

RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO: JOGO SUBSTANTIVO EM AÇÃO



MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA USO DO RECURSO

Mestranda: Darcy dos Santos

Orientadora: Profª Drª Raquel Meister Ko. Freitag

2024



PROFLETRAS

APRESENTAÇÃO

Caríssimo(a) Professor(a),

A capacidade de ler é uma das habilidades mais importantes para a participação na sociedade letrada em que vivemos. Isso significa que saber ler e escrever é estar incluído em todas as áreas do conhecimento que somos capazes de produzir. No entanto, os últimos resultados da Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA) e Avaliação Nacional do Rendimento Escolar (ANRESC), conhecida como Prova Brasil, mostram que o ensino de leitura continua falhando no país. Em consequência disso, estudantes estão chegando ao Ensino Fundamental Anos Finais ainda sem conseguir ler e compreender textos simples.

Diante desse cenário e sob as reflexões realizadas no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), curso que visa a capacitação de professores de Língua Portuguesa e a melhoria da qualidade do ensino da Educação Básica, desenvolvemos uma proposta pedagógica na Escola Municipal Manoel Sizino Franco, situada em Laranjeiras/SE, em uma turma de 6º ano diagnosticada como não leitora. Essa proposição consiste em desenvolver a habilidade de análise linguística do fenômeno substantivo, conforme estabelecido na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a habilidade específica EF06LP04.

Optamos por uma abordagem ativa, por meio de um jogo de tabuleiro, conectada a situações concretas de produção da linguagem, utilizando recursos visuais e materiais concretos com a implementação de um jogo de tabuleiro denominado “Substantivo em Ação”. Certamente, contextualizar a gramática no aprendizado de língua materna com o recurso de jogos didáticos cria condições para o desenvolvimento da capacidade de reflexão consciente sobre as práticas de linguagem, mesmo quando estes estudantes ainda não sejam leitores proficientes.

Esperamos que esta proposta seja uma contribuição útil para enfrentarmos os desafios presentes em nossa realidade educacional. Juntos, podemos proporcionar uma experiência de aprendizagem significativa para nossos estudantes.

Um afetuoso abraço!

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO	4
1.1 Objetivo pedagógico	5
1.2 Contextualização na aprendizagem de análise linguística	5
1.3 Benefícios do uso de jogos didáticos	5
2 FUNÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO	8
3 COMPONENTES DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO	9
3.1 Tabuleiro: o palco da aventura linguística	9
3.2 Peças de peões: representando os aventureiros linguísticos	10
3.3 Cartas com substantivos: desafios e estratégias	11
3.4 Cartas de recompensa: o estímulo ao conhecimento e à vitória	13
3.5 O dado: lançando as possibilidades linguísticas	14
4 DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE DE INTRODUÇÃO AO CONTEÚDO SUBSTANTIVO	16
4.1 Uma proposta de classificação dos substantivos por meio de traços semânticos	17
5 APLICAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO	19
6 AMPLIANDO HORIZONTES: EXPLORANDO OUTROS CONTEÚDOS COM O JOGO “SUBSTANTIVO EM AÇÃO” NA EDUCAÇÃO BÁSICA	23
7 ATIVIDADE AVALIATIVA	25
8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28



1

Caríssimo(a) Professor(a),

Bem-vindo(a) ao empolgante mundo do “Substantivo em Ação”! Esse jogo de tabuleiro foi cuidadosamente desenvolvido para transformar a aprendizagem da análise linguística do substantivo em uma experiência divertida e envolvente para os estudantes, especialmente para a inclusão dos estudantes ainda não leitores.

1 APRESENTAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

As práticas pedagógicas nas teorias que fundamentam a BNCC e o Currículo de Sergipe colocam o aluno no centro da construção do saber. Freire (2009) já enfatizava a importância de superar a educação bancária, tradicional e focar a aprendizagem no estudante, cativando-o, incentivando-o e dialogando com ele. Partindo desse princípio, o nosso recurso didático-pedagógico é baseado na aprendizagem que combina percursos pessoais com participação significativa em grupos.

O jogo selecionado como recurso didático-pedagógico para o desenvolvimento das atividades de análise linguística foi uma trilha. O jogo “Substantivos em ação” é um jogo de tabuleiro analógico, projetado para auxiliar no ensino de substantivos de forma lúdica e envolvente, especialmente desenvolvido para estudantes com baixa proficiência leitora. O jogo de regras utiliza recursos visuais e linguagem oral para facilitar a compreensão e promover o aprendizado dos substantivos de maneira divertida e dinâmica.

O jogo é desdobrado em quatro fases, cada uma dessas obedece a ordem de classificação descrita no livro didático adotado pela escola em que os alunos estão inseridos, *Se Liga na Língua, leitura, produção de texto e linguagem, 6º ano* de Wilton Ormundo e Cristiane Siniscalchi. Ao explorar as cartas com imagens e seus respectivos nomes, os alunos têm a oportunidade de observar e analisar visualmente os objetos representados. Essa atividade estimula a percepção visual e a capacidade de identificar e descrever características dos substantivos, o que contribui para a compreensão dos conceitos.

A etapa de identificação dos substantivos por categorias promove a classificação e a organização do conhecimento. Os alunos são desafiados a agrupar as cartas de acordo com a sua classe, como pessoa, animais, lugares, sentimentos, objetos. Essa tarefa estimula o pensamento

¹ Crédito da imagem: Aplicativo Avatoon da Enerjoy Limited

abstrato, a habilidade de fazer conexões conceituais e a compreensão das relações entre os substantivos e o debate entre os estudantes.

A classificação dos substantivos durante o jogo envolve o debate e a justificativa de escolhas. Os alunos têm a oportunidade de defender suas decisões, o que incentiva o pensamento crítico e a expressão oral. Além disso, a discussão em grupo promove a colaboração e a troca de ideias entre eles, enriquecendo a experiência de aprendizagem.

1.1 Objetivo pedagógico

O “Substantivo em Ação” não é apenas um jogo, mas uma ferramenta educativa projetada para aprimorar a compreensão dos estudantes sobre a classe dos substantivos. Ao mergulhar nesse jogo, os estudantes serão desafiados a aplicar seus conhecimentos em situações práticas, desenvolvendo habilidades analíticas e linguísticas de forma dinâmica.

1.2 Contextualização na aprendizagem de análise linguística

A análise linguística desempenha um papel importante no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes, capacitando-os a compreender as nuances da linguagem e a se expressarem de maneira mais eficiente. O jogo “Substantivo em Ação” foi criado para propiciar uma contextualização atrativa e prática para a aprendizagem da classe substantivo, integrando conceitos teóricos de uma forma dinâmica e significativa.

Ao invés de abordar a análise linguística de maneira puramente teórica, nosso jogo oferece aos estudantes a oportunidade de aplicar esses conceitos em situações práticas. Cada desafio e atividade do jogo foram elaborados para representar contextos reais nos quais a compreensão dos substantivos é substancial.

O “Substantivo em Ação” não foca apenas nos substantivos isoladamente, mas também integra outras competências linguísticas, como leitura multimodal, compreensão e comunicação oral. Portanto, a contextualização da aprendizagem de análise linguística nesse jogo didático visa transformar a experiência de aprendizagem em algo mais criativo, dinâmico e participativo.

1.3 Benefícios do uso de jogos didáticos

Quando se leva em consideração a falta de interesse e a passividade dos alunos pela gramática no aprendizado da língua materna, a introdução do lúdico no ensino-aprendizagem é um recurso didático significativo para “o enriquecimento da prática pedagógica e para sensibilizar educadores e

professores sobre a importância do uso dos jogos e brincadeiras no ensino da Língua Portuguesa” (Nogueira, 2018, p.15). Logo, os professores, especialmente os que atuam nas redes públicas de ensino e vivem em constante competição com ferramentas tecnológicas muito mais atraentes devem buscar os jogos didáticos como aliados no processo de ensino e compreensão do conhecimento para despertar o interesse e a participação mais ativa do estudante no desenvolvimento da aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

Sabemos que manter a disposição e a motivação dos alunos pelos conteúdos de gramática é uma tarefa difícil, notoriamente porque os tópicos do componente curricular de Língua Portuguesa são demasiadamente extensos e o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola tem como meta o cumprimento desse currículo. Assim, as aulas de Língua Portuguesa tendem a ser prioritariamente expositivas e cansativas. Para Antunes (2006), os jogos didáticos são alternativas para lidar com essa dificuldade:

Uma alternativa extremamente feliz para essa situação é o uso alternado de “aulas expositivas” com “jogos operatórios significativos” através dos quais é possível ministrar conteúdos, estimular a reflexão, solicitar habilidades operatórias diferentes, construir-se uma aprendizagem efetivamente significativa e, sobretudo, levar o aluno a falar, e por essa via desenvolver suas habilidades linguísticas (Antunes, 2006, p.75).

A BNCC e o Currículo de Sergipe prenunciam a utilização de jogos em sala de aula com fins pedagógicos, porém para que o jogo seja considerado educativo é preciso estar integrado a um projeto pedagógico. Nesse contexto, o planejamento de jogos destinados ao uso em ambiente escolar constitui uma ação educativa exigente que inclui considerar variáveis complexas, como os propósitos curriculares, as referências culturais, as experiências individuais e coletivas, os valores sociais, as aptidões específicas de cada grupo de estudantes, as formas de estudo e aprendizagem, as possibilidades de sociabilidade escolar, entre outros elementos relevantes à vida em sociedade (Azevedo et al., 2022).

Nas habilidades de Língua Portuguesa do ensino fundamental, destaca-se a proposição de atividades lúdicas com o objetivo primordial de facilitar a internalização das relações referenciais presentes no texto, conforme evidenciado no seguinte excerto: “Organizar e/ou hierarquizar

informações, tendo em vista as condições de produção e as relações lógicas discursivas em jogo: causa/efeito; tese/argumentos; problema/solução; definição/exemplos etc” (Brasil, 2018, p.75).

O jogo desenvolvido nesse trabalho, Substantivo em Ação, está alinhado a BNCC relacionado às práticas de linguagem voltadas ao eixo de análise linguística e semiótica sob objetos de conhecimento da função e flexões de substantivo, adjetivos e verbo, articulando-se na habilidade específica (EF06LP04):

Analisar a função e as flexões de substantivos e adjetivos e de verbos nos modos Indicativo, Subjuntivo e Imperativo: afirmativo e negativo associadas a práticas de leitura e/ou produção nas quais a (re)construção dos sentidos do texto esteja relacionada aos efeitos coesivos produzidos pelas funções e flexões de substantivos, adjetivos e verbos (BRASIL, 2018, p. 341).

Em alinhamento às práticas de linguagem/eixos da oralidade, também é possível, de acordo com os elementos encontrados nas cartas do jogo e nos contextos sugeridos, o desenvolvimento de estratégias para a produção de textos orais (EF69LP12 e EF69LP14). A habilidade de formular indagações, mesmo com a ajuda dos colegas e do(a) professor(a), uma temática ou controversa, elucidando explicações e argumentações pertinentes ao objeto em questão é essencial para uma análise mais minuciosa. A partilha desses elementos com a turma constitui uma prática enriquecedora, propiciando um ambiente de aprendizado colaborativo e fomentando a construção coletiva de conhecimento.



Caríssimo(a) Professor(a),

A abordagem lúdica no estudo de Língua Portuguesa incentiva a participação ativa dos estudantes ampliando suas perspectivas de aprendizagem.

2 FUNÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

A introdução de estratégias pedagógicas inovadoras é essencial no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto do estudo da língua portuguesa. O jogo didático “Substantivo em Ação” surge como uma ferramenta singular e eficaz para a abordagem do conteúdo gramatical relacionados aos substantivos, particularmente nas aulas destinadas ao público da educação básica.

O “Substantivo em Ação” apresenta-se como um dispositivo pedagógico envolvente, capaz de capturar a atenção dos estudantes de maneira lúdica, desvinculando a imagem do professor do protagonismo. O caráter intrinsecamente motivador dos jogos proporciona um ambiente propício ao aprendizado, estimulando a participação ativa dos estudantes em um cenário que transcende uma abordagem didática tradicional.

Ao incorporar elementos de jogo, o recurso didático em questão fomenta o pensamento criativo dos estudantes. A resolução de desafios e a aplicação de conceitos em contextos diversos estimulam a imaginação linguística, ampliando as perspectivas dos estudantes em relação ao uso dos substantivos na comunicação.

Portanto, o jogo “Substantivo em Ação”, como recurso didático-pedagógico para o ensino de substantivo, tem potencial para promover o engajamento, a aplicação prática de conceitos, o desenvolvimento de habilidades analíticas e estratégicas, o estímulo do pensamento criativo e a integração curricular.

Caríssimo(a) Professor(a),

A seguir, apresentamos os componentes integrantes do recurso didático pedagógico “Substantivo em Ação”. Vamos explorar os elementos que fazem parte desse jogo tão envolvente e educativo.



3 COMPONENTES DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

O recurso didático-pedagógico denominado “Substantivo em Ação” é um jogo de tabuleiro analógico confeccionado com materiais de papelaria de fácil acesso. Foi preparado especialmente para atender as necessidades de aprendizagem de uma turma de 6º ano diagnosticada com baixa proficiência leitora. É importante considerar as dimensões e cores de cada elemento que compõem o jogo para que a validação da aprendizagem atenda à natureza multimodal lúdica, dinâmica e atrativa. Os principais elementos do “Substantivo em Ação” são: o tabuleiro, as peças de peões, as cartas com substantivos, as cartas de recompensa e o dado.

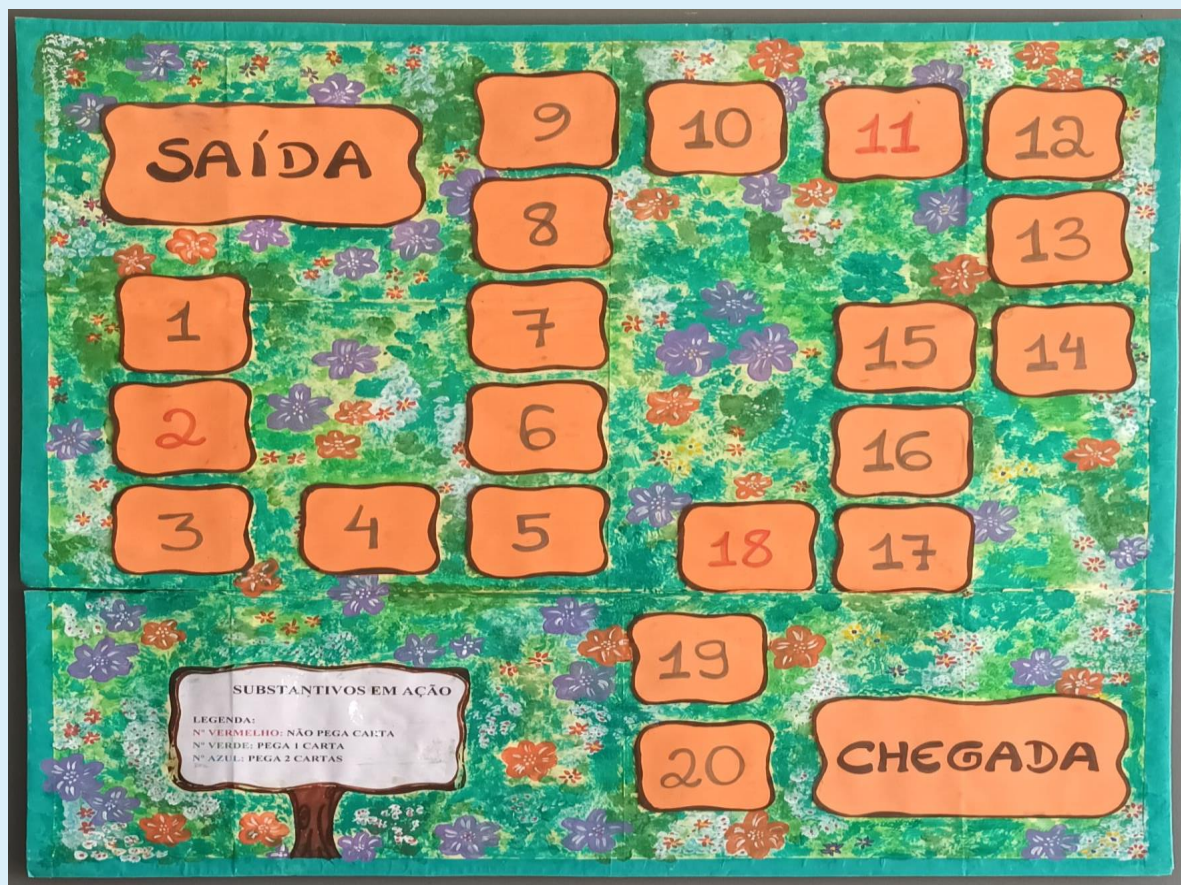
3.1 Tabuleiro: o palco da aventura linguística

O tabuleiro do jogo “Substantivo em ação” foi confeccionado sobre uma base de papelão de 1 m², revestido com papel dupla face de cor amarela, com uma trilha de 20 casas que atravessam um jardim pintado à mão com tinta guache. As casas são numeradas com três cores distintas, cada cor corresponde a uma ação diferente que é descrita numa legenda no próprio tabuleiro: casas de números vermelhos não pegam cartas, casas de números verdes pegam uma carta e casas de números azuis pegam duas casas. As cores dos números das casas no jogo foram estrategicamente atribuídas: vermelho para as casas 2, 11 e 18; azul para as casas 5, 9 e 14, enquanto as demais em tonalidade de verde.

A base de papelão é nada mais que uma caixa de papelão grande que foi desmontada cuidadosamente para não sofrer desmembramento, pois é importante que a base não apresente emendas para que ofereça um suporte seguro. Foram usadas quatro folhas dupla face amarelas para revestir toda a base e outra folha verde cortada em tiras para o acabamento das extremidades. Usamos um pote de cola branca grande para anexar as folhas de papel. A princípio as casas foram desenhadas com caneta hidrocor preta, mas optamos por colocar sobre esses desenhos casas confeccionadas com EVA de cor laranja e enumeradas com caneta hidrocor. Para preencher os espaços entre a trilha,

pintamos à mão flores que desencadearam em um lindo jardim colorido. A legenda foi digitada em papel A4 branco, por esse motivo, preferimos revesti-la com fita adesiva, proporcionando mais durabilidade na integridade das cores.

Figura 1: Imagem do Tabuleiro



Fonte: Acervo da pesquisadora

3.2 Peças de peões: representando os aventureiros linguísticos

As peças do jogo não são apenas marcadores, são os aventureiros linguísticos que guiarão os estudantes pelo tabuleiro. Cada peça representa a singularidade de cada jogador, transformando em experiência personalizada de aprendizagem.

As peças de peões são representadas por tampinhas de garrafa pet em diversas cores. Usamos tinta para cobrir as logomarcas dos refrigerantes, mas uma segunda opção poderia ser EVA ou adesivos. Para esse jogo, usamos seis cores distintas, pois as representações foram feitas por equipe, ou seja, cada tampinha representava uma equipe.

Figura 2: Imagem dos peões



Fonte: Acervo da pesquisadora

3.3 Cartas com substantivos: desafios e estratégias

As cartas do “Substantivo em Ação” são os instrumentos que desafiam os jogadores e os impulsionam para a frente. Cada carta traz consigo uma figura de substantivo e, conseqüentemente, um desafio específico relacionado a esse substantivo, incentivando a aplicação prática dos conceitos aprendidos. Essas cartas são as chaves que abrem portas para uma compreensão mais profunda da análise linguística.

As cartas são imagens que correspondem a substantivos. Essas imagens foram retiradas de um banco de imagem gratuito da internet, o *pixabay.com*. Foram confeccionadas 54 cartas em 15 x 21 cm. As imagens foram impressas em colorido com o nome por extenso da figura em sua base com fonte *Times New Roman* maiúscula em tamanhos que variam do 18 ao 35, dependendo do tamanho da palavra, pois é necessário que o nome da figura fique centralizado e legível. Em seguida essas impressões foram coladas sobre uma base de folha dupla face laranja, ainda revestimos todas as cartas com fita adesiva transparente ou papel compacto para garantir a integridade do material no manuseio do jogo. Nas cartas que sugerem substantivos abstratos apresentam somente palavras para não causar confusão nas interpretações. Essas cartas serão fundamentais para o funcionamento da análise linguística, por isso, devem estar nítidas e em bom estado para manuseio.

Figura 3: Imagem das cartas dos substantivos



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 4: Imagem das cartas dos substantivos



Fonte: Acervo da pesquisadora

3.4 Cartas de recompensa: o estímulo ao conhecimento e à vitória

As cartas de recompensa desempenham um papel importante, pois atuam como reforço positivo, associando o aprendizado dos substantivos a uma experiência gratificante. Cada carta estabelece uma conexão direta entre o aprendizado e as conquistas.

Ao acumular cartas de recompensa, os estudantes criam uma coleção que não reflete apenas seu progresso, mas também alimenta o espírito competitivo saudável. Isso transforma o jogo em uma competição dinâmica, em que cada carta se torna uma ferramenta valiosa na busca pela vitória.

As cartas de recompensa seguem a mesma estrutura das cartas dos substantivos, porém em tamanho menor de 6 x 9 cm e sobre uma base de papel dupla face rosa. Os substantivos representados nessas cartas são imagens de guloseimas, afinal, a recompensa tem que ser agradável.

Figura 5: Cartas de recompensa



Fonte: Acervo da pesquisadora

3.5 O dado: lançando as possibilidades linguísticas

Não podemos esquecer do elemento crucial que adiciona uma dose de emoção e incerteza ao “Substantivo em Ação”: o dado. Esse cubo numerado não é apenas um instrumento de entrega, é uma chave para desbloquear as infinitas possibilidades linguísticas durante o percurso pelo tabuleiro.

Cada jogador, ao lançar o dado, está lançando-se em uma jornada de descobertas. Os números que surgem no dado determinam o número de casas que avançarão, adicionando uma camada de empolgação e surpresa a cada jogada. Embora o movimento seja determinado pelo acaso, a estratégia está nas mãos dos jogadores, que precisam decidir como utilizar cada movimento para enfrentar desafios, coletar recompensas e superar obstáculos.

O dado foi confeccionado a partir de uma base de caixa de papelão, em medidas de 17 cm³ revestido com papel camuça amarelo ou papel dupla face laranja. Um detalhe importante é revestir o dado com fita adesiva transparente ou papel compacto para proteger a integridade da peça por maior tempo. Esse procedimento funciona melhor feito antes de montar o dado. Ainda, uma estratégia para o dado ficar mais atrativo, colocar pedaços de papelão dobrados dentro do cubo para que produza balhuro ao ser lançado.

Figura 6: Imagem do dado



Fonte: Acervo da pesquisadora

Apresentamos como sugestão a introdução de dados adicionais, especificamente um dado com números por extenso e outro com algarismos, é uma estratégia pensada para o fortalecimento do processo de aprendizagem. Essa melhoria pode ser compreendida sob a perspectiva da Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, que destaca a importância de conectar novas informações ao conhecimento prévio do aprendiz.

A inserção de múltiplos dados no jogo promove a diversificação do processo pedagógico, atendendo a variados modos de aprendizagem. Enquanto alguns estudantes podem se beneficiar mais na abordagem visual do algarismo, outros podem preferir a representação mais descritiva dos números por extenso. Isso contribui para uma aprendizagem mais inclusiva e adaptada às diversas necessidades dos estudantes.

Figura 7: Imagem dos dados adicionais



Fonte: Acervo da pesquisadora



Caríssimo(a) Professor(a),

É importante que antes da aplicação do jogo, o conteúdo da aula substantivo também seja introduzido de forma mais dinâmica.

4 DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE DE INTRODUÇÃO AO CONTEÚDO SUBSTANTIVO

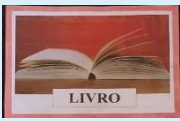
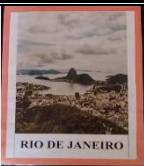
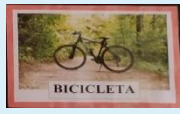
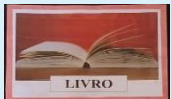
A atividade “colocar as coisas no lugar certo” é destinada à introdução dos conceitos de substantivos. As construções dos conceitos são feitas de forma coletiva com a mediação do(a) professor(a) a partir das “cartas de substantivos”, as mesmas cartas que serão usadas no jogo. A primeira tarefa consiste em estabelecer os critérios de classificação dos substantivos (concreto, abstrato, próprio, comum, simples, composto, primitivo e derivado). O(a) professor(a) pode colocar essa ordem de classificação exposta na lousa ou em caixas sinalizadas. Em seguida, apresenta aos estudantes as cartas que serão usadas na atividade, embaralha e as coloca sobre a mesa viradas para baixo. O(a) professor(a) solicita a um(a) estudante que vá a frente ou pode levar a pilha de cartas até ele(a), solicita que pegue uma, peça para que observe a imagem e reproduza oralmente o nome da imagem representada na carta, depois, crie uma pequena narrativa. O(a) professor(a), nesse momento, estimula reflexões sobre a aplicação prática dos substantivos e completa com a explicação de cada critério estabelecido exemplificando-os. Depois, o(a) estudante ao identificar o nome da figura na carta, deverá “colocar as coisas no lugar certo” atribuindo uma classificação que estará indicada na lousa ou em caixas. Ele(a) deverá tomar a decisão de qual categoria vai depositar sua carta, inclusive, pode escolher quantas classificações achar necessário.

Professor(a)!

A atividade destinada para a introdução do conteúdo poderá ter em torno de 50min, equivalente a uma hora/aula. Porém, se achar necessário, poderá ampliar esse tempo, conforme a necessidade da turma. Explicar aos estudantes que o substantivo pode ter mais de uma classificação.



Quadro 1: Atividade colocar as coisas no lugar certo.

CLASSIFICAÇÃO DOS SUBSTANTIVOS			
COMUM	PRÓPRIO	CONCRETO	ABSTRATO
 LIVRO	 RIO DE JANEIRO	 LÁPIS	 AMOR
SIMPLES	COMPOSTO	DERIVADO	PRIMITIVO
 SAPATOS	 GIRASSOL	 CAFETEIRA	 LÁPIS
REAL	IMAGINÁRIO	ANIMADO	INANIMADO
 BICICLETA	 DRAGÃO	 CAVALO	 LIVRO
CONTÁVEL		NÃO CONTÁVEL	
 FLOR	 CASA	 POEIRA	 ÁGUA

Fonte: Elaboração própria

4.1 Uma proposta de classificação dos substantivos por meio de traços semânticos

Pensando em intervir sobre uma realidade muito específica no processo de ensino-aprendizagem das classes dos substantivos em uma turma de 6º ano que não tem habilidades em leitura para inferir informações através de textos escritos e partindo da afirmativa de Perini et al. (1998) de que os ouvintes conseguem identificar facilmente o núcleo de um sintagma, porque essa identificação decorre diretamente da compreensão do próprio sintagma, propomos uma atividade de classificação dos substantivos por traços semânticos para uma efetiva apropriação dos conceitos.

A classificação dos substantivos por traços semânticos é uma abordagem que categoriza o “núcleo do sintagma” (substantivo; nome) com base em características de significado. Levando em consideração a palavra em uso, a nossa proposta de classificação semântica dos substantivos segue por oito feixes de traços selecionados a partir do contexto da atividade pedagógica.

Quadro 2: Classificação dos substantivos por feixes de traços semânticos.

Concreto	Abstrato
Real	Imaginário
Animado	Inanimado
Contável	Não contável

Fonte: Elaboração própria

LEMBRETE



Substantivos concretos: referem-se a seres de existência independente.

Ex.: “cadeira”, “cachorro”.

Substantivos abstratos: designam seres de existência dependente.

Ex.: “amor”, “beijo”.

Substantivos reais: correspondem a entidades concretas ou fatos com existência objetiva.

Ex.: “casa”, “rio”.

Substantivos imaginários: referem-se a entidades ou conceitos que existem apenas na imaginação.

Ex.: “unicórnio”, “fada”.

Substantivos animados: referem-se a seres vivos.

Ex.: “pessoa”, “gato”.

Substantivos inanimados: relacionam-se com objetos ou entidades não vivas.

Ex.: “mesa”, “montanha”

Substantivos contáveis: podem ser contados.

Ex.: “livro”, “cachorros”

Substantivos não contáveis: referem-se a grandezas contínuas, que não podem ser contados individualmente.

Ex.: “água”, “poeira”

Fonte: Adaptado de Perini (2010); Neves (2011).



Caríssimo(a) Professor(a),

Descubra como este recurso didático-pedagógico estimula a participação ativa dos alunos. Explore a aplicação prática do jogo e mergulhe em uma experiência dinâmica e cativante.

5 APLICAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

A classificação dos substantivos durante o jogo envolve o debate e a justificativa de escolhas. Os(as) estudantes têm a oportunidade de defender suas decisões, o que incentiva o pensamento crítico e a expressão oral. Além disso, a discussão em grupo promove a colaboração e a troca de ideias entre eles(as), enriquecendo a experiência de aprendizagem.

Objetivo geral da atividade:

- Desenvolver a habilidade de análise linguística de estudantes não leitores por meio da identificação e compreensão do fenômeno substantivo em narrativas orais.

Objetivo do jogo:

- Percorrer o tabuleiro coletando cartas de substantivos e aprender a identificar, nomear, classificar e elaborar pequenas narrativas com os substantivos representados nas cartas.

Materiais necessários:

- 1- Tabuleiro: um tabuleiro colorido e ilustrado com um caminho para ser percorrido pelos jogadores;
- 2- Cartas de substantivos: um conjunto de cartas com ilustrações que representam diferentes tipos de substantivos (objetos, animais, pessoas, lugares etc);
- 3- Peões: marcadores que representam os jogadores;
- 4- Dado: um dado com números de 1 a 6 para determinar os movimentos dos jogadores;
- 5- Fichas de recompensa: fichas para recompensar os jogadores ao longo do jogo;
- 6- Quadro ou lousa ou papel para anotar os resultados em uma ficha de controle:

Quadro 3: Ficha de controle dos resultados das jogadas.

JOGADORES (equipes)	1ª FASE	2ª FASE	3ª FASE	4ª FASE

Fonte: Elaboração própria

Instruções:

1- Número de jogadores:

- 2 a 4 jogadores (ou equipes).
- Para equipes: divida a turma em grupos de 3 ou 4 alunos. Os componentes da equipe alternam a jogada a cada partida.

2- Preparação para o jogo:

- Explique aos alunos que irão explorar o fenômeno substantivo por meio de uma atividade divertida. Retome os conceitos elaborados na primeira etapa (atividade “colocar as coisas no lugar certo”).
- Distribua os peões para cada jogador (ou equipe);
- As cartas de substantivos são embaralhadas e colocadas em um monte virado para baixo próximo ao tabuleiro;
- Coloque as fichas de recompensa ao alcance de todos os jogadores;
- Posicione os peões dos jogadores na casa inicial do tabuleiro.

3- Desenvolvimento do jogo

Primeira fase: Identificação do substantivo e valoração semântica

Nesta fase, os jogadores classificam os substantivos atribuindo valor semântico depois da aplicação na frase.

- Os jogadores lançam o dado em turnos. O jogador que obtiver o número mais alto começa;
- O jogador deve lançar o dado e mover seu peão pelo número de casas correspondente ao resultado do lançamento;

- Quando um jogador andar com seu peão, deve observar a cor do número da casa em que parou e seguir a orientação da legenda: número de cor vermelha não busca carta, número de cor verde busca uma carta, número de cor azul busca duas cartas.
- O jogador deve observar a ilustração da carta e usar a imaginação para criar uma pequena narrativa relacionada ao substantivo (os outros componentes da sua equipe podem ajudá-lo). Por exemplo, se a carta mostra um gato, o jogador pode dizer: “Eu encontrei um gato perdido na rua e o levei para casa”;
- Se o jogador conseguir usar o substantivo de forma coerente (observar concordância de gênero e número), ele recebe uma ficha de recompensa;
- Depois o jogador deverá classificar o substantivo segundo os critérios da legenda:

Quadro 4: Classificação dos substantivos por feixes de traços semânticos.

Concreto	Abstrato
Real	Imaginário
Animado	Inanimado
Contável	Não contável

Fonte: Elaboração própria

Para cada classificação apropriada recebe uma carta de recompensa.

- Os jogadores continuam avançando pelo tabuleiro, coletando cartas de substantivos e criando narrativas até que todos tenham alcançado o fim do caminho.

A dinâmica de desenvolvimento das jogadas permanece a mesma para todas as fases, o que as distingue é o comando de classificação dos substantivos.

Segunda fase: Classificação do substantivo em “Próprios” ou “Comuns”

Nesta fase, os jogadores continuarão percorrendo o tabuleiro e criando narrativas com os substantivos, mas agora a ênfase será na distinção entre substantivo comuns e substantivos próprios.

Terceira fase: Conceito e distinção entre substantivos “Abstratos” e “Concretos”

Nesta fase, os jogadores aprofundarão sua compreensão sobre substantivos abstratos e concretos.

Quarta fase: Conceito e distinção entre substantivos “Simples” e “Compostos”

Nesta fase, os alunos exploram os conceitos de substantivos simples e compostos.

4- Fim do jogo:

- O jogo termina quando todos os jogadores cumprirem todas as fases;
- Os jogadores contam suas fichas de recompensa;
- O jogador (ou equipe) com mais fichas de recompensa é declarado(a) vencedor(a).



A atividade pode ser finalizada com todos os(as) estudantes trabalhando juntos na criação de uma história coletiva. O(a) professor(a) inicia a história com um dos substantivos presente nas cartas do jogo e, em seguida, cada estudante deve pegar uma carta do monte e adicionar um substantivo à medida que a história progride. Por exemplo, o(a) primeiro(a) estudante pode começar com “cachorro”, o(a) segundo(a) estudante pode adicionar “casa”, e assim por diante. É importante que todos os(as) estudantes tenham a oportunidade de participar. Se possível, o(a) professor(a) pode usar um gravador de áudio para registrar as narrativas e reproduzi-las posteriormente para que os(as) estudantes possam ouvir suas próprias histórias.

Professor(a)!

Essa atividade foi desenvolvida levando em consideração estudantes não leitores, portanto, a ênfase é na habilidade oral, auditiva e visual. No entanto, se os(as) estudantes apresentarem habilidades de leitura, pode-se adaptar para o exercício da escrita dos substantivos ou a criação de pequenas histórias escritas.



Caríssimo(a) Professor(a),

Apresentaremos sugestões de conteúdos que podem ser explorados com a utilização do recurso didático-pedagógico.



6 AMPLIANDO HORIZONTES: EXPLORANDO OUTROS CONTEÚDOS COM O JOGO “SUBSTANTIVO EM AÇÃO” NA EDUCAÇÃO BÁSICA

O jogo “Substantivo em Ação” não é apenas uma ferramenta singular para o estudo de substantivos, mas também uma ponte para a abordagem integrada de diversos conteúdos na educação básica. Ao incorporar criativamente outros temas, o(a) professor(a) pode enriquecer significativamente o aprendizado dos(as) estudantes com o auxílio desse jogo.

ALGUMAS SUGESTÕES

1. **Sintaxe e compreensão de frases:** expandindo para além dos substantivos, o jogo pode ser adaptado para explorar conceitos de sintaxe, desafiando os(as) estudantes a construir frases gramaticalmente coerentes. Essa extensão promove uma compreensão mais ampla da estrutura linguística.

Ex.: Introduza cartas de desafio que solicitem aos estudantes que construam frases utilizando não apenas substantivos, mas também explorando elementos sintáticos, como verbo e adjetivos. Isso aprimora a habilidade de criar sentenças gramaticais.

2. **Vocabulário e sinônimos:** incorporar cartas que incentivem a exploração de vocabulário e sinônimos permite que os estudantes ampliem seu repertório linguístico. O jogo pode se tornar um veículo para aprofundar a compreensão das palavras e enriquecer suas habilidades de expressão.

Ex.: Desenvolva cartas que incentivem os(as) estudantes a associá-las com referências aos substantivos apresentados no jogo. Assim, se uma carta mostrar “cachorro”, os estudantes podem ser provocados a identificar sinônimos como “cão” ou “animal de estimação”.

- 3. Análise de textos literários:** o “Substantivo em Ação” pode ser adaptado para conectar-se a textos literários, incentivando os(as) estudantes a identificar substantivos em contextos mais complexos. Isso fortalece suas habilidades de análise textual e compreensão literária.

Ex.: Proponha desafios que levem os estudantes a identificar e categorizar substantivos em trechos de textos literários. Ao conectar o jogo a obras literárias, os estudantes praticam uma análise gramatical em contexto mais amplo e significativo.

- 4. Elementos da narrativa:** transformar o jogo em uma exploração dos elementos da narrativa, como personagens e cenários, amplia sua aplicação para além da gramática. Os estudantes aprendem a desenvolver uma apreciação mais profunda das estruturas narrativas enquanto aplicam conceitos de substantivos.

Ex.: Integre no jogo a criação de histórias. Os(As) estudantes podem usar substantivos para desenvolver personagens, ações e cenários, promovendo uma compreensão mais acentuada dos elementos narrativos, como enredo e desenvolvimento de personagens.

- 5. Cultura e diversidade:** inserir desafios relacionados à cultura e à diversidade proporciona uma abordagem interdisciplinar. Os(As) estudantes exploram como os substantivos podem refletir e enriquecer a compreensão de diferentes culturas e perspectivas.

Ex.: Adapte o jogo para incluir cartas que explorem substantivos relacionados à cultura e diversidade. Por exemplo, ao apresentar “celebração”, os(as) estudantes podem discutir festivais culturais do ponto de vista local ou mundial, enriquecendo o vocabulário e compreensão das manifestações culturais.

Ao expandir a aplicação do jogo “Substantivo em Ação” para além dos limites gramaticais, permitindo que o jogo transcenda a gramática isolada e se torne uma ferramenta integrada aos diversos aspectos do aprendizado linguístico, é possível proporcionar aos estudantes uma experiência educativa rica e contextualizada, inspirando-os(as) a explorar a linguagem em suas variadas nuances.



Caríssimo(a) Professor(a),

A avaliação desempenha papel fundamental no processo de aprendizagem. A seguir, compartilharemos uma proposta para avaliar o conteúdo trabalhado por meio do jogo didático.

7 ATIVIDADE AVALIATIVA

DE ACORDO COM AS CLASSIFICAÇÕES DOS SUBSTANTIVOS, INDIQUE COM UM “X” AS CARTAS COM MESMO TRAÇO SEMÂNTICO:

a) REAL



SAPATOS



BRUXA



CAVALO



MENINA

b) IMAGINÁRIO



BRUXA



UNICÓRNI



CAVALO



DRAGÃO

² Imagens disponíveis em: pixabay.com

c) CONCRETO



GIRASSOL



GATO



SAPATOS



AMOR

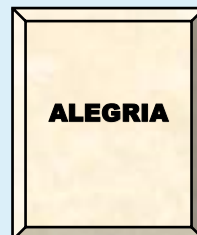
d) ABSTRATO



AMOR



BICICLETA

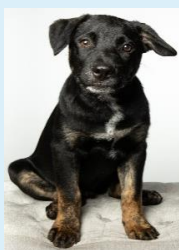


ALEGRIA



FÉ

e) ANIMADO



CACHORRO



BONECA



GIRAFA



GATO

f) INANIMADO



GIRAFA



CELULAR



CARRO



BONECA

g) CONTÁVEL



ÁGUA



MENINA



ÁRVORE

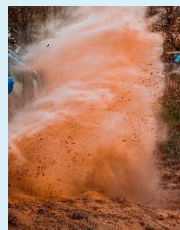


SANDUÍCHE

h) NÃO CONTÁVEL



AREIA



POEIRA



BICICLETA



ÁGUA



Esperamos contribuir para o ensino da gramática com uma abordagem lúdica que fomente o desenvolvimento de habilidades cognitivas, especialmente na inclusão de alunos com baixa proficiência em leitura.

Escaneie o código abaixo para visualizar o perfil



@GELINSUFS

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1987.
- ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: inteligência linguística**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- AZEVEDO, Isabel C. M.; COSTA, Renata F.; SANTOS, Erisvaldo S.; MARENGO, Sandro M. D. A. **Gamificação e jogos nas práticas de leitura e análise linguística**. São Paulo: Pá de Palavra, 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Fundamental – 3º e 4º ciclos: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEB, 1998.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular Brasileira**: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em 17 novembro 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de alfabetização. PNA- Política Nacional de Alfabetização**. Brasília: MEC/SEALF, 2019.
- CARDOSO, Paloma Batista; MENEZES, Keila Vasconelos; FREITAS, Flávia Oliveira; FREITAG, Raquel Meister Ko. Eficiência na leitura: medidas de precisão e velocidade entre alunos do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe. **Revista Científica Sigma**, 2024<osf.io/47m93>.
- FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 20ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- FREITAG, Raquel M. K. Entre Norma e Uso, Fala e Escrita: Contribuições da Sociolinguística à Alfabetização. **Nucleus** (Ituverava.Online), Revista Científica, ISSN:19822278. 2011.
- FREITAG, Raquel M. K. **Documentação Sociolinguística: coleta de dados e ética em pesquisa**. São Cristóvão: EdUFS, 2017.
- FREITAG, Raquel M. K. A Sociolinguística da Leitura. **LETRÔNICA**, 2020.
- NEVES, Maria Helena de M. **Gramática de usos do português**. 2ª ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.
- NOGUEIRA, Ariene S. Interface do Português com a língua de sinais em publicações de um professor surdo em rede social. **Linguagem em (Dis) curso**. V.18, n.3, 2018.
- OSMUNDO, Wilton; SINISCALCHI, Cristiane. **Se liga na língua, produção de texto e linguagem: manual do professor**. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2018.
- PERINI, Mário A.; LIBERATO, Yara G.; SARAIVA, Maria E. F.; FULGÊNCIO, Lúcia. **Sobre a classificação das palavras**. Delta v. 14. São Paulo, 1998.

PERINI, Mário A. **Gramática do português brasileiro**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.