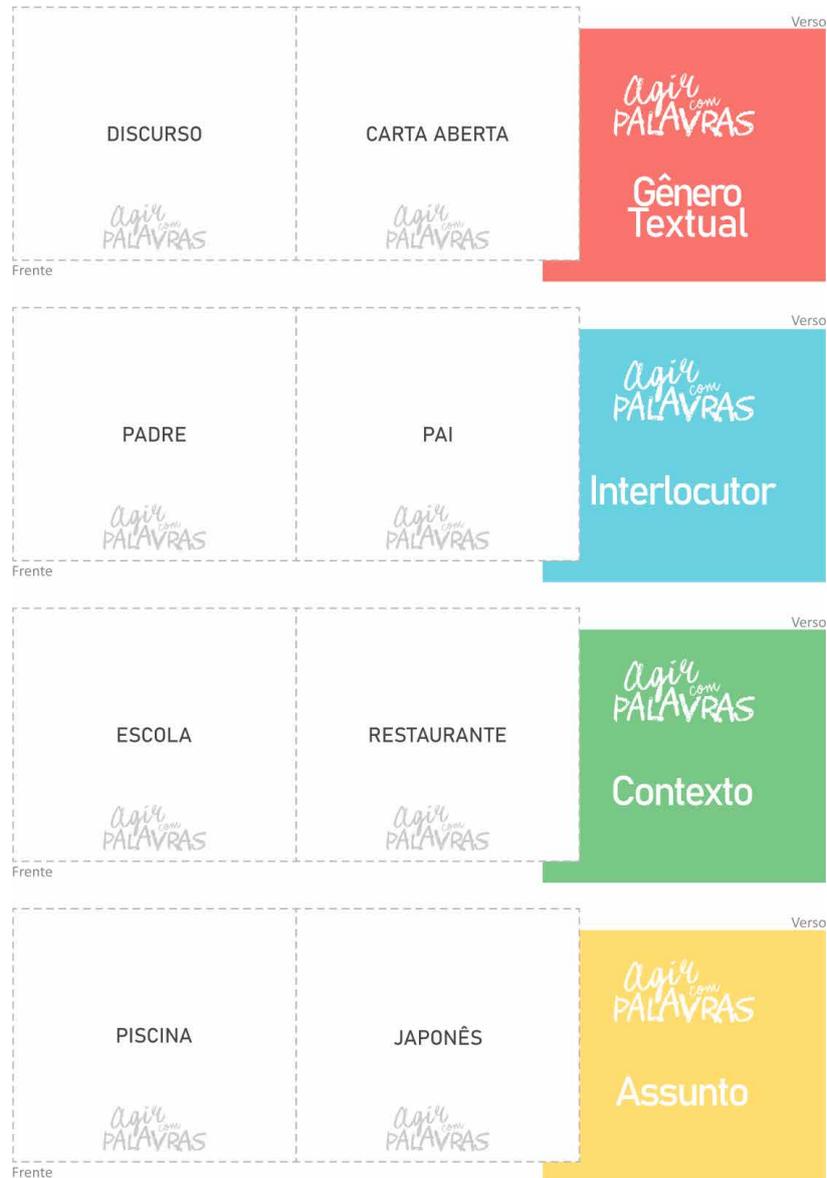
PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELOS DE CARTAS:

Sugere-se a utilização de cores de papel diferentes para a impressão das cartas. Ter cada uma delas com uma cor diferente auxiliará na organização do jogo e na identificação do papel de cada uma na produção do gênero.

A impressão em frente e verso permitirá a nomeação da categoria envolvida na produção dos gêneros por parte do grupo, o que facilitará a organização das cartas e do jogo.

Figura 25: Modelos de cartas de Gênero Textual, Interlocutor, Contexto, Assunto



TABULEIRO:

Figura 26: Modelo de tabuleiro



DINÂMICA DAS IDEIAS

NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: tipos de argumentação, conjunções.

Objetivo geral: Esta dinâmica tem como objetivo explorar os tipos de argumentação e as relações que podem ser travadas entre eles por meio de elementos coesivos.

Objetivo específico: Este jogo tem como intuito, por meio da coleta de dados sobre temas específicos e da mediação do professor no momento da produção de textos, levar o aluno a conhecer as diferentes formas de argumentação e as conjunções que podem ser utilizadas entre esses diferentes tipos de argumentação quando da construção de um texto.

Hipótese: os alunos aprenderão os diferentes tipos de argumentação e alguns usos das conjunções por meio de uma proposta ativa de ensino, em que eles têm que agir para que a dinâmica seja desenvolvida. Por meio desta proposta, o professor poderá instigar o conhecimento dos elementos coesivos e dos diferentes tipos de argumentação. Poderá, ainda, observar, por meio de sua mediação, outras possibilidades de organização dos argumentos, propondo questões que vão além do que é aqui colocado.

Perfil de jogador: alunos dos anos finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio.

O que o aluno deve saber sobre: o aluno deve ser capaz de reconhecer argumentos. Por isso, deve ter havido discussão sobre a distinção entre Fato e Opinião, em que se diferencie um fato da opinião relativa a esse fato. Nesse sentido, deve-se tomar “fato” como sendo único e opinião como sendo variável.

Sobre o que refletir: Sobre os tipos de argumentação e o uso dos conectores. Deverá ser proposta a escrita colaborativa de textos argumentativos, cujo gênero a ser abordado fique à escolha do professor em conjunto com os alunos. Essa escrita poderá ser realizada à frente da sala de aula, mediada pelo professor, ou em pequenos grupos, utilizando ferramentas tradicionais de escrita (papel) ou de escrita colaborativa on-line (como Google Docs). O professor deverá guiar os alunos à reflexão sobre o papel das conjunções no estabelecimento da relação semântica entre os argumentos coletados.

Possibilidades de adaptação: as informações coletadas para o jogo poderão ser usadas em outras atividades de produção de gêneros argumentativos. Em lugar da roda de conversa proposta nas instruções, poderá ser usada a metodologia ativa do giro colaborativo.

Instrução inicial do professor: explicar aos alunos que o desenvolvimento da dinâmica se dará em grupo e que será preciso escolher coletivamente um tema social comum sobre o qual toda a turma pesquisará mediante instruções a serem dadas pelo professor. Comentar sobre o fato de que há diversas formas de se argumentar e refletir sobre os tipos de argumentos também se mostra válido. É importante explicar que, para escreverem nas peças que lhes serão entregues, deve haver planejamento prévio, ou seja, é importante haver a produção de um rascunho antes de registrarem notas nas peças.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Computadores ou celulares para acesso à internet
- Peça de quebra-cabeça (disponível no drive)
- Caderno, folha, lápis

COMO JOGAR:

- Deverá formar de dois a oito grupos (desde que seja um número par).
- Deverá ser escolhida uma temática “polêmica”, que favoreça a exploração de uma diversidade maior de tipos de argumentos e de que os alunos gostem, para consecução da dinâmica (ideias de temáticas: estupro, aborto, meio ambiente e desenvolvimento, consumo, saúde, diversidade); isso pode ser feito por votação ou sorteio.
- Será preciso conversar sobre o tema, promovendo questões do tipo: O que significa esse tema? O que esperam que possa ser discutido sobre esse tema?
- Será preciso, a partir do tema, com a mediação do professor, delimitar uma tese.
- Caso haja 8 grupos, cada grupo receberá uma peça entregue pelo professor (Peças 2 e Peças 4, oito peças no total). O grupo pode receber mais de uma peça, se houver menos grupos.
- Cada peça de quebra-cabeça apontará sob que perspectivas o grupo deve pesquisar quanto à tese. Todos os grupos devem conhecer a temática delimitada nas peças uns dos outros para que não “invadam” aquilo que está sendo solicitado a outro grupo. Isso pode se dar com a leitura por parte de cada grupo daquilo que está em sua peça, atividade que pode ser feita por meio de uma roda de conversa.
- O professor deverá convidar os alunos a acessarem a internet para que seja realizada a pesquisa quanto ao tema. Essa pesquisa deve ser em busca de argumentos que estejam em conformidade com aquilo que é sinalizado pela peça. Devem ser feitas anotações a lápis. Os dados coletados (após rascunho, momento que pode ser mediado pelo professor) devem ser transcritos na peça a lápis entregue pelo professor na etapa anterior. Se preciso, o professor marcará, antecipadamente, uma data para que os alunos se reúnam e, posteriormente, levem os dados coletados para serem apresentados em sala de aula.
- No momento da apresentação dos dados, deverão ser expostos, pelos alunos, as anotações das peças. O professor deverá comentar quanto à adequação ou não à proposta, abrindo

primeiramente a oportunidade de opinião sobre essa coleta de dados aos demais alunos. Nesse momento, se preciso, alguns dados podem ser apagados ou retificados na peça, com mediação do professor, em uma abordagem colaborativa, com o intuito de que se reflita sobre os diferentes tipos de argumentação.

- Após a apresentação de cada grupo, eles deverão tentar unir suas peças àquela de outro grupo por meio do uso de uma terceira peça (Peças 3) a ser entregue pelo professor. Uma quinta peça (Peças 5) também pode ser entregue pelo professor, que pode convidar os alunos a encontrar onde encaixá-la.

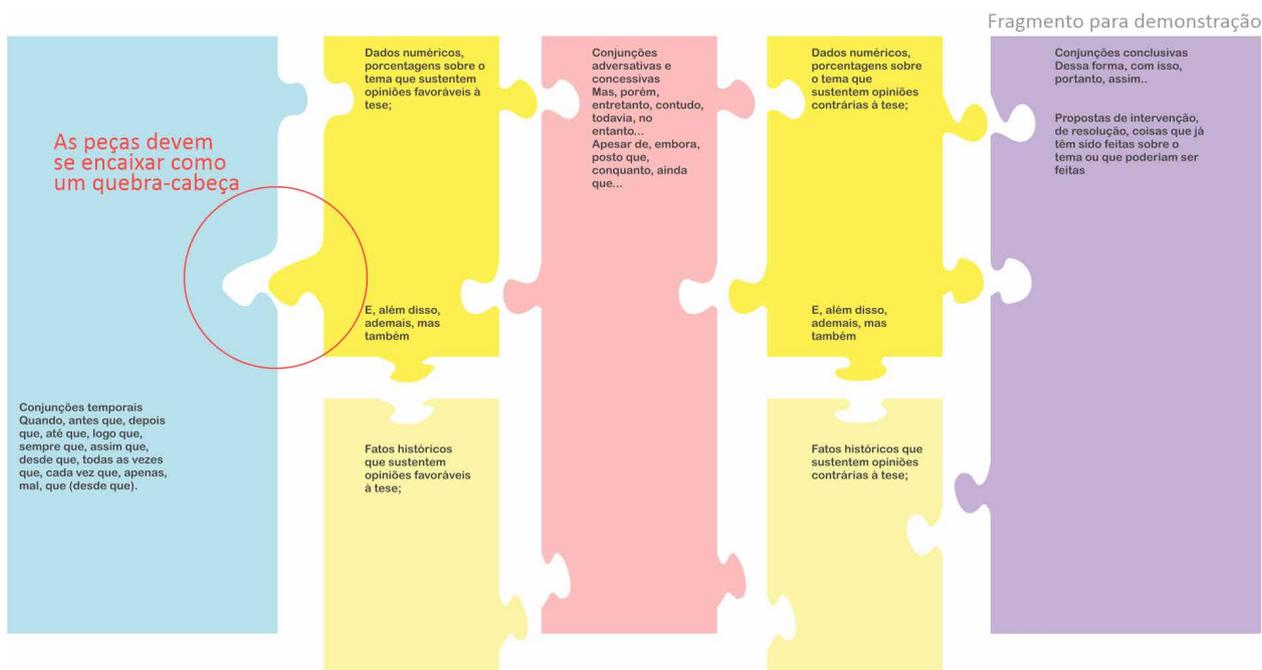
- A montagem do quebra-cabeças deverá se dar no centro da roda da sala de aula ou as peças devem ser unidas e afixadas no quadro da sala. Deverá haver reflexão e discussão sobre as formas de encaixe e montagem conjunta. Por fim, as Peças 1 serão entregues à turma, e coletivamente deve-se proceder à montagem do quebra-cabeça.

- Da união dessas peças, deverá haver escrita colaborativa de textos argumentativos, conforme escolha de gênero feita pelos jogadores e/ou pelo professor, em que se utilizem, na organização dos argumentos, registros de peças concatenadas (causa/consequência; oposição ou adição de ideias, entre outros).

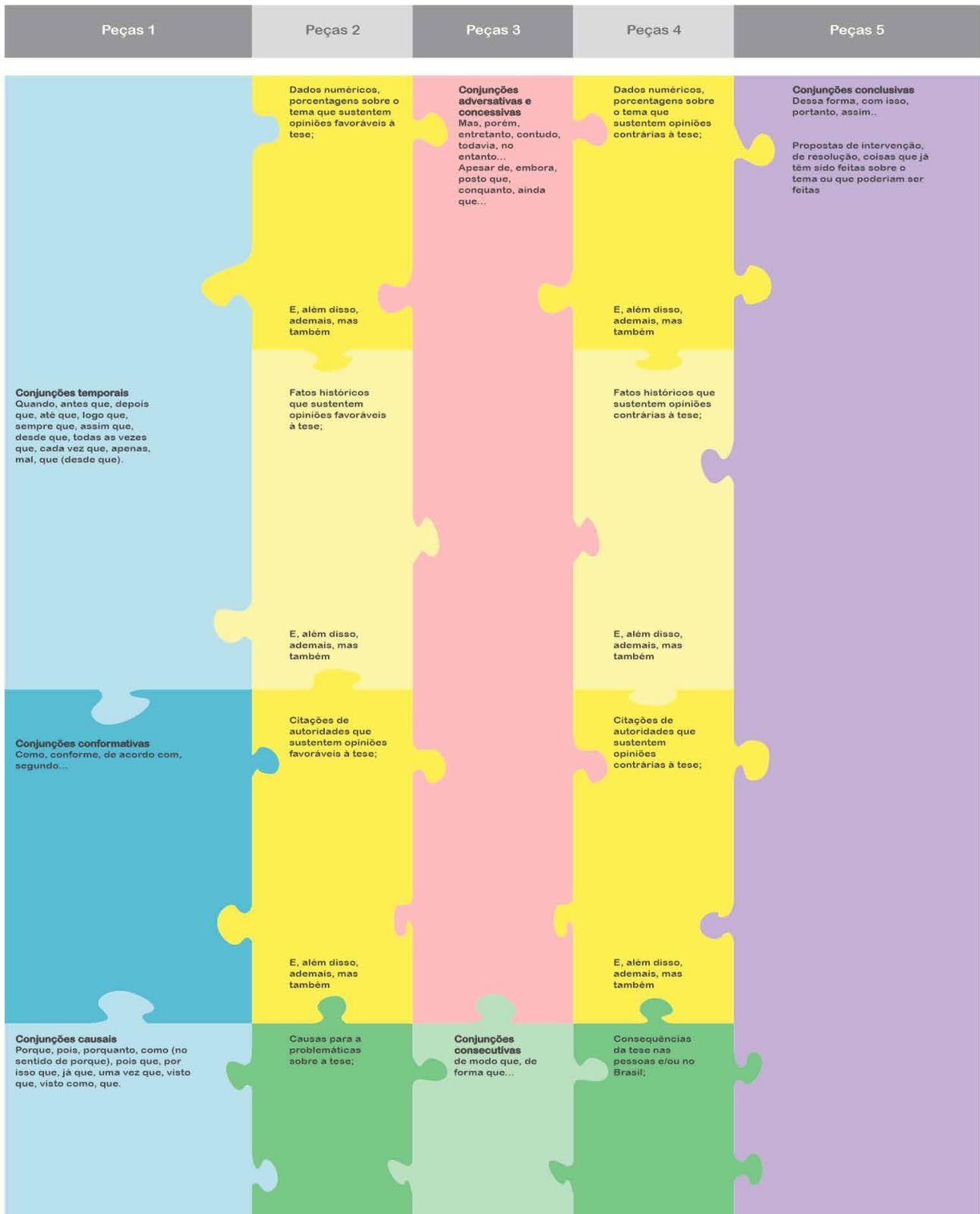
PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DAS PEÇAS:

Figura 27: Modelos das peças



Esquema geral das peças do quebra-cabeça



JOGO: QUE SUJEITO É ESSE?

BIANCA CARRARA

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: análise sintática, termos essenciais da oração, tipos de sujeito.

Objetivo geral: o objetivo geral deste jogo é permitir um trabalho de reflexão e sistematização dos tipos de sujeito.

Objetivo específico: o objetivo principal deste jogo é explorar, no nível da oração, de quais formas os sujeitos se expressam e refletir sobre a relação entre sujeito e verbo no interior de uma oração, em favor da ênfase de sentido que se deseja atribuir ao enunciado.

Hipótese: a partir deste jogo, espera-se que os estudantes reconheçam os sujeitos e compreendam o papel que desempenham em favor da construção do sentido de um enunciado. Para tanto, espera-se que, ao analisarem a flexão dos verbos na oração, os alunos sejam capazes de reconhecer e compreender a relação imanente entre sujeito e verbo e as diferentes nuances de significados atrelados ao posicionamento ou à escolha do sujeito. Com base nisso, o professor pode guiar à sistematização de tipos de sujeito de acordo com a gramática normativa.

Perfil de jogador: estudantes do Ensino Fundamental II (8º ou 9º anos) e Ensino Médio.

O que o aluno deve saber: este jogo propõe a reflexão sobre os sujeitos, funções e nuances de sentido que sua escolha provoca no enunciado. Portanto, espera-se que os alunos tenham conhecimento básico quanto a sujeito. Nesse contexto, espera-se que, anteriormente, o professor tenha levado os alunos a refletir sobre elementos básicos de uma oração.

Sobre o que refletir depois: com base nas reflexões, análise e anotações constituídas por meio deste jogo acerca da relação entre sujeito e verbo, o professor poderá promover a construção de estratégias de análise que guiem a conhecimentos linguísticos os quais permitam aos estudantes reconhecer os tipos de sujeito, por meio da exploração das desinências verbais, da posição canônica do sujeito na língua portuguesa, os distintos recursos de ênfase oracional do português e da semântica esperada para a relação sujeito-verbo.

Possibilidades de adaptação: o jogo também poderia ser usado para uma perspectiva mais voltada à identificação dos tipos específicos de sujeito. Outra situação comunicativa poderia ser montada com base em uma perspectiva mais atrelada à discussão semântica da relação entre sujeito e verbo, em que se levasse o aluno a observar, por exemplo, que determinados verbos apontam a necessidade de uso de sujeitos [+humanos] e [+animados]. A situação

comunicativa abordada neste jogo também poderá partir do próprio ambiente escolar, proveniente de um fato real ou simulado, a fim de incitar uma maior interação e adesão da turma em relação ao jogo. Por isso, diferentes mistérios poderão inspirar a criação de outras situações comunicativas, permitindo, assim, outras versões para o jogo “Que sujeito é esse?”. A seguir, algumas sugestões: Quem sujou a sala de aula? Quem fez a avaliação e não a assinou? Quem é o dono desta caneta?

Instrução inicial para o professor: *Explicar aos alunos que será apresentado o jogo “Que sujeito é esse?”, cuja função é levá-los a refletir sobre as distintas formas de marcação de sujeito com base no português, estimulando-os a buscar estratégias de diferentes níveis (morfológicos, sintáticos e semânticos) para identificação do sujeito. Sinalizar que será apresentada uma situação comunicativa fictícia, materializada no gênero textual conversa, pertencente à esfera cotidiana e familiar, o qual é apresentado no material virtual deste jogo. Solicitar a atenção dos estudantes para que possam identificar o mistério que envolve tal situação comunicativa. Cabe ao professor distribuir e recolher as cartas e ter atenção às notas dos alunos e às placas de avaliação, com a finalidade de perceber suas dúvidas e reflexões.*

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Datashow ou TV para reprodução de slides (ou imagens dos slides em forma de cartazes)
- 5 fichas numeradas de 1 a 5
- 10 cartas contendo frases
- 10 folhas em branco
- Placas com emoticons que expressam alegria e tristeza

COMO JOGAR:

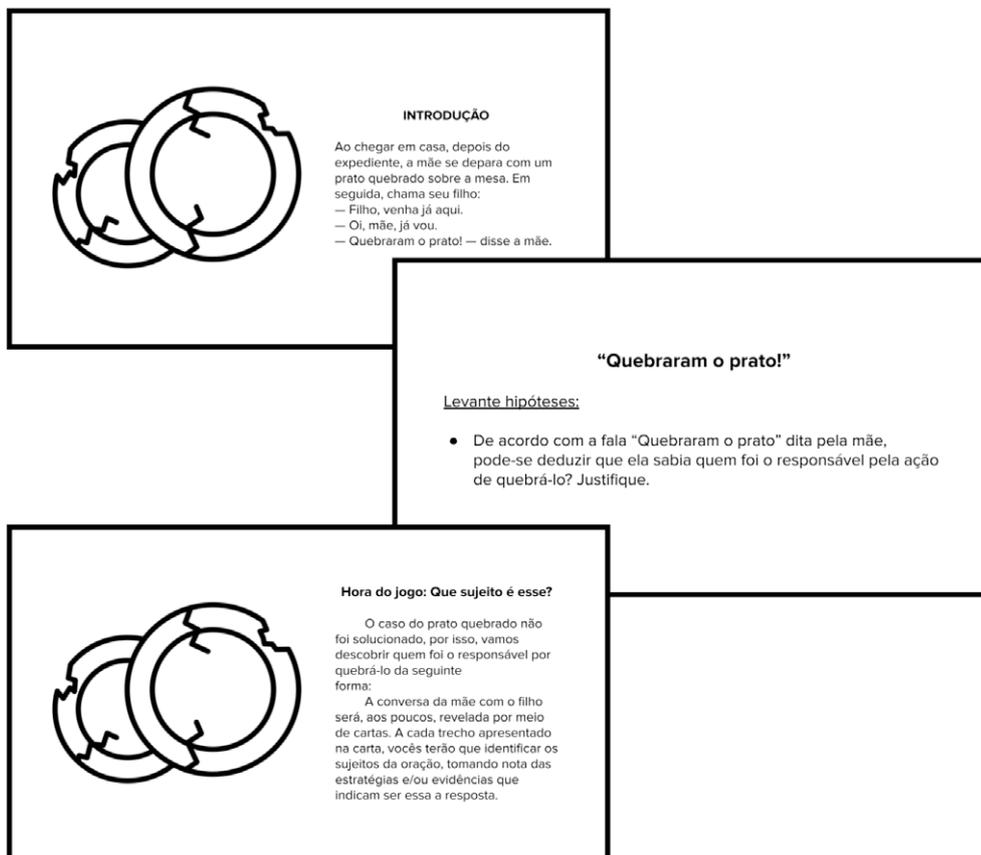
- Deverão ser formados até 5 grupos.
- O jogo terá início com o sorteio das fichas numeradas, as quais têm a função de identificar as 5 equipes formadas anteriormente. A equipe que for contemplada com o número 1 será aquela que iniciará o jogo. Assim, serão distribuídas duas folhas em branco para cada equipe, além das placas com os emoticons.
- Apenas o professor terá conhecimento do conteúdo das cartas até este momento. É fundamental que as cartas estejam ordenadas, uma vez que essa ordem predefinida guiará o mistério que envolve o jogo, o qual somente será revelado ao final.

- Respeitando a ordem das cartas já indicada (de 1 a 10), o grupo 1 receberá do professor a primeira carta com o desafio. A equipe terá 30 segundos para ler a frase da carta e escrever na folha em branco qual o sujeito daquela frase e justificar de que estratégia se valeu para identificá-lo (por exemplo, o sujeito está explícito na frase e é “EU” porque o verbo está flexionado na primeira pessoa; a ordem da frase, entre outros).
- Em seguida, um representante do grupo 1 lerá a frase da carta para as outras equipes, destacando o sujeito identificado. Os demais grupos assumirão o papel de júri, e, por essa razão, nos 10 segundos seguintes, deverão opinar se aprovam ou não a resposta, o que será sinalizado por meio de placas com emoticons. Para concordar com a resposta dada pela equipe adversária, os júris deverão levantar a placa do emoticon que expressa alegria. Para discordar, levantarão a placa do emoticon que expressa tristeza. A partir da resposta dada, das anotações do grupo e do julgamento dos demais alunos, o professor anunciará se a resposta está adequada ou não.
- O foco da pontuação do jogo estará na identificação do sujeito nas frases. Após o professor sinalizar que a resposta dada pela equipe 1 está adequada ou não, as pontuações serão distribuídas da seguinte forma:
 - **Se a equipe 1 acertar, ganhará 5 pontos. Se errar, não lhe será atribuída pontuação e, desse modo, outro grupo poderá ser sorteado para responder a mesma carta.**
 - **Os grupos do júri também serão pontuados de acordo com os emoticons que apresentarem no momento da avaliação da resposta da equipe adversária. Isto é, cada integrante do grupo será pontuado de acordo com os emoticons que apresentarem. Se os emoticons estiverem em acordo com a resposta dada pelo professor, ganharão 0,5 ponto por cada emoticon. Se apresentarem emoticons em desacordo, não receberão pontuação.**
- O jogo seguirá nesse processo até que a décima carta seja resolvida, revelando também o mistério que envolve todo o jogo.
- Ao final, serão somados os pontos obtidos por todas as equipes e será anunciado o grupo vencedor.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DE MATERIAL VIRTUAL (SLIDES):

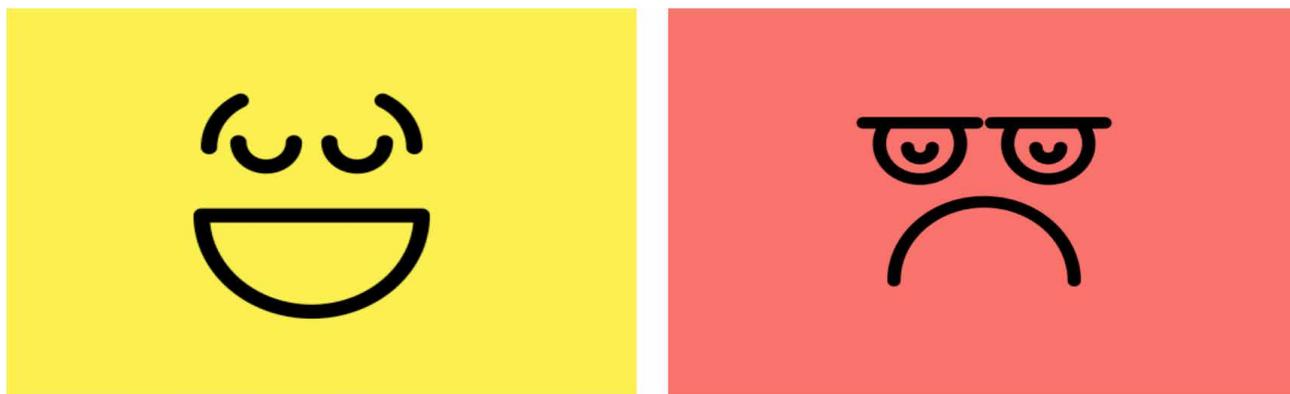
Figura 28: Modelo dos slides



Figuras retiradas do banco de imagens <https://thenounproject.com>

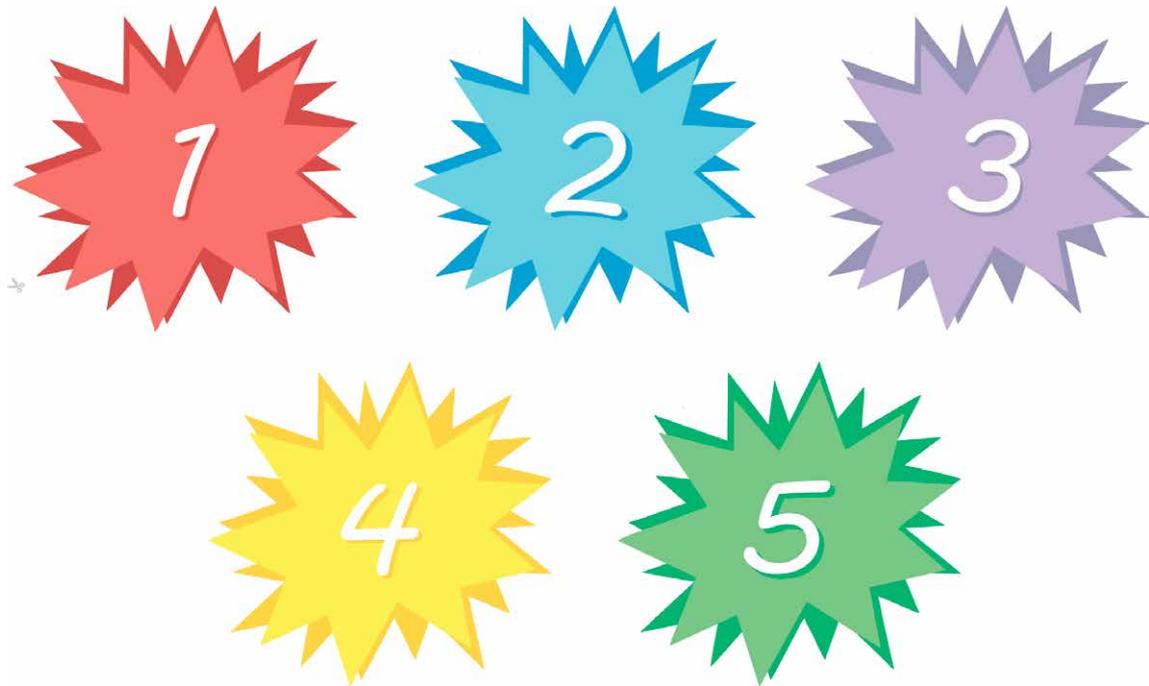
MODELOS PARA PRODUÇÃO DAS PLACAS E FICHAS NUMERADAS:

Figura 29: Modelo de placas de emoticon



Figuras retiradas do banco de imagens <https://thenounproject.com>

Figura 30: Modelo para as fichas numeradas



BATALHA DA PONTUAÇÃO: FATO OU FAKE?

TALITA GONÇALVES DE MOURA
JULIANA MARIA DE OLIVEIRA

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: pontuação.

Objetivo geral: O jogo “Batalha da Pontuação: FATO ou FAKE?” tem o propósito de promover a verificação dos conhecimentos linguístico-discursivos da língua portuguesa acerca das intenções discursivas e dos variados usos dos sinais gráficos de pontuação em frases, orações, períodos e parágrafos, presentes em distintos gêneros discursivos, bem como auxiliar a percepção, a compreensão e a autoavaliação dos alunos quanto ao conhecimento da pontuação e suas funções linguístico-textuais por meio da interação mediada pelo professor no ambiente da sala de aula.

Objetivos específicos: este jogo tem como intuito guiar os alunos a (re)conhecer e analisar os fenômenos linguístico-textuais e discursivos quanto às intenções comunicativas e ao uso dos sinais gráficos de pontuação nos diversos gêneros textuais numa relação mais dialógica e cooperativa entre seus pares; e a encorajá-los a identificar e analisar, de forma cooperativa, gêneros orais e escritos diversos em relação às escolhas de determinadas notações gráficas de pontuação em língua portuguesa, que possam ser usadas pelos indivíduos, a fim de promulgar intenções comunicativas mais específicas nos variados contextos.

Hipótese: Espera-se que, por meio do jogo “Batalha da Pontuação: FATO ou FAKE?”, os alunos sejam encorajados a acessar seus conhecimentos prévios sobre a forma e a função das notações gráficas de pontuação na língua materna e relacioná-los aos temas e aos conteúdos apresentados no jogo. Ademais, presume-se que eles possam, em equipes, pensar, elaborar, refletir e usar exemplos criados por eles mesmos, analisando-os e julgando-os adequados ou não aos múltiplos contextos discursivos.

Perfil de jogadores: estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio da educação básica.

O que o aluno deve saber: O professor deverá levar em consideração os conhecimentos prévios de seus alunos a respeito dos conceitos linguísticos e dos usos discursivos dos sinais

gráficos de pontuação em língua portuguesa. Para isso, sugere-se que os alunos já tenham desenvolvido habilidades de uso de tais notações em aulas anteriores junto à mediação do professor, a fim de que, a partir da dinâmica do jogo, estejam aptos a identificar, analisar e exemplificar situações de uso de pontuação dentro dos diversos gêneros textuais.

Sobre o que refletir depois: *Ao professor compete observar os conhecimentos já adquiridos e os aprendizados já consolidados por seus alunos e as dificuldades linguístico-discursivas ainda perseverantes durante a dinâmica do jogo, a fim de que ele possa replanejar, reestruturar e aplicar novas estratégias e métodos para proporcionar a aprendizagem efetiva de seus alunos. Por isso, é pertinente que o professor e seus alunos revisem as respostas dadas durante o jogo, analisando-as conjuntamente na etapa final.*

Possibilidades de adaptação: *O jogo “Batalha da Pontuação: FATO ou FAKE?” tem sua dinâmica parecida com a do conhecido jogo “Batalha Naval”, uma vez que o grupo vencedor é aquele que, ao avançar os quadrados no campo de batalha, angaria pontos em cada rodada e consegue chegar primeiro à fortaleza do grupo adversário. Dessa forma, o jogo poderá ter suas cartas temáticas e seus enunciados (questões contidas nas cartas) adaptados aos contextos e/ou às demandas de aprendizagem que o professor julgar pertinentes, de acordo com o ano de escolaridade e o grau de complexidade dos assuntos estudados.*

Observação: O repositório contém 50 textos de diversos gêneros discursivos, os quais o professor poderá imprimir, a fim de deixá-los à disposição para a pesquisa dos alunos. São textos com tipos de linguagem verbal, não verbal e linguagem mista; com possibilidade de ampliação desse repositório pelo professor e, também pelos alunos, incluindo os gêneros veiculados pelo universo das multimídias (e-mail, chat, blog, vlog, twitter, facebook, podcast, instagram, whatsapp, youtube etc.). O professor deverá tecer considerações relevantes e mediar as discussões que possam surgir entre os alunos a respeito desses gêneros mais contemporâneos. Os gêneros deverão conter exemplos de uso contextualizado dos temas das cartas do jogo. Ex.: uma carta temática que verse sobre VÍRGULA deverá ter um ou mais exemplos de uso em alguns textos selecionados pelos alunos e esses exemplos serão identificados por eles. Uma intervenção oportunamente mediada pelo professor junto aos alunos será importantíssima nesse momento.

Instruções iniciais do professor mediador: *O professor explicará aos alunos as regras do jogo, solicitando que se agrupem em equipes de, no máximo, seis alunos. Em seguida, as equipes irão se subdividir em dois grandes grupos de forma equilibrada, ou seja, o número de equipes em cada grupo deve ser o mesmo ou deve ser formado por números aproximados. Cada grupo criará um nome “BRASÃO” para se identificar na batalha.*

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Duas tabelas (em cartolina ou EVA, duas tabelas grandes de 40x40 cm cada uma, brancas ou coloridas, contendo cinco quadrados de 8 x 8 cm cada um, dispostos em fileiras horizontais e 5 quadrados de 8 x 8 cm cada um, dispostos em fileiras verticais, formando dois grandes quadrados separados. As tabelas serão os dois campos de batalha dos jogadores e poderão ser afixadas no quadro, ou mesmo na parede, um ao lado do outro)
- 60 cartas (divididas em 6 grupos com 10 cartas agrupadas nas cores vermelha, azul, verde, amarela, laranja e preta)
- 16 cartas-surpresa nas cores branca e cinza
- Um cubo grande de cartolina ou EVA, com faces de 20x20 cm, nas cores vermelha, azul, verde, amarela, laranja e preta (mesmas cores das cartas)
- Dois bloquinhos grossos de papel adesivo de duas cores diferentes ou fichas em EVA de duas cores diferentes
- Fita adesiva
- Cronômetro
- Repositório de textos

COMO JOGAR:

- Para jogar, a turma será organizada em dois grandes grupos, os quais escolherão um nome para a equipe (“brasão”). Os dois grupos sortearão, por par ou ímpar, quem começará a batalha.
- O professor organizará as cartas sobre a mesa.
- O grupo a começar a batalha deverá lançar o cubo multicolorido. A face colorida que apontar para o teto deverá ser a mesma cor da carta temática a ser retirada. Um dos alunos do grupo retirará uma carta do monte da cor respectiva ao tema de forma aleatória. Este deverá ler a carta em voz alta para todos e entregá-la ao grupo oponente. Dois componentes desse grupo poderão ficar encarregados de tomar nota das questões contidas nas cartas temáticas, assim como das respostas dadas pelo grupo adversário a título da contagem de pontos.
- Em seguida, o grupo oponente fará a releitura da carta e terá até 2 minutos, contados no cronômetro, para discutir e responder se o conteúdo da carta é FATO ou FAKE, e depois terá mais 2 minutos para pesquisar, dentre os gêneros da seleção, os quais possuem exemplos do tema da carta sorteada, somando-se 4 minutos para realizar a prova da rodada.
- Os variados textos do repositório contêm inúmeros exemplos dos temas abordados nas cartas do jogo; portanto, um ou mais textos poderá conter vários exemplos de um ou mais

temas das cartas. Isso equivale a observar que, a cada rodada com uma carta temática sorteada, ela será descartada do monte; porém, todos os textos deverão estar novamente à disposição para a pesquisa do próximo grupo a jogar.

- O grupo opositor terá até dois minutos para validar oralmente a resposta do grupo oponente, considerando a carta temática como FATO, se for VERDADE, ou como FAKE, se for MENTIRA, além de validar também o(s) gênero(s) selecionado(s) e os exemplos contextualizados que forem identificados pelos alunos do grupo oponente.

- Cada resposta certa entre FATO ou FAKE valerá 10 pontos, e serão atribuídos mais 10 pontos para cada texto selecionado contendo exemplificações da carta temática sorteada, o que ainda irá equivaler a um papel adesivo ou a uma FICHA a preencher um quadrado de cada vez, dentro da tabela do grupo opositor em cada rodada. Se o grupo opositor errar a validação da carta e/ou do gênero selecionado contextualmente, perderá 10 pontos na rodada. O professor será responsável por validar se está certa ou errada a resposta do grupo opositor em cada rodada.

- CARTAS-SURPRESA: A cada 5 (cinco) rodadas, um dos componentes do grupo que estiver ganhando o jogo será obrigado a tirar uma carta-surpresa de forma aleatória e, sem visualizá-la, o grupo deverá decidir se quer respondê-la ou passá-la ao grupo adversário. O monte com as cartas-surpresa ficará sempre aos cuidados do próprio professor ou de um aluno nomeado por ele.

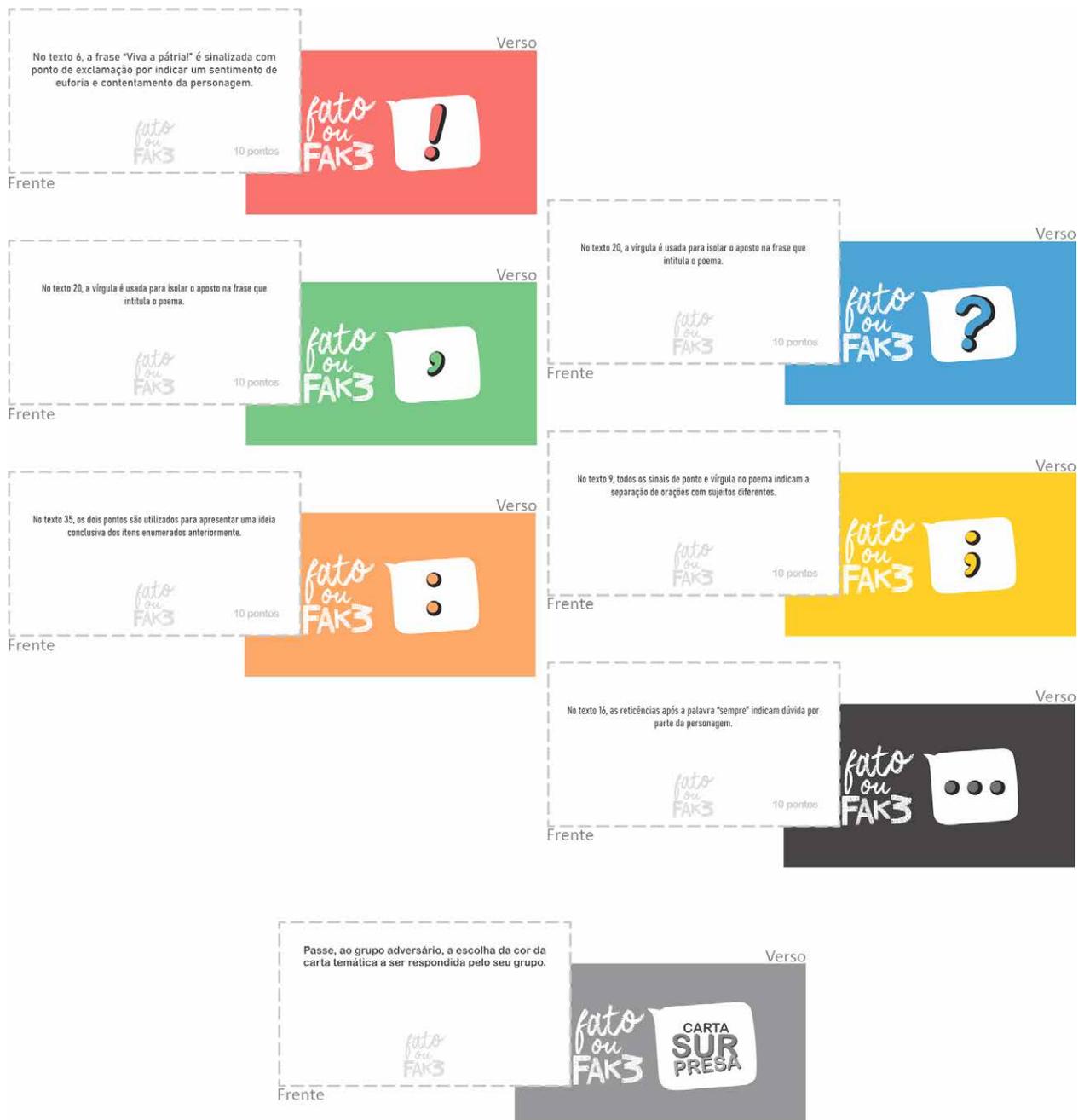
- O grupo vencedor do jogo será aquele que preencher toda a tabela do grupo adversário com os papéis adesivos (ou com as FICHAS) e acumular maior pontuação ao fim do jogo. Por sua vez, perderá o jogo o grupo que tiver todos os quadrados de seu território preenchidos com papéis adesivos ou com fichas pelo grupo adversário. Assim, o objetivo do jogo é chegar primeiro à fortaleza do território adversário por meio dos acertos às questões contidas nas cartas sobre o tema “Pontuação”, como também por meio da adequação dos gêneros selecionados no repositório de textos.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELO DAS CARTAS:

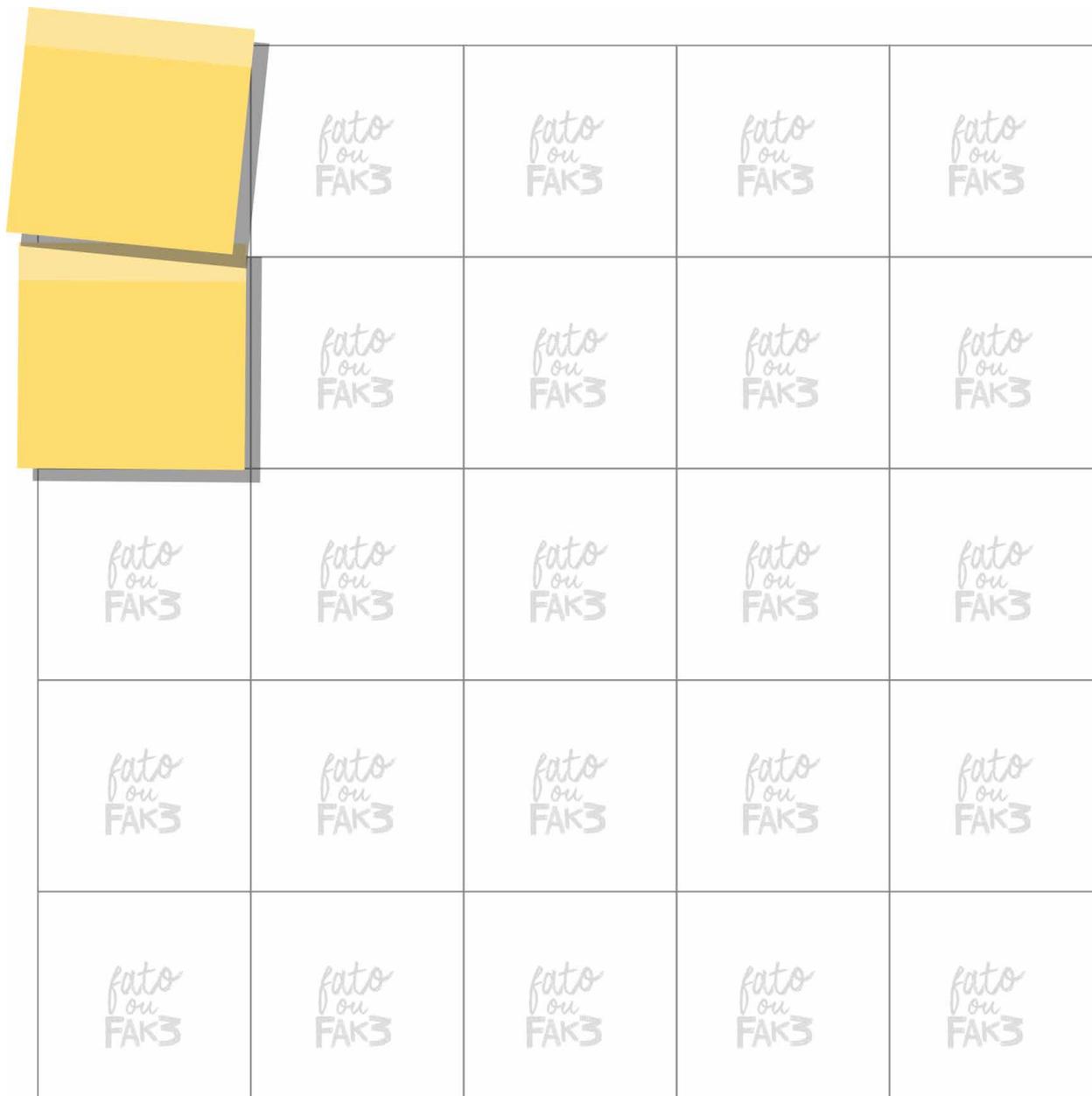
Para um melhor manuseio e preservação das cartas temáticas do jogo, sugere-se que todas elas sejam impressas em papel-cartão, devidamente plastificado com plástico adesivo *contact* ou sejam impressas em folha de ofício, coladas em EVA e, também plastificadas com plástico adesivo *contact*.

Figura 31: Modelos das cartas.



MODELO DE TABELA:

Figura 32: Modelo de tabela

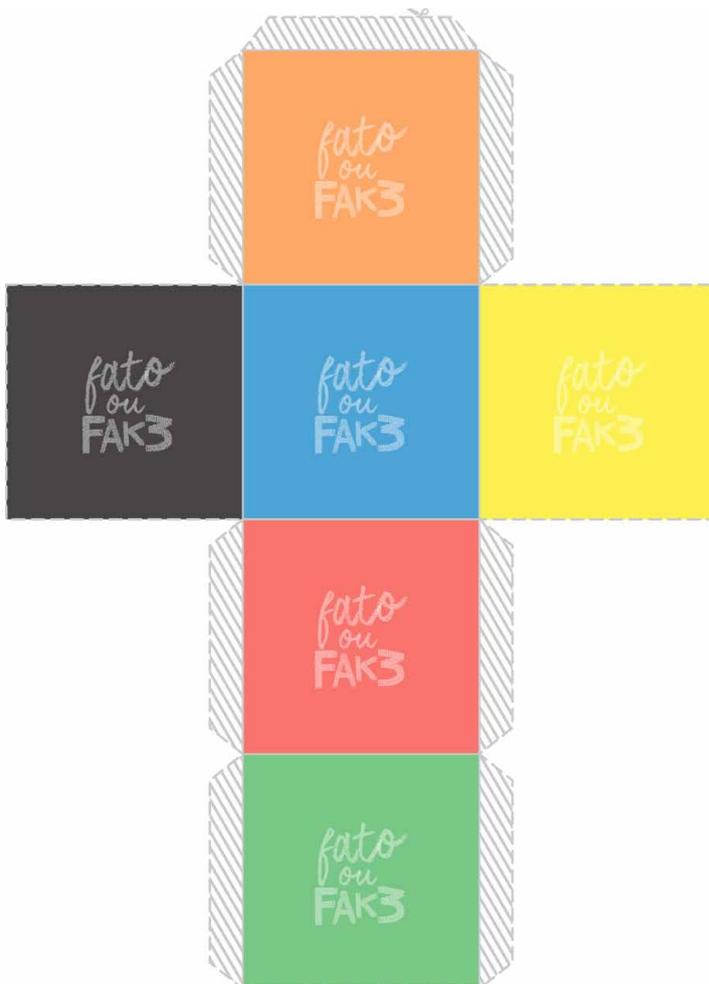


<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3
<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3
<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3
<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3
<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3	<i>fato</i> ou FAK3

MODELO DE CUBO:

O cubo deve ser impresso e colorido nas cores dos grupos de cartas indicadas.

Figura 33: Modelo de cubo



CONFIGURANDO A LINGUAGEM

LÍVIA VICENTE DUTRA

Possibilidades de exploração em sala de aula de língua portuguesa: figuras de linguagens e poema.

Objetivo geral: Este jogo tem como objetivo promover a retomada de conhecimentos das figuras de linguagem.

Objetivo específico: Este jogo tem como intuito auxiliar os alunos na sistematização e fixação das figuras de linguagem e também explorar seu uso no gênero textual poesia.

Hipótese: Espera-se que o aluno consiga retomar seus conhecimentos sobre o tema, realizando identificações e análises do uso das figuras de linguagem por meio de recursos.

Perfil de jogador: 2º ou 3º ano do Ensino Médio.

O que o aluno deve saber: Este jogo trabalha com a retomada de um conteúdo. Dessa forma, espera-se que o aluno já tenha certo conhecimento prévio e saiba reconhecer as figuras de linguagem.

Sobre o que refletir depois: Após o jogo, será interessante haver uma reflexão a respeito do uso das figuras de linguagem como recurso estilístico no gênero poesia o que, também, geraria a oportunidade para que o gênero fosse discutido e trabalhado em sala. Além disso, a partir do desempenho dos alunos durante o jogo, uma recapitulação das figuras de linguagem, abordando os pontos que despertaram mais dificuldades, pode ser muito proveitosa.

Possibilidade de adaptação: Professor(a), este jogo é indicado para alunos do 2º ou 3º ano do Ensino Médio, devido às figuras de linguagem escolhidas para serem exploradas. No entanto, caso deseje aplicá-lo no Ensino Fundamental II (8º e 9º ano), basta selecionar as figuras de linguagem que foram trabalhadas com os alunos e deixar as demais fora do jogo. Você pode reproduzir mais cópias das cartas de figura de linguagem com as figuras selecionadas para aumentar a quantidade de cartas.

Outra forma de adaptação é quanto ao gênero que está sendo explorado. As figuras de linguagem podem ser trabalhadas em diversos gêneros. Este jogo explora seu uso nos poemas, mas você pode selecionar outro(s) gênero(s) e montar suas próprias cartas TEXTO (para isso, estão incluídas cartas do tipo TEXTO em branco que podem ser adaptadas com outros trechos).

Observação: Estão incluídas também no modelo cartas em branco do tipo FIGURAS DE LINGUAGEM, caso o professor queira explorar outras que não foram contempladas pelo jogo.

Instrução inicial para o professor: Explicar aos alunos a dinâmica do jogo, destacando o seu objetivo.

INSTRUÇÕES

MATERIAL:

- Tabuleiro
- Pinos para representar os grupos
- Dado
- Ampulheta ou cronômetro (1min20s)
- Folhas em branco
- Lápis e borracha
- Cartas figuras de linguagens
- Cartas desenho ou mímica
- Cartas do tipo figuras de linguagem em branco
- Cartas Texto
- Cartas do tipo Texto em branco
- Fichas extra

COMO JOGAR:

- A turma deverá ser dividida em grupos de 3 a 6 alunos, sendo necessário, pelo menos, dois grupos.
- Deve-se organizar as cartas em montes e posicioná-las no local indicado no tabuleiro.
- Cada grupo ganhará um pino e deve posicioná-lo na casa “início” do tabuleiro.
- Um representante de cada grupo deverá jogar o dado, e aquele que tirar o maior número começa o jogo. O grupo, à direita do primeiro a jogar, joga em seguida e, assim, sucessivamente.
- Uma vez definida a ordem de jogada, o primeiro grupo deverá jogar o dado, andar o número de casas indicado e retirar uma carta do monte correspondente à casa em que parou.
- O tabuleiro possui seis tipos de casas: desenho (D); mímica (M); texto (T); exemplo (E), desafio(?) e passe a sua vez.
- Caso o grupo pare nas casas D ou M, ele deverá retirar uma carta do monte DESENHO OU MÍMICA. Se o grupo parar na casa E, ele deverá retirar uma carta do monte FIGURAS DE LINGUAGEM; Se ele parar na casa T, deverá retirar uma carta do monte TEXTO; Se ele parar na casa ?, deverá agir de acordo com sua escolha (explicada na regra a seguir); e, caso ele pare na casa “PASSE A SUA VEZ”, ele ficará uma rodada sem jogar.
- O tabuleiro está organizado em casas. Quanto à função e o valor de cada casa:

- **Desenho e Mímica (indicado no tabuleiro como D ou M):** O grupo deve pegar uma carta do monte DESENHO ou MÍMICA (como explicado na regra anterior). A carta traz um exemplo de figura de linguagem, por exemplo, “pé da cadeira”. O representante do grupo da rodada deve desenhar ou realizar uma mímica (de acordo com a casa em que o grupo parou) para que o restante do seu grupo tente adivinhar qual seria o exemplo da figura de linguagem.

Valor da carta: 10 pontos

Extra: caso o grupo queira, pode dizer qual o nome da figura de linguagem que foi exemplificado e ganha 5 pontos extras caso esteja correto.

- **Exemplo (indicado no tabuleiro como E):** a carta apresenta o nome de uma figura de linguagem e o grupo precisa exemplificá-la (o exemplo precisa ser diferente dos que apareceram anteriormente no jogo, ele pode ser de autoria dos alunos ou de algum autor que tenha sido estudado).

Valor da carta: 10 pontos

- **Texto (indicado no tabuleiro como T):** A carta apresenta um trecho de um texto que pode conter uma ou mais figuras de linguagem. O grupo deve identificar uma figura de linguagem e o seu nome.

Valor da carta: 10 pontos

Extra: No caso das figuras de linguagem dos tipos: <Metáfora, Comparação, Metonímia, Hipérbole e Eufemismo>, o grupo pode explicar a figura de linguagem e ganhar **5 pontos extras** caso correto.

Ex: Na expressão, “Chorei mil litros”, além de identificá-la no texto e nomeá-la hipérbole, o grupo pode explicá-la, dizendo que a expressão quer dizer que a pessoa chorou muito, exagerando no quantificador para destacá-la. Fazendo isso corretamente, o grupo pode ganhar os pontos extras.

- **Desafio (indicado no tabuleiro como ?):** A casa possibilita que o grupo que parar nela escolha um tipo de recurso dentre os citados acima (Desenho ou Mímica, Exemplo ou Texto), pegue uma carta, leia-a, e escolha se responde ou se desafia outra equipe.

Valor da carta: Depende do tipo escolhido.

Esta carta, no entanto, apresenta outra peculiaridade: quem cumprir o estipulado (seja o grupo que tirou a carta ou o desafiado) ganha os pontos, mas quem perder não fica apenas sem pontuar, mas tem o valor da carta descontado do total que vem acumulando.

OBSERVAÇÕES GERAIS:

Observação 1: O grupo tem o tempo de uma ampulheta ou 1min20s, marcado no cronômetro, para responder a carta. Na carta TEXTO, o grupo ganha 1 minuto extra.

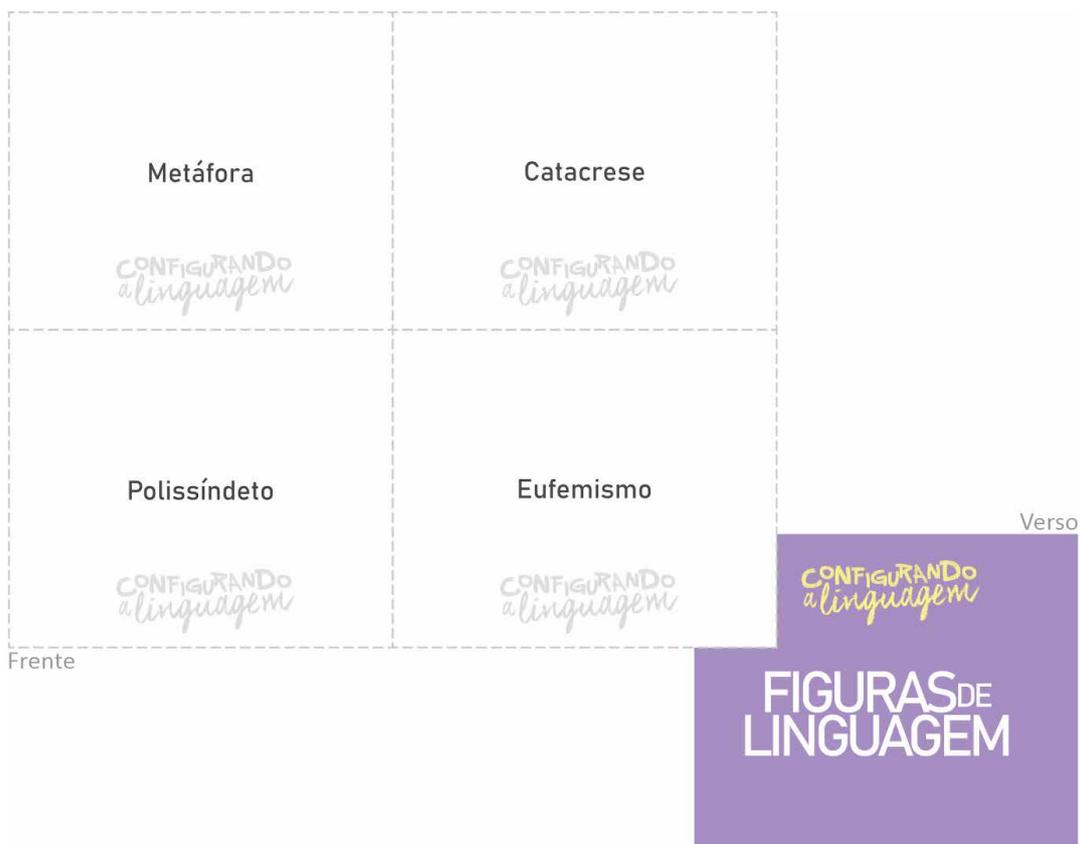
Observação 2: O grupo deve manter as cartas quando acertar sua resposta e as fichas extras, caso consiga responder às questões extras, para que, ao final do jogo, os pontos possam ser contados.

- Vencerá o jogo o grupo que chegar ao final do tabuleiro e somar mais pontos.

PARA CÓPIA (clique [aqui](#) para ter acesso)

MODELOS DE CARTAS:

Figura 34: Modelos de cartas



MODELOS DAS CARTAS TEXTO:

Figura 35: Modelos de cartas de texto



MODELOS DE CARTAS DESENHO OU MÍMICA:

Figura 36: Modelos de cartas de desenho ou mímica



MODELO DE TABULEIRO:

Figura 37: Modelo de tabuleiro do jogo Configurando a Linguagem



AS AUTORAS

BIANCA DE SOUZA CARRARA

Mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora – PROFLETRAS/UFJF. Possui especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador pela Universidade Federal de Minas Gerais e é graduada em Letras (Português/Inglês) pelas Faculdades Integradas de Cataguases. Atualmente é professora da Escola Estadual Olinto Almada e da Escola Estadual Professor Clóvis de Cataguases, Minas Gerais. E-mail: bianca.carrara@educacao.mg.gov.br

CLÁUDIA APARECIDA FERREIRA FERRAZ

Mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora - PROFLETRAS/UFJF; especialista em Gestão da Educação Municipal pela Universidade Federal de Viçosa - UFV e especialista em Tutoria em Educação a Distância pela Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP. Possui graduação em Letras pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Cataguases. É professora do Ensino Médio da rede estadual de educação de Minas Gerais em afastamento preliminar para aposentadoria. Atualmente é professora dos anos finais do Ensino Fundamental da rede municipal de educação de Itamarati de Minas e integra o grupo de pesquisa Análise Linguística na Escola, da Faculdade de Letras (UFJF). E-mail: claudiaferraz.ita@gmail.com

DENISE PEREIRA REBELLO

Mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora – PROFLETRAS/UFJF. Possui especialização em Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora, e em Gestão Educacional pela Faculdade Metodista Granbery. Possui graduação em Letras pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora. Atualmente é professora do Instituto Estadual de Educação de Juiz de Fora e da Escola Municipal Cosette de Alencar e tem experiência também na rede particular, atuando como professora de língua portuguesa, Literatura e Produção Textual. E-mail: denisepereirarebello@gmail.com

JULIANA MARIA DE OLIVEIRA MOREIRA

Mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora – PROFLETRAS/UFJF. Especialista em Estudos Literários pela mesma instituição. Possui graduação em Letras pela Faculdade Santa Marcelina. Atualmente é professora de língua portuguesa e língua inglesa da rede estadual de ensino de Minas Gerais, do Instituto Estadual de Educação e Escola Estadual Bernardo Mascarenhas. E-mail: ju.ssva@gmail.com

LAÍS RIOS BERNO

Mestranda em Letras pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras - ProfLetras/ UFJF; especialista em Teoria Literária - UFJF; graduada no Curso de Letras com ênfase em língua Inglesa pelo grupo Unis. Tem experiência como corretora de redações, itens abertos e questões discursivas de avaliações educacionais em larga escala e revisora de texto. Trabalha também na área de Design e Ilustração, principalmente com os programas CorelDraw, Illustrator e Photoshop. Atualmente é professora efetiva de língua portuguesa da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. E-mail: laisriosb@gmail.com

LÍVIA VICENTE DUTRA

Graduanda do Curso de Letras - língua portuguesa - na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Atualmente é bolsista de Iniciação Científica na pesquisa “Gêneros, tipologias textuais e análise linguística: constituição de recursos didáticos para o trabalho contextualizado dos conhecimentos linguísticos em uma abordagem orientada pelos gêneros textuais”, sob a orientação da Prof. Dra Natália Sathler Sigiliano. Integra os grupos de pesquisa Análise Linguística na Escola e FrameNet Brasil. E-mail: livia.vdutralet@gmail.com

MARIA BEATRIZ PINTO

Mestranda em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e residente docente do Colégio de Aplicação João XXIII, da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integra o grupo de pesquisa Análise Linguística na Escola, da Faculdade de Letras (UFJF). cursou Licenciatura em Letras na UFJF. E-mail: maria.beatriz@letras.ufjf.br

NATÁLIA SATHLER SIGILIANO

Doutora em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, mestre em Linguística pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Possui graduação em Letras pela mesma instituição. Atualmente é professora da Universidade Federal de Juiz de Fora, onde atua como coordenadora do PROFLETRAS. Integra o Núcleo FALE: formação de professores, Alfabetização, Linguagem e Ensino. Coordena o projeto de pesquisa Análise Linguística na Escola e é pesquisadora do laboratório FrameNet Brasil. E-mail: natalia.sigiliano@ufjf.edu.br

ROBERTA BAFFA ANDRADE

Mestranda em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora - PROFLETRAS/UFJF e bolsista da Agência de Fomento Capes; especialista em ensino de língua portuguesa pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Possui graduação em Letras/Inglês pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ubá. Atualmente é professora dos anos finais do Ensino Fundamental e do Médio da rede estadual de educação de Minas Gerais e integra o grupo de pesquisa Análise Linguística na Escola, da Faculdade de Letras da UFJF. E-mail: robertabaffaa@gmail.com

TALITA GONÇALVES DE MOURA

Mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora - PROFLETRAS/UFJF e especialista em ensino de língua portuguesa pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Possui graduação em Letras e Literaturas e em Língua Espanhola e Literaturas pela Universidade Federal de Juiz de Fora e é bacharel em Fonoaudiologia pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora. Atualmente é professora dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio na rede estadual de educação de Minas Gerais e integra o grupo de pesquisa Análise Linguística na Escola, da Faculdade de Letras da UFJF. E-mail: mouratalita15@gmail.com

THAMIRIS ALVIM DE SOUZA

Mestranda em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora - PROFLETRAS/UFJF e bolsista da Agência de Fomento Capes. Possui graduação em Letras e suas respectivas Literaturas pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Atualmente é professora dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio da rede estadual de educação de Minas Gerais e integra o grupo de pesquisa Análise Linguística na Escola, da Faculdade de Letras da UFJF. E-mail: thamirisletras2019@gmail.com

VANDA PINHEIRO DE LACERDA FREITAS

Mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora – PROFLETRAS/UFJF. Possui pós-graduação em língua portuguesa pelas Faculdades Integradas de Jacarepaguá- RJ e graduação em Letras pela Faculdade Ciências e Letras “Santa Marcelina” em Muriaé-MG. Atualmente é professora efetiva em Língua Portuguesa pela Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais e professora de Educação Infantil pertencente ao quadro efetivo da Secretaria Municipal de Educação do município de Miradouro-MG. E-mail: pinheirolacerda@yahoo.com.br

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. *Educação lúdica: Teorias e práticas*. Vol. 1. Reflexões e Fundamentos. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

BULLARD, N. Briefing and debriefing. In: CROOKALL, D.; OXFORD, R. L. (org) *Simulation, gaming and language learning*. Nova York: Newburry House Publishers, 1990.

CHATEAU, J. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.

COSTA, A. V. *O lúdico na sala de aula de língua portuguesa no fundamental II*. 2008. 229 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

CROOKALL, D.; OXFORD, R. L. Linking language learning and simulation/gaming. In: CROOKALL, D.; OXFORD, R. L. *Simulation, gaming and language learning*. Nova York: Newburry House Publishers, 1990.

GUIMARÃES, A. M. M.; BARTIKOSKI, F. M. À busca de um ensino renovado de gramática: convivendo com embate de identidades do professor de Língua Portuguesa no ensino de gramática. *Eutomia*, v. 23, n.1, p. 1-22, jul. 2019

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 9 ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*. v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://rigs.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/9168/8976> Acesso em: 07 fev. 2021.

MENDONÇA, M. Análise linguística no ensino médio: um novo olhar, um novo objeto. IN BUNZEN, C.; MENDONÇA, M. *Português no ensino médio e formação do professor*. São Paulo: Parábola editorial, 2006.

MENDONÇA, M. Análise Linguística: refletindo sobre o que há de especial nos gêneros. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M.; CAVALCANTI, M.C.B. *Diversidade textual: os gêneros na sala de aula*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017.

SIGILIANO, N. *Análise Linguística em livros didáticos: uma prática em transformação, um caminho possível* (no prelo).

VYGOTSKI, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.