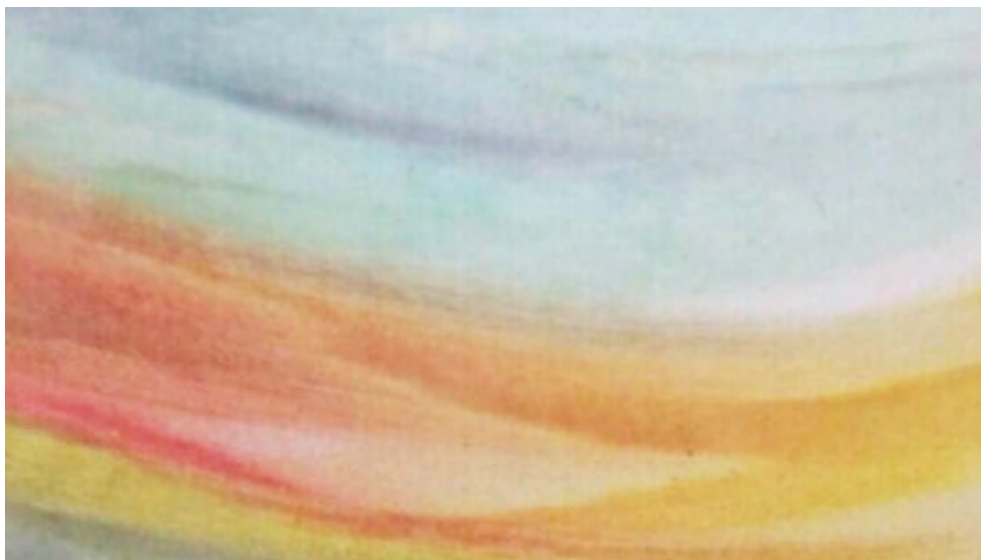


2ª EDIÇÃO REVISTA E AMPLIADA



# LITERATURA EM JOGO

proposições lúdicas para aulas de português

ALBERTO ROIPHE (Organizador)



Criação Editora

CRIAÇÃO EDITORA

CONSELHO EDITORIAL

Ana Maria de Menezes

Fábio Alves dos Santos

Jorge Carvalho do Nascimento

José Afonso do Nascimento

José Eduardo Franco

José Rodorval Ramalho

Justino Alves Lima

Luiz Eduardo Oliveira Menezes

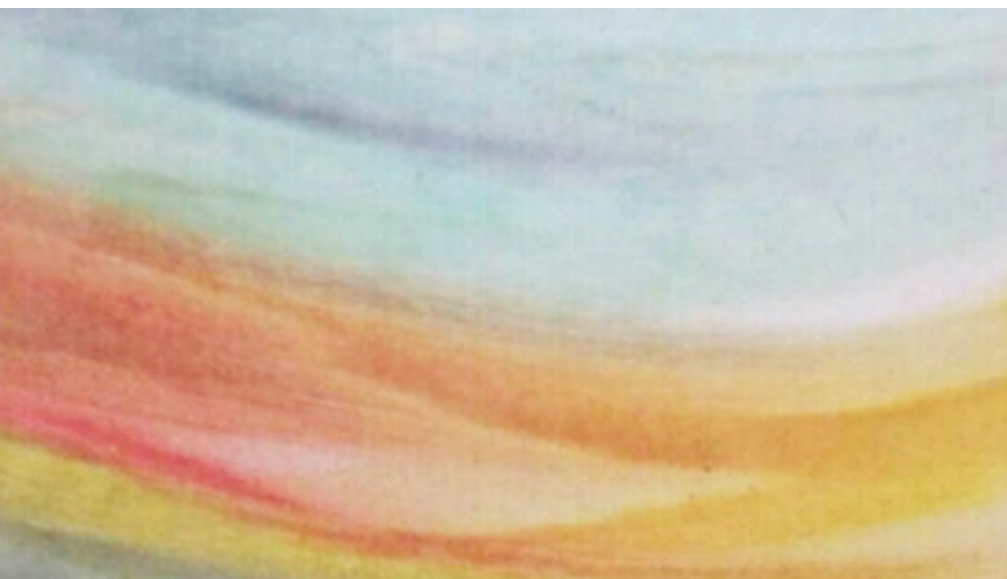
Martin Hadsell do Nascimento

Rita de Cácia Santos Souza

ALBERTO ROIPHE  
(Organizador)

# LITERATURA EM JOGO

proposições lúdicas para aulas de português



**2ª EDIÇÃO REVISTA E AMPLIADA**



Criação Editora

Aracaju | 2020

@ by organizador

Todos os direitos reservados - Proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio ou processo, com finalidade de comercialização ou aproveitamento de lucros ou vantagens, com observância da Lei em vigência. Poderá ser reproduzido texto, entre aspas, desde que haja expressa marcação do nome do autor, título da obra, editora, edição e paginação. A violação dos direitos de autor (Lei nº 9.619/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Este livro não visa fins econômicos, comerciais ou lucrativos.

PROJETO GRÁFICO: Adilma Menezes

DESENHO DA CAPA: Alberto Roiphe

“Sem título”, 1990

Pastel sobre papel, 30 x 21 cm

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Pedro Anizio Gomes CRB-8 8846

R7411 Roiphe, Alberto (org.)  
Literatura em jogo: proposições lúdicas para aulas de português / Organizador: Alberto Roiphe. -- 2. ed. revista e ampliada.-- Aracaju, SE: Criação Editora, 2020.  
184 p. 21 cm.  
ISBN. 978-65-991058-7-6

1. Ensino. 2. Literatura. 3. Língua Portuguesa. 4. Proposições Lúdicas. I. Título. II. Assunto. III. Roiphe, Alberto.

CDD 372.6  
CDU 37=134.3

ÍNDICE PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO

1. Educação: Ensino de Português.
2. Ensino: Português (Brasil).

O rigor e a exatidão do conteúdo dos artigos publicados são da responsabilidade exclusiva dos seus autores. Os mesmos são responsáveis pela obtenção da autorização escrita para reprodução de materiais que tenham sido previamente publicados.

# APRESENTAÇÃO

**E**ste livro foi concebido, em sua primeira edição, a partir de anotações realizadas durante a preparação do curso “Literatura e Ensino”, que ministrei no primeiro semestre de 2016, no Programa do Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Sergipe (PROFLETRAS) e que teve como foco a elaboração de atividades lúdicas para aulas de literatura.

Nesta segunda edição, apresento também atividades desenvolvidas por alunos do PROFLETRAS, entre 2017 e 2020, incluindo a participação de seus orientadores, professores do mesmo Programa de Pós-Graduação, e ainda atividades desenvolvidas por alunos de Graduação em Letras-Português da Universidade Federal de Sergipe.

O material do livro está dividido em duas partes. Na primeira, intitulada “O jogo na aula de literatura”, estão reunidas reflexões teóricas e atividades práticas, envolvendo as proposições lúdicas que desafiaram os alunos durante as nossas aulas. Na segunda parte, denominada “Proposições lúdicas”, está organizada a sequência de atividades lúdicas produzidas pelos próprios alunos do curso a partir de correlações que estabeleceram com diferentes elementos literários, tais como personagens, estrutura narrativa, rimas..., mas também com diferentes elementos linguísticos. Para os leitores conhecerem e reproduzirem e adaptarem tais atividades lúdicas às suas realidades escolares, foram evidenciadas: a apresentação, a organização e as regras de cada uma delas. Vale ressaltar que algumas dessas atividades realizadas na disciplina passaram a integrar também os relatórios fi-

nais de atividades do Mestrado Profissional em Letras de seus autores, uma vez que foram reproduzidos em suas salas de aula. Outras atividades, entretanto, não integram tais relatórios, embora tenham sido apresentadas em nossas aulas.

Sendo assim, torna-se claro o objetivo da publicação, isto é, trazer à tona diversas possibilidades de intervenções lúdicas que contribuam para o ensino/aprendizagem da literatura e da língua portuguesa em variados âmbitos escolares, a fim de que outros professores tenham acesso às práticas desenvolvidas por nós e sintam-se motivados a construir suas próprias proposições

**Alberto Roiphe**

# SUMÁRIO

5 Apresentação

## **PARTE I - JOGO NA AULA DE LITERATURA**

11 O JOGO NA AULA DE LITERATURA

Alberto Roiphe

## **PARTE II - PROPOSIÇÕES LÚDICAS**

27 A LÍNGUA EM JOGO

Adriana Alves De Santana Santos; Vanessa Gonzaga Nunes

32 CAÇA-PALAVRAS LITERÁRIO: BOCA DO INFERNO

Adriana da Rosa Santos; Alexsandra de Souza Santos Almeida;

Mylla Taynah Santana do Espírito Santo

35 ALÉM DAS TELAS... TROCANDO HISTÓRIAS

Adriana da Silva Araújo

37 CANASTRA LITERÁRIA

Andreia Doria Aragão

39 A RODA CONTADEIRA

Cledivaldo Pereira Pinto

43 BRINCANDO COM O LÉXICO

Dalva Rejane do Carmo

45 CARTAS DE HUMOR

Diana Santos de Melo; Leilane Ramos da Silva

49 IMAGEM & RIMAÇÃO

Dicson Soares dos Prazeres

52 DOMINETO: O DOMINÓ DOS SONETOS

Édipo Santana Bispo Andrade

53 BRINCANDO DE DETETIVE

Edleide Santos Roza

62 O JOGO DA MEMÓRIA E QUEBRA-CABEÇA "TEMPESTADE DE SINÔNIMOS

Erisvaldo Silva Santos

68 IMAGEM, PALAVRA, CRIAÇÃO

Francis Jacqueline de Melo Rocha

70 SOVERSO: ASSOCIANDO LEITURA, ESCRITA E LITERATURA

Gil Robson Oliveira

74 MONTECONTO

Heráclito Padilha Prado Júnior

78 JOGO DOS PROVÉRBIOS

Iderlânia Costa Souza

81 VERBETANDO – PROPOSTA DE JOGO PARA TRABALHO COM VERBETE EM SALA DE AULA

Jaci dos Santos; Denise Porto Cardoso

- 88** BALANÇA DAS RELAÇÕES SOCIAIS  
Jilcicleide Augusta Paes; Raquel Freitag
- 93** VERBOS E ADJETIVOS: OS PODEROSOS NA CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS DO POEMA  
Jorge Costa Cruz Júnior
- 96** DESVENDANDO PISTAS LITERÁRIAS  
José Raimundo dos Santos Filho
- 98** QUAL É O CONTO?  
Josival Alves de Brito
- 101** JOGO EDUCACIONAL: TRILHADO, TRILHANDO  
Joyce dos Santos Lima; Vanessa Gonzaga Nunes
- 105** O CORDEL E A DIVERSIDADE DA LÍNGUA  
Laura Camila Braz de Almeida
- 108** CARTOGAME – A CARTOMANTE EM JOGO  
Lídia Maria da Silva Freire; Laura Camila Braz de Almeida
- 116** TRILHA DO GALO: APROXIMANDO OS ALUNOS DO CONTO  
Maria Cristina Fontes Da Cruz
- 119** BINGO ORTOGRÁFICO  
Maria de Lourdes Oliveira Almeida
- 123** JOGO LABIRINTO MÍTICO-LITERÁRIO  
Maria Luciene de Moura
- 128** CAMINHADA DOS CONTRA-ARGUMENTOS  
Nadija Santos Monte
- 138** QUÊ GÊNERO SOU EU?  
Priscila Mendonça Moura
- 143** METAFORIZANDO  
Roberta Brito Lima
- 145** BRINCANDO COM A POESIA  
Rosana Santos de Souza
- 148** DESCOBRINDO PERSONAGENS  
Sílvia Souza Santos
- 152** QUEBRALETRAS  
Thiago Domingos Freire
- 156** ACERTANDO A MÉTRICA  
Thiago De Santana Silva
- 161** QUEBRA-CUCA LITERÁRIO  
Vanderlaine Cruz Meneses Lemos
- 163** REFERÊNCIAS
- 165** SOBRE OS AUTORES
- 177** RELATÓRIOS DE PESQUISA DO MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS RELACIONADOS ÀS ATIVIDADES LÚDICAS DESCRITAS



**PARTE I**

**O JOGO NA AULA DE  
LITERATURA**



# O JOGO NA AULA DE LITERATURA

ALBERTO ROIPHE

## INTRODUÇÃO

Em um fragmento de seus manuscritos, produzidos entre o final da década de 1940 e início da década de 1950, o filósofo Ludwig Wittgenstein (2009) questiona se quem aprendeu a jogar xadrez compreende a expressão “xadrez” diferentemente de quem não aprendeu o jogo.

Nessa indagação, mais do que incitar uma pesquisa sobre o nome do jogo, o pensador austríaco sugere a existência de um conceito por trás do termo, considerando as diferenças de uso da palavra “xadrez” por parte daquele que joga e que, conseqüentemente, reconhece a função das peças, identifica os objetivos, tem noção das regras e domina as estratégias do jogo, e por parte daquele que não conhece o xadrez.

Quando se observa, entretanto, na metáfora escolhida pelo filósofo, a apropriação do conceito nos procedimentos do jogo de xadrez, o que se questiona é se seria possível, também por meio de outras proposições, viabilizar, ludicamente, a percepção de conceitos de diferentes campos de atividades humanas, como a literatura, contribuindo, assim, para o ensino e para a aprendizagem dessa arte.

## 1. O CONCEITO DE JOGO E A AULA

Para que se construa uma reflexão sobre a viabilidade de práticas de ensino/aprendizagem da literatura a se realizarem por meio de proposições lúdicas, é preciso, antes, recorrer ao conceito de jogo.

Para o historiador Johan Huizinga, as características formais resumem o jogo a “uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (1996, p. 16). Para o pesquisador neerlandês, trata-se de uma atividade sem interesse material, realizada em circunstâncias espaciais e temporais específicas, que obedece a certas ordens e a certas regras. O autor lembra ainda a função social dos grupos que se propõe à realização de um jogo, um ato voluntário, o que envolve, necessariamente, a motivação dos participantes dentro dos limites de tempo e de espaço descritos.

12

Considerando-se as possibilidades de comparação entre um jogo e uma aula, pode-se observar que os limites de tempo e de espaço de um jogo podem coincidir, perfeitamente, com a inteireza de uma aula, que ocorre dentro de um tempo e de um espaço determinados. Tal comparação se dá ainda no que se refere à integração social daqueles que jogam e daqueles que participam de uma aula, levando-se em conta que, no processo de ensino/aprendizagem, a boa relação entre professores e alunos é fundamental. Nesse paralelo, há que se adicionar as regras e a organização de um jogo, semelhantes àquelas necessárias em toda aula.

Nesse caso, quando se concebe a possibilidade de professores e alunos partilharem conhecimentos em sala por meio de um jogo, surge a oportunidade de experimentação de conteúdos de uma maneira que os integra no espaço e no tempo da aula de forma organizada. E, o jogo, nesse caso, torna-se, em certa medida, o “método”, no sentido etimologicamente grego do termo, o “caminho por meio do qual” os grupos permitem-se buscar o conhecimento com entusiasmo.

Tal entusiasmo, tanto de quem ensina, porque preparou o jogo, quanto de quem aprende, porque participará dele, se encaminha para experiências significativas, durante as situações de aula. Esse tipo de experiência, segundo o filósofo norte-americano John De-

wey (2010), depois que ela ocorre é tão dominante, frente a outras, que se caracteriza como um todo.

Em termos de construção de uma aula, portanto, observar experiências significativas que ocorrem durante atividades lúdicas permite ao professor descobrir a potencialidade para inventar outras situações, simular mais ações e provocar diversas reações nos participantes.

Essa perspectiva de invenção, simulação e provocação é partilhada por Roger Caillois (1990), ao abordar a possibilidade de, muitas vezes, em atividades lúdicas, as regras serem substituídas pela sensação de “como se”. Isto é, ao se imitar uma circunstância da vida cotidiana, os alunos trocam as regras do dia a dia pelas regras da ficção. No que diz respeito ao binômio ensino/aprendizagem, portanto, nesse intervalo de tempo e espaço que a aula oferece, as regras escolhidas para a realização de um procedimento lúdico cumprem função semelhante àquelas determinadas pelo cotidiano. É assim que, espontaneamente, algumas análises e questionamentos a respeito do conteúdo estudado podem surgir por meio das experiências vividas.

Jorge Larrosa, em *Tremores: escritos sobre experiência*, lembra que “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca.” (2016, p. 18) Daí, a necessidade de diferenciar experiência de informação, tantas vezes sinônimos equivocados na Educação. Larrosa lembra que é “como se o conhecimento se desse sob forma de informação, e como se aprender não fosse outra coisa que não adquirir e processar informação” (LARROSA, 2016, p. 19). E, o jogo pode ser justamente algo que passe, que aconteça e que toque professores e alunos, algo que permita a experiência.

## **2. MAS, AFINAL, COMO ELABORAR UM JOGO?**

Em uma espécie de guia de procedimentos didáticos do periódico francês *Nouvelle Revue Pédagogique*, publicado sob o título “Expliquer

um jeu”, de autoria de Agnès Perrin (2001), são estabelecidos alguns itens fundamentais como sugestão para que estudantes descrevam um jogo a seus colegas de turma com o intuito de desenvolverem sua expressão oral. Observando-se os itens, é possível verificar que o guia está dividido basicamente em três tópicos para que o ouvinte possa tomar conhecimento do funcionamento de um jogo: (1) a apresentação, (2) a organização e (3) as regras do jogo.

Ainda que a matéria mencionada possa apontar outros, esses três elementos parecem contribuir sobremaneira para se refletir sobre os aspectos fundamentais que devem constar de um texto que descreva um jogo. Por isso, o quadro a seguir, adaptado do guia de ensino, busca resumir, em forma de questões, todos esses itens.

## DESCREVENDO UM JOGO

### 1. Apresentação

- Qual é o nome do jogo?
- Quais são os objetivos do jogo?
- Quais são as peças, cartas, objetos... utilizados?
- Qual é o valor das peças, cartas, objetos... utilizados no jogo?
- A que público o jogo se destina?
- Qual o número possível de jogadores?

### 2. Organização

- Os jogadores atuam individualmente ou em equipes?
- Como se dá a distribuição das peças entre os jogadores?

### 3. Regras

- Como é o funcionamento do jogo?
- Quais são as estratégias possíveis?
- Em que momento se pode declarar um vencedor?
- O jogo continua após esse momento?
- Quando o jogo termina?
- Como são registrados os resultados alcançados?

Para problematizar esses itens, um pensamento que se impõe é aquele formulado por Wittgenstein, quando questiona se “descrever um jogo sempre significa: fornecer uma descrição através da qual se possa aprendê-lo?” (2009, p. 55). Supondo uma resposta à pergunta do filósofo, é preciso voltar necessariamente a atenção para a experiência de quem propõe o jogo e de quem o joga. Para tanto, observando alguns jogos relacionados à Educação, serão propostos, a seguir, três tipos primordiais: (1) jogos experimentais, (2) jogos adaptados; e (3) jogos tradicionais.

## 2.1 Jogos experimentais

São aqueles elaborados pelo professor, buscando a originalidade na forma de se jogar e no conteúdo escolhido. Um exemplo é o jogo denominado “DA PALAVRA À NARRATIVA?”<sup>1</sup>, cujo objetivo é tomar consciência do uso de palavras de origem estrangeira na língua portuguesa, ora tidas como empréstimos linguísticos, ora tidas como estrangeirismos, sendo possível avaliar o papel da experiência no decorrer de sua aplicação.

Para a realização do jogo, são escolhidas, digitadas, recortadas e acondicionadas em envelopes palavras “estrangeiras”. Utilizando-se, a título de exemplo, vocábulos de origem japonesa, temos: “soja”, “samurai”, “gueixa”, “haicai”, “haraquiri”, “zen”, “origami”, “quimono”, “bonsai”, “saquê”, “cabúqui”, “tofu”, “iquebana”, “judô”, “sumô”, “tatame”, “ninja”, “sushi”, “sashimi”, “decasségui”, “nissei”, “caraoquê”, “mangá”. Notam-se alguns termos mais, outros menos, conhecidos.

Ao se tratar dos procedimentos, porém, é que o jogo se torna mais claro. Os participantes, tantos quantos forem, e dispostos em círculo, são informados de que receberão um envelope contendo uma

---

<sup>1</sup> Este jogo foi elaborado pelo autor deste artigo, tendo sido vivenciado pelos alunos do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe no primeiro semestre de 2016.

palavra, cuja origem poderão conhecer ou não. Por isso, do lado de fora do envelope, há um círculo verde ou um círculo vermelho. Os participantes que receberem um envelope com o círculo verde terão que defender o uso da palavra em língua portuguesa. Os participantes que receberem um envelope com o círculo vermelho terão que refutar o uso da palavra em língua portuguesa. Os argumentos a serem utilizados pelos participantes podem ser os mais variados, a ponto de expressarem: o seu gosto pelo uso da palavra; a sonoridade percebida na sua pronúncia; os possíveis sentidos identificados etc.

Figura 1 - Peças do jogo "DA PALAVRA À NARRATIVA"



16

Tratando-se de uma simulação sobre o conhecimento do termo "sorteado", a proposta é que, ao defenderem, ou não, o uso das palavras presentes em seus envelopes, os participantes percebam, no conjunto dos termos, que estão diante de palavras de origem japonesa.

É possível observarem, assim, com auxílio do professor, que é preciso conhecer os termos, descobrir suas origens e, conseqüentemente, perceber que a língua portuguesa, assim como outros idiomas, recebe, por empréstimo linguístico, vocábulos de outras línguas. É



também a ocasião de avaliarem que alguns termos de línguas estrangeiras são utilizados em língua portuguesa, ainda que não houvesse necessidade, – como é o caso do neologismo “deletar”, que tem origem no verbo “to delete”, da língua inglesa –, já que há, em português, termos correspondentes, tais como “apagar” e “suprimir”, sendo por isso tido como estrangeirismo. É a oportunidade ainda de se discutir, sobretudo, sobre preconceitos linguísticos, considerando-se que, de acordo com as regras desse jogo, os participantes são provocados a uma experiência de certa “antecipação”, estranhando por opinarem sobre uma palavra desconhecida.

É por meio dessas explicações fundamentais por parte do professor sobre as intencionalidades do jogo que, nesse caso, todos os participantes vencem juntos, ao final, já que terão acesso a esses conceitos, mas principalmente pelo fato de considerarem significativa a experiência pela qual todos passaram no limite espaço-temporal da aula, sem a qual a mera descrição do procedimento lúdico proposto não seria suficiente. Para que o jogo prossiga, os participantes deverão, dispostos em círculo, como estavam desde o início, construir uma narrativa coletiva, tendo como contribuição as palavras que receberam em seus envelopes e dispondo de condições para atribuir os valores culturais, sociais, históricos, ideológicos... de cada um desses termos.

Nesse caso, ao elaborar um jogo, o professor parte do princípio de que o aluno vive em sociedade, de que está apto a reconhecer contextos e, sobretudo, de que sua opinião não corresponde à totalidade social, mas representa uma parte dela, exigindo novas abordagens metodológicas para o trabalho em sala.

Entretanto considerando-se que há jogos que parecem vir prontos, será que a experiência de jogá-los permite que se modifiquem seus objetivos e, conseqüentemente, se altere sua descrição? Buscar responder a essa questão é observar mais um jogo.

## 2.2. Jogos adaptados

São aqueles que permitem adaptação para o trabalho em sala em virtude da valorização de um elemento que não foi contemplado originalmente em suas regras, mas que já está presente na forma de se jogar e que poderá contribuir para o desenvolvimento de um conteúdo em aula. Um exemplo dessa categoria é o jogo “OS ENIGMAS DA PRAÇA”<sup>2</sup>, publicado no suplemento *Revista Viva* do jornal argentino *Clarín*, na década de 1990, concebido por Ana Arias com desenhos de Lizan e acompanhado de suas regras próprias.

18

### OS ENIGMAS DA PRAÇA

#### O enigma do banco

Uma tarde, que parecia muito tranquila, a administração do banco de Villa Fox decidiu redobrar a vigilância, depois de observar a rua e detectar que havia algumas pessoas suspeitas. Observe e descubra quem e por que são suspeitos.



Jogo “ENIGMAS DA PRAÇA”

2 Los enigmas de la plaza – Enigma del Banco – Una tarde que parecía muy tranquila, las autoridades del banco de Villa Fox decidieron redobrar la vigilancia, después de observar la calle y detectar algunos personajes sospechosos. Mirá vos también y tratá de descubrir quiénes y por qué resultan sospechosos.

Os objetivos desse jogo são claros. Quem e por que são suspeitos são as respostas solicitadas em suas instruções. No entanto, é por meio da sua experiência que um professor, na aula de português, ainda que explore o que o jogo demanda, altere seus objetivos, incentivando a descrição e a argumentação por parte de seus alunos que, em sala, podem dispor de uma cópia do desenho em mãos.

Trata-se, nesse caso, de se perceber que, embora para um leitor comum do jornal, que o leia silenciosamente, não se faça necessário noticiar o seu processo de descoberta dos suspeitos, ao alterar a forma de jogar, distribuindo os papéis a cada aluno da sala para uma experiência coletiva de leitura e solicitando aos participantes que se manifestem alternadamente, descrevendo os suspeitos e argumentando as razões pelas quais esses personagens são “dignos” de desconfiança, os objetivos de ensino e de aprendizagem serão modificados. Os jogos adaptados, portanto, não têm uma função didático-pedagógica, mas podem, de acordo com as possibilidades de transformação, vir a ter.

19

Um jogo como esse permite que os alunos problematizem e questionem o “como” e o “porquê”, posicionando-se na relação entre a descrição e a argumentação, para que, em seguida, se evidencie que o importante não são as técnicas de leitura, mas a criticidade dos participantes.

Em que medida, porém, um jogo como esse poderia contribuir para uma aula de literatura? Há conceitos que permeiam as aulas de literatura. Nesse caso, estratégias textuais como as da descrição são fortemente elucidadas a ponto de não restarem dúvidas quando, por exemplo, em meio à leitura de um texto predominantemente narrativo, a descrição se tornar um elemento fundamental para que o leitor se dê conta do jeito de ser de um personagem, das características de um lugar, de como funciona um objeto... Nessa aula ainda, as funções argumentativas poderão contribuir para a percepção de como os narradores, personagens ou narradores-personagens, man-

tendo-se o exemplo de um texto predominantemente narrativo, se posicionam com relação ao que expõem.

## 2.3 Jogos tradicionais

São aqueles jogos cujas regras são extremamente conhecidas e, portanto, utilizados como modelos para a exploração dos mais diversos conteúdos. Nesse caso, poupam-se as explicações sobre as regras do jogo aos seus participantes, mas fixam-se seus conteúdos. É o caso de jogos como paciência, amarelinha, pega varetas, dominó etc, jogos muito propagados, cujos conteúdos podem ser adaptados também, desde que se mantenham as suas regras.

20 O jogo da memória, por exemplo, tem seus procedimentos muito conhecidos. Sabe-se, portanto, que, diante de um conjunto de cartas, existem aquelas cujas informações se inter-relacionam diretamente.

No âmbito especificamente literário, o “JOGO DA MEMÓRIA DE LUGARES IMAGINÁRIOS”<sup>3</sup>, que tem por objetivo fomentar a discussão sobre as funções do espaço em uma narrativa, foi criado a partir do *Dicionário de lugares imaginários*, de Alberto Manguel e Gianni Guadalupi (2003), do qual foram extraídos e adaptados os verbetes relacionados a lugares da literatura. Escolhidos os verbetes, foram dissociadas a “entrada”, isto é a unidade léxica que abre o verbe, e a “definição” dos lugares, sendo todos esses elementos transcritos em diferentes cartas.

### ENTRADAS



<sup>3</sup> Este jogo foi elaborado pelo autor deste artigo, tendo sido vivenciado pelos alunos do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe no segundo semestre de 2016.

## DEFINIÇÕES

Ilha a sudoeste de Sumatra e do estreito de Sunda, descoberta em 1699 por Lemuel Gulliver; cirurgião de um navio mercante que naufragou na região.

Vila do interior do Brasil, às margens do riacho de mesmo nome. Com cerca de 3 ou 4 mil habitantes, levava um vida muito pacífica até o dia em que ali se instalou o químico Raimundo Flamel.

Grande reino retangular dividido em quatro países menores: Muchkin, a leste, Winkie, a oeste, Quadling, ao sul, e Gillikin, ao norte. Seus habitantes originais se parecem fisicamente uns com os outros, não importa de onde venham.

Reino sob a Inglaterra, habitado por um baralho e algumas outras criaturas. O acesso se faz através de um buraco de coelho, possivelmente localizado às margens do Tâmis, entre Folly Bridge e Godstow, em Oxford.

Situada no sul da Inglaterra, é a capital do reino de Logres, do rei Artur. Foi visitada no ano de 528 por um mecânico de Connecticut, Estados Unidos.

Assim como em todo jogo da memória, nesse, os participantes, em grupos ou equipes, relacionam o nome de um lugar imaginário da literatura à sua descrição, virando, aos pares, as cartas que estão dispostas em uma superfície plana, até encontrarem aquelas diretamente correspondentes. Mesmo simples, tanto em sua confecção, quanto em sua execução, o jogo suscita, quando mediado pelo professor, a discussão sobre as características desses espaços literários, avaliando se são elementos secundários ou primordiais em uma narrativa, investigando se os personagens são produtos do meio em que vivem, observando em que medida a descrição dos lugares aguçam a curiosidade do leitor, dentre outras possibilidades de exploração.

Por trás de um jogo como esse existe uma concepção de literatura, a ponto de se revelarem visões sobre gêneros literários e suas respectivas categorias, evidenciando as preferências estéticas e as próprias estratégias lúdicas de quem o concebeu permeadas por suas escolhas e por seus limites.

### 3. COMO AVALIAR UM JOGO?

Unir as características de uma aula às características de um jogo por comparação é unir no processo de ensino/aprendizagem os mesmos critérios de avaliação. Para tanto, alguns itens estabelecidos por Claudino Piletti (2010), quando avalia a seleção de conteúdos de uma aula, em sua obra *Didática geral*, podem ser retomados aqui para garantir a relação entre a intencionalidade e a prática pedagógica. São seis os itens (validade, significação, utilidade, possibilidade de elaboração pessoal, viabilidade e flexibilidade) que, sintetizados, podem ser perfeitamente adaptáveis como critérios, em forma de questões, para a avaliação de um jogo.

22

CRITÉRIOS PARA A AVALIAÇÃO DE UM JOGO (ou do conteúdo de uma aula)	
Validade	É confiável, representativo e atualizado?
Significação	Está relacionado à realidade dos alunos?
Utilidade	Poderá auxiliar os alunos em novas atividades?
Elaboração pessoal	Permite associações, comparações e críticas?
Viabilidade	Apresenta forma e conteúdo adequados aos participantes?
Flexibilidade	Poderá ser modificado, complementado e adaptado?

Durante a elaboração de um jogo, é fundamental que o passo a passo, envolvendo a apresentação, a organização e as regras do jogo sejam avaliadas, a fim de que, no momento de sua execução, as ações ocorram com eficácia, como em uma possibilidade de antecipar quaisquer mudanças pertinentes.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se observam as diversas possibilidades de inserção de um jogo em aula, surge a ideia de múltiplos conceitos a serem

explorados em sala, em função de interesses, dificuldades, problemas, potencialidades, enfim, o que todo professor vive no dia a dia. São abordagens lúdicas que permitem que o processo de criação do professor se revele para além dos roteiros traçados pelo livro didático.

Nesse processo, quem cria elimina a fragmentação de conteúdos, permitindo a experiência ao aluno, fora de um esquema mecanizado, porque todos pensam, emitem opiniões e posicionam-se com relação aos temas antes, durante e depois do jogo.

Sendo assim, voltar ao pensamento de Wittgenstein (2009), mencionado no início deste artigo, quando questiona se o nome “xadrez” é empregado de maneiras diferentes por aquele que aprendeu o jogo e por aquele que não o aprendeu, é reconhecer, sim, que por trás de um procedimento lúdico encontram-se conceitos e que, para defini-lo, é preciso desafiar os estudantes para que a experiência os passe, os aconteça, os toque, para que mais professores busquem “descrever exemplos de jogos de espécies diferentes; de mostrar, em analogia, a estes jogos, como se pode construir outros jogos de todas as espécies possíveis; de dizer que quase não mais isto e aquilo de jogos; e coisas do gênero” (WITTGENSTEIN, 1996, 56-57).

23

## REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LARROSA, Jorge. **Tremores: escritos sobre experiência**. Tradução de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

PERRIN, Agnès. “Expliquer um jeu”. **Nouvelle revue pédagogique**: *reveu des professeurs de lettres*. Paris: ADAGP, nº 6, février 2001, p. 45-46.

MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. **Dicionário de lugares imaginários**. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

PILETTI, Claudino. **Didática geral**. São Paulo: Ática, 2010.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Anotações sobre as cores**. Tradução de João Carlos Salles Pires da Silva. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. 2ª ed. Tradução de Marcos G. Montagnoli. Petrópolis: Vozes, 1996.



**PARTE II**

**PROPOSIÇÕES  
LÚDICAS**

25



# A LÍNGUA EM JOGO

**ADRIANA ALVES DE SANTANA SANTOS**  
**VANESSA GONZAGA NUNES**

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral.

**Jean Piaget**

## 1. APRESENTAÇÃO

27

Esta é uma adaptação de dois jogos conhecidos, o “Jogo da Memória” e o “Passa ou Repassa”, que ajustados para o ensino e a aprendizagem da concordância verbal.

Para isso, selecionamos cartazes de filmes cujos títulos possuem verbos na 3ª pessoa do plural, a fim de que sejam analisados, permitindo que os alunos percebam que os verbos se relacionam com os seus respectivos sujeitos, também no plural. Há que se considerar que outra análise simultaneamente feita pelo aluno será a da imagem trazida no cartaz do filme.

A utilização dos cartazes de filmes com ênfase no título por se tratar de um gênero atrativo para os alunos que gostam de cinema, possibilitando o trabalho com a imagem, a oralidade e a escrita. O uso de diversas linguagens torna o jogo dinâmico, em virtude da variedade de sentidos, seja pelo texto verbal, seja pelo texto visual, se articulando para o leitor.

## 2. ORGANIZAÇÃO

A atividade jogo “A língua em jogo” é composta por 24 cartas que serão manipuladas no “Jogo da Memória” e 20 cartas, no “Passa ou Repassa”. Este último, inspirado no texto redigido pela professora Sílvia Souza Santos, presente na primeira edição deste livro, *Literatura em Jogo* (ROIPHE, 2017), com diferenças no recorte temático e na estrutura das cartas.

Para o “Jogo da Memória”, utilizamos duas cartas referentes a um mesmo filme, cada uma valendo 10 pontos, sendo uma com a imagem e o título, isto é, o cartaz completo do filme, e outra somente com a imagem do cartaz. É a partir desses pares de cartas que os estudantes identificam cada filme. Este jogo tem como objetivo principal conhecer as cartas com a imagem e o nome do filme e memorizar o título para ser escrito no próximo jogo, o “Passa ou Repassa”.

28

Figura 1 - imagem das cartas utilizadas no “Jogo da Memória”.



No “Passa ou Repassa” são utilizadas 12 cartas contendo somente a imagem do cartaz. Cada uma das cartas vale 10 pontos e são colocadas dentro de um envelope juntamente com uma carta em branco e mais oito cartas com as seguintes informações: “ganhe 10 pontos”, “ganhe 5 pontos”, “perca 10 pontos” e “perca 5 pontos”.

Estudantes estarão distribuídos em duas equipes formadas por até 7 representantes .

### **3. REGRAS DO JOGO**

#### 3.1 “Jogo da Memória”

As duas equipes farão par ou ímpar pra ver qual delas iniciará o jogo.

À medida que forem levantando as cartas, os alunos deverão, obrigatoriamente, ler o título do filme em voz alta para perceber o sujeito e o verbo na 3ª pessoa do plural, que será utilizado para o segundo jogo. A equipe que errar o par de cartas passará a vez para a adversária.

As equipes irão contar quantas cartas conseguirão e somar a pontuação, pois cada par encontrado equivalerá a 20 pontos. Esses pontos serão somados com os pontos do próximo jogo e, ao final, vencerá a equipe com a maior pontuação.

#### 3.2 Jogo “Passa ou Repassa”

A equipe que obtiver a maior pontuação no “Jogo da Memória” iniciará o jogo “Passa ou Repassa”. Este começa com os envelopes que contém as cartas dispostos em uma roleta para que um estudante, representante de uma equipe, possa girá-la.

Uma vez tendo girado a roleta, o estudante retirará o envelope sobre o qual a seta parar. Nesse momento, o representante entrará o envelope à professora que, por sua vez, solicitará aos representantes

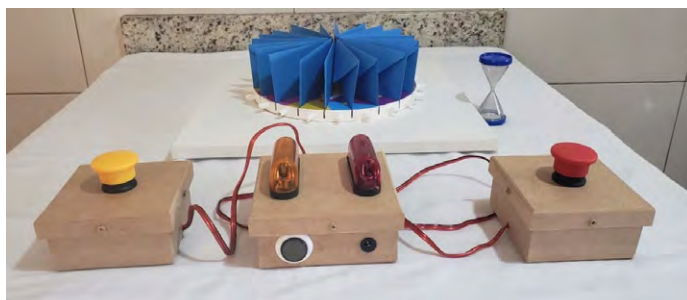
da equipe que coloquem a mão na orelha. Tomada essa posição, a professora falará a frase: “luz, câmera, ação”, e cada representante baterá, imediatamente em seguida, no botão da máquina, para que uma luz correspondente à vez de jogar de sua equipe se acenda. A equipe que conseguir acender a luz primeiro será a que terá a oportunidade de analisar a carta com o encarte do filme, tendo o tempo medido por uma ampulheta para responder.

Figura 2 - Cartas-surpresa e carta para escrever o título do filme.



30

Figura 3 - Ampulheta, roleta com os envelopes e máquina para o Jogo “Passa ou Rapassa”.



Ao término do tempo, o representante deverá entregar a carta que estava em branco com o título do filme escrito. Se estiver correto, a equipe ganhará 10 pontos, se estiver escrito errado ou em branco, não ganhará nem perderá nada.

Se a equipe não souber a resposta ou responder errado não perderá e não ganhará nada, mas passará a vez para a equipe adversária. A segunda equipe irá analisar e responder dentro do tempo e se não souber ou errar a escrita também não ganhará e não perderá nada, mas repassará para a primeira equipe que poderá solicitar uma pista para lembrar o nome do filme. Caso acerte o título, ganhará os 10 pontos, mas, se errar, perderá 10 pontos;

Teremos cartas-surpresa, no envelope, que farão com que os participantes ganhem 10 ou 5 pontos ou percam 10 ou 5 pontos;

Ao final, as duas equipes irão somar os pontos alcançados no primeiro e no segundo jogo. Ganhará a equipe com a maior pontuação.





A ti tocou-te a (5) \_\_\_\_\_ mercante,  
 Que em tua larga barra tem entrado,  
 A mim foi-me trocando, e tem trocado,  
 Tanto negócio, e tanto (6) \_\_\_\_\_.

Deste em dar tanto açúcar excelente  
 Pelas drogas inúteis, que (7) \_\_\_\_\_  
 Simples aceitas do sangaz Brichote.

Oh se quisera (8) \_\_\_\_\_, que de repente  
 Um dia amanheceras tão (9) \_\_\_\_\_  
 Que fora de algodão o teu capote!

**Dicas:**

1. Técnica literária ou artística que ridiculariza um determinado tema.
2. Estado do nordeste brasileiro com 5 letras.
3. Classe social dos personagens Chaves, Chiquinha e Seu Madruga no seriado.
4. Bem material colocado em penhor.
5. Precisa de técnico para funcionar.
6. Em um dom para a venda.
7. Possui 8 letras; sinônimo de bisbilhotar.
8. Ser único e perfeito; inteligência suprema.
9. Palavra trissílaba; pessoa séria e sensata.

N	W	E	R	T	U	I	O	O	P	A	S	D	E	M	P	E	N	H	A	D	O
E	M	Á	Q	U	I	N	A	Ç	P	I	M	A	U	I	I	L	P	Z	P	Y	R
G	V	S	H	E	B	F	R	B	N	S	N	T	E	B	O	H	Ç	H	M	D	S
O	U	N	A	I	O	U	E	P	S	O	A	I	G	R	P	J	F	J	W	E	I
C	B	X	F	T	T	R	B	O	B	Y	P	F	S	B	A	K	Z	D	E	U	S
I	T	L	U	Q	Í	I	P	D	X	C	O	L	R	W	A	L	X	L	J	V	U
A	Y	K	U	E	R	R	Z	U	O	P	B	Y	N	Z	D	H	C	H	E	L	D
N	A	G	R	W	U	L	I	R	I	C	R	A	X	U	F	K	I	E	U	E	A
T	A	B	E	L	C	V	B	C	M	I	E	M	B	E	G	Ç	V	A	S	Y	Q
E	E	L	H	U	D	A	V	I	A	Z	D	A	B	E	L	H	U	D	A	V	S

### **3. REGRAS**

Os jogadores terão que identificar as palavras que faltam no soneto, em virtude da metrificação, das rimas e, sobretudo, dos sentidos presentes. Para tanto, o jogador deve prestar bem atenção nas dicas, ler e reler várias vezes até ter certeza da sua resposta, pois pode ou não existir pegadinhas. Após a dedução das palavras, o jogador irá confirmar seu palpite no caça-palavras que terá palavras tanto na vertical, horizontal ou diagonal.

Será declarado vencedor aquele que encontrar o maior número de palavras, e o jogo terminará quando todas as palavras do soneto forem encontradas.

# ALÉM DAS TELAS... TROCANDO HISTÓRIAS

ADRIANA DA SILVA ARAÚJO

A exploração do aspecto lúdico pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado.

**Neusa Fialho**

35

## 1. APRESENTAÇÃO

Foi levando em consideração o baixo interesse dos alunos por atividades direcionadas à leitura e à produção textual que decidi reunir algumas telas do artista plástico pernambucano Militão dos Santos para a produção de textos narrativos. Isto é, as obras desse artista chamam atenção, dentre outras razões, pela explosão de cores vibrantes que compõem as cenas típicas do interior nordestino e de alguns pontos turísticos do Brasil, apresentados com riqueza de detalhes. Esses aspectos foram decisivos durante a seleção do material que constituiria a peça principal do jogo intitulado “Além das telas... trocando histórias”, tendo como objetivo de aprendizagem a contemplação dos quadros para a produção de contos.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Essa atividade lúdica foi pensada para ser jogada individualmente, o que não invalida a sua execução em duplas, trios e grupo de alunos, em virtude das regras estabelecidas.

Um elemento importante é que a atividade seja desenvolvida em turmas que já conheçam a estrutura básica de um conto.

## 3. REGRAS DO JOGO

O primeiro passo é observar uma tela do artista plástico Militão dos Santos. É preciso lembrar, nesse ponto, que o professor pode utilizar outras obras como *O grito*, do norueguês Edvard Munch; a *Mona Lisa*, do italiano Leonardo da Vinci, dentre outras.

O segundo passo é selecionar uma das figuras da tela ou “se incluir na arte” para contar a história.

A partir de todos os elementos observados na tela, o próximo passo é elaborar o conto. Antes, porém, de iniciar a narração, cuja seleção do foco narrativo é de livre escolha dos alunos, o que se sugere é a descrição da cidade retratada na tela, de acordo com o modo de vida dos habitantes e, evidentemente, a partir da observação de cada autor. Outra sugestão é que os alunos deem um nome ao município e ao estado nos quais ocorrerá o fato.

Uma ideia fundamental é que os textos produzidos por uma turma sejam lidos por outra para fomentar o interesse pela leitura e pela escrita. Essa ideia poderá culminar na publicação dos contos, a serem reunidos numa coletânea, que ficará disponível na biblioteca da escola. No final, haverá a ideia é promover um evento festivo, para homenagear os alunos-autores.

# CANASTRA LITERÁRIA

ANDREIA DORIA ARAGÃO

## 1. APRESENTAÇÃO

Trata-se de um jogo, cujo objetivo é correlacionar cartas parecidas com as de baralho, contendo, de um lado, trechos de uma narrativa, e, de outro, uma figura relacionada a mesma narrativa.

37

**Figura 1**

Carta – trecho de uma narrativa

Houve, uma vez, um homem que possuía um burro, o qual, durante longos anos, tinha carregado assiduamente os sacos de farinha ao moinho, mas, por fim, as forças o abandonaram e, de dia para dia, tornava-se menos apto para o trabalho.

O patrão, então, resolveu tirar-lhe a ração para que morresse; mas o burro percebeu em tempo as más intenções do dono e decidiu fugir, tomando a estrada de Bremen. Lá, pensava ele...

**Figura 2**

Carta – figura relacionada a uma narrativa



Uma determinada sequência de cartas formará o desencadeamento dos fatos da narrativa, motivando a leitura de textos extensos, considerados “cansativos” pelos estudantes.

## **2. ORGANIZAÇÃO**

A turma será dividida em três equipes. As três equipes receberão um conjunto de cartas referentes a mesma narrativa, nesse caso, cartas referentes ao conto “Os músicos de Bremen”, dos Irmãos Grimm.

Considerando-se que cada equipe terá oito jogadores, as cartas serão distribuídas de acordo com o número de jogadores, isto é, duas para cada um.

Como os baralhos são compostos por dezessete cartas, uma vez distribuídas para os jogadores, uma carta inicial será apresentada pelo professor, para que o jogo se inicie.

## **3. REGRAS DO JOGO**

38

Em seguida à leitura da primeira carta pelo professor, os estudantes deverão dar continuidade ao jogo conforme o desencadear dos fatos da narrativa, lendo, em voz alta, a sequência dos fatos narrados.

Para tanto, as três equipes o farão simultaneamente. Como se afirmou, serão três baralhos com o mesmo texto narrativo para toda a turma.

Finalizado o jogo, cada equipe receberá uma cópia do texto para conferir se acertaram, ou não, a sequência dos fatos.

A equipe que tiver lançado as cartas, conforme a linearidade do texto original, será considerada campeã.

# A RODA CONTADEIRA

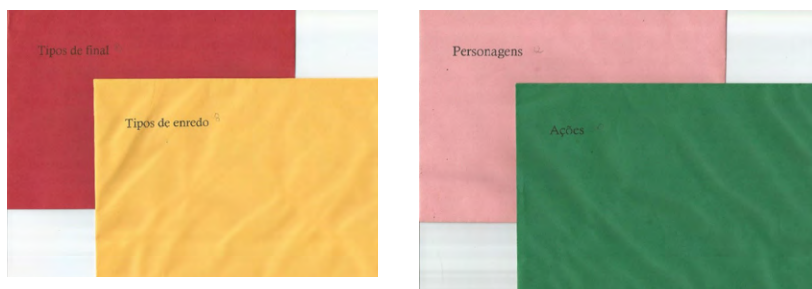
CLEIVALDO PEREIRA PINTO

## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo, pensado para dez jogadores, é constituído por envelopes coloridos com indicações impressas de elementos constitutivos da narrativa, tais como: tipos de enredo, tipos de final, personagens e ação, tendo o objetivo de incentivar a expressão oral e a capacidade de improviso dos alunos.

39

Figura 1 – envelopes coloridos – elementos constitutivos da narrativa



## 2. ORGANIZAÇÃO

Para dar início ao jogo, será formada uma roda com o professor e os dez alunos. Ao centro, estarão os envelopes coloridos, categorizados, como se explicou, em tipos de enredo, tipos de final, personagens e ação.

Figura 2 – envelopes coloridos – tipos de enredo.



40

O jogo dar-se-á em duas rodadas. Inicia-se com a escolha aleatória do tipo de enredo e tipo de final. Qualquer um do grupo pode retirar dos envelopes coloridos as cartas designativas. Em seguida, do envelope “personagens”, os participantes retiram aleatoriamente, cada um, o cartão correspondente a um personagem da história. Depois da distribuição dos papéis, será a vez das ações que cada personagem executará dentro da história. Entre as cartas indicativas dos personagens, uma delas designa o narrador. Para isso, os participantes retiram do envelope “Ações”, duas cartas indicativas da atuação do personagem em cada uma das duas rodadas. Na primeira rodada, os alunos tiram uma carta com a indicação de seu personagem e outra



com a orientação de uma ação executada por ele ou evento. Assim, sabendo que tipo de enredo devem desenvolver, a que tipo de final devem encaminhar a história, o personagem que cada um deve interpretar e as duas ações que cada personagem deve improvisar, com base nas cartas retiradas, é só permitir que cada um dos participantes crie, improvise suas falas.

As cartas se distinguem por Tipo de enredo (8), Tipos de final (8), Personagem (12) e Ações (24), como se pode observar na tabela abaixo, em que também sugerimos o conteúdo de cada um desses itens:

**Quadro 1** – cartas – elementos constitutivos da narrativa

Tipos de enredo	Tipos de final	Personagens	Ações
Drama	Final trágico	Velho ranzinza	Convidar alguém para ver o pôr do sol de um cemitério
Suspense	Final inacabado	Jovem bela e tonta	Achar-se confiante com a farda
Romance	Final feliz para o herói	Sacristão	Descobrir infidelidade do(a) companheiro(a)
Comédia	Final triste	Homem azarento	Desconfiar de que é traído(a)
Aventura	Final questionador	Enfermeiro	Acusar injustamente
Terror	Final alegre	Rapaz que tem caso com a mulher do melhor amigo	Perder carteira com dinheiro
Ficção científica	Final feliz para o vilão	Garoto gazeteiro	Dar golpe do baú
Policial	Desfecho surpreendente	Senhora vaidosa	Abandonar família
		Marido infiel	Consultar cartomante
		Esposa traída	Regozijar-se com o sofrimento alheio
		Esposa apática	Sair pelo mundo
		Homem que sente prazer com o sofrimento físico alheio	Afirmar que conversa com pássaros
			Tomar dinheiro emprestado e esquecer de pagar
			Ganhar na loteria
			Esganar alguém
			Trair
			Temer a morte
			Espalhar uma mentira
			Ser um fracassado

### 3. REGRAS DO JOGO

As estratégias consistem em escolher o tipo de história a ser desenvolvida: suspense, terror, amor, drama, fantasia. Destaquemos que para cada tipo de história haverá uma composição de personagens, ações e eventos que fornecerão uma espécie de esqueleto à história, cabendo aos integrantes da equipe dar efetiva voz aos personagens da narrativa com base na indicação de ação ou evento que cada um receber na carta retirada do envelope “Ações”.

O jogo não propõe um campeão. É, antes de tudo, um trabalho de criatividade e de improvisação por meio da “suspensão do tempo e do espaço” (HUIZINGA, 1996, p. 14), condizente aos jogos. Por isso, o jogo só termina ao fim da fala do décimo participante na segunda rodada. No entanto, sugerimos o registro do jogo em áudio ou vídeo para um possível resgate de parte ou do todo do jogo.

# BRINCANDO COM O LÉXICO

DALVA REJANE DO CARMO

## 1. APRESENTAÇÃO

Tendo por objetivo criar significados para palavras desconhecidas para, em seguida, utilizar essas palavras para compor um texto poético ou narrativo, são peças indispensáveis para o jogo: dicionário, folhas de papel, caneta e envelopes coloridos.

43

## 2. ORGANIZAÇÃO

O jogo será constituído por equipes de no máximo quatro alunos. Cada equipe receberá um envelope contendo palavras previamente selecionadas pelo professor. Joga-se o dado para definir a equipe que iniciará o jogo. A equipe que obtiver a maior pontuação no dado ficará com o dicionário em mãos, sorteará uma palavra, procurará o significado, copiará na folha. As demais equipes criarão um significado fictício para a mesma palavra.

## 3. REGRAS DO JOGO

O professor recolherá os papéis e lerá em voz alta para todas as equipes que, por sua vez, irão decidir por voto o significado que acharem mais pertinente àquela palavra. Cada vez que um significado for votado, a equipe que o elaborou ganha um ponto. Quem votar no significado correto ganhará dois pontos. Cabe esclarecer que as

equipes não podem votar nelas próprias e que a equipe que estiver com o dicionário também vota. O jogo continuará até que o dicionário chegue às mãos de todas as equipes. Ganhará o jogo a equipe que obtiver o maior número de pontos. Na segunda etapa do jogo, as equipes utilizarão todas as palavras do seu respectivo envelope para criar um texto poético ou narrativo.

# CARTAS DE HUMOR

DIANA SANTOS DE MELO  
LEILANE RAMOS DA SILVA

Para tornar as piadas interessantes para a linguística, seria necessário considerar seus aspectos tipicamente linguísticos, deixando em segundo plano, mas sem excluí-las, as outras questões relevantes.

Sírio Possenti

## 1. APRESENTAÇÃO

45

O jogo “Cartas de humor” almeja contribuir para o desenvolvimento de habilidades voltadas para leitura, compreensão e oralidade com a tentativa de promover, dentro desse processo, o entendimento da realidade social para a construção de sentido. Propõe-se que haja a distribuição de cartas que têm piadas e notas explicativas referentes a elas. É algo destinado a alunos a partir do 7º ano do ensino fundamental.

Trata-se de uma proposta pautada no gênero *piada*, um texto bem aceito pelos jovens, uma representação sociocultural<sup>1</sup> que, além

---

1 As piadas, muitas vezes, expressam estereótipos e preconceitos, e isso possibilita o aprimoramento da compreensão da linguagem em uso, por meio da discussão e reflexão de elementos presentes nas práticas sociais. Vale ressaltar que o tema é algo secundário, pois nesse jogo a técnica é colocada num primeiro plano. Dessa forma, o exercício de identificação do elemento linguístico, responsável pela construção do humor, serve como um caminho para a prática de desenvolvimento da compreensão textual. Por isso, em sendo um jogo já testado, os textos selecionados para esse jogo foram predominantemente de cunho racista, realidade enfrentada no contexto em que foi aplicado, mas cabe ao professor verificar qual temática é pertinente para a turma que o jogo é proposto, logo, trata-se de algo adaptável a cada realidade.

de apresentar estratégias textuais para provocar o efeito de humor<sup>2</sup>, passará a ser entendida como algo que ultrapassa a função do simples fazer rir, pois funcionará como um instrumento de denúncia, ponto de discussão e reflexão sobre atitudes correntes na sociedade.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Este jogo pode ser desenvolvido em duplas ou quartetos. Na primeira etapa, o docente apresentará aos jogadores oito piadas compostas por uma pergunta e uma resposta. Essas piadas serão aleatoriamente disponibilizadas de forma fragmentada, ou seja, em uma carta só a pergunta e em outra só a resposta. Na segunda etapa, serão disponibilizadas representações de emoções (como alegria, raiva e tristeza) para cada participante. Na terceira fase, serão apresentadas oito cartas com as piadas curtas (compostas apenas por uma pergunta e uma resposta) juntamente com outras cartas que conterão notas explicativas referentes às piadas. E por fim, será entregue a cada equipe uma cruzadinha.

46

## 3. REGRAS

### Fase 1: SURPRESAAAA!

Nesta fase, os alunos serão motivados a refletirem sobre o caráter “surpresa” da piada, passando antes por um processo de associação lógica entre as partes apresentadas, que serão verificadas com a entrega das cartas com as piadas agora completas. Isso provocará a leitura das piadas, com posterior análise fomentada pelos seguintes questionamentos do professor: “– Vocês responderiam a essas perguntas dessa forma ou algo próximo?”; “Essas respostas se caracterizam como algo inesperado?”.

---

2 Habilidade cobrada pela Prova Brasil tanto na prova de Língua Portuguesa destinada ao 5ºano (D13), bem como ao 9ºano (D16).

## **Fase 2: EXPRESSÕES QUE FALAM!**

Com o propósito de perceber quais são as concepções da turma, em relação aos textos apresentados, serão disponibilizados os “emotions”. Assim, abre-se um canal para verificação da função do humor nas piadas. Isso pode ser registrado pelo docente a partir da anotação da reação dos alunos, perguntando a partir da leitura de cada piada, que “emotion” eles desejam adotar. Trata-se de um momento para constatar as primeiras impressões em relação aos textos trabalhados.

## **Fase 3: RELACIONO, LOGO ENTENDO!**

Os alunos, em quartetos ou duplas, receberão o envelope com o material organizado pelo professor; as bases com as piadas e notas explicativas serão colocadas viradas sobre uma superfície; em seguida, cada aluno, obedecendo a uma ordem, desvirará duas das bases, de modo que os outros colegas possam ver os textos em questão, e tentará associar uma a outra, mas isso só ocorrerá caso a nota explicativa seja sobre a piada, formando assim um par. Esse ciclo ocorrerá quantas vezes forem necessárias para que todos os pares sejam formados.

47

## **Fase 4: LABIRINTO DO GATILHO**

Será entregue a cada equipe uma cruzadinha com oito lacunas distribuídas verticalmente. Os alunos terão que identificar, em cada piada, um elemento linguístico que funcione como gatilho, ou seja, responsável pela geração de humor no texto lido. Cada elemento linguístico equivale ao preenchimento de uma das lacunas na cruzadinha. Nessa etapa, é importante que o professor diga aos alunos que, para preencher a lacuna da cruzadinha, pode-se considerar a palavra como está escrita na piada, ou algo próximo a isso. Por exemplo, o elemento linguístico é “explode” e a palavra equivalente para a cruzadinha é “explosão”.

### **Fase 5: FALA QUE EU TE ESCUTO!**

A primeira equipe que finalizar adequadamente a cruzadinha, e explicar a razão de cada elemento escolhido se caracterizar como galtilho na piada, será a vencedora. Para isso, faz-se necessário explicar o contexto abordado na piada, a expectativa e a motivação para definir tal termo como gerador do efeito de humor. Trata-se de um momento riquíssimo para a prática da oralidade em sala.



# IMAGEM & RIMAÇÃO

DICSON SOARES DOS PRAZERES

## 1. APRESENTAÇÃO

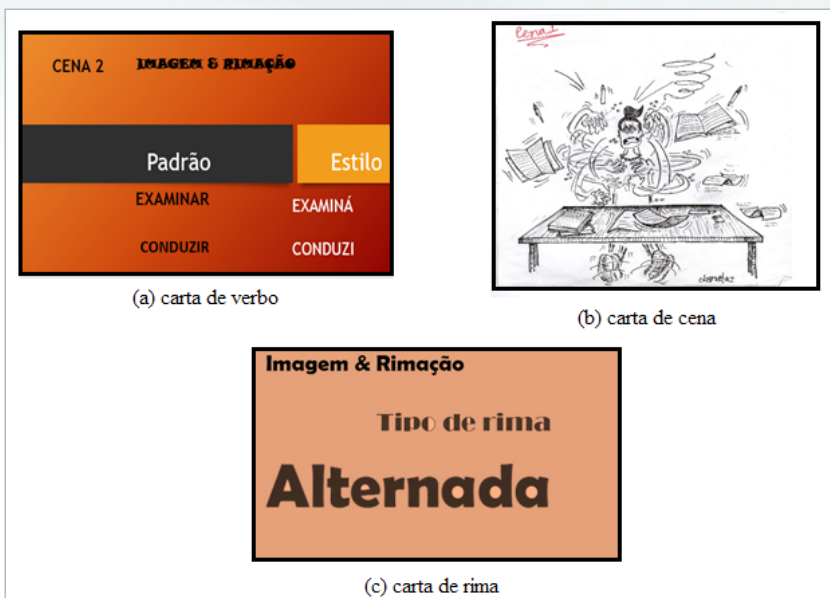
Trata-se de um jogo que segue a dinâmica, do já consagrado, Imagem & Ação, porém a construção dos versos do cordel é a dinâmica do jogo. O objetivo educativo do jogo é despertar a consciência fonológica e a percepção do apagamento fonético do -R final dos verbos no infinitivo como um estilo que marca a oralidade do folheto de cordel.

49

As equipes recebem um cordel construído pela metade com base no enredo do conto: A menina que tinha alergia de estudar. Os alunos devem construir a segunda parte deste cordel com base em 12 imagens sequenciais que serão apresentadas pelo professor.

Para a realização do jogo, serão necessárias as seguintes peças:

- 12 imagens que servirão de base para construção dos versos do cordel;
- 60 Cartões que apresentam verbos que deverão ser utilizados nos versos de cada estrofe;
- 5 envelopes com cartões com verbos para as 12 cenas a serem construídas;
- 2 cartas de tipos de rima



## 2. ORGANIZAÇÃO

Os alunos são divididos em 5 equipes. A escolha das equipes ficará a cargo dos alunos. O jogo é composto por cartas com verbos no infinitivo em duas formas: padrão e estilo. Além dessas, 12 imagens extras servirão de base para construção do enredo em cordel.

A partir da 8ª rodada serão acrescentadas 3 cartas de rima: alternada, emparelhada e interpolada.

Ordem de construção do quarteto correspondente a imagem apresentada. A pontuação será distribuída da seguinte forma: 1º lugar- 5 pontos, 2º lugar- 3 pontos, 3º lugar- 2 pontos, 4º lugar- 1 ponto, 5º lugar- 1 ponto.

O jogo terá 12 rodadas, número de imagens apresentadas. A cada imagem apresentada a equipe terá 2 minuto e meio para pegar a carta com os verbos obrigatórios e a construir o quarteto de versos.

### 3. REGRAS DO JOGO

- 1 Divide-se a sala em cinco grupos, podendo dar nomes (escolhidos pelos próprios alunos) às equipes.
  - 2 O professor começa o jogo apresentando a carta da cena 1 e seguirá, a cada rodada, apresentando imagens até a cena 12.
  - 3 As equipes terão 2 minutos e meio para observar a imagem, lembrar do enredo e construir os versos do quarteto com o uso obrigatório dos verbos apresentados no cartão da cena correspondente, cartões esse que foram colocados no envelope da equipe de forma aleatória.
  - 4 A partir da 8ª rodada as equipes terão que pegar, na sorte, uma carta com rima obrigatória, caso os tipos de rima não aparecerem nos versos a equipe será punida com um ponto negativo.
  - 5 A equipe campeã será aquela que obtiver o maior número de pontos acumulados, ao término de todas as 12 rodadas.
- **Regra de ouro** – caso os versos construídos no quarteto, a cada rodada, não apresentem os verbos mostrados nas cartas de cada cena, a equipe será penalizada com dois pontos negativos.

51

Ps. A confecção de todo material do jogo é bem simples e de fácil acesso, dadas as condições ruins muitas vezes encontradas por nós nas escolas públicas do Brasil.

- **Material para confecção do jogo:**
  - Cartas de verbos: Use o power point para criar o design das cartas de verbos e da carta de rima;
  - Imprima em papel A4 Sulfite.
  - Cartas de Cena: Use o papel A4 tradicional.
  - Envelopes para colocar o material do jogo: Envelopes A5

# DOMINETO: O DOMINÓ DOS SONETOS

ÉDIPO SANTANA BISPO ANDRADE

## 1. APRESENTAÇÃO

52

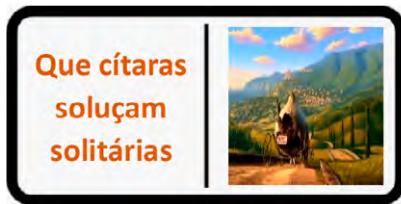
Domineto é um jogo didático-pedagógico que tem por objetivo principal trabalhar com estudantes de literatura a estrutura de um soneto “clássico” (dois quartetos e dois tercetos), além dos padrões de rimas e do estilo encontrados nos versos desse tipo de poema. Na prática, serve como objeto de aprendizagem para avaliação e “feedback” do professor e do próprio estudante sobre a compreensão do assunto previamente estudado em sala, além de motivar e contribuir com a interpretação adequada de textos verbais, não-verbais e/ou multimodais em um mesmo jogo.

A origem de seu nome está na mescla entre as palavras “dominó” (jogo tradicional que inspirou o “Domineto”) e “soneto”.

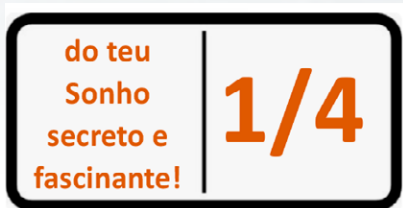
Assim como em um dominó clássico, o jogo é composto por 28 peças, a saber:



1 - PEDRÍTULO  
Peça inicial, título do poema.



6 - VERSIMAGEM  
Peça contendo a metade dela com um verso do soneto e outra com uma imagem.

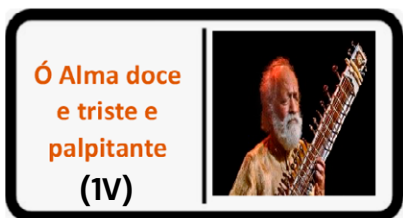


#### 4 - VERSITETO

Peça contendo a metade dela com um verso do soneto e outra com a informação de 1/4 (um quarteto formado); 2/4 (dois quartetos formados); 1/3 (um terceto formado); ou 2/3 (dois tercetos formados).

#### 4 - PEDROFE

Peça contendo ambas as metades com o nome da estrofe formada sobreposto aos sinais indicativos de tipo de estrofe formada anteriormente (à esquerda) – 1/4 (primeiro quarteto); 2/4 (segundo quarteto); 1/3 (primeiro terceto); 2/3 (segundo terceto) – e qual verso deverá vir em seguida (à direita) – 5V (quinto verso do poema); 9V (nono verso do poema); 12V (décimo segundo verso do poema).



#### 4 - VERSIMAGEM DEMARCADA

Peça contendo a metade dela com um verso do soneto e a especificação de sua posição dentro do poema (1V – primeiro verso; 5V – quinto verso; 9V – nono verso; 12 V (décimo segundo verso); e outra metade com uma imagem.

#### 9 - PEDRIMAGEM

Peça contendo duas imagens.

É importante ressaltar que as peças não têm uma pontuação específica e servem para dar progressão linear ao jogo.

Domineto pode ser jogado entre 2, 3 ou 4 pessoas (no máximo) e destinado, principalmente, a alunos e professores que estejam abordando o soneto em sala de aula. Por meio dele, é possível fazer com que o estudante reconheça, além da própria estrutura, a métrica, o

ritmo, a linguagem e o estilo desse tipo de poema, uma vez que esses aspectos devem ser levados em conta pelo jogador para que o poema utilizado esteja coeso e coerente de acordo com os “padrões” de um soneto “clássico”.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Como dito anteriormente, Domineto pode ser jogado entre 2, 3 ou 4 pessoas. A dinâmica dele deve ser realizada de maneira individual, sendo cada jogador “rival” um do outro.

Inicialmente, um dos jogadores deve misturar as peças na mesa, viradas de cabeça para baixo. Em seguida, cada um dos participantes irá escolher 7 peças, as quais não poderão ser mostradas aos demais. Em casos de partidas com menos de 4 jogadores, as peças restantes ficam dispostas ao lado, viradas para baixo, no “fuço”, podendo ser pegas em momentos específicos do jogo.

54

## 3. REGRAS

Domineto consiste na mesma lógica de um jogo de dominó tradicional: a(s) metade(s) de cada peça deve(m) estar em contato com outra(s) metade(s) de outra(s) peça(s), adequadamente. Para vencer o jogo, a melhor estratégia utilizada é construir o soneto proposto de maneira coesa e coerente (respeitando o padrão), descartando o máximo de peças possíveis até o final da partida, seguindo estas regras:

1. Cada jogador só pode jogar uma peça de cada vez;
2. O primeiro jogador a iniciar a partida será aquele com a “pedrítulo” – peça composta pelo título do poema, seu autor e imagem deste. Ele deve colocá-la na mesa na posição vertical;



3. O próximo jogador da partida sempre será aquele à esquerda do último participante que jogou a última peça à mesa (no sentido horário) e assim sucessivamente;
4. A segunda peça a ser jogada será a “versimagem demarcada” que traz o primeiro verso do poema (1V). A peça deve ser colocada na horizontal, em relação à “pedrítulo”;

55



5. Caso o segundo jogador não tenha a peça descrita no item 4 (ou qualquer outra requisitada naquele momento), ele poderá recorrer a uma única peça extra do fuço. Se não houver fuço (em caso de 4 jogadores) ou a peça que foi pega ali não for aquela que ele precisava naquele momento, o jogador “pinga”, isto é, não joga nenhuma peça à mesa, acumulando suas peças em mãos, e passa a vez para o próximo colega de partida;

Obs.: As únicas peças que devem ficar na vertical são: “pedrítulo”, “pedrofe” e “pedrimagem”.

6. Após a segunda peça jogada, os jogadores notarão que haverá também, a partir daí, que existe a possibilidade no jogo de peças contendo versos e imagens em suas respectivas metades (“versimagem” ou “versimagem demarcada”). Eles precisarão interpretá-las e ver se há algum verso de alguma de suas peças em mãos que pode estar relacionado àquela imagem e, conseqüentemente, jogá-la à mesa;

Obs. 2: Cabe a cada jogador observar com atenção se seus colegas de partida estão interpretando essas imagens de maneira adequada, averiguando se a união entre as peças faz sentido ou não.

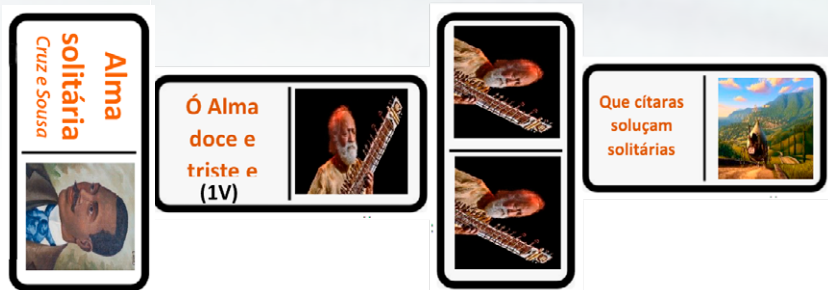
56

7. Caso o jogador não tenha um verso em mãos que possa ser ligado à imagem da peça que está na mesa, mas tenha uma “pedrimagem” – peça com duas imagens que coincidem com aquela figura da peça que está na mesa –, ele pode jogá-la e colocá-la na posição vertical, descartando, assim, mais uma peça de suas mãos e passando a vez para o seu colega de partida;



8. O próximo jogador tendo a peça necessária naquele momento, joga-a à mesa e segue a partida normalmente. Caso não a tenha, segue a regra número 5;



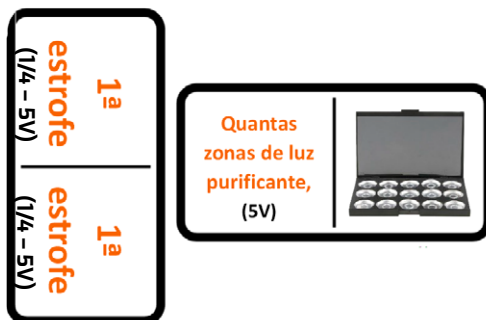


9. Em determinado momento do jogo, uma das peças jogadas será um “versiteto” (peça com um dos lados contendo a informação de finalização de um dos quartetos ou um dos tercetos). Ao aparecer essa peça, o próximo jogador deverá colocar na mesa uma “pedrofe” correspondente à finalização da primeira, segunda ou terceira estrofe;

57



10. A próxima peça a ser jogada depois da “pedrofe” sempre será a “versimagem” Demarcada exigida naquela “pedrofe”;



11. A partida termina quando todo o soneto estiver formado corretamente, finalizando-a com a peça “pedrofe 4ª Estrofe”;
12. Caso a “pedrofe 4ª estrofe” tenha sido jogada inadequadamente (jogada antes de o soneto ter sido finalizado de maneira correta, coesa e coerente), cabe aos jogadores analisarem as peças jogadas e vê onde eles erraram. Identificado o erro, cada um vai pegando de volta uma peça, um jogador e uma peça de cada vez (no sentido anti-horário), começando pelo último jogador que supostamente teria finalizado a partida até um dos jogadores pegar a peça onde está o erro e prosseguir o jogo (retomando o sentido horário dele);
13. Caso a “pedrofe 4ª estrofe” tenha sido jogada adequadamente, sendo o soneto finalizado de fato, os jogadores irão verificar se sobraram peças em suas mãos. Caso tenha, ganha:
  - 4 pontos: quem tiver menos peças em mãos;
  - 3 pontos: quem tiver o segundo número menor de peças em mãos;
  - 2 pontos: quem tiver o terceiro menor número de peças em mãos;
  - 1 ponto: quem tiver o quarto menor número de peças em mãos.
14. O jogo pode ser reiniciado seguindo as mesmas regras e acumulando mais pontos ao final de cada partida.

Obs.: O jogo pode ser adaptado com qualquer soneto clássico, respeitando o quantitativo exigido para cada tipo de peça.

# BRINCANDO DE DETETIVE

EDLEIDE SANTOS ROZA

## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo tem como objetivo levantar hipóteses acerca de como morreram os maridos de Dorotéia, personagem principal do folheto de cordel *A mulher que se casou dezoito vezes...*, de Valeriano Felix dos Santos, aguçando o interesse do aluno para ler a segunda parte da história.

59

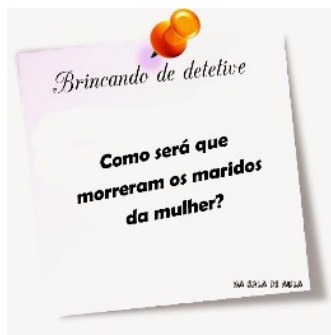


## 2. ORGANIZAÇÃO

Distribuir os folhetos entre os alunos. Realizar a leitura oral da história até a trigésima estrofe. Recolher os exemplares distribuídos. Dizer que, sendo conhecedores do fato de que todos os maridos morreram, é hora de desvendar o mistério. Instigar o interesse dos

alunos em descobrir a causa da morte dos maridos de Dorotéa. Os alunos deverão jogar em grupos de três ou quatro componentes. O professor deverá trazer dez envelopes, contendo dezoito fichas retangulares em cada, medindo cada uma o tamanho de uma folha de papel A4 dividida em oito partes. Cada grupo deverá receber um envelope e grafar nele, no lado externo, um nome de fantasia escolhido para a equipe. Será pedido que cada grupo liste dezoito causas prováveis para a morte dos maridos, escrevendo uma por ficha. As fichas preenchidas serão acondicionadas novamente dentro do envelope que deverão ser devolvidos ao professor que os guardará até o fim da leitura do folheto, ocasião na qual os redistribuirá aleatoriamente, assegurando apenas que cada grupo receba um envelope diferente daquele que escreveu.

60



### 3. REGRAS DO JOGO

Vencerá o jogo o grupo que tiver acertado o maior número de causas das mortes em relação ao que efetivamente aconteceu na história lida. Para isso é preciso que, efetivamente, cada grupo preencha as dezoito fichas recebidas, escrevendo em cada uma delas uma causa de morte diferente.

Todos os envelopes deverão ser devolvidos ao professor, assim que forem devidamente preenchidas as dezoito fichas.

Após o preenchimento das fichas, recolher os envelopes e redistribuir os exemplares dos folhetos. A leitura deverá ser retomada pelo professor, alternando com os alunos que também se dispuserem a ler, até o fim da história, quando o professor devolverá os envelopes para os grupos, assegurando que o grupo receba um envelope diferente daquele que produziu. Essa troca favorecerá a leitura de outras hipóteses que não as levantadas pelo próprio grupo.

O grupo analisará as fichas recebidas e contará o número de hipóteses confirmadas de acordo com o ocorrido na história, registrando o total de acertos no lado externo do envelope, logo abaixo do nome da equipe. Um relator, escolhido pelo grupo, deverá partilhar com a turma o número de acertos da equipe analisada, lendo as respostas certas dadas pelo respectivo grupo. O jogo termina quando for verificado qual grupo marcou o maior número de pontos. Este será declarado o grupo vencedor. Caso a turma queira, e haja tempo disponível, poderão ser partilhadas também, oralmente, de forma sintética, as hipóteses não comprovadas.

# O JOGO DA MEMÓRIA E QUEBRA-CABEÇA “TEMPESTADE DE SINÔNIMOS”

ERISVALDO SILVA SANTOS

## 1. APRESENTAÇÃO

62 A atividade “Tempestade de sinônimos” foi organizada a partir de jogos tradicionalmente reconhecidos, como o “jogo da memória” e o “quebra-cabeça”. Entende-se como jogos tradicionais, segundo Roiphe (2017, p. 20), “aqueles jogos cujas regras são extremamente conhecidas e, portanto, utilizados como modelos para a exploração dos mais diversos conteúdos”. Este jogo, “**à priori**”, foi idealizado para o 9º ano do ensino fundamental, sendo passível de adaptação para outras séries escolares, e acontece em duas etapas distintas, mas que se complementam ao aliar a leitura do texto literário a imagens pré-selecionadas, que justificam o nome do jogo, e ao dialogar com o uso dos sinônimos na construção de sentidos do texto, a partir do preenchimento de lacunas por meio de vocábulos disponibilizados, pertencentes ao mesmo campo semântico (sinônimos).

No tocante aos objetivos desse jogo pedagógico, as seguintes ações foram traçadas:

- ampliar o repertório vocabular dos estudantes, especificamente em relação ao estudo de palavras/expressões sinônimas, atrelado ao contexto;
- estreitar o laço com a leitura do texto literário escrito e com as múltiplas semioses que as imagens despertam;
- estimular o desenvolvimento da memória, atenção e concentração dos estudantes;

- aperfeiçoar o raciocínio lógico em habilidades como observar, comparar, analisar e sintetizar.

Em relação à sua composição, o jogo “Tempestade de Sinônimos” apresenta as seguintes peças, indispensáveis para sua realização:

- 40 cartas, distribuídas em 20 pares de sinônimos;
- 24 peças que juntas formam um quebra-cabeça de um texto;
- 20 peças menores (sinônimos confeccionados para preenchimento das lacunas do texto, tanto no quebra-cabeça montado quanto na imagem impressa em material plástico de PVC);
- Imagem do texto/quebra-cabeça colada a um suporte resistente (PVC) para preenchimento das lacunas.

Figura 1 – Jogo da memória “Tempestade de sinônimos”



Fonte: Dados da pesquisa.

Figura 2 – Quebra-cabeça “Tempestade de sinônimos”



Fonte: Dados da pesquisa.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Os alunos serão divididos em duas equipes, cada uma composta, preferencialmente, por quatro (04) a seis (06) integrantes. Eles próprios farão essa divisão, considerando o laço afetivo estabelecido em classe. O jogo *Tempestade de sinônimos* é organizado em algumas etapas, a saber:

Num primeiro momento, o professor entregará impressa a crônica *O homem nu*, de Fernando Sabino, aos estudantes, que, juntos, farão sua leitura, com a finalidade de se intensificar o trato com o texto literário e de refletir sobre temáticas socioculturais que circundam o universo dos estudantes.

Na segunda etapa, os alunos serão convidados a participar do 'jogo da memória', o qual é constituído por quarenta (40) cartas, formando vinte (20) pares que se inter-relacionam, sendo metade das cartas palavras sinônimas que se encontram no texto supracitado (adaptado). Além disso, ressalta-se que as cartas apresentam como marca d'água quatro (04) imagens pré-selecionadas, ou seja, cada imagem, que faz jus ao título do jogo, representa dez (10) cartas, isto é, cinco (05) pares de sinônimos. Cada equipe terá como objetivo formar pares de cartas ao relacionar a palavra da carta selecionada a seu respectivo sinônimo. A leitura da imagem contribuirá também para a formação dos pares, bem como para a resolução do quebra-cabeça na etapa seguinte.

Como terceira etapa, as duas equipes em conjunto montarão um 'quebra-cabeça' de uma versão adaptada do texto lido, organizado em quatro (04) imagens pré-selecionadas e colocadas ao fundo (marca d'água) do texto, totalizando vinte e quatro peças (24), ou seja, seis (06) peças para cada imagem. Após a montagem, cada equipe separadamente terá, de maneira alternada, que preencher as lacunas existentes no texto montado, por meio de vinte (20) peças (palavras sinônimas) disponibilizadas à parte.



A pontuação será distribuída da seguinte forma:

- 'jogo da memória': cada par de sinônimo formado valerá cinco (05) pontos;
- 'quebra-cabeça': cada palavra sinônima associada à lacuna correta constituirá cinco (05) pontos.

### 3. REGRAS DO JOGO

As regras estabelecidas para este jogo baseiam-se nas considerações elencadas por Huizinga (1996, p. 33), ao caracterizar o jogo como uma atividade ou uma ocupação voluntária que é “exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”. Desse modo, para alcançar a efetividade dos objetivos do jogo “Tempestade de sinônimos”, o professor deverá ler e esclarecer minuciosamente todas as regras aos estudantes, bem como prezar pelo seu cumprimento, valendo-se da ideia de que “as regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, 1996, p. 14). Desse modo, o jogo supracitado organiza-se por meio das seguintes regras:

- I. Serão formadas duas equipes, preferencialmente, com quatro (04) a seis (06) integrantes cada. A escolha ficará a critério dos alunos, considerando o laço afetivo estabelecido em classe. Os integrantes de cada grupo deverão escolher um “nome simbólico” para representar a equipe, com o objetivo de identificá-los durante a realização das partidas.
- II. O professor anotará a pontuação na lousa, tornando visível os pontos obtidos por cada equipe.
- III. O professor fará a leitura da crônica “O homem nu”, de Fernando Sabino. Quanto à recepção do texto, serão feitos breves comentários pelo docente e requisitada a participação oral dos alunos em torno do texto literário lido.

- IV. O professor solicitará que um representante de cada equipe se apresente para decidir quem iniciará o 'jogo da memória' (par ou ímpar). As equipes deverão alternar os jogadores a cada rodada.
- V. A equipe ganhadora iniciará o jogo selecionando uma carta, colocando-a sobre a mesa para que assim fique à vista de todos; posteriormente, uma segunda carta será escolhida, repetindo-se o procedimento anterior. Com isso, o aluno que está jogando deverá responder a seguinte pergunta feita pelo professor: "Essas duas palavras são sinônimas?"; afirmando como resposta "sim" ou "não".
- VI. A equipe terá quinze (15) segundos para responder à pergunta. Todos que compõem o grupo podem ajudar o representante na resolução da pergunta. Em caso de acerto, a equipe continua selecionando cartas; se errar, ou o tempo finalizar, passará a vez para a equipe adversária.
- VII. Cada par de cartas com respectivos sinônimos corresponde a cinco (05) pontos. A pontuação será cumulativa para a segunda etapa do jogo.
- VIII. Na segunda etapa, as duas equipes serão convidadas para montarem em conjunto um "quebra-cabeça", construído a partir de uma versão adaptada da crônica lida.
- IX. Após a montagem do jogo (relação entre texto e imagem), o professor solicitará que um representante de cada equipe se apresente para decidir (par ou ímpar) quem iniciará o preenchimento das lacunas no quebra-cabeça com as peças (sinônimos) disponíveis. Serão disponibilizadas vinte (20) peças, vocábulos que representam sinônimos de palavras em destaque no texto (cor vermelha), identificação essa que funciona como pista textual. Salienta-se que a palavra destacada pode ter o seu respectivo sinônimo em uma lacuna próxima, bem como distante de sua aparição.

- X. Cada equipe jogará apenas uma vez a cada rodada, alternando os jogadores, a fim de que todos participem.
- XI. O representante escolhido para a primeira rodada começará pela primeira palavra destacada no texto (cor vermelha), escolhendo o respectivo sinônimo na lista de peças disponibilizadas, e assim sucessivamente.
- XII. As equipes terão um minuto (1 min) para inserir o vocábulo escolhido à lacuna adequada. Caso o tempo finalize ou o participante erre, tanto na relação sinonímica entre a palavra destacada no texto e a peça escolhida (sinônimo), quanto no preenchimento inadequado da lacuna, passará a vez para a equipe adversária. A cada preenchimento adequado de uma lacuna, serão computados cinco (05) pontos para a equipe.
- XIII. É obrigatória a leitura em voz alta do trecho/frase/período do texto em que a peça foi encaixada.
- XIV. Vencerá a partida, de forma simbólica, a equipe que obtiver o maior número de pontos acumulados nos dois jogos.

# IMAGEM, PALAVRA, CRIAÇÃO

FRANCIS JACQUELINE DE MELO ROCHA

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral.

Jean Piaget

## 1. APRESENTAÇÃO

68

O Jogo tem por objetivo trabalhar com gêneros textuais, utilizando sons, imagens e palavras, sem que haja um número determinado de participantes.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Os alunos poderão jogar em duplas, em equipes ou sozinhos. O professor e os alunos trarão para a sala de aula: objetos que produzam sons, reproduções de imagens e palavras anotadas. Esses elementos ficarão com o professor, que os entregará aos alunos de acordo com as suas escolhas; os alunos só não poderão escolher os elementos trazidos por eles mesmos.

Será pedida uma produção textual (poema ou miniconto, desde que já tenham sido trabalhados em sala) a cada aluno/equipe a partir dos elementos escolhidos por eles.

### **3. REGRAS DO JOGO**

1. O jogo não terá um campeão. Todos vencem! Todos são ganhadores! Para tal, é preciso que produzam o gênero textual (poema ou miniconto) solicitado.
2. Será estipulado um tempo (10 a 20 minutos) para que os textos sejam produzidos.
3. Os alunos poderão fazer consultas ao professor e aos próprios colegas também.
4. Dicionários poderão ser utilizados.
5. As produções serão lidas em sala de aula.
6. O jogo termina assim que as produções forem lidas e comentadas pelo professor e pelos alunos.

# SOVERSO: ASSOCIANDO LEITURA, ESCRITA E LITERATURA

GIL ROBSON OLIVEIRA

## 1. APRESENTAÇÃO

70

“Soverso” é uma proposta de jogo verbal que pretende possibilitar o desenvolvimento da habilidade de argumentação dos alunos.

A intenção é que o jogo possa ser trabalhado pelo professor como estratégia de apresentação para os alunos do sentido do texto argumentativo e a sua funcionalidade. O “soverso” também tem a intenção de ser um jogo de motivação e de preparação de alunos dos 8º e 9º anos para produzir seus textos de opinião.

Em termos de competitividade, o objetivo é apresentar maior número de argumentos consistentes em defesa de um ponto de vista.

Em termos pedagógicos, o objetivo é aprimorar a competência dos alunos em selecionar, relacionar, organizar e interpretar informações, fatos, opiniões e argumentos para melhor defender uma opinião, seja em situação de fala, seja em situação de escrita.

## 2. ORGANIZAÇÃO

As peças do jogo estão distribuídas da seguinte forma:

1. Trechos de canções da música popular brasileira.
2. Trechos de poemas da literatura brasileira.
3. 40 Fichas (no jogo, a ficha é chamada de “verso”)

- a. em papel cartão;
  - b. medindo 12x6,5cm;
  - c. em uma das faces, com excerto de letra de uma canção popular
  - d. brasileira ou de um poema da literatura brasileira;
  - e. o excerto da canção ou do poema relacionado ao tema proposto no jogo de argumentação.
4. 6 fichas (para o registro dos temas)
    - a. em papel cartão;
    - b. medindo 12x6,5cm;
    - c. em uma das faces, o nome do tema a ser sorteado.
  5. 6 envelopes numerados ou de cores diferentes (para a guarda dos temas a serem sorteados)
  6. 2 fichas (uma com a anotação “A FAVOR” e outra com a anotação “CONTRA”)
    - a. em papel cartão;
    - b. medindo 12x6,5cm;
    - c. com a identificação em uma das faces.
  7. 2 envelopes numerados ou em cores diferentes (para acondicionar cada ficha).
  8. 3 cartões (um branco, outro azul e outro verde para indicar a conquista ou não do ponto).
  9. Folhas gabaritos (para marcação dos acertos de cada grupo de alunos na escolha dos versos de argumentação).

O *soverso* pode ser praticado por um número variado de alunos, no entanto, para melhor aproveitamento didático do jogo, recomenda-se a formação de dois grupos (times), cada um representado por até dois alunos, os “argumentadores”. Os demais alunos componentes de cada time serão os “consultores”.

Em outras palavras, o jogo poderá ser realizado, por exemplo, nas seguintes variações:

- Dois times de 3 alunos, 1 argumentador e 2 consultores

- Dois times de 4 alunos, 2 argumentadores e 2 consultores;
- Dois times de 5 alunos, 2 argumentadores e 3 consultores;
- Dois times de 10 alunos, 2 argumentadores e 8 consultores.

### 3. REGRAS DO JOGO

O *soverso* como jogo de defesa de ponto de vista mediante apresentação de argumentos é regido pelas seguintes regras:

1. Organizam-se dois times na mesma turma ou de turmas diferentes do mesmo ano escolar entre os alunos do Ensino Fundamental maior;
2. Cada time deve ser formado por, no máximo, 10 jogadores;
3. Na formação do time deverá ter o jogador “argumentador” e o jogador “consultor”;
4. O argumentador tem função de porta-voz do seu time, aquele que fala (declama ou canta) o verso que o time escolhe para defender seu ponto de vista;
5. O consultor tem função de selecionar, relacionar e organizar os versos e repassá-los ao argumentador para ser falado (declamado ou cantado) como defesa de ponto de vista;
6. A quantidade de jogadores argumentadores não deve ultrapassar 02 por time e a quantidade de jogadores consultores não deve ultrapassar 08.
7. Antes do início do jogo, os times participam de dois sorteios: o primeiro, para a escolha do tema a ser debatido; o segundo, para a escolha do ponto de vista que cada time irá defender com argumentos;
8. Definidos o tema e o ponto de vista a ser defendido, cada time receberá 20 fichas denominadas “versos”; nelas, estarão escritos trechos de letras de música e de poemas;
9. É o “verso” a ferramenta do jogo; representa o mesmo que a “bola”, a “carta”, a “pedra” do jogo, que fará o time ganhar ou perder a partida;



10. Cada time deverá selecionar, relacionar e organizar as informações mais precisas, contidas no “verso”, para fazer a melhor defesa de seu ponto de vista;
11. Será considerado “ponto” sempre que um time falar (declamar ou cantar) o verso mais adequado, mais exato para a defesa de seu ponto de vista;
12. A pontuação do jogo segue o seguinte critério:
  - cartão branco = argumento incoerente, zero ponto.
  - cartão azul = argumento coerente falado, ½ ponto.
  - cartão verde = argumento coerente cantado ou declamado, 1 ponto.
13. O time que acumular maior número de pontos (do total de dez) será considerado o vencedor do jogo;
14. Finalização do jogo, após a enunciação de dez lances de versos de argumentação pelos times em defesa de seu ponto de vista;
15. O jogo terá a participação de um time de árbitros, formado por dois alunos;
16. Os árbitros são os responsáveis pelo/pela:
  - a. sorteio do tema a ser debatido pelos times;
  - b. sorteio do ponto de vista a ser defendido no jogo;
  - c. distribuição dos versos para cada time, segundo o ponto de vista sorteado;
  - d. conferência, em gabarito, da pertinência do argumento apresentado;
  - e. indicação (com os cartões branco, azul, verde) da marcação ou não de pontos;
  - f. aferição, no gabarito, da soma dos pontos;
  - g. declaração do resultado final do jogo.

# MONTECONTO

HERÁCLITO PADILHA PRADO JÚNIOR

## 1. APRESENTAÇÃO

74 “Monteconto” é um jogo Multimodal, jogado em ambiente virtual, que tem como objetivo levar os estudantes a perceberem as estratégias de construção e os efeitos produzidos pelos desfechos dos contos. Para vencer o jogo, as duas equipes em embate precisam destravar peças de um quebra-cabeça, completando minicontos com desfechos coerentes.

Essas peças trazem partes de um conto, por meio de palavras, imagens, sons, símbolos e outras possibilidades semióticas. A peça primordial do quebra-cabeça, a do seu desfecho, será escolhida dentre 5 finais possíveis, sendo 4 falsos. O acerto desta dará a vitória à equipe.

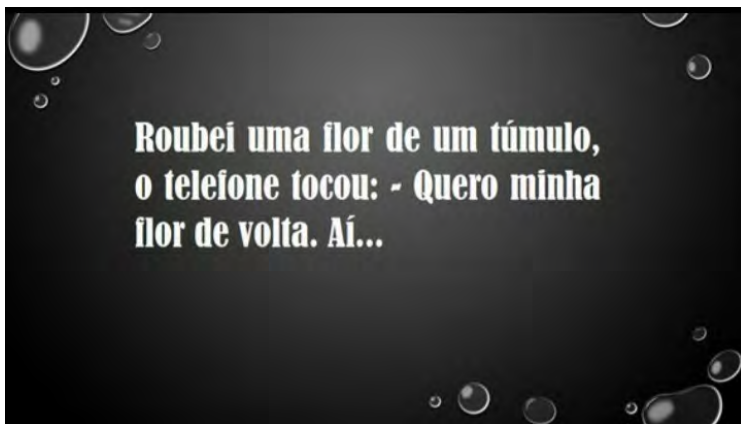
Para que isso ocorra são necessários um computador com mouse, um Datashow, ampulheta. Virtuais; um conto minado, dois quebra-cabeças com 13 peças cada, cartões com minicontos incompletos, todos utilizando o PowerPoint e, talvez, um cronômetro.

O principal objetivo do jogo é desvendar o desfecho correto dos contos transformados em quebra-cabeça multimodal (cada equipe terá um conto diferente, trazido pelo professor e sorteado no momento do jogo). Os objetivos secundários são: abrir as casas do conto minado para ganhar pontos (servirão de desempate se necessário) e, com isso, destravar as peças do quebra-cabeça para montá-lo (8 das nove peças, primeiramente, e depois a central, que representa o desfecho); por fim, escolher dentre as 5 opções de peças do desfecho a que traz o final original.

## 2. ORGANIZAÇÃO

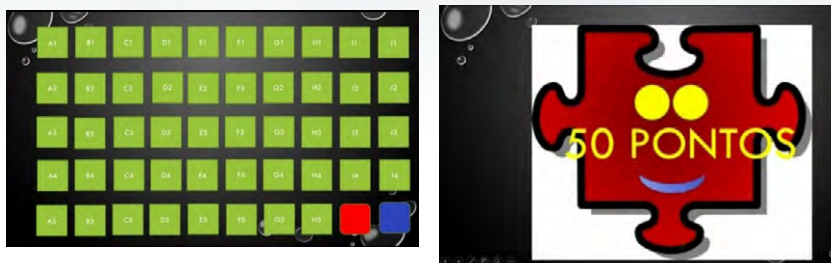
O professor divide a sala em dois grupos, o número de participantes na ação do jogo será ilimitado em cada equipe. No momento do jogo, cada equipe será dividida em dois grupos. Em torno de 4 estudantes de cada equipe montarão o quebra-cabeça, lerão as peças e escolherão a peça final, o desfecho correto. Os demais membros das equipes jogam o conto minado e completam os minicontos, revezando-se (não podendo haver repetição de estudantes, a não ser que todos já tenham participado).

Figura 1 – cartela do jogo “conto minado”



Cada uma das partes do conto minado abre uma janela com um valor (200, 100 ou 50 pontos), ou janelas de “passar a vez”, “ganhe 50 e jogue de novo”, “dobrar os pontos”, “perder metade dos pontos” e “perder tudo”. Quando o estudante clica em uma das casas do conto minado, os pontos ou perdas se revelam.

Figura 2 – peça do jogo “conto minado” apresentando a pontuação



76

A casa já clicada será coberta com uma estrelinha e não poderá ser mais usada. Se for uma casa que lhes dê pontuação positiva, a equipe recebe também uma tarefa, dar um desfecho plausível a um miniconto, julgada pelo professor, ou convidados. Cumprida a tarefa, o grupo pode colocar uma peça do quebra-cabeça; não cumprida (ele terá 30 segundos para tal), além de não ganhar os pontos, passa a vez e não terá a peça do quebra-cabeça.

### 3. REGRAS DO JOGO

No momento do campo minado, feita em revezamento pelas equipes, o que valerá é a sorte, porém será necessário um bom domínio das estruturas narrativas e de seus desfechos para rapidamente criarem um final para os minicontos trazidos pelo professor. Além disso, será preciso entender como as partes de um conto contribuem para determinar o seu final, e assim desvendar as pistas verdadeiras e falsas, presentes nas peças do quebra-cabeça, para determinar com exatidão, dentre os finais apresentados, o que o autor do conto original produziu.

Não haverá dificuldade em juntar as peças do quebra-cabeça, suas posições virão já pré-determinadas, desbloqueadas pela tarefa, em ordem. Essa ordem seguirá a própria narrativa do conto, não fugindo ao escrito original do autor da obra. A cada novo slide, as peças vão se revelando e o conto se montando.

Figura 3 – quebra-cabeça



Figura 4 – quebra-cabeça



Quando a primeira equipe montar 8 das 9 peças do quebra-cabeça, ela poderá ver as 5 peças dos 5 desfechos diferentes, sendo apenas um o desfecho original do conto. Então, escolherá o que acredita ser o correto. Se acertar, acabou o jogo, e a equipe vence; se errar, a outra equipe clica novamente o conto minado e tenta completar o seu quebra-cabeça. Se conseguir, também verá os 5 desfechos e poderá, acertando, vencer o jogo. Do contrário, a outra equipe terá nova chance. Cada equipe terá apenas 3 tentativas para acertar o desfecho. Se as duas errarem nas três tentativas, o jogo acaba e a pontuação conseguida decide o vencedor.

# JOGO DOS PROVÉRBIOS

IDERLÂNIA COSTA SOUZA

## 1. APRESENTAÇÃO

Os provérbios apresentam forte valor cultural, pois uma de suas funções é mostrar a sabedoria popular em relação às indagações e experiências humanas. Nesse sentido, esse gênero oferece a possibilidade de ser empregado em diversas situações da vida, um conselho, crítica a algum comportamento etc. Sendo assim, esse gênero, que está presente no cotidiano do aluno, pode ser discutido e trabalhado no contexto escolar.

O “jogo dos provérbios” tem por objetivo trabalhar o gênero provérbio e suas possibilidades significativas. A intenção é que possa ser trabalhado pelo professor como “atividade fim” do estudo do gênero provérbio, explorando a sua linguagem figurada, o que possibilita várias inferências feitas pelos estudantes.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Os alunos poderão jogar em duplas ou em equipes. O professor levará para a sala de aula um tabuleiro e dado. É necessário que ele confeccione um tabuleiro gigante para que os estudantes possam caminhar pela sua superfície. O tabuleiro deve ter 15 “casas” numeradas, algumas em que se permita avançar posições e outras que se façam retroceder. Cada espaço referente às “casas” terá um provérbio para ser completado ou a indicação de avançar ou retroceder uma ou

mais casas a partir do lançamento do dado. Quem chegar primeiro ao final e responder adequadamente à última pergunta passará para a próxima etapa do jogo. Assim, acontecerá com os demais jogadores.

A segunda etapa do jogo pode ser realizada pelo aluno que finalizou a fase anterior ou ainda, um ou mais componentes de sua equipe. Estarão dispostos em uma mesa vários envelopes contendo diversos provérbios. O estudante terá que escolher cinco deles e subvertê-los a partir do sentido/ensinamento original, isto é, o aluno terá que reconstruir o provérbio com o sentido oposto. Por exemplo: Para o provérbio “Mais vale um pássaro na mão do que dois voando”, construir “EXEMPLIFICAR”. Ressalta-se que em todas as etapas do jogo o professor com a ajuda dos alunos que não estejam jogando, naquela rodada, deve fazer a mediação do jogo.

79

### **3. REGRAS**

#### **Fase 1: Tabuleiro**

Os jogadores saem da casa de número 1, iniciando aquele que obtiver a maior pontuação no dado. A cada jogada, o dado é lançado novamente e o aluno percorre a quantidade correspondente, avançando ou retrocedendo, de acordo com os dizeres da “casa” em que estiver. O jogador perde a chance de avançar no jogo se por ventura não souber completar corretamente o provérbio assim, passando a vez a outro jogador. Passa para a próxima fase do jogo quem chegar primeiro à última “casa” e subverter o provérbio. Ao final, quem tirar um número que ultrapasse a última “casa”, ao jogar o dado, terá de voltar a quantidade que tirou a mais.

#### **Fase 2: Subversão**

Em uma mesa o aluno escolherá cinco envelopes contendo um provérbio para subverter o sentido original, quer dizer, o aluno terá que conhecer o provérbio para, assim, conseguir expor o sentido

oposto. Aquele que errar perderá 2 minutos de jogo e somente depois desse tempo poderá prosseguir, descartando o provérbio sorteado e escolhendo outro. Ganha o jogo o aluno ou equipe que conseguir finalizar a segunda fase.



# VERBETANDO – PROPOSTA DE JOGO PARA TRABALHO COM VERBETE EM SALA DE AULA

JACI DOS SANTOS  
DENISE PORTO CARDOSO

## 1. APRESENTAÇÃO

O “Verbetando” foi adaptado do bingo tradicional. O bingo é um jogo muito popular, bem aceito em festas juninas, igrejas, quermesses, eventos de arrecadação de donativos e comemorações em geral.

Jogo com regras simples, o bingo é adequado para pessoa de qualquer idade que reconheça números. Estes são sorteados enquanto os participantes vão marcando em cartelas. Os que primeiro completam colunas horizontais ou verticais são os ganhadores que, geralmente, recebem brindes. O bingo, portanto, envolve, serve como diversão certa e se adequa muito bem à nossa proposta.

O “Verbetando” é uma adaptação, pois, do bingo tradicional. As características enumeradas se adequam a ele. Exceto o fato de que ou o texto se torna a cartela ou, em vez de cartela com números, utilizamos cartela com palavras nesse jogo. Sorteiam-se verbetes de dicionário para serem lidos e aos que primeiro encontram as palavras no texto ou formam as colunas de palavras na cartela são os ganhadores que recebem os brindes.

Figuras 1, 2, 3, 4 - Imagens da estrutura física jogo “Verbetando no / do texto”



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 5 –Cartela utilizada no “Verbetando”

VERBETANDO DO TEXTO				
SAUDADE	CLANDESTINO	EMOÇÃO	ESGUIO	ÂNSIA
PERSISTIR	ÊXITO	AZAR	DESPOVOADO	TRISTE
ARRASAR	IDADE	<b>O QUE SIGNIFICA?</b>	NOJO	DIABÓLICO
ODARA	HORA	CALMA	VIDA	TORTURA
PROFUNDO	TEMPO	COLAR	VERDADE	VELOZ

Fonte: Acervo da pesquisadora (2019)

Figura 6 – Imagem do verbete a ser sorteado no Verbetando

Saudade *Datação: sXIII Ortoépia:* au ou a-u — **substantivo feminino** 1 sentimento melancólico devido ao afastamento de uma pessoa, uma coisa ou um lugar, ou à ausência de experiências prazerosas já vividas (freq. us. tb. no pl.)  
Parabéns, você verbetou! O brinde já é seu! Aceita o desafio?  
Fale para os colegas de que você sente saudade?

Fonte: Acervo da pesquisadora (2019)

Por meio do “Verbetando”, os participantes, nesse caso, os estudantes, terão contato com diversos verbetes de dicionário, cujas palavras são oriundas de textos utilizados pelo (a) professor(a). O texto pode ser tanto um texto literário quanto um artigo de opinião. Ele pode constar no livro didático ou em outro suporte trazido pelo (a) professor(a). Basta que o selecione previamente e faça uma compilação das palavras que serão sorteadas durante o jogo. Por outro lado, o participante buscará as palavras ou no próprio texto ou numa cartela gerada automaticamente em sítio específico. Já os verbetes podem ser retirados de dicionários. Por conta de sua versatilidade, vale ressaltar que o “Verbetando” também apresenta caráter multidisciplinar já que pode ser utilizado com outros textos referentes a outras disciplinas como história, biologia ou geografia.

Assim, ao empregar o jogo “Verbetando” como recurso didático, ressignifica-se de forma lúdica o trabalho com leitura de textos na aula de língua portuguesa e incentiva-se o estudante a buscar o sentido de palavras de modo contextualizado e dinâmico. Por outro lado, apresenta-se a estrutura do verbete, explorando o aspecto semântico das palavras como também o estudante exercita a oralidade por meio da leitura em voz alta. Dessa forma, durante a aplicação do jogo, reflete-se sobre a plurissignificação das palavras e incentiva-se o hábito da consulta em dicionários. E do isso de forma a garantir envolvimento entusiasmado de troca de experiências entre professor-aluno e aluno-aluno, propiciando maior interatividade.

Apresentamos, agora, duas formas de explorar o “Verbetando” nas aulas de leitura e compreensão de texto: O “Verbetando” no texto e o “Verbetando” do texto.

## 2. ORGANIZAÇÃO

- “Verbetando no texto”

Utiliza-se o texto como cartela

- O texto com linhas numeradas;
- Estrutura física do jogo;
- Verbetes de palavras retiradas do texto trabalhado em aula;
- Brindes para os ganhadores.

- **Público-alvo: alunos, professores, público em geral**

Número de jogadores: 03 a 30 (podendo aumentar de acordo com a necessidade)

84

- “Verbetando do texto”

Utilizam-se cartelas com palavras dos textos trabalhados.

- Cartelas com palavras retiradas de textos trabalhados em aula;
- Verbetes das palavras retiradas dos textos;
- Verbete curinga;
- Brindes para os ganhadores.

- **Público-alvo: alunos, professores, público em geral**

Número de jogadores: 03 a 30 (podendo aumentar de acordo com a necessidade)

## 3. REGRAS

Antes de iniciar o jogo “Verbetando”, cada participante recebe um texto com o indicativo dos parágrafos (ou linhas numeradas) e/ou cartela que serão utilizados. Faz-se a leitura do texto e podem ser feitos breves comentários a respeito dele

Figura 7 –Cartela utilizada no “Verbetando”

VERBETANDO DO TEXTO				
VERDADE	HORA	COLAR	AMOR	VELOZ
LETERALMENTE	PERSISTIR	TEMPO	TORTURA	RAIVA
MEDO	FEROCIDADE	<b>O QUE SIGNIFICA?</b>	SIMPLESMENTE	ODARA
ESTRANHO	SENTIMENTO	ÂNSIA	CLANDESTINO	IDADE
CHINÊS	TRISTE	DESPOVOADO	ÊXITO	CALMA

Fonte: Acervo da pesquisadora (2019)

85

Figura 8 – Texto utilizado no jogo

**FELICIDADE CLANDESTINA**

**CLARICE LISPECTOR**

1. Ela era gorda, baixa, sardenta e de cabelos excessivamente crespos, meio arruivados. Tinha um busto enorme, enquanto nós todas ainda éramos achatadas. Como se não bastasse enchia os dois bolsos da blusa, por cima do busto, com balas. Mas possuía o que qualquer criança devoradora de histórias gostaria de ter: um pai dono de livraria.

2. Pouco aproveitava. E nós menos ainda: até para aniversário, em vez de pelo menos um livrinho barato, ela nos entregava em mãos um cartão-postal da loja do pai. Ainda por cima era de paisagem do Recife mesmo, onde morávamos, com suas pontes mais do que vistas. Atrás escrevia com letra bordadíssima palavras como “data natalícia” e “saudade”.

3. Mas que talento tinha para a crueldade. Ela toda era pura vingança, chupando balas com barulho. Como essa menina devia nos odiar, nós que éramos imperdoavelmente bonitinhas, esguias, altinhas, de cabelos livres. Comigo exerceu com calma ferocidade o seu sadismo. Na minha ânsia de ler, eu nem notava as humilhações a que ela me submetia: continuava a implorar-lhe emprestados os livros que ela não lia.

O (A) professor (a) já deve ter formado, antes desse momento, um corpus de verbetes a partir de palavras retiradas do texto em questão.

Os verbetes, dobrados, já devem estar no jogo Verbetando. Pode-se acrescentar ao verbete um desafio<sup>1</sup> relacionado a um dos aspectos semânticos da palavra que se deseje destacar.

Figura 9 –Cartela utilizada no “Verbetando”



Figura 10 – Exemplo de verbete

**literalmente** - **advérbio** 1 de modo literal, à letra; exatamente, expressamente  
Ex.: não revelou l. o conteúdo do documento 2de forma total; absolutamente, completamente Ex.: encontrou-o l. bêbado

Fonte: Acervo da pesquisadora (2019)

86

Sorteia-se o verbete e diz-se em voz alta a entrada dele. À medida que os verbetes vão sendo sorteados, os jogadores passam a procurá-los em suas cartelas/texto e a marcá-los à caneta com um círculo. A palavra do verbete sorteado tem que necessariamente conter no texto.

Em cada rodada, o jogador deve:

- **“Verbetar no texto”**: encontrar a palavra sorteada no texto.
- **“Verbetar do texto”**: completar uma linha vertical ou horizontal na cartela (Fig. 05 e 07).

Tanto num quanto noutro caso, o jogador que primeiro encontrar a palavra deve levantar a mão e gritar: “Verbetei!”. O participante que “verbetar” recebe o verbete, tem de lê-lo em voz alta e responder ao desafio (se assim o quiser) que contiver nele e, daí, receber o prêmio. Os três primeiros “verbetadores” recebem os brindes. Deve ficar acertado com o grupo que cada participante só pode receber um brinde.

---

1 Conforme Figura 06

O ganhador pode auxiliar os colegas a encontrarem as outras palavras ou continuar no jogo. O brinde pode ser escolhido pelo ganhador da rodada ou numerado para que seja sorteado por ele. O jogo termina quando terminarem os brindes. Em caso de empate, verificar “verbetador” que primeiro gritou.

# BALANÇA DAS RELAÇÕES SOCIAIS

JILCICLEIDE AUGUSTA PAES  
RAQUEL FREITAG

## 1. APRESENTAÇÃO

88

A linguagem, veículo de interação interpessoal, não pode ser desvinculada da sociedade. A vida em sociedade exige o estabelecimento de regras comportamentais; e as formas de tratamento fazem parte dessas regras, por refletirem valores e atenderem a interesses dos indivíduos, a exemplo dos pronomes referenciais de segunda pessoa do singular “tu”/“você”. O recurso didático-pedagógico, denominado “Balança das Relações Sociais”, objetiva a experiência do fenômeno linguístico (variantes pronominais de segunda pessoa do singular “tu”/“você”) e da forma “o(a) Senhor(a)”, em situações de interação social. O recurso possibilita uma análise reflexiva das relações de poder e solidariedade presentes no emprego das formas pronominais de referência, de acordo com os estudos de Brown e Gilman (1960), e também a exploração de fenômenos linguísticos em consonância com a proposta dos três eixos para o ensino de gramática de Vieira (2017).



## 2. ORGANIZAÇÃO

O recurso pedagógico tem como peças principais uma roleta e uma balança. Os elementos acessórios incluem:



- 10 porcas de parafusos
- 40 envelopes pequenos


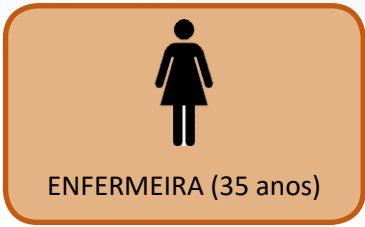


- fichas do aluno e do professor, ambas numeradas de acordo com o número de participantes • 240 cartões com a descrição dos interlocutores
- 3 placas com desenhos de balança representando as situações de simetria e assimetria retratadas no decorrer da atividade
- regras de uso do recurso didático-pedagógico e um manual de instruções para o(a) professor(a)
- sugerimos, também, que seja feito um quadro de acompanhamento das situações de simetria e assimetria.

PEÇAS PRINCIPAIS	
<p>Roleta</p> 	<p>Balança</p> 

89

ELEMENTOS ACESSÓRIOS	
<p>Pesos</p> 	<p>Fichas</p> 

ELEMENTOS ACESSÓRIOS	
Envelopes	Cartões
	
Placas	
	

90

Quadro de acompanhamento

SIMÉTRICA	ASSIMÉTRICA DE INFERIOR PARA SUPERIOR	ASSIMÉTRICA DE SUPERIOR PARA INFERIOR
TOTAL:	TOTAL:	TOTAL:

### 3. REGRAS PARA O USO

A seguir, apresentamos a dinâmica da atividade. No entanto, nada impede que o(a) professor(a) faça as adaptações que achar necessárias para adequá-la à sua turma.

1. Organização da turma em duplas;
2. Entrega de três placas para cada dupla com as gravuras de balanças em três diferentes posições;

3. Entrega de fichas numeradas. Uma para cada dupla. De modo que, se houver 20 duplas, serão entregues um total de 20 fichas, numeradas de 1 a 20;
4. De posse dos mesmos números e total de fichas, o(a) professor(a) fará o sorteio para definir a ordem de participação das duplas;
5. A dupla sorteada virá à frente e, como apenas 1 componente irá girar a roleta, essa escolha será feita no par ou ímpar;
6. O componente da dupla que ganhar no par ou ímpar, girará a roleta;
7. De acordo com o número da roleta em que o ponteiro parar, a dupla deve pegar o envelope de mesmo número, ler a situação discursiva descrita na parte de fora do envelope e cada um retirar deste um cartão;
8. Cada membro da dupla deve ler, para toda a classe, a descrição do interlocutor constante no cartão que pegou;
9. A partir desse momento a dupla tem 2 min para cumprir com as demais solicitações feitas na atividade;
10. Com base no espaço indicado na roleta, na situação discursiva descrita no envelope e nos interlocutores de cada cartão, a dupla definirá quais serão os pesos a serem colocados na balança:
  - Se colocará pesos equivalentes em cada lado da balança (“você”/“você”), (“tu”/“tu”) ou (“o(a) Senhor(a)”/“o(a) Senhor(a”).
  - Se colocará na balança o peso com (“o(a) Senhor(a)”) do lado esquerdo e (“tu” ou “você”) do lado direito.
  - Ou se colocará na balança o peso com (“tu” ou “você”) do lado esquerdo e (“o(a) Senhor(a)”) do lado direito. Identificando o pronome mais apropriado a ser empregado pelos interlocutores na situação específica;
11. Após a colocação dos pesos, a dupla terá que elaborar, oralmente, um breve diálogo, condizente com o referido contexto discursivo.

Exemplo: ESPAÇO: Biblioteca

SITUAÇÃO DISCURSIVA: Empréstimo de livro

INTERLOCUTORES: bibliotecária (40anos) e estudante (M/16a-nos)

EXPECTATIVA DE DIÁLOGO A SER PRODUZIDO: bibliotecária:

— Você precisa de ajuda? / estudante: —A Senhora sabe me informar em que seção posso encontrar livros de literatura infanto-juvenil?

12. Feita a exposição oral do diálogo, o(a) Professor(a) solicitará à dupla a justificativa, oralmente, da escolha dos pesos usados;
13. Nesse momento, a dupla que discordar da posição assumida pela balança deve levantar uma das placas recebidas. A placa levantada deve apresentar a gravura da balança em uma posição diferente em relação à escolha dos pesos da dupla que está respondendo a atividade. A(as) dupla ou duplas que levantou/levantaram a placa discordando, também terá/terão que justificar por que discorda das escolhas pronominais feitas pelos colegas.
14. Após as justificativas, a dupla que colocou os pesos na balança deve ser orientada a ir para o seu lugar e em seguida, a próxima dupla será chamada por ordem de sorteio. E assim sucessivamente, até que todo(a)s o(a)s aluno(a)s participem da atividade.

# VERBOS E ADJETIVOS: OS PODEROSOS NA CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS DO POEMA

JORGE COSTA CRUZ JÚNIOR

## 1. APRESENTAÇÃO

O objetivo do jogo é mostrar a importância dos verbos e adjetivos na construção dos sentidos no texto poético, bem como promover uma discussão com base na compreensão e interpretação do texto.

93

## 2. ORGANIZAÇÃO

Serão utilizados:

a) 03 envelopes numerados de 1 a 3, distribuídos da seguinte forma:

- O envelope "1" conterá 4 verbos (varria, escondia, soprava e juntava);
- O envelope "2" conterá 4 adjetivos (cheia, vazia, triste e feliz);
- O envelope "3" conterá 4 questões para reflexão;

b) 05 cópias do poema "Canção do vento e da minha vida", de Manuel Bandeira. As cópias dos textos terão os verbos que se repetem substituídos pelo número "1" (fazendo menção ao envelope nº 1); terão os adjetivos que se repetem substituídos pelo número "2" (fazendo menção ao envelope nº 2). Sendo assim, cada grupo de alunos receberá uma cópia do texto da seguinte forma:

**Quadro 1** – versão do poema “Canção do vento e da minha vida” para possíveis alterações

### CANÇÃO DO VENTO E DA MINHA VIDA

O vento 1 as folhas,  
O vento 1 os frutos,  
O vento 1 as flores...  
E a minha vida ficava  
Cada vez mais 2  
De frutos, de flores, de folhas.

O vento 1 as luzes,  
O vento 1 as músicas,  
O vento 1 os aromas...  
E a minha vida ficava  
Cada vez mais 2  
De aromas, de estrelas, de cânticos.

O vento 1 os sonhos  
E 1 as amizades...  
O vento 1 as mulheres...  
E a minha vida ficava  
Cada vez mais 2  
De afetos e de mulheres.

O vento 1 os meses  
E 1 os teus sorrisos...  
O vento 1 tudo!  
E a minha vida ficava  
Cada vez mais 2  
De tudo.

94

### 3. REGRAS DO JOGO

1. Cada grupo irá sortear um adjetivo, um verbo e uma questão para reflexão;
2. Seguindo a ordem, irão aplicar no número “1” o verbo sorteado e o adjetivo, no número “2”;
3. Cada grupo irá ler seu texto com as adaptações realizadas;
4. Após a leitura dos textos adaptados, cada grupo sorteará a questão para reflexão no envelope “3”, respondendo;
5. Cada grupo irá ler sua questão para reflexão com a conclusão dada;

6. Abre-se para discussão;
7. O professor realizará uma breve explicação sobre o gênero “poema” e das funções do adjetivo e do verbo no texto, além de realizar uma análise do texto com base em materiais de crítica literária;
8. Não há perdedores neste jogo, todos ganham com o acréscimo de conhecimento e aprendizado sobre o gênero “poema”.

# DESVENDANDO PISTAS LITERÁRIAS

JOSÉ RAIMUNDO DOS SANTOS FILHO

## 1. APRESENTAÇÃO

96

A turma será dividida em dois grupos e a cada rodada participará deste jogo um representante de cada grupo de alunos do 3º ano do ensino médio, para os quais a atividade foi organizada, para que tenham acesso à obra de poetas da segunda fase modernista da literatura brasileira (Carlos Drummond de Andrade, Murilo Mendes, Cecília Meireles, Jorge de Lima, Vinícius de Moraes). É também objetivo do jogo é reforçar os conteúdos já estudados sobre o Modernismo brasileiro e aumentar a interação e integração entre os participantes.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Dois participantes (ou dois grupos) se enfrentam para tentar descobrir, com o menor número de pistas, qual é a palavra(s) secreta(s), isto é, termos que, de alguma forma, estejam relacionados à obra de um dos poetas da segunda fase do Modernismo: parte do título de um poema muito conhecido, nome da cidade em que nasceu, nome da forma poética mais recorrente em seu conjunto de escritos. São 12 envelopes com 03 palavras consideradas fáceis, regulares ou difíceis.



### **3. REGRAS DO JOGO**

Cada envelope trará 3 pistas que serão reveladas alternando-se dois jogadores (ou dois grupos). O jogador que acertar a palavra secreta com a primeira pista ganha 10 pontos. Acertando com a segunda palavra, ganha 9 pontos e, na terceira, obtém 8 pontos.

Depois que a pista é revelada, o jogador é obrigado a responder, mesmo que errado. Se nenhum dos dois participantes (ou grupos) acertar a palavra secreta com as 3 pistas, a pergunta será lançada para o grupo adversário, que será dono da vez.

Será considerado vencedor o grupo que no fim jogo obtenha a maior pontuação.

# QUAL É O CONTO?

JOSIVAL ALVES DE BRITO

É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.

**Johan Huizinga**

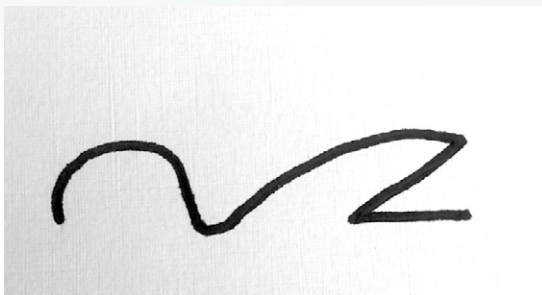
## 1. APRESENTAÇÃO

98

Objetivo do jogo é trabalhar a leitura de contos maravilhosos, estabelecendo a relação da temática com desenhos criados pelos alunos a partir de um “rabisco”. É um objetivo do jogo também fazer com que os alunos percebam os elementos do texto escrito que podem orientar o trabalho do leitor, assim como motivar o interesse pela leitura de contos maravilhosos e desenvolver habilidades para reconhecer um conto por meio de um elemento retratado em um desenho, levando-se em conta seus conhecimentos prévios para construir sentido para o texto.

Serão peças fundamentais para o jogo: uma cartela contendo um “rabisco” (figura 1), um envelope (com números de 1 a 5) para dividir as equipes, fotocópias dos contos maravilhosos e placas com nomes de 10 contos maravilhosos.

Figura 1 – cartela com o “rabisco”



## 2. ORGANIZAÇÃO

A turma será dividida em equipes, contendo cinco alunos em cada uma (pode variar em função da quantidade de alunos por turma), de modo que toda a turma participe do jogo simultaneamente. As equipes serão formadas a partir da distribuição de papeletas enumeradas de 1 a 5 de acordo com o número de alunos. O material necessário ao jogo será entregue igualmente ao número de equipes.

99

## 3. REGRAS DO JOGO

Cada equipe receberá uma cartela contendo um “rabisco”. A equipe entrará em consenso para dizer em que aquele “rabisco” poderá se transformar e escreverá o nome do elemento decidido pela turma no verso da cartela (essa estratégia é para fazer um comparativo, no final, entre a imaginação que tiveram antes e depois da leitura do conto).

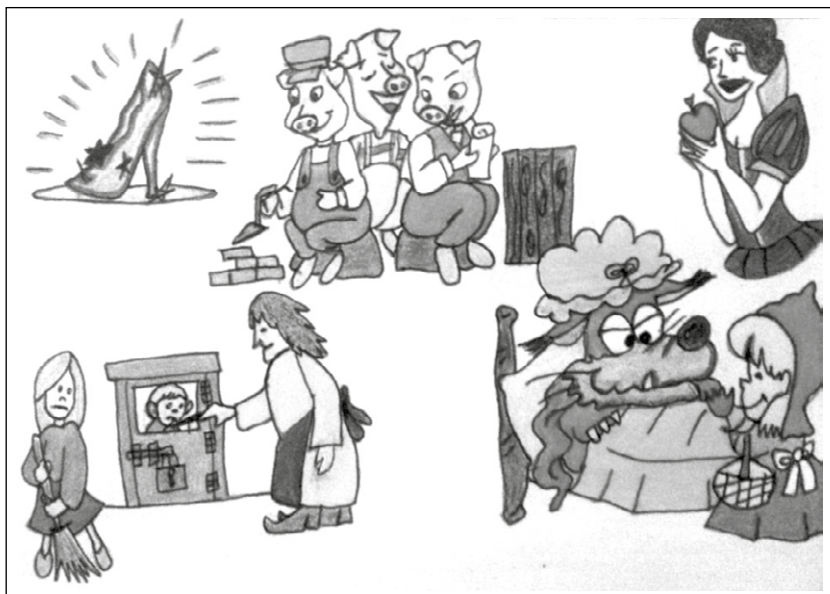
Em seguida, as equipes receberão um conto maravilhoso (cada equipe com um conto diferente), farão a leitura e escolherão um elemento que poderá representar o conto a partir do “rabisco”.

Acabada a leitura e feito o desenho que representa o conto, cada equipe apresentará o seu desenho e outra equipe terá que dizer qual conto está sendo representado. Além disso, a equipe dará uma justi-

ficativa de como chegou ao nome do conto. Serão apresentadas para todos, antes das respostas, dez fichas com títulos de contos que servirão de auxílio para tentar acertar o que está sendo representado no desenho.

Para a ordem de apresentação, serão distribuídos cartões com figuras de personagens/símbolos de alguns contos maravilhosos, os grupos que receberem as figuras iguais, irão identificar que conto está sendo representado pelo outro grupo por meio do desenho feito por eles. O outro grupo vai confirmar ou refutar a resposta dada.

**Figura 2** – desenhos elaborados a partir do “rabisco” representando contos maravilhosos



Qualquer equipe pode ser vencedora, desde que acerte a resposta final, dizendo o nome do conto que está sendo retratado, bem como uma justificativa. Portanto, quando a última equipe apresentar o seu desenho e o outro grupo declarar sua resposta, se conhecerá o campeão.

# JOGO EDUCACIONAL: TRILHADO, TRILHANDO

JOYCE DOS SANTOS LIMA  
VANESSA GONZAGA NUNES

## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo intitulado “**Trilhado, trilhando**” tem por objetivo trabalhar a supressão da consoante nasal em posição de coda silábica nas séries iniciais do ensino fundamental, bem como chamar a atenção para tal fenômeno, possibilitando a exploração deste, de forma lúdica. Para tanto utilizaremos um jogo tradicional, que é a trilha, de forma adaptada, para o fim que se deseja.

A trilha a ser percorrida apresentará a forma da consoante “N” confeccionada em TNT e ficará disposta no chão. Além do tapete, também utilizaremos um dado colorido feito em um tamanho maior que o convencional e algumas cartas com figuras correspondentes às palavras dispostas ao longo da trilha. A fim de verificarmos se o aluno atendeu aos objetivos propostos, disponibilizaremos no quadro, um cartaz com imagens iguais às das fichas e um espaço para escrita do nome destas. Este cartaz, feito de cartolina, será reaproveitável, uma vez que cobriremos com papel contact, permitindo que seja apagado e escrito novamente. A seleção das figuras deu-se de forma que contemplasse pares de palavras onde uma constava a consoante nasal e em outra não. Dessa forma, o aluno despertará a curiosidade

para a mudança de sentido, quando da omissão de tal letra (“N” ou “M”).

O jogo é destinado a crianças com idade entre 6 e 7 anos que se encontram em período inicial de aquisição da linguagem escrita, podendo facilmente ser adaptado a outras faixas etárias e a outros níveis de ensino, tendo em vista que o processo fonológico estudado, também aparece nas séries subsequentes. Dessa forma, reiteramos a importância de trabalharmos com figuras associadas às palavras corroborando com a ideia de alfabetização e letramento e não apenas da decodificação da palavra.

É possível trabalharmos com até 3 jogadores, ou em grupo de 5 alunos (um de cada vez, dispostos em fila), conforme veremos a seguir.

102

## **2. ORGANIZAÇÃO**

Apesar de o jogo de trilha ser feito de forma individual, pode-se dividir a turma em grupos de até 5 alunos dispostos em fila, a fim de auxiliar o participante no decorrer da atividade. É importante ressaltar que os alunos se encontram em diferentes níveis de letramento, sendo de grande valia a contribuição dos colegas na leitura de algumas palavras.

Para marcarmos o local de cada indivíduo ou grupo, utilizaremos cones de cores diversas. Já em relação às peças com as gravuras, estas, ficarão dispostas no chão ou em uma mesa grande com o intuito de facilitar a visualização e só sendo retirada após a leitura da palavra na trilha.

**Figura 1** - Imagem da trilha no formato da letra “N”, fazendo alusão à letra inicial da palavra nasal



### 3. REGRAS

103

A atividade consiste em solicitar que o aluno participante jogue o dado e percorra o número de casas correspondentes ao número obtido. Assim que o aluno chegar à casa selecionada, fará a leitura da palavra nela escrita e pegará a ficha com a gravura correspondente ao que foi lido. Feito isso, a criança deverá escrever a palavra lida em um cartaz disposto na parede da sala.

**Figura 2** - Imagem das fichas com gravuras e do dado



Figura 3 - Imagem do cartaz para a escrita das palavras



104

Caso o aluno não saiba escrever a palavra, poderá pedir ajuda aos colegas ou olhar na trilha a grafia sem prejuízo para ele e/ou para a equipe. Os alunos continuam jogando de forma alternada, até que um deles chegue ao final da trilha, quando este será declarado o vencedor do jogo.

Podemos utilizar como estratégia o percurso feito com um ou com os dois pés a fim de dinamizar ainda mais o jogo (sugere-se que se o dado cair em um número par, pula-se com os dois pés, caso caia em um número ímpar, pula-se de um pé só).

Após o término do jogo, podemos seguir com atividades que visem o mesmo fenômeno, a exemplo de cruzadinhas e ditado visual.

O nome do jogo já é bem sugestivo, fazendo uma brincadeira sonora com o fenômeno que está sendo estudado. Desse modo, o trabalho com a ludicidade visa a aprendizagem de conteúdos antes explorados de forma tradicional, de maneira mais prazerosa e menos enfadonha. Por isso, podemos dizer que todos saem ganhadores, uma vez que, ao olhar o outro jogar, já constrói-se o conhecimento acerca de um assunto.



# O CORDEL E A DIVERSIDADE DA LÍNGUA

LAURA CAMILA BRAZ DE ALMEIDA

## 1. APRESENTAÇÃO

O objetivo do jogo é discutir a diversidade da língua portuguesa por meio de sinônimos e antônimos de termos previamente selecionados pelo professor em um folheto de cordel, transcritos e colocados em envelopes.

105

## 2. ORGANIZAÇÃO

Os jogadores podem atuar individualmente ou em equipes. Quanto às peças do jogo, como já foi dito, serão os termos de um folheto de cordel, previamente escolhidos, transcritos, impressos e colocados num envelope. A distribuição dos envelopes, por sua vez, será feita para os jogadores por meio de um sorteio, contendo em cada envelope uma palavra.

## 3. REGRAS

O jogo obedecerá às seguintes regras de funcionamento:

- a. Os jogadores que conseguirem apresentar o sinônimo e o antônimo dos vocábulos apresentados nos envelopes ganharão ponto.
- b. O vencedor será aquele que apresentar mais pontos no momento em que todas as palavras do cordel já tiverem sido verificadas.

- c. O jogo terminará quando todas as palavras do cordel presentes nos envelopes já tiverem sido discutidas.
- d. Os resultados alcançados serão registrados quando os jogadores apresentarem sinônimos e antônimos pertinentes ao cordel lido.

Exemplo a partir do folheto de cordel AS MALDADES DE UMA SOGRA ENCRENQUEIRA, de Ronaldo Dória e João Firmino Cabral

- Jogo de sinônimos e/ou antônimos

Pg 01:

uma **pele aveludada**;

Ela era **o seu paraíso**;

106

Pg. 02:

A velha era... **Abelhuda e fuxiqueira**;

Era feia e **encrenqueira**;

**“briga de fim de feira”**

A boca **quase banguela**.

p.03:

...vou tirar a **calçola**;

Não houve **“lua de mel”**;

Comia **numa gamela**;

p. 04:

Com essa sogra **megera**;

A tal **velha tagarela**;

É igual **a besta fera**

p.05:

**Gozar minha mocidade;**

A velha é uma **bruaca**;

Como **cobra jararaca**;

E a **cabeça de vaca**.

p.06:

Rabujenta

p. 07:

Que **ele não é de nada**;

**Não dar conta do recado**;

É um frouxo;

**Vai botar chifre nele**.

107

p. 08

Fez a velha um **alarido**;

Esse é "**cagado e cuspidor**"

A sogra ser **uma fera**.

# CARTOGAME – A CARTOMANTE EM JOGO

LÍDIA MARIA DA SILVA FREIRE  
LAURA CAMILA BRAZ DE ALMEIDA

E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão.

**Johan Huizinga**

108



## 1. APRESENTAÇÃO

Na tentativa de fomentar o hábito da leitura, principalmente de textos literários canônicos, e levar Machado de Assis para a sala de aula, desmistificando o caráter pouco pedagógico de suas obras, é que esse jogo torna-se um recurso viável para instigar nos alunos o interesse pela descoberta de uma leitura cujas dimensões ultrapassam o tempo.

Trata-se de um jogo literário de cartas sobre o conto “A cartomante” (que para esse momento já deverá ter sido lido e trabalhado em sala de aula), com a finalidade de verificar os conhecimentos dos discentes sobre o referido conto bem como as suas habilidades de jogar em equipe, obedecendo às regras pré-estabelecidas e criando estratégias para competir com as equipes oponentes. O “Cartogame” é composto por 42 cartas divididas em: duas cartas bomba, duas cartas coringa, seis cartas surpresa e 32 cartas com perguntas sobre a obra, descritas em anexo.

Para a realização do jogo, são necessárias as seguintes peças:

- I um dado;
- II cartas contendo perguntas referentes à obra literária trabalhada, carta surpresa, carta coringa, carta bomba e cujo verso contemple cada lado do dado;
- III uma caixa para guardar as cartas;

109

Figura 1 – verso da carta



Figura 2 - corpo da carta



Esse jogo foi pensado para uma turma de 8º ano do ensino fundamental, após um trabalho assistido junto aos alunos. Devido à complexidade do conto “A cartomante”, o “Cartogame”, da forma como se apresenta aqui, é apropriado para turmas mais avançadas e com certa maturidade leitora. No entanto, pode ser adaptado para outras séries, facilmente, mantendo-se o formato, mudando apenas o texto base e as questões que compõem cada carta.

A quantidade mínima sugerida de jogadores ou equipes é de três. Mas esse número varia de acordo com o número de estudantes que tenha na turma. A pontuação é relativa à quantidade de pontos que há no verso das cartas conquistadas pela equipe ao ter respondido acertadamente a pergunta feita. As regras do jogo devem estar claras e expostas em lugar visível a todas as equipes.

110

## **2. ORGANIZAÇÃO**

A turma pode ser dividida em seis equipes com seis integrantes cada ou de acordo com o número de alunos que haja na sala onde o jogo será aplicado, desde que o número mínimo de equipes seja três. A escolha dos grupos fica a critério dos alunos. Inicia o jogo a equipe que lançar o dado e obtiver a maior pontuação e assim sucessivamente até obter a ordem que cada uma jogará. Depois de conhecer a ordem de cada uma das equipes, as cartas, que estão dispostas na mesa, serão sorteadas uma de cada vez, por um dos integrantes das equipes, o qual se revezará com os demais a fim de que todos participem.

## **3. REGRAS DO JOGO**

1. O Jogo será composto por, no mínimo, três equipes com número de componentes de acordo com a turma;
2. Um integrante diferente de cada equipe lançará o dado a cada rodada;

3. A numeração do dado corresponderá à numeração da carta que o integrante terá de escolher para responder entre as cartas com a quantidade de pontos sorteados;
4. Ao escolher a carta, o integrante a entregará ao professor que fará a pergunta em alto e bom tom;
5. O integrante poderá consultar a equipe, mas esta não poderá responder por ele sob pena de ficarem uma rodada sem jogar;
6. Poderá haver consulta ao texto integral da obra;
7. Cada um terá trinta segundos para responder;
8. Caso o integrante não saiba a resposta da carta sorteada, outra equipe que saiba poderá respondê-la (se a resposta estiver errada, o grupo perde a quantidade de pontos relativos à carta da pergunta respondida passamos à próxima pergunta);
9. O jogo só termina quando todas as cartas se esgotarem;
10. Vencerá a equipe que obtiver mais pontos de acordo com a pontuação de cada carta conquistada. E assim, respectivamente, até o último lugar.

111

**Observações:** Os resultados esperados podem ser tabulados de acordo com o grau de complexidade de cada questão e a resposta dada pelo aluno, se foi satisfatória, regular ou insatisfatória. Lembrando que todas as respostas devem considerar o texto base. A partir dos resultados obtidos, faz-se uma análise do quão bem-sucedida foi a prática pedagógica, se atendeu às necessidades da turma e o quanto colaborou com a aprendizagem.

## ANEXO

### PERGUNTAS QUE COMPORÃO O JOGO DE CARTAS SOBRE O CONTO “A CARTOMANTE”, DE MACHADO DE ASSIS

1. Quais personagens compõem o triângulo amoroso do conto A Cartomante, de Machado de Assis? (vale 1)  
R.: **Camilo, Vilela e Rita**
2. Em que lugar se passa a história narrada no conto? (vale 1)  
R.: **na cidade do Rio de Janeiro**

3. Que tipo de narrador temos nesse conto de Machado de Assis? (vale 1)  
R.: **narrador observador**
4. Como Camilo conseguiu um emprego público? (vale 1)  
R.: **O pai queria vê-lo médico, mas ele não preferiu não ser nada, então a mãe conseguiu um emprego público para ele.**
5. Quanto custava a consulta da cartomante e quanto Camilo pagou? (vale 1)  
R.: **custava dois mil-réis e ele pagou dez mil-réis**
6. **CARTA BOMBA** (perde todos os pontos para o próximo grupo) (vale 1)
7. **CARTA CORINGA** (a próxima pergunta a professora responde) (vale 1)
8. A que ser o narrador compara a mulher? (vale 2)  
R.: **a uma serpente**
9. Qual o desfecho desse conto? (vale 2)  
R.: **O assassinato de Rita e Camilo por Vilela**
10. O que é um tálburi? (vale 2)  
R.: **Uma carruagem**
11. Que acontecimento faz Camilo se afastar da casa de Vilela e Rita? (vale 2)  
R.: **as cartas anônimas sobre seu relacionamento com Rita**
12. **CARTA CORINGA** (a próxima pergunta a professora responde) (vale 2)
13. **CARTA SURPRESA** (cave mais uma carta) (vale 2)
14. **CARTA SURPRESA** (imunidade – não pode ser eliminado) (vale 2)
15. O gênero conto é dividido, tradicionalmente, em quais partes? (vale 3)  
R.: **Apresentação, conflito, clímax e desfecho**
16. A cartomante do conto em questão cumpriu com sua função? Por quê? (vale 3)  
R.: **Não, pois não foi capaz de alertar Camilo sobre o perigo iminente.**



17. A que escritor Machado de Assis faz alusão ao citar Hamlet e Horácio? (vale 3)  
R.: **A William Shakespeare**
- 18 **CARTA SURPRESA** (fique uma rodada sem jogar) (vale 3)
- 19 **CARTA SURPRESA** (cave mais uma carta) (vale 3)
- 20 O que é uma sibila? (vale 3)  
R.: **mulher a quem se atribuíam o dom da profecia e o conhecimento do futuro.**
- 21 Qual a mensagem filosófica posta na apresentação do conto importante para o desenrolar da trama? (vale 3)  
R.: **Há mais coisas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia**
- 22 De que trata a história do conto A cartomante? (vale 4)  
R.: **De um caso extraconjugal que culmina em assassinato.**
- 23 Como Camilo e Rita se tornaram tão próximos a ponto de se apaixonarem? (vale 4)  
R.: **Com a morte da mãe de Camilo, Rita se ocupou de ocupar o espaço vazio, confortando-lhe o coração.**
- 24 **CARTA BOMBA** (perde todos os pontos para o próximo grupo) (vale 4)
- 25 **CARTA SURPRESA** (elimine um adversário) (vale 4)
- 26 Onde aconteciam s encontros entre Rita e Camilo? (vale 4)  
R.: **Numa casa na antiga Rua dos Barbonos**
- 27 Qual o nome completo do autor do conto? (vale 4)  
R.: **Joaquim Maria Machado de Assis**
- 28 Qual a reação de Camilo ao receber a primeira carta anônima? (vale 4)  
R.: **Cessar as visitas à casa de Vilela e Rita**

- 29 Como o narrador descreve a personagem Rita? (vale 5)  
R.: **Como uma dama formosa e tonta, de 30 anos, graciosa e viva nos gestos, olhos cálidos, boca fina e interrogativa.**
- 30 Como o narrador descreve o personagem Vilela? (vale 5)  
R.: **Um magistrado de 29 anos cujo porte grave o faz parecer mais velho.**
- 31 Como o narrador descreve o personagem Camilo? (vale 5)  
R.: **Um funcionário público de 26 anos, aparentemente sozinho no mundo.**
- 32 A mensagem “Há mais coisas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia” trata dos mistérios que a ciência não consegue desvendar. No conto, que mistério paira no ar? (vale 5)  
R.: **Como Vilela descobriu que estava sendo traído por seu amigo e sua esposa.**
- 33 O narrador em momento algum julga as personagens da trama, contudo, fica evidente que elas possuem uma desvirtude em comum. Qual seria? (vale 5)  
R.: **A hipocrisia/ falsidade**
- 34 Como o narrador descreve a cartomante? (vale 5)  
R.: **mulher de 40 anos, italiana, morena e magra, com grandes olhos son-  
sos e agudos**
- 35 Quais os temas da vida social, muito recorrentes nas obras de Machado de Assis e também na sociedade carioca do século XIX, presentes no conto A cartomante? (vale 5)  
R.: **o adultério, o casamento de fachada, os assassinatos**
- 36 Qual a importância da cartomante para o conto? (vale 6)  
R.: **Ela representa o oráculo que prevê o futuro.**
- 37 Qual o principal conflito desencadeador do clímax? (vale 6)  
R.: **O bilhete de Vilela à Camilo solicitando a presença deste em casa da-  
quele.**

- 38 Quem é o vilão e o herói da história? (vale 6)  
R.: Não há 1 vilão nem 1 herói, pois todos os personagens carregam consigo aspectos positivos e negativos
- 39 **CARTA SURPRESA** (fique uma rodada sem jogar) (vale 6)
- 40 Camilo, aos 20 anos perdeu a crença em todas as coisas, porém alguns acontecimentos recentes fazem o jovem voltar a acreditar em certos assuntos. Que acontecimentos foram esses? (vale 6)  
R.: o relacionamento escondido com Rita, as cartas anônimas, o bilhete de Vilela, o desespero por achar que o amigo soubesse de tudo...
- 41 Qual o clímax do conto? (vale 6)  
R.: A passagem de Camilo pela cartomante.
- 42 Qual a única pista dada no texto a respeito do caráter duvidoso da cartomante? (vale 6)  
R.: “Era imprudente andar por essas casas, pois Vilela podia saber”

# TRILHA DO GALO: APROXIMANDO OS ALUNOS DO CONTO

MARIA CRISTINA FONTES DA CRUZ

Tudo deveria se tornar o mais simples possível, mas não simplificado.

Albert Einstein

## 1. APRESENTAÇÃO

116

“Trilha do galo” é um jogo que possibilita fomentar o desenvolvimento da habilidade de memorização do aluno. Faz com que os discentes adentrem ao universo do texto literário, assim como, percebam atrativos nessa modalidade textual. É possível inclusive que os alunos que não tenham lido o conto se apropriem do conteúdo da obra apenas ao ouvirem as respostas dos que leram o texto e, dessa maneira, possam ser despertados para também fazer a leitura.

A intenção de o jogo possuir vencedores é motivar os jogadores a fazer a leitura do conto antes do início da “competição”, uma vez que, havendo vencedores, estes poderão ser pontuados, de acordo com o pacto didático estabelecido entre professor e alunos.

## 2. ORGANIZAÇÃO

- Quantidade de participantes – 6 jogadores caracterizados por peões de diferentes cores.
- Tipo de Jogo – Tabuleiro com “perguntas” e “respostas”.
- Ganador – Quem chegar ao final do tabuleiro em primeiro lugar.

- Quantidade de ganhadores – 2 jogadores ganharão e receberão prêmios.

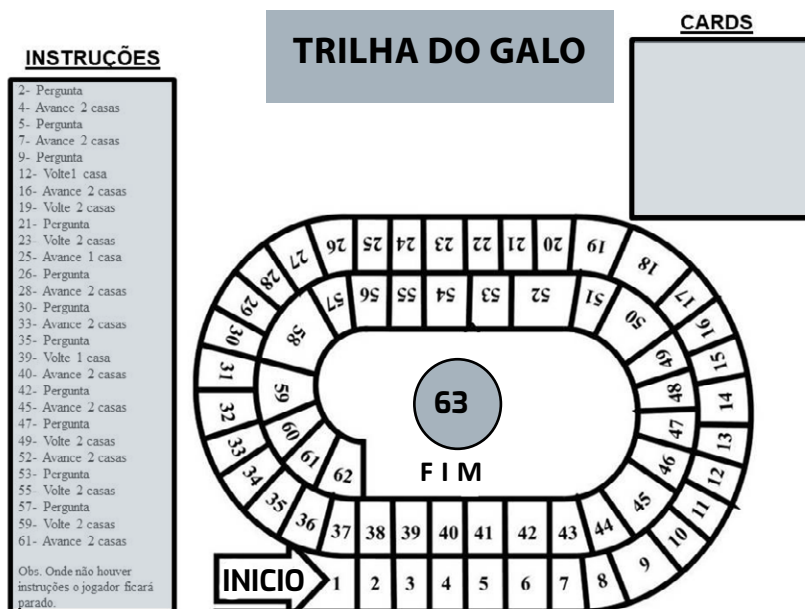
### 3. REGRAS

O jogo de trilha é desenvolvido em um tabuleiro com casas numeradas nas quais os jogadores com peões de cores diferentes percorrem a trilha de acordo com o lançamento de dados e a instrução da casa em que ele se posicionará durante o percurso, até o final da numeração.

O primeiro jogador será escolhido por meio do jogo de dois dados, de forma que o iniciante da partida será aquele que atingir o maior número em ordem decrescente. No caso de empate, os dados serão lançados novamente, até que se saiba quem conseguiu o maior número. Depois de escolhida a ordem de entrada dos participantes, o jogo terá início.

117

Figura 1 – Tabuleiro do Jogo “Trilha do Galo”



meiro pela casa 62 e chegar ao número “63”, ganhará o jogo. Os dois primeiros colocados, ocuparão as posições de primeiro e segundo lugar com seus respectivos prêmios.

O campo “cartões” será o local onde ficarão as perguntas para os participantes do jogo. Na face oculta, estará a pergunta que será direcionada a algum jogador. Os cartões contêm perguntas relacionadas ao conto “Missa do Galo”, de Machado de Assis, com as respectivas respostas. O jogador que pegar o “cartão pergunta” escolherá outro jogador para fazer a pergunta e verificar se a resposta está correta, de acordo com a resolução descrita no próprio cartão.

No campo “instruções”, local que há uma tabela em que ficam descritos todos os comandos de cada “casa”, ou seja, cada jogador, ao se posicionar em determinada “casa”, terá que verificar na tabela como se darão os próximos passos. Sendo assim, poderá permanecer na mesma “casa”, responder a alguma pergunta, avançar ou retroagir alguma(s) “casas”.

118

Quanto à execução do jogo, o participante lançará os dados e, a partir do resultado, percorrerá até a “casa” que contenha o número indicado, para que, verifique, então, a tabela e observe o comando a ser seguido. Supondo que o comando seja “avança duas casas”, o jogador avançará e novamente verificará na tabela qual o outro comando proposto. Supondo que seja “pergunta”, o jogador retirará um “cartas” e irá escolher algum outro participante para fazer a pergunta. Após ler a pergunta, o jogador dará a opção de “sorte ou pergunta”. “Sorte” é quando o jogador que irá responder não souber a resposta, tendo, porém, a opção de lançar os dados no lugar de responder e, caso consiga obter “um par de seis”, ouvirá a resposta e avançará três casas. “Pergunta” é quando, ao ouvir a questão, o outro jogador tem a opção de responder de forma direta e, em caso de acerto, avançar seis casas. Em ambas as situações, caso erre a pergunta ou não obtenha o “par de seis” nos dados, o jogador permanecerá na mesma “casa” e passará para o próximo participante, respeitando a ordem estabelecida inicialmente.

Faltaram as perguntas! É preciso que o próprio professor as inclua.

# BINGO ORTOGRÁFICO

MARIA DE LOURDES OLIVEIRA ALMEIDA

A competição não se estabelece apenas “por” alguma coisa, mas também “em” e “com” alguma coisa.

**Johan Huizinga**

## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo, em seu caráter lúdico, desperta no ser humano a competitividade e, desse espírito competitivo se estabelecem metas para alcançar resultados positivos. A motivação para escolha do jogo “Bingo ortográfico” se deu mediante a constatação da falta de domínio das convenções ortográficas dos alunos, assim como vocabulário limitado. A carência dessas habilidades com o código escrito repercute nas estatísticas da educação brasileira, no tocante à reprovação, evasão, exclusão da escola e da vida enquanto cidadãos aptos a desempenhar as práticas sociais da escrita. O principal objetivo desse jogo é envolver os discentes em uma ciranda competitiva para ampliar o domínio da escrita dentro das convenções ortográficas do uso do “S” nas várias recorrências, ou seja, tanto no início quanto no meio das palavras, por meio da brincadeira.

- Quantidade de participantes – Máximo de 35 jogadores.
- Tipo de Jogo – Bingo com cartelas de palavras.
- Ganhador – O primeiro a completar 3 palavras escritas corretamente.
- Quantidade de ganhadores – Os 3 primeiros jogadores a completar as palavras receberão prêmios em pontos.

## 2. ORGANIZAÇÃO

O jogo de bingo é praticado com o sorteio de números que estão relacionados às letras do alfabeto. Os participantes ouvirão a letra que o professor proferirá e marcarão em suas respectivas cartelas a fim de completarem as palavras corretamente.

## 3. REGRAS DO JOGO

Serão distribuídas aleatoriamente as cartelas (todas com vocábulos diferentes) para cada aluno, as quais conterão as letras das palavras que irão ser marcadas ao desenrolar do jogo.

120 Posteriormente os sorteios das bolas numeradas dentro do globo giratório de onde serão retiradas, aleatoriamente, uma por vez, cada número retirado se referirá a uma letra (ex: 1 – A; 2 – B; 3 – C;...).

Cada cartela conterá 10 palavras nas quais 5 destas estarão com a grafia correta e outras 5 escritas em desacordo com as convenções ortográficas da língua portuguesa. Objetiva-se verificar o domínio dos alunos com relação às regularidades e irregularidades da língua escrita.

Os alunos irão marcar as letras (uma por vez) que compõe as palavras das cartelas, à medida que o professor proferir as letras sorteadas. Aquele que formar 3 palavras completas falará – “Bingo Ortográfico” e se dirigirá até o professor para que o mesmo analise se ele completou devidamente as palavras corretas e se as letras já foram mesmo sorteadas.

Verificado pelo professor que as palavras estão corretas, o aluno deverá escrever as palavras alcançadas na lousa e explicar o motivo da seleção daquelas determinadas palavras com o uso da letra “S” para os outros estudantes.

Vencerão os 3 primeiros jogadores que completarem 3 palavras adequadamente escrita. Caso ainda haja tempo de aula, serão sor-



teadas novamente as cartelas entre os alunos para início de um novo jogo, de modo que o aluno não pegue novamente a mesma cartela.

- **Tabela Referência – Número X Letra**

A tabela abaixo mostrará qual a referência de cada número sorteado no globo em relação a uma letra e que será proferida pelo professor e marcada pelos alunos nas cartelas.

A ideia geral é que o aluno exercite a concentração e a velocidade de raciocínio ao estabelecer a relação entre códigos numéricos e alfabéticos, produzindo um maior dinamismo para jogo.

1.	a.
2.	b.
3.	c.
4.	d.
5.	e.
6.	f.
7.	g.
8.	h.
9.	i.
10.	j.
11.	k.
12.	l.
13.	m.
14.	n.
15.	o.
16.	p.
17.	q.
18.	r.
19.	s.
20.	t.
21.	u.
22.	v.
23.	w.
24.	x.
25.	y.
26.	z.
27.	ç

Modelo de cartelas das palavras

DISSIMULADO	ALUZÃO	OBSÉQUIO	HIPÓTEZE
INUZITADO	IMPRESSÃO	VICISITUDE	ATENCIOSO
ALUSÃO	DISIMULADO	ATENCIOZO	PESQUISA
INUSITADO	ÊNFASE	VICISSITUDE	OBZÉQUIO
ÊNFAZE	IMPREÇÃO	PESQUIZA	HIPÓTESE
PRECIZO	CONCESSÃO	SURPREZA	ESSENCIAL
SUBCÍDIO	CONCISO	HESITAR	SUBZISTIR
ESSÊNCIA	CONCESÃO	ESSENCIAL	PRECISÃO
SUBSÍDIO	PRECISO	SUBSISTIR	ESITAR
CONCIZO	ESSÊNCIA	PRESISÃO	SURPRESA

122

Acima contêm 4 cartelas com palavras corretas e incorretas, nas quais os alunos terão que identificar as erradas e marcarem as corretas de acordo com o sorteio.

Como são 35 participantes, o jogo terá um total de 350 palavras, metade correta e outra metade incorreta. De forma que é possível jogar várias vezes com os mesmos alunos sem que eles repitam as palavras, possibilitando aumentar o vocabulário à medida que “brincam”.

# JOGO LABIRINTO MÍTICO-LITERÁRIO

MARIA LUCIENE DE MOURA

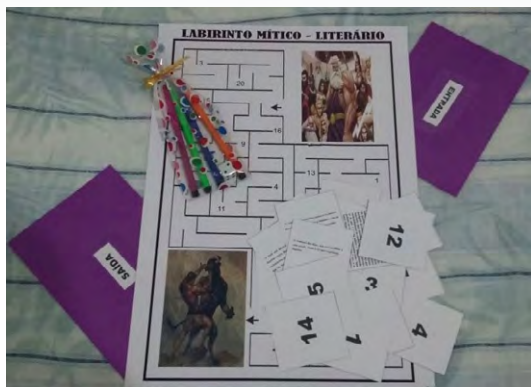
## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo “Labirinto mítico-literário” corresponde a uma “atividade fim”. Essa atividade tem como principais objetivos a verificação da aprendizagem dos assuntos e conteúdos mítico-literários, tratados ao longo do desenvolvimento da proposta interventiva; retomar as características principais dos mitos explorados anteriormente com os alunos em sala; motivar os alunos à escrita de um novo mito, na medida em que se fornecem os elementos constitutivos dessa nova história, ao longo do percurso no labirinto. Apesar de a proposta interventiva estar voltada para a leitura, a produção escrita final servirá para que o aluno compreenda o processo de construção dos sentidos do texto durante os atos de pensar, planejar e produzir o texto, para que, assim, facilite também o processo de compreensão no ato da leitura.

Para aplicação do jogo deverão ser utilizados: um tabuleiro, figurando um labirinto, preenchido com números de 1 a 20, dispostos aleatoriamente ao longo dos possíveis caminhos para a saída; caixetas coloridas, que servirão como o “fio de Ariadne”; 20 cartas com perguntas sobre as narrativas e direcionamentos para a construção de um mito; envelopes com orientações para entrada e saída do labirinto; e dados para estabelecer a ordem em que cada participante jogará. O jogo poderá ser realizado com grupos de dois a quatro jogadores, a depender da quantidade de alunos que houver na turma.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Figura 1. Material do jogo



124

Os alunos devem ser organizados em equipes com, no máximo, quatro integrantes, para somente depois serem distribuídos os materiais necessários para aplicação do jogo: tabuleiro, canetas coloridas, dados, cartas e envelopes. Cada grupo deve receber materiais idênticos para que todos comecem a jogar na mesma hora e se estabeleça a competição entre eles, membros do grupo, e entre os grupos. A quantidade de material a ser utilizado será definida de acordo com a quantidade de alunos por turmas e de quantos grupos serão formados em sala de aula. Nesse caso, faz-se necessário um conhecimento prévio da turma para definição da quantidade exata do material a ser providenciado.

Após a distribuição das peças do jogo, deve ser esclarecido que a disputa ocorrerá tanto de forma interna, entre os jogadores, como externa, entre os grupos; por isso, terão duas categorias de vencedores: o individual em cada equipe, aquele/a que mais contribuiu, arquitetou para encontrar a saída, e o grupo que primeiro desenvolveu o texto e chegou à saída do labirinto. Portanto, é um jogo que requer simultaneamente um trabalho coletivo, mas esperteza de cada

jogador individualmente para que se beneficie e ajude ao grupo ao mesmo tempo.

### **3. REGRAS DO JOGO**

Com as peças do jogo em mãos, é hora de começar a jogar. Então, vamos às regras:

Primeiro, os grupos devem definir a ordem em que cada participante jogará, lançando o dado. A ordem será estabelecida da maior a menor pontuação retirada.

Em seguida, o participante que jogará primeiro fará a leitura do envelope de entrada para o grupo, a fim de que pensem nas estratégias e atitudes necessárias ao entrarem no labirinto. Nesse momento, o professor/mediador deve tomar a palavra e dirigir-se a todas as equipes para reforçar, lembrar as características essenciais a um herói na luta diária em prol de si mesmo e do bem coletivo, a partir da pergunta proposta no envelope. Esta é uma motivação para o grupo seguir adiante com coragem, estratégia, sabedoria, unindo forças e pensando no coletivo para que alcancem êxito.

A cada lance, um jogador deve parar diante do número que encontrar no caminho e ler a carta para o grupo. Se for pergunta, deve se direcionar ao próximo jogador da rodada e efetuar a pergunta. Caso o jogador a quem foi dirigida a pergunta erre ou não saiba responder passará a vez para o próximo e a questão será debatida pelo grupo, já que precisarão do conhecimento levantado para auxiliar na produção do texto. Caso seja direcionamento para a escrita, todos poderão ajudar na execução do que for proposto. Caberá a cada equipe definir as estratégias de escrita do texto. O professor/mediador deverá intervir somente se houver desordem ou desrespeito entre os jogadores.

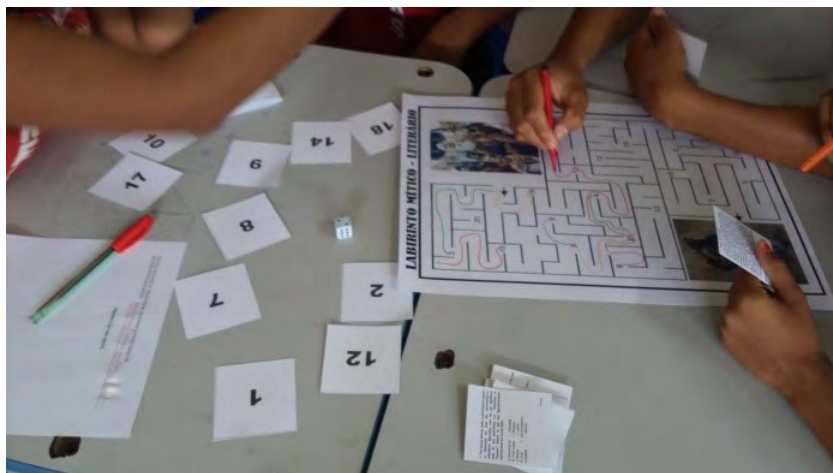
As cartas estarão numeradas de 1 a 20, conforme a disposição dos números no labirinto, e dispostas numa mesa com a numeração vira-

da para cima. Somente poderão ser desviradas quando um dos jogadores escolher o caminho que passe pelo número correspondente. É obrigatório que se pare a cada número encontrado no caminho, pegue a carta, leia e execute o que for solicitado.

Como os números estão dispostos aleatoriamente em caminhos certos e errados, terão jogadores que poderão traçar caminhos errados e perder a chance de jogar, ou pouco contribuir para a chegada à saída, perdendo assim a oportunidade de serem vencedores da categoria individual. Ganhará nesta categoria quem traçar mais estratégias corretas durante o percurso, deixando a marca predominante da cor de sua caneta no labirinto. A verificação será feita, ao fim do jogo, pelo professor.

126

Figura 2 - Jogo Labirinto



Todos os grupos devem percorrer o labirinto até o fim para que a atividade de produção seja realizada. Porém, o grupo que chegar primeiro à saída com todas as etapas propostas executadas será o vencedor do jogo. No entanto, o jogo só acabará quando todos os grupos encontrarem a saída do labirinto e produzirem o texto, esta-

belecendo-se, assim, segunda, terceira, quarta, quinta, e sucessivas colocações.

A aplicação do jogo, além de motivar os alunos a escreverem brincando, proporcionará um momento de reflexão e de debate sobre as leituras realizadas, sobre a função e estrutura do texto mítico-literário, assim como poderá despertar a consciência da necessidade de cooperação e união durante o trabalho coletivo de escrita da narrativa para que se alcance êxito no jogo.

**VARIANTES:** A proposta de produção textual pode ser apresentada apenas no final do jogo, sendo sua realização a “tarefa-chave” de saída do labirinto, ou pode ser excluída totalmente da brincadeira. Neste caso, configurar-se-á tão somente numa atividade lúdica de revisão; devendo, portanto, constar no percurso só cartas com perguntas relacionadas às narrativas lidas e à função e características dos mitos. A variação, ou não, professor, dependerá do foco de sua proposta pedagógica.

# CAMINHADA DOS CONTRA-ARGUMENTOS

NADIJA SANTOS MONTE

## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo “Caminhada dos contra-argumentos” consiste em dois conjuntos de sete degraus contrapostos (um conjunto de degraus para cada equipe), confeccionados com emborrachado. Cada equipe é representada por um símbolo diferente: uma cor, um nome, uma letra etc.

128

Figura 1 - Conjunto de degraus contrapostos e o símbolo usado para cada equipe



Fonte: Dados da pesquisa



Figura 2 - Símbolos das equipes



Fonte: Dados da pesquisa

O início do jogo é definido tirando-se a sorte entre as duas equipes (par ou ímpar, cara ou coroa, palitos etc.). A equipe conquista um degrau ao vencer um dos desafios propostos no jogo. Vence a equipe que alcançar o topo primeiro ou que estiver mais próximo do mesmo ao final dos desafios.

**Observação:** Os dois conjuntos de degraus contrapostos, cuja quantidade pode variar, podem ser confeccionados com papelão, cartolina, emborrachado ou ainda podem ser desenhados na lousa ou no piso, dependendo do lugar onde ele será aplicado.

129

O jogo contém fichas com argumentos e contra-argumentos pré-definidos a respeito de algum tema; aqui, o tema escolhido foi “O celular deve ser proibido em sala de aula...”

Dentre as fichas de contra-argumentos, existem as do tipo: contra-argumento forte, contra-argumento fraco, bônus e bomba.

Figura 3 - Fichas

<p>Por meio do celular, tem-se acesso à internet, o que possibilita variadas possibilidades de estratégias para solucionar problemas aparentemente sem resposta.</p>	<p>O celular ajuda na resolução de tarefas.</p>
<p>Ficha de contra-argumento forte</p>	<p>Ficha de contra-argumento fraco</p>
<p>Você não precisa contra-argumentar. Suba um degrau. A equipe adversária passará uma prenda para sua equipe.</p>	<p>Não foi dessa vez. Volte um degrau e dê uma prenda à equipe adversária.</p>
<p>Ficha bônus</p>	<p>Ficha bomba</p>

Fonte: Dados da Pesquisa

As fichas podem ser construídas com cartolina, papel cartão ou qualquer outro material no qual possa se escrever, que apresente uma consistência a ponto de ser afixado em uma superfície, mas que também possa ser usado para impressão, se for o caso.

Este jogo foi idealizado para estudantes do 8º ano do ensino fundamental podendo ser adaptado para qualquer grupo de pessoas que se utilizem da contra-argumentação no seu dia a dia como vendedores, equipes de marketing etc.

Este jogo também foi idealizado para uma turma de 18 estudantes, no entanto, nada impede que possa ser realizado com grupos menores ou maiores, respeitando apenas a quantidade mínima de 2 jogadores por equipe.

130 Como forma de incentivo da participação maciça da turma, cada grupo recebe uma quantidade de prendas duplicadas em relação ao número de componentes. Exemplo: 7 componentes = 14 prendas; 10 componentes = 20 prendas. E assim sucessivamente.

Dependendo da quantidade de componentes e prendas, cada grupo pode receber o triplo, o quádruplo e assim, sucessivamente; as prendas utilizadas durante a realização do jogo foram balas.

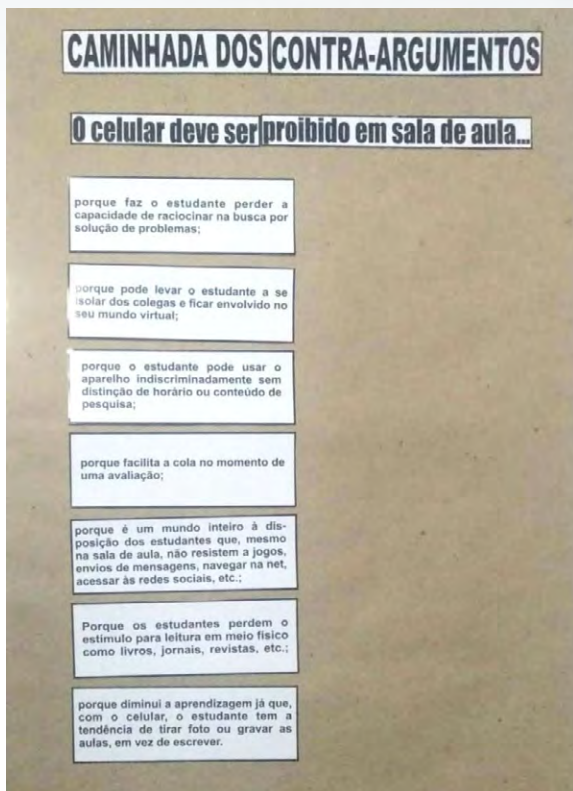
## 2. ORGANIZAÇÃO

As fichas<sup>1</sup> com os argumentos podem ser afixadas em um quadro, lousa, parede ou postas em uma superfície plana com a face para cima, abaixo da questão problematizadora, sendo que ao lado de cada uma das fichas, deve-se reservar um espaço para o seu contra-argumento correspondente.

---

<sup>1</sup> Ao final do texto, há o quadro com a associação correta de argumentos e contra-argumentos que foram utilizados neste jogo.

Figura 4 - Quadro com questão problematizadora e os argumentos



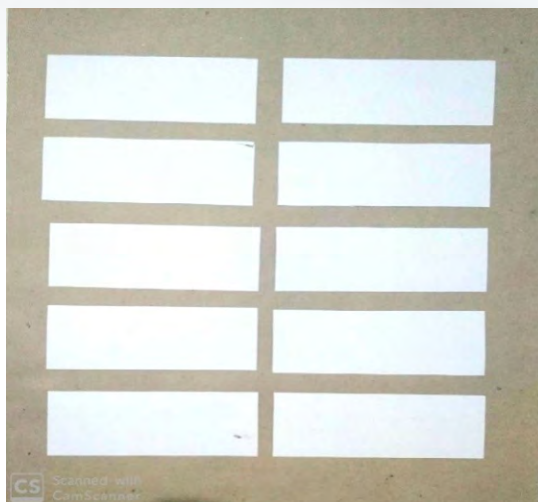
131

Já as de contra-argumento, bônus e bomba podem ser distribuídas com a face para baixo, em cima de uma superfície plana ou postas dentro de um recipiente onde não sejam visualizadas.

Um mediador (professor, representante do grupo ou uma pessoa eleita pelas duas equipes) terá em mãos um gabarito<sup>2</sup> contendo a associação correta entre argumentos e contra-argumentos fortes e fracos.

<sup>2</sup> O gabarito que pode ser usado como modelo está disposto ao final do texto.

**Figura 5** - Fichas de contra-argumento forte, fraco, bónus e bomba



132

No início do jogo, um mediador estará com uma ficha de *contra-argumento forte* em mãos. A equipe que ganhou na sorte receberá esta carta, iniciando assim o seu primeiro desafio: colocar tal ficha ao lado do seu argumento correspondente.

### **3. REGRAS DO JOGO**

O desafio principal do jogo consiste em associar o contra-argumento ao seu argumento correspondente.

A equipe (A) que iniciar a rodada terá até 1 minuto para cumprir este desafio;

Caso esta equipe (A) não consiga cumprir o desafio no tempo determinado, passa a ficha para a equipe (B) adversária que tentará fazê-lo em 30 segundos<sup>3</sup>. Se conseguir, conquista um degrau e ganha

---

<sup>3</sup> A redução do tempo se deve ao fato de tal equipe poder observar a primeira durante o primeiro desafio, a conversação, os comentários, etc.

uma prenda da equipe (A); do contrário, coloca a ficha no lugar de origem.

A rodada seguinte começa com a equipe (B) escolhendo nova ficha;

Ganha a rodada a equipe que conseguir cumprir o desafio no tempo determinado;

A equipe que vence a rodada, conquista um degrau; e a que perde, permanece onde está;

As equipes (A) e (B) se alternam na escolha das fichas a cada rodada, independente de ganhar ou perder.

A partir da segunda rodada, as fichas podem variar entre:

- Ficha de contra-argumento forte – definido pelo gabarito;
- Ficha de contra-argumento fraco – definido pelo gabarito;
- Ficha bônus;
- Ficha bomba.

Caso uma equipe retire uma ficha do tipo contra-argumento forte e associe ao seu argumento correspondente, a sua equipe vence a rodada e o seu símbolo é colocado um degrau acima;

Se o mesmo acontecer com um contra-argumento fraco, a equipe apenas passa a vez e o seu símbolo permanece no mesmo degrau;

A associação correta do contra-argumento forte ou passar a vez mediante o contra-argumento fraco é definido pelo gabarito, como dito anteriormente.

Pegando uma ficha do tipo bônus, conquista um degrau e ganha uma prenda da equipe adversária;

A ficha bomba, por sua vez, faz a equipe descer um degrau se já tiver subido algum ou permanecer no local, se ainda não houver conquistado nenhum; e ainda paga uma prenda para o adversário.

O encerramento do jogo se dá quando todos os contra-argumentos estiverem associados a seus argumentos correspondentes.

A equipe vencedora será aquela que conseguir chegar ao topo ou a que estiver mais próxima do mesmo ao final do jogo.

### **Variações**

- Foram confeccionados dois conjuntos com sete degraus, mas a quantidade pode variar em decorrência do número de componentes para mais ou para menos.
- O desenvolvimento deste jogo se deu com sete argumentos, sete contra-argumentos fortes correspondentes, cinco contra-argumentos fracos, a repetição de cinco vezes de cada uma das fichas bônus e bomba.
- Cada um dos contra-argumentos fortes se associa corretamente a um argumento específico conferido mediante o gabarito; já um contra-argumento fraco, a equipe pode direcioná-lo ao argumento mais adequado, no entanto, será descartado mediante conferência no gabarito.
- O jogo foi aplicado como introdução do conteúdo “Contra-argumentação”, subtópico de “Argumentação”, para estudantes do 8º ano do ensino fundamental, mas pode ser adaptado para séries e conteúdos diferentes e ainda para outras áreas que não seja a educação.

## **GABARITO QUE FOI UTILIZADO NESTE JOGO**

### ***Contra-argumentos fortes:***

- 1 Por meio do celular, tem-se acesso à internet, o que possibilita variadas possibilidades de estratégias para solucionar problemas aparentemente sem resposta.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau.**

- 2 O celular pode desempenhar importante papel na comunicação por meio de aplicativos que envolvem conversas coletivas que possibilitam o pensar, o agir e a interação concomitante com outras pessoas.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau.**

- 3 O professor pode estabelecer regras de uso do celular na sala de aula, criar momentos de interação entre todos da turma facilitando a aprendizagem e tornando o ambiente mais dinâmico e prazeroso.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau.**

- 4 Se o estudante tiver consciência da aprendizagem dos conteúdos em sua vida, ele não terá a necessidade de usar o celular como ferramenta para colar. Do contrário, o estudante cola com ou sem celular.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau.**

- 5 Por meio do celular, essas ferramentas podem ser utilizadas pelo professor para complementar a sua prática pedagógica e tornar a aprendizagem do estudante mais eficaz.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau.**

- 6 O celular é um meio eletrônico que facilita a portabilidade de livros, permite a leitura de obras clássicas de literatura e a possibilidade de pesquisa de significados dos termos desconhecidos de forma prática.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau.**

- 7 Ultimamente, o acesso à internet, por meio do celular, tem possibilitado o uso da língua oral e da escrita com mais frequência no meio virtual e até o contato com novos gêneros textuais.

**Você contra-argumentou bem. Parabéns! Suba um degrau**

*Contra-argumentos fracos para o argumento mais adequado:*

- 8 A internet oferece muitos caminhos, por meio do celular.

**Contra-argumento fraco. Permaneça no mesmo degrau.**

- 9 As pessoas precisam se isolar, em alguns momentos. O celular se torna uma ajuda.

**Contra-argumento fraco. Permaneça no mesmo degrau.**

- 10 Só depende do professor, permitir o uso do celular.

**Contra-argumento fraco. Permaneça no mesmo degrau.**

- 11 Colar, às vezes, é necessário. Com o celular se torna mais fácil.  
**Contra-argumento fraco. Permaneça no mesmo degrau.**
- 12 O celular já faz parte da vida das pessoas.  
**Contra-argumento fraco. Permaneça no mesmo degrau.**  
**1Bônus**
- 13 Você não precisa contra-argumentar. Suba um degrau. (5X)  
A equipe adversária passará uma prenda para seu grupo.  
**Execute a ação.**  
**Bomba**
- 14 Não foi dessa vez. Volte um degrau e dê uma prenda à equipe adversária.  
(5X)  
**Execute a ação.**

136

Questão problematizadora, argumentos e contra-argumentos fortes produzidos nesse jogo e associados corretamente

Questão problematizadora: <i>O celular deve ser proibido em sala de aula...</i>	
Argumentos	Contra-argumentos fortes
1 - porque faz o estudante perder a capacidade de raciocinar na busca por solução de problemas;	Por meio do celular, tem-se acesso à internet, o que possibilita variadas possibilidades de estratégias para solucionar problemas aparentemente sem resposta.
2 - porque pode levar o estudante a se isolar dos colegas e ficar envolvido no seu mundo virtual;	O celular pode desempenhar importante papel na comunicação por meio de aplicativos que envolvem conversas coletivas que possibilitam o pensar, o agir e a interação concomitante com outras pessoas.
3 - porque o estudante pode usar o aparelho indiscriminadamente sem distinção de horário ou conteúdo de pesquisa;	O professor pode estabelecer regras de uso do celular na sala de aula, criar momentos de interação entre todos da turma facilitando a aprendizagem e tornando o ambiente mais dinâmico e prazeroso.
4 - porque facilita a cola no momento de uma avaliação;	Se o estudante tiver consciência da aprendizagem dos conteúdos em sua vida, ele não terá a necessidade de usar o celular como ferramenta para colar. Do contrário, o estudante cola com ou sem celular.



<p>5 - porque é um mundo inteiro à disposição dos estudantes que, mesmo na sala de aula, não resistem a jogos, envios de mensagens, navegar na net, acessar às redes sociais, etc.;</p>	<p>Por meio do celular, essas ferramentas podem ser utilizadas pelo professor para complementar a sua prática pedagógica e tornar a aprendizagem do estudante mais eficaz.</p>
<p>6 - porque os estudantes perdem o estímulo para leitura em meio físico como livros, jornais, revistas, etc.;</p>	<p>O celular é um meio eletrônico que facilita a portabilidade de livros, permite a leitura de obras clássicas de literatura e a possibilidade de pesquisa de significados dos termos desconhecidos de forma prática.</p>
<p>7 - porque diminui a aprendizagem já que, com o celular, o estudante tem a tendência de tirar foto ou gravar as aulas, em vez de escrever.</p>	<p>Ultimamente, o acesso à internet, por meio do celular, tem possibilitado o uso da língua oral e da escrita com mais frequência no meio virtual e até o contato com novos gêneros textuais.</p>

# QUÊ GÊNERO SOU EU?

PRISCILA MENDONÇA MOURA

## 1. APRESENTAÇÃO

138

“Quê gênero sou eu?” é um jogo de tabuleiro, inspirado no jogo *Perfil da Grow*, cujo objetivo é facilitar o ensino-aprendizagem dos diversos gêneros textuais, já que auxilia o professor de Língua Portuguesa a ensinar de maneira lúdica a estrutura do gênero desejado, como também promove ao alunado o “aprender brincando”. A atividade pode ser realizada com diferentes estratégias: como uma avaliação diagnóstica, a fim de investigar o nível de proficiência da turma; antes de abordar um gênero específico, para aferir os conhecimentos prévios dos alunos; ou depois de abordar o conteúdo, como uma revisão para ajudar a turma a absorver a estrutura de determinado gênero.

## 2. ORGANIZAÇÃO

Os alunos poderão jogar individualmente, em duplas ou em até 6 equipes (equilibrando o número de jogadores), de modo que toda a turma participe simultaneamente. Cada equipe ou jogador receberá um “Emoji”, que deve ser colocado no espaço “Início”.

Figura 1 - Logomarca do jogo Quê gênero sou eu?



139

## 2.1 Materiais para o jogo:

- 1 pasta envelope horizontal com botão decorada para guardar o jogo;
- 1 tabuleiro (pode ser magnético para torná-lo vertical e facilitar a interação em sala de aula);
- 15 cartelas, que devem ser embaralhadas;
- 6 fichas amarelas: "Emojis" para representar o jogador ou a equipe no tabuleiro (podem ser imãs);
- 20 fichas cartonadas roxas, para cobrir as dicas escolhidas (podem ser imãs);
- 1 ficha cartonada "Checado", para indicar a categoria predominante da cartela selecionada (que podem ser imãs);
- 6 fichas cartonadas azuis "Um palpite a qualquer hora".

Observação: Caso queira utilizar o tabuleiro na vertical, será necessário um pequeno quadro magnético ou um painel de metal (para fotos).

Figura 2 - Tabuleiro do jogo "Quê gênero sou eu?"



140

## 2.2 Categoria das cartelas:

- Tipo textual descritivo: tipo que tem como propósito relatar, documentar e memorizar as ações humanas, discutir experiências vividas (situadas no tempo);
- Tipo textual dissertativo: propõe a argumentação: sustentar, refutar, negociar tomadas de posição, discutir problemas sociais;
- Tipo textual expositivo: tem como objetivo a transmissão e construção de saberes ou a apresentação textual de diferentes saberes;
- Tipo textual injuntivo: tem a finalidade de instruir ou prescrever, descrever ações e regular comportamentos;

- Tipo textual narrativo: tem como objetivo narrar algo fictício, literário.

### 3. REGRAS DO JOGO

Para iniciar o jogo temos duas opções: o professor pode ser o mediador durante toda a partida; ou o professor é o primeiro mediador e, na próxima rodada, o jogador à esquerda será o mediador (dessa forma, ao ler as dicas para os colegas, o aluno exercitará a leitura em voz alta).

Depois de definido como será a dinâmica do jogo, o mediador pega uma cartela da pilha e informa aos participantes a categoria da cartela, isto é, qual tipologia textual predomina naquele gênero da cartela. E coloca a ficha cartonada “Checado” no espaço correspondente.

O jogador sentado à esquerda do mediador escolhe um número de 1 a 20 e coloca a ficha cartonada roxa sobre o número escolhido, a fim de excluído. O mediador lê em voz alta a dica com o número escolhido pelo jogador. Após a leitura da dica, o jogador da vez tem direito a dar um palpite sobre qual é o gênero da cartela. Caso não queira, passa a vez para o jogador à esquerda; se errar o palpite, não há penalidades e segue o jogo normalmente.

Caso o jogador acerte qual o gênero da cartela, o mediador a devolve colocando-a no fim da pilha e avança no tabuleiro o número de espaços igual à quantidade de dicas reveladas. Já o jogador que tiver acertado avançará o número de espaços igual à quantidade de dicas não reveladas. Se forem reveladas 19 dicas, o mediador receberá 20 pontos, independentemente do resultado.

Em algumas ocasiões, a dica escolhida será uma instrução:

- Perca a sua vez: o jogador perde o direito de dar um palpite e a jogada passa para o próximo jogador à sua esquerda;
- Avance ou volte “n” espaços: o “Emoji” do jogador avança ou recua o número de espaços indicados, mas não perde o direito de dar um palpite na jogada;

- Um palpite a qualquer hora: na escolha da dica, o jogador pode receber essa bonificação (ficha azul), que dará direito a dar um palpite antes da jogada do próximo jogador, isto é, antes da leitura da dica.

Haverá penalidade se o jogador der um palpite antes da leitura da dica ou se der a dica antes da sua vez (e não possuir a ficha “Um palpite a qualquer hora”). Nessa ocasião, deverá recuar no tabuleiro 5 casas.

142 No tabuleiro haverá “casas” que corresponderão a cartelas bônus com gêneros de quaisquer tipos e épocas, podendo ser antigo ou atual. A cartela trará um exemplo do gênero, ao invés de dicas, e dará direito ao jogador de tentar identificá-la. O mediador retira a cartela do envelope e mostrará ao jogador, que terá direito a apenas um palpite; caso não saiba, o jogador à esquerda terá o direito de dar um palpite e assim por diante. O jogador que acertar qual o gênero exibido na cartela, andará 5 espaços no tabuleiro. Se conseguir acertar justificando alguma característica própria do gênero em questão, avançará 10 espaços. Caso se encontre em outra “casa”, não terá direito a nova carta-bônus.

Vencerá o jogo o primeiro jogador (ou equipe) que chegar com o seu “Emoji” ao “Fim”. Não é necessário chegar com o número exato.

O jogo pode ser ampliado com mais cartelas e/ou podem ser renovadas as cartelas bônus.

# METAFORIZANDO

ROBERTA BRITO LIMA

## 1. APRESENTAÇÃO

O jogo “Metaforizando” é um produto experimental, cujo objetivo é motivar a diversão e a reflexão crítica das jogadoras e dos jogadores por meio de trechos musicais e seus efeitos de sentidos veiculados por metáforas – palavras e ou expressões em sentido conotativo no contexto das canções brasileiras –, que versam sobre representações do feminino e empoderamento desse público.

É composto por trechos de letras de músicas do cancioneiro popular brasileiro; pistas linguísticas e um dado, que será lançado pelas (os) jogadoras (es) para a escolha do trecho. Os trechos correspondentes aos números um, dois, quatro e cinco valem 10 pontos cada, já os trechos equivalentes aos números três e seis valem 20 pontos cada. Estima-se que o jogo “Metaforizando” é indicado para turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, a saber, 8º e 9º anos e é possível jogá-lo com turma inteira. Se composta de até 20 alunos e alunas ou ainda, se o número de alunas (os) for superior a vinte, é possível dividir a turma e organizar o jogo em dois momentos; o primeiro com uma parte da turma dividida em dois grupos adversários; o segundo com a outra parte da turma complementando os dois grupos adversários.

143

## 2. ORGANIZAÇÃO

Para a realização do jogo, a organização se dá da seguinte forma:

- A turma é dividida em dois grupos de até 10 participantes, os quais receberão um envelope cada, contendo seis trechos musicais;
- Tira-se um “par ou ímpar” para decidir que grupo inicia o jogo e o vencedor lança o dado, que contém seis lados.
- Se por exemplo no lançamento do dado cair o lado 5, o grupo da vez, na pessoa de um dos integrantes, pega o trecho 5, correspondente, e, após ouvir a música cantada pelo mediador ou tocada via aparelho (cd player ou Mp3), terá 30 segundos para junto dos demais colegas explicar o efeito de sentido da metáfora presente (destacada) no trecho;
- Se ao final do tempo (30 segundos) o grupo não souber responder ou responder de forma equivocada, a vez passa para o grupo adversário, que também terá 30 segundos para se articular e responder acerca do efeito de sentido;
- Se ainda o grupo adversário não souber responder ou responder equivocadamente, a vez será repassada para o grupo adversário, que ganhará então a chance de uma Pista Linguística – indicações contextuais, semânticas e demais possibilidades conceituais que auxiliem as (os) jogadoras (es) na interpretação do sentido metafórico.

144

## 3. REGRAS

- A cada rodada, um integrante do grupo toma posse do trecho sorteado no dado e apenas após a reprodução da música este compartilhará o trecho com os demais integrantes, para em 30 segundos responderem sobre o efeito de sentido da metáfora em destaque.



Figura 1 - Jogo “Metaforizando”



145

- A dinâmica se dará no formato “passa ou repassa”, no qual o grupo da vez responde ou passa (com 30 segundos para dar a resposta); o grupo adversário terá também 30 segundos para responder ou repassar; se houver o repassa, o grupo já não terá mais tempo para resposta, mas terá direito a uma Pista Linguística. Após a leitura da pista, o grupo deve imediatamente responder sobre o efeito de sentido em questão.
- Após duas vezes consecutivas de acertos, a vez de jogar o dado e responder passa ao grupo adversário;
- Em ambos os envelopes, os trechos 1, 2, 4 e 5 valem 10 pontos cada. Os trechos 3 e 6 valem 20 pontos cada. Se ao final da rodada for necessário recorrer à Pista Linguística, o grupo, ao acertar, receberá apenas a metade do valor do trecho. Ex.: 10 pontos = 5 pontos; 20 pontos = 10 pontos.
- Atenção! Se por acaso as (os) jogadoras (es) da vez souberem cantar o trecho sorteado, elas/eles ganham 5 pontos. Não é obrigatório, contudo;
- Vence quem ao final tiver maior pontuação.

# BRINCANDO COM A POESIA

ROSANA SANTOS DE SOUZA

## 1. APRESENTAÇÃO

146

O jogo proposto visa o desenvolvimento de competências que envolvam a leitura e produção do texto poético, por meio de estratégias cognitivas e metacognitivas que serão usadas na realização das tarefas sugeridas.

Pretende-se, por meio do jogo, associar prazer, alegria, espontaneidade e criatividade, motivando a interação entre os grupos de alunos do 1º ano do ensino médio, a autonomia e reflexão dos estudantes por meio da atividade de leitura e produção do gênero poema.

Por isso, são objetivos do jogo contribuir para a leitura do texto poético e para a compreensão dos diferentes recursos usados na construção do gênero poema; possibilitar a construção de novos significados a partir da proposta de produção textual; desenvolver o prazer da leitura do texto poético, sensibilizando os alunos para a produção de seus próprios poemas; incentivar a oralidade, a criatividade e a reflexão por meio do jogo com o texto poético.

Para tanto, serão utilizados:

- Cópias de cinco poemas;
- Envelopes contendo os poemas recortados em versos;
- Papel cartão para os alunos organizarem os novos textos;
- Cola;

Palavras que rimem para divisão dos grupos.

## **2. ORGANIZAÇÃO**

A turma será dividida em grupos de cinco estudantes, por meio da dinâmica da rima: cada estudante receberá uma tarjeta com palavras que combinam entre si pela sonoridade final e se juntarão formando grupos de cinco componentes a partir das palavras que rimam. Esse número de componentes pode variar, de acordo com a quantidade de alunos da turma. Em seguida, cada grupo receberá um envelope contendo poemas recortados em versos, uma folha de papel cartão e cola.

## **3. REGRAS DO JOGO**

Os grupos serão orientados sobre as regras do jogo: cada um lerá os versos que receber nos envelopes e construir o seu próprio poema. Em seguida, todos os grupos irão socializar as produções para os demais, justificando suas escolhas.

Após cada apresentação, iremos distribuir os poemas originais, para que os alunos possam fazer comparações e compreender que é possível fazer diferentes leituras de um mesmo texto, atribuindo-lhe diferentes sentidos, e produzir novos textos a partir de outros já existentes.

Todos poderão fazer comentários sobre as produções dos grupos, contribuindo com as suas sugestões.

# DESCOBRINDO PERSONAGENS

SÍLVIA SOUZA SANTOS

Conte-me, e eu esqueço.  
Mostre-me, e eu vou lembrar.  
Envolve-me, e eu vou aprender.  
**Confúcio**

Figura 1 – Cartas de personagens

148



## 1. APRESENTAÇÃO

O objetivo do jogo é aproximar os alunos da leitura literária, considerando-se que as personagens escolhidas fazem parte da memória afetiva do grupo de alunos. Busca-se, portanto, atraí-los para a leitura a partir do que eles leem e gostam para mediar outras leituras.

Para a realização do jogo, serão necessárias as seguintes peças:

- Caixa de madeira contendo duas lâmpadas;
- Imagens de personagens (Harry Potter, Hazel Grace, Liesel, Katniss Everdeen, Amir, Lúcia, Capitu etc.);

- Um envelope;
- Trechos com a descrição dos personagens;
- Cartas contendo, na frente, a descrição de personagens e, no verso, imagens relacionadas às histórias.

Figura 2 – caixa de madeira



Figura 3 – caixa de madeira



Figura 4 – cartas – descrição dos personagens

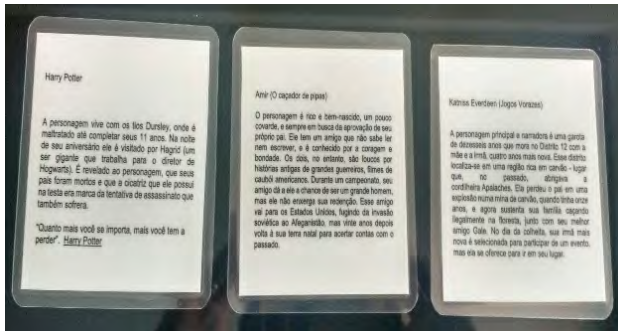


Figura 5 – cartas – imagens relacionadas às histórias



## 2. ORGANIZAÇÃO

Os alunos serão divididos em duas equipes. As equipes serão formadas pelo mesmo número de integrantes. A escolha das equipes ficará a cargo dos alunos. O jogo é composto por cartas que contém na frente uma breve descrição de personagens de determinadas histórias e, no verso, imagens relativas às histórias.

- A pontuação será distribuída da seguinte forma:

Resposta certa: 4 pontos;

Resposta errada: 0 pontos;

- Vai

Acerto: 3 pontos;

Erro: - 2 pontos;

- Volta

Acerto: 1 pontos;

Erro: - 1 pontos.

150

## 3. REGRAS DO JOGO

1. Divide-se a sala de aula em dois grupos, podendo dar nomes (escolhidos pelos próprios alunos) às equipes.
2. O professor solicitará um representante de cada equipe para responder às questões que serão sorteadas. Faz-se um sorteio (par ou ímpar) para verificar quem irá responder primeiro.
3. O professor pegará uma carta e fará a leitura de frases, características psicológicas, descrições comportamentais ou físicas de algum personagem da literatura contemporânea.
4. O aluno que souber a resposta deverá apertar um botão que acionará uma lâmpada. Ele terá até trinta segundos para formular a resposta podendo consultar o grupo.
5. O aluno, representante da equipe, deverá reconhecer personagens a partir de elementos que os caracterizem.

6. Caso o aluno não saiba a resposta correta, dirá “vai” e enviará a pergunta a seu adversário, que terá, também, o tempo de trinta segundos para formular a resposta. Porém, se o adversário não souber, deverá dizer “volta” para o representante que acionou a lâmpada primeiro. Caso acerte ou erre, os pontos serão marcados na lousa.
7. Na sequência, será iniciada uma nova rodada com novos representantes de ambas as equipes. Todos os alunos participarão do jogo. A equipe campeã será aquela que obtiver o maior número de pontos acumulados, ao término das cartas.

### Variações possíveis

- Para o Ensino Médio, as personagens poderão ser as dos clássicos da Literatura Brasileira, tais como Capitu; Carolina; Ana Terra; Gabriela; Macabéa; a cadela Baleia, Iracema; João Romão, entre outros.
- Se não for possível adquirir a caixa de madeira, o professor poderá fazer uso de mãos coloridas de E.V.A para os alunos.

151

Quadro 1 – relação personagem/autor

Personagem	Autor
Harry Potter	Joanne Rowling
Hazel Grace	John Green
Katniss Everdeen	Suzanne Collins
Liesel Meminger	Markus Zusak
Amir	Khaled Hosseini
Lúcia	Clive Staples Lewis
Capitu	Machado de Assis
Ana Terra	Érico Veríssimo
Gabriela	Jorge Amado
Macabéa	Clarisse Lispector
João Romão	Aluísio Azevedo
Iracema	José de Alencar

# QUEBRALETRAS

THIAGO DOMINGOS FREIRE

## 1. APRESENTAÇÃO

152

Inspirado em transgressões de ditos populares, que reforçam o aspecto verbivocovisual, em “EraOdito” de Marcelino Freire, e em encaixes de peças nos jogos de quebra-cabeça, nasceu “Quebra-letras”. Nessa atividade lúdica, os participantes (jovens e/ou adultos) precisam formar palavras ou frases autodescritivas apenas com seus nomes completos. A intenção didática é promover uma percepção imagética da palavra e seu efeito de sentido presente nos textos de circulação social. Para isso, são necessários folhas de papel A4, datashow, lápis de cor, cola e recortes de letras avulsas de jornais, revistas e impressões.

Os objetivos do jogo “Quebraletras” são os seguintes:

- Perceber a palavra como imagem e seu efeito de sentido presente nos textos de circulação social, incluindo as tiras cômicas;
- Expressar-se em público sobre material autoral e artístico;
- Produzir material artístico.

Já os materiais utilizados são:

- Folhas de papel A4;
- Projetor multimídia para reprodução de obras artísticas;
- Lápis de cor;
- Cola e recortes de letras avulsas de jornais e revistas.



## 2. ORGANIZAÇÃO

Embora as performances dos participantes sejam absolutamente individuais, optou-se pela divisão em grupos de 5 alunos em função de se gerenciar melhor os materiais e o compartilhamento das ideias. A depender da sua realidade você pode modificar o número de participantes por grupo. Essa divisão é flexível. O importante é que cada grupo receba lápis de cor, cola e letras recortadas de revistas, de jornais e de impressões. Além disso, cada aluno ganha 1 folha em branco: a face servirá para o rascunho e o verso para a finalização do produto.

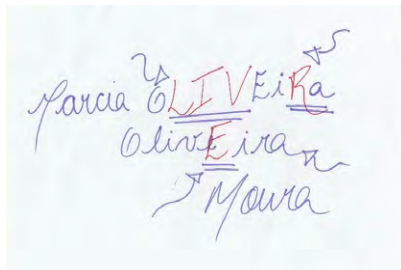
É importante que você produza anteriormente diferentes combinações a fim de auxiliar os alunos no cumprimento da atividade. As figuras de 1 a 4 exemplificam caminhos possíveis de implementação.

153

**Figura 1**-Lilian Santos Morgado Dias-  
Dias morgados



**Figura 2** – Marcia Oliveira Moura- Livre



**Figura 3**-Priscila Mendonça Moura- Prisão de ser



**Figura 4**-Maria Luciene Moura – Mara e lua



### 3. REGRAS DO JOGO

Inicialmente, os participantes são informados da tarefa: Todos precisam criar palavras ou frases, que melhor os descrevam, utilizando apenas seus nomes completos. O número de repetições e as posições das palavras ficam a critério dos participantes. Em seguida, o professor divulga suas próprias produções como reforço à solicitação, divulgando-as em lugar de acesso fácil (Quadro, birô, entre os grupos, projetor multimídia).

Uma vez finalizada a primeira etapa, solicite a participação de cinco voluntários para apresentar, em público, suas produções aos demais colegas. Um a um vem a frente da sala de aula expor seu produto de acordo com perguntas âncoras mostradas no projetor multimídia.

154

#### QUESTÕES ÂNCORAS

1. Qual é o seu nome completo? [essa pergunta pode ser bastante útil para produções de difícil visualização em uma sala grande].
2. Qual palavra ou frase você formou? Por quê?
3. Quais estratégias você usou para realçar a palavra criada no seu nome completo?

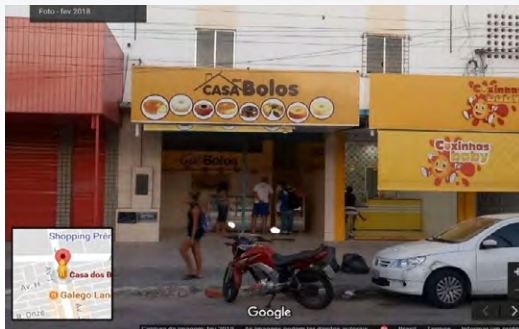
Depois, os demais têm seu tempo para apresentar para os colegas de seu grupo, atentando-se aquelas perguntas.

Na sequência, mostre as imagens de lugares comerciais ou de diversão (figuras 5 e 6) em projetor multimídia, procurando analisar em conjunto as estratégias utilizadas nos espaços para realçar as palavras e o efeito que isso causa por meio de questionamentos.

#### QUESTÕES PARA ANÁLISE

- Quais palavras têm maiores destaques em relação as outras?
- Qual estratégia foi usada para realçar as palavras?
- Que efeito isso causa a quem lê?.

**Figura 5 – Casa dos Bolos**



**Figura 6 – Free Fire**



- **Caso perceba muita dificuldade em encontrar as palavras pelos participantes, você pode distribuir dicionários. Há também a possibilidade de acesso em sites que divulguem sinônimos ( [www.sinonimos.com.br](http://www.sinonimos.com.br));**
- **Caso seja possível, você pode substituir as figuras 5 e 6 por lugares conhecidos pela turma;**
- As obras produzidas pelos participantes podem ser expostas em um pôster de fácil visualização a todos da escola;
- Você pode escolher outros gêneros com apelo imagético da palavra no final da atividade (propaganda, histórias em quadrinho, pôsteres);
- Você pode pedir que os alunos respondam as perguntas da dinâmica oralmente e por escrito. Um papel registrado pode servir como fonte de dados para publicação de trabalhos.

# ACERTANDO A MÉTRICA

THIAGO DE SANTANA SILVA

## 1. APRESENTAÇÃO

156

O jogo *Acertando a métrica* tem o objetivo de proporcionar ao jogador a possibilidade de intuir a métrica de sonetos de Gregório de Matos. Dessa forma, o jogador poderá desenvolver a habilidade de perceber a musicalidade dos poemas a partir de sua leitura, fazendo, assim, a escanção não ser um trabalho tão árduo.

As peças desse jogo consistem em sonetos do poeta supracitado, cujos versos estão incompletos. Entretanto, no verso da mesma peça, o poema continua íntegro, a fim de se poder comparar a composição do jogador e a de Gregório de Matos. O jogo se divide em três modalidades de dificuldade: fácil, mediano, difícil.

No modo fácil, há uma palavra oculta por estrofe. Já no modo mediano, há duas palavras ocultas por estrofe. Por fim, no modo difícil, há três palavras ocultas por estrofe. Sendo o tempo-limite de quarenta e cinco segundos para os modos fácil e mediano; para o difícil, trinta. É ideal o tempo ser contado por temporizador, para que haja maior precisão de início e término da partida. Além disso, os poemas das modalidades fácil e mediano são escandidos, já o da modalidade difícil não é.

*Acertando a métrica* se destina a alunos de literatura cujo grau de escolarização não importa, ou seja, é um jogo feito para quem se interessa por poemas e por sua estrutura, mais especificamente a métrica, como sugere o nome.

## **2. ORGANIZAÇÃO**

Para brincar, há a possibilidade de fazê-lo sozinho ou em modo competitivo. Nesta última, o jogador que cumprir a tarefa em menos tempo e com maior número de acertos vence. A pontuação deve ser contada seguindo dois princípios: quem terminar em menos tempo tem um ponto; cada acerto soma um ponto.

É importante deixar claro que os poemas do modo competitivo devem ser os mesmo para ambos jogadores e na mesma modalidade de dificuldade.

## **3. REGRAS**

### **3.1. Modo individual**

1. O jogador deve acertar o máximo de palavras possível. Para isso, ele deve colocar as palavras corretas onde houver espaços vazios nos versos;
2. Acabado o tempo, é finalizada a partida;
3. O jogador tem a possibilidade de trocar a palavra escolhida de lugar, caso acredite que sua escolha tenha sido indevida;
4. O jogador é declarado vencedor quando acerta mais da metade de palavras no tempo previsto;
5. Os resultados alcançados são notados pelo próprio jogador quando consegue perceber o ritmo da leitura.

### **3.2 Modo Competitivo**

1. As maioria das regras do modo individual valem também para o modo competitivo, as exceções ficarão claras abaixo;
2. Os jogadores devem tirar par ou ímpar para ver quem será o primeiro;
3. É declarado vencedor o jogador que fizer mais pontos do que o adversário.

/Dis/ /cre/ ta e/ /for/ /mo/ /sís/ /si/ /ma/ /Ma/ /ri/ a,  
/En/ /quan/ /to es/ /ta/ /mos/ /ven/ /do a/ /qual/ /quer/ /ho/ ra  
/Em/ /tu/ /as/ /fa/ /ces/ /a/ /ro/ /as/ /da Au/ /ro/ ra,  
/Em/ /teus/ /o/ /lhos/ /e/ o/ /Sol/ /e o/ /di/ a,

/En/ /quan/ /to/ /com/ /des/ /cor/ /te/ /si/ a  
/O/ /ar,/ /que/ /fres/ /co A/ /dô/ /nis/ /te/ /na/ /mo/ ra,  
/Te es/ /pa/ /lha a/ /ri/ /ca/ /tran/ /ça/ /vo/ /a/ /do/ ra  
/Quan/ /do/ /vem/ /pas/ /se/ ar/ /-te/ /pe/ /la/ /fri/ a,

/Go/ /za,/ /go/ /za/ /da/ /flor/ /da/ /mo/ /ci/ /da/ de,  
/Que o/ /tra/ /ta a/ /to/ /da/ /li/ /gei/ /re/ za,  
/E im/ /pri/ /me em/ /to/ /da a/ /flor/ /su/ /a/ /pi/ /as/ da.

/Oh/ /não/ /a/ /guar/ /des,/ /que a/ i/ /da/ de,  
/Te/ /com/ /ver/ /ta es/ /as/ /flor,/ /es/ /as/ /be/ /le/ za,  
/Em/ /ter/ /ra, em/ /cin/ /za, em/ /pó,/ /em/ /som/ /bra, em/ /na/ da.

/Nas/ /ce o/ /Sol,/ /e/ /não/ /du/ /ra/ /mais/ /que um/ /di/ a,  
/De/ /pois/ /da/ /Luz/ /se/ /se/ /gue a/ /noi/ /te es/ /cu/ ra,  
/Em/ /tris/ /tes/ /for/ /mo/ /su/ ra,  
/Em/ /com/ /tí/ /nuas/ /tris/ /te/ /zas/ /a a/ /le/ /gri/ a.

/Po/ /rém,/ /se a/ /ca/ /ba o/ /Sol,/ /por/ /que/ /nas/ /ci/ a?  
/Se é/ /tão/ /for/ /mo/ /sa a/ /Luz,/ /por/ /que/ /não/ /du/ ra?  
/Co/ /mo a/ /be/ /le/ /za as/ /sim/ /se/ ?  
/Co/ /mo o/ /gos/ /to/ /da/ /pe/ /na as/ /sim/ /se/ ?

/Mas/ /no/ /Sol,/ /e/ /na/ /Luz/ /fal/ /te a/ /fir/ /me/ za,  
/Na/ /for/ /não/ /se/ /dê/ /cons/ /tân/ cia,  
/E/ /na /sin/ /ta/ /-se/ /tris/ /te/ za.

/Co/ /me/ /ça o/ /mun/ /do em/ /fim/ /pe/ /la ig/ /no/ /rân/ cia,  
/E/ /tem/ /dos/ /bens/ /por/ /na/ /tu/ /re/ za  
/A/ /fir/ /me/ /za/ /na in/ /cons/ /tân/ cia.

Rubi, concha de peregrina,  
Animado, viva escarlata,  
Duas sobre lisa prata,  
Ouro encrespado sobre fina.

Este o é de Caterina;  
E porque obriga e mata,  
Não o ser divina em ser ingrata  
E raio a raio os corações.

Viu Fábio uma transportado  
Bebendo admirações, e galhardias  
A já levantou aras:

Disse igualmente e :  
Ah muchacha, que tal serias  
Se sendo tão não cagaras!

159

boca, gentil, tempo, madura, morre, sombras, transfigura, fia, formosura, alegria, qualquer, somente, perlas, cristais, safiras, prata, rostinho, docemente, livra, fulmina, tarde, quem, tanto, amor, amante, magoado, gentil, formosa

Discreta e formosíssima Maria,  
Enquanto estamos vendo a qualquer hora  
Em tuas faces a rosada Aurora,  
Em teus olhos e boca o Sol e o dia,

Enquanto com gentil descortesia  
O ar, que fresco Adônis te namora,  
Te espalha a rica trança voadora  
Quando vem passear-te pela fria,

Goza, goza da flor da mocidade,  
Que o tempo trata a toda ligeireza,  
E imprime em toda a flor sua pisada.

Oh não aguardes, que a madura idade,  
Te converta essa flor, essa beleza,  
Em terra, em cinza, em pó, em sombra, em nada.

Nasce o Sol, e não dura mais que um dia,  
Depois da Luz se segue a noite escura,  
Em tristes sombras morre a formosura,  
Em contínuas tristezas a alegria.

Porém, se acaba o Sol, por que nascia?  
Se é tão formosa a Luz, por que não dura?  
Como a beleza assim se transfigura?  
Como o gosto da pena assim se fia?

Mas no Sol, e na Luz falte a firmeza,  
Na formosura não se dê constância,  
E na alegria sinta-se tristeza.

Começa o mundo enfim pela ignorância,  
E tem qualquer dos bens por natureza  
A firmeza somente na inconstância.

Rubi, concha de perlas peregrina,  
Animado cristal, viva escarlata,  
Duas safiras sobre lisa prata,  
Ouro encrespado sobre prata fina.

Este o rostinho é de Caterina;  
E porque docemente obriga e mata,  
Não livra o ser divina em ser ingrata  
E raio a raio os corações fulmina.

Viu Fábio uma tarde transportado  
Bebendo admirações, e galhardias  
A quem já tanto amor levantou aras:

Disse igualmente amante e magoado:  
Ah muchacha gentil, que tal serias  
Se sendo tão formosa não cagaras!



# QUEBRA-CUCA LITERÁRIO

VANDERLAINE CRUZ MENESES LEMOS

## 1. APRESENTAÇÃO

O objetivo deste jogo é motivar o prazer pela leitura e a produção escrita. Para tanto, a ideia é montar um quebra-cabeça referente à imagem de um conto de fadas. Após montadas as peças, cada grupo criará outra história por escrito a partir da imagem propiciada, oferecendo-lhe um final engraçado.

161

Figura 1 – quebra-cabeça



## 2. ORGANIZAÇÃO

1. A turma deve ser dividida, no máximo, em quatro equipes. Não haverá problema se uma equipe ficar com mais participantes que a outra.
2. Cada equipe receberá uma caixinha com 35 peças de um quebra-cabeça. As peças devem estar sobre a mesa de forma aleatória. O professor dará um tempo para que todas as equipes finalizem a montagem.
3. Ao instruir os alunos para a montagem do jogo, o professor deve explicar às equipes que, a partir da imagem formada, deverão produzir por escrito um conto de fadas. No entanto, antes da conclusão da produção textual, as equipes trocarão os textos para dar continuidade ao raciocínio, sendo que o desfecho deverá ter um viés engraçado.
4. Terminada essa etapa, as equipes escolhem um integrante para fazer a leitura das suas produções, dando por concluída a atividade.

162

## 3. REGRAS DO JOGO

Para a realização do jogo, os alunos deverão respeitar os seguintes critérios:

- Foco narrativo na 3ª pessoa, por este tipo de narrativa marcar explicitamente a fala do personagem;
- Linguagem simples;
- Utilizar o discurso direto para marcar a fala dos personagens;
- Enredo simples com apresentação, complicação (situação-problema), clímax e desfecho.



HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JORGE, Seu. Felicidade. Letra e Vídeo Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Zm5V\\_b47IM8](https://www.youtube.com/watch?v=Zm5V_b47IM8) > Acesso em: 21 mai. 20

LAMA, Dalai. Como alcançar a felicidade Disponível em:< <https://www.pensador.com/frase/NTI1MDE4/> >Acesso em: 21 mai. 2019.

LISPECTOR, Clarice. Felicidade Clandestina. Disponível em: <[https://veele.files.wordpress.com/2010/02/clarice\\_lispector\\_\\_felicidade\\_clandestina\\_e\\_outros\\_contos.pdf](https://veele.files.wordpress.com/2010/02/clarice_lispector__felicidade_clandestina_e_outros_contos.pdf) > Acesso em: 21 mai. 2019.

MAGALHÃES, Thereza Cochar; CEREJA, William Roberto. **Português: linguagens, 6º ano**. 9ª ed. São Paulo: Saraiva, p. 106, 2015.

ROIPHE, Alberto (org.). **Literatura em jogo**: proposições lúdicas para as aulas de português. Aracaju: Criação, 2017.

164 ROIPHE, Alberto (organizador). **Literatura em jogo: proposições lúdicas para aulas de português**. Aracaju, Criação, 2017.

SABINO, Fernando. O homem nu. **Conto Brasileiro**, 2019. Disponível em: <https://contobrasileiro.com.br/o-homem-nu-cronica-de-fernando-sabino/>. Acesso em: 15 de jun. de 2019.

SANTOS, Sílvia Souza. Descobrimo Personagens. In: **Literatura em jogo: proposições lúdicas para aulas de português**. Alberto Roiphe (org). Aracaju: Criação, 2017, p. 57-60.

SERGIPE.Secretaria Estadual de Educação. **Currículo de Sergipe**. 2018. Disponível em:<https://www.seed.se.gov.br/arquivos/CURRICULO.DE.SERGIPE.v.02Regulamentado.pdf>. Acesso em: 21/06/2019.

SANTOS, Valeriano Felix dos. **A mulher que se casou dezoito vezes...** Disponível em: <<http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=cordel&pagfis=95013>>. Acesso em: 14 jul. 2016.

VIEIRA, Sílvia Rodrigues. Três eixos para o ensino de gramática. In:VIEIRA, Sílvia Rodrigues. (Org.) **Gramática, variação e ensino**: diagnose & propostas pedagógicas. Rio de Janeiro: Letras UFRJ, 2017. p. 64-82.

WIKIPÉDIA. Felicidade. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Felicidade>> Acesso em: 21 mai. 2019 .

## SOBRE OS AUTORES

**ADRIANA ALVES DE SANTANA SANTOS** é professora de Português e de Produção de Texto da Educação Básica, no município de Carmópolis, estado de Sergipe, graduada e licenciada em Letras-Português pela Universidade Federal de Sergipe, especialista em Teoria e Práticas Textuais e Mestre em Letras pela mesma universidade. Pelo fato de considerar a Educação uma seara árdua, busca aprimorar em meu cotidiano a perseverança e determinação para colher os melhores frutos do seu plantio.

**ADRIANA DA ROSA SANTOS** Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Sergipe (UFS), atualmente cursa Letras – habilitação em Português e Francês – na mesma instituição e faz parte do grupo de pesquisa Literaturas, Mobilidades e Identidades da UFS. Foi bolsista pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica da UFS (PIBIC/COPES) e Membro do Grupo de pesquisa RECEPCOM – Grupo de Estudos da Produção e Recepção Ficcional. Temas de pesquisas já realizadas: infoentretenimento, meio ambiente, política, televisão, cinema, literatura brasileira e estrangeira e telejornalismo.

**ADRIANA DA SILVA ARAÚJO INÁCIO**, “a professora dos jogos didáticos”, é mestre em Língua Portuguesa na área de Linguagens e Letramentos pela Universidade Federal de Sergipe, UFS, leciona em Aracaju (SE) pela rede estadual de ensino. Há dezesseis anos vem utilizando a didática lúdica e interativa como recurso auxiliar para aprendizagem. Desde então, a construção do conhecimento nas suas aulas tem representado uma ação coletiva. Há dezesseis anos vem conduzindo alunos a dialogar com outras vozes na sala de aula. Eles

têm dialogado com Adriana, com poetas, com artistas plásticos, com cantores, com escritores e personagens. Têm dialogado também com a comunidade, com jornalistas, editores e cartunistas. Quando promove esse dialogismo em situações lúdicas percebe que os estudantes se sentem mais confiantes para questionar, para defender ou refutar ideias; enfim, reagem de forma mais participativa. Essa é a razão pela qual insiste em levar para a sala de aula a “marmelada de banana, a bananada de goiaba e a goiabada de marmelo”. Para ela, o universo lúdico não só contribui para a aprendizagem, torna-o significativo.

166

**ALBERTO ROIPHE** é professor de Literatura e de Língua Portuguesa do Departamento de Didática da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) e do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Sergipe e do Programa de Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (PPGAV-USP). Doutor e Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FE-USP). Graduado em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). Realizou Estágio de Pós-Doutoramento na área de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e na área de Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA-UNESP).

**ALEXSANDRA DE SOUZA SANTOS ALMEIDA** possui graduação em Letras pela Universidade Federal de Sergipe (2020) e ensino médio pelo Instituto de Educação Rui Barbosa (1996).

**ANDREIA DORIA ARAGÃO**, mestra em LETRAS (mestrado profissional em letras PROFLETRAS/UFS), é professora da rede estadual de ensino e também da rede municipal da cidade de Itabi (SE). Durante os

últimos dois anos tem alinhado seus estudos ao campo da produção textual. Através da orientação da Doutora Denise Porto, desenvolveu o projeto de pesquisa-ação sobre o Gênero Relato Pessoal associando-o à escrita. Atualmente, além de lecionar, também presta consultoria sobre o desenvolvimento de sequências didáticas que auxiliem os professores no trabalho com a leitura e a escrita.

**CLEIVALDO PEREIRA PINTO** é professor há 12 anos da rede pública estadual de ensino de Sergipe. É mestre pelo ProfLetras.

**DENISE PORTO CARDOSO** possui graduação em Letras Português/Francês pela Universidade Federal de Sergipe (1969), mestrado em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1974) e doutorado em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1989). Atualmente é professora titular da Universidade Federal de Sergipe. Tem experiência na área de Linguística, com ênfase em Linguística Textual, atuando principalmente nos seguintes temas: ensino, gênero textual, leitura e referênciação.

167

**DIANA SILVA SANTOS** é mestra em Letras pelo programa de Mestrado Profissional em Letras – Universidade Federal de Sergipe. Graduada em Letras Português/Inglês pela Faculdade Atlântico. É professora da Educação Básica da rede estadual de Sergipe e da rede particular. Desenvolve atividades de revisão textual. Tem interesse na área de Linguagens e Letramentos. Considera a arte de ensinar como algo intrínseco ao seu existir.

**DICSON SOARES DOS PRAZERES** é professor de Português, Literatura e Produção de Texto da Educação Básica, na rede pública e particular do estado de Sergipe, graduado e licenciado em Letras Português pela Universidade Federal de Sergipe, Mestre em Letras e Letramentos pela mesma universidade. Vê a Educação como mis-

são humanitária, de estímulo do saber e ferramenta de mudança de vidas, por isso crê que a capacitação contínua do educador é de fundamental importância para otimização do trabalho diário no enfrentamento dos desafios do chão da sala de aula.

**ÉDIPO SANTANA BISPO ANDRADE** é professor efetivo da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe (SE-DUC/SE). Mestre em Letras pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe, realizando trabalhos embasados nos estudos de Metáforas Conceptuais, na perspectiva da Semântica Cognitiva. Graduado em Letras Português/Inglês, Licenciatura pela Universidade Federal de Sergipe.

168 **EDLEIDE SANTOS ROZA** é mestra em Letras (PROFLETRAS/UFS, 2018), é professora da Rede Municipal de Ensino de Riachão do Dantas, leciona na Escola do Ensino Fundamental Professor Luiz Antônio Barreto.

**ERISVALDO SILVA SANTOS** é professor de Língua Portuguesa da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura do Estado de Sergipe (Seduc/SE) e da Secretaria Municipal de Educação de Nossa Senhora do Socorro/SE. Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras (Profletras) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), campus São Cristóvão.

**FRANCIS JACQUELINE DE MELO ROCHA** é mestre pelo Profletras da Universidade Federal de Sergipe e professora de Língua Portuguesa da rede pública estadual, municipal de São Cristóvão e da rede privada.

**HERÁCLITO PADILHA PRADO JÚNIOR** que amava Literatura que amava o Conto que amava dar aula de Língua Portuguesa que amava



seu diploma em Letras na Universidade Federal de Sergipe que amava estar cursando o seu Mestrado Profissional, ProfLetras, que amava ter o Dr. Alberto Roiphe como orientador que amava inovar na Educação que amava... e que ainda ama tudo isso.

**IDERLÂNIA COSTA SOUZA** Professora da rede Estadual de ensino do Estado de Sergipe, atuando no Colégio Estadual Almirante Barroso. Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) pela Universidade Federal de Sergipe – campus São Cristóvão – com trabalhos voltados a Leitura e Produção Textual, diversidade social e práticas docentes. Sendo ainda, especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Diversidade e Linguística pela Faculdade São Luís de França (2014), bem como em Direitos Infante-Juvenis no ambiente escolar: Escola que protege pela Universidade Federal de Sergipe (2016). Graduada em Letras Vernáculas (2012) pela Universidade Federal de Sergipe e graduanda em Letras Português – Espanhol pela Universidade Federal de Sergipe.

169

**JACI DOS SANTOS** é professora de língua portuguesa da rede Estadual de Sergipe. Ministra aulas no Colégio Estadual Juscelino Kubitschek e no Col. Estadual Ministro Petrônio Portela, nos níveis fundamental e médio. Na busca de melhor ampliar a relação ensino-aprendizagem no que diz respeito à leitura e produção de textos, desenvolveu no Profletras, campus São Cristóvão durante as aulas de Literatura e Ensino, disciplina ministrada pelo prof. Alberto Roiphe, o jogo “Verbetando no/do texto” que faz parte de seu projeto “Caçadores de sentidos – ressignificação do verbete”, cuja orientadora foi a prof<sup>a</sup> Dra. Denise Porto Cardoso.

**JILCICLEIDE AUGUSTA PAES** é graduada em Letras, com mestrado profissional em Letras em rede PROLFETRAS. Atua na Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e Cultura de Sergipe.

Jorge Costa Junior é Enfermeiro, Advogado e Professor da Rede Estadual; Especialista em Língua Portuguesa, mas também em Enfermagem em Urgência e Emergência.

**JOSÉ RAIMUNDO DOS SANTOS FILHO** é mestre em Letras pelo Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, pela Universidade Federal de Sergipe – UFS; possui Especialização em Educação Especial para o Atendimento Educacional Especializado - AEE pela Universidade Federal do Ceará - UFC (2011) e Graduação em Letras (Habilitação em Português, Inglês e Literaturas) pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB (2005). Dez anos de experiência como professor de Língua Portuguesa, Literatura e Língua Inglesa no Ensino Fundamental e Médio na rede municipal de Entre Rios – Bahia e na rede estadual de Sergipe.

170

**JOSIVAL ALVES DE BRITO** é mestre pelo PROFLETRAS/UFS, graduado em Letras pela Universidade Federal de Sergipe. Ministra aulas de Língua Portuguesa na rede pública do estado de Sergipe. Considera-se observador. Gosta de fazer amizades.

**JOYCE LIMA** nasceu em Aracaju SE. É formada em Letras pela Universidade Tiradentes (UNIT) e mestra em Letras pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Atua como professora alfabetizadora na rede pública municipal de ensino.

**LAURA CAMILA BRAZ DE ALMEIDA** possui graduação em Letras pela Universidade Federal da Bahia (2001), mestrado em Letras e Linguística pela Universidade Federal da Bahia (2004), estágio de doutorado em Linguística na Université de Poitiers (2007) e Doutorado em Letras e Linguística pela Universidade Federal da Bahia (2009). Já trabalhou como docente de português para estrangeiros no Programa de Pesquisa, Ensino e Extensão de Português da Universida-

de Federal da Bahia. É professora efetiva da Universidade Federal de Sergipe. Sua área de estudos é a Linguística Aplicada, com ênfase no processo de Ensino e Aprendizagem de Língua Materna e de Língua Estrangeira. Nesse contexto, a sua área de pesquisa está relacionada aos temas leitura e escrita, abordagem comunicativa e abordagem intercultural e diversidade linguística.

**LEILANE RAMOS DA SILVA** concluiu o Curso de Licenciatura Plena em Letras / Habilitação I Língua Portuguesa na Universidade Federal da Paraíba, Campus I/João Pessoa, em 2000. De 2001 a 2003, estudou mestrado em Letras na mesma universidade, momento em que mudou de nível de preparação e passou a integrar o conjunto de alunos do doutorado, defendido em outubro de 2005. Foi professora da Educação Básica da rede estadual de Pernambuco de 1997 a 2006 e professora do corpo efetivo da área de Linguística na Universidade Estadual de Alagoas de 2004 a 2006. Desse ano até os dias atuais, é professora de Linguística/DE da Universidade Federal de Sergipe, onde desenvolve atividades de ensino (presencial e a distância/UAB), extensão, pesquisa e gestão, na graduação e pós-graduação, atuando com disciplinas como Linguística, Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Materna, Metodologia do Ensino de Línguas e Semântica/Pragmática. É uma das líderes, desde 2007, do Grupo de Estudos Linguagem, Interação e Sociedade – Gelins, devidamente cadastrado no CNPq. Tal atuação tem gerado orientações, na graduação e na pós-graduação, alinhadas aos estudos pragmático-acionais e, igualmente, àqueles cujo foco incide na problemática da leitura/escrita na Educação Básica. Foi vice-coordenadora do Núcleo de Mestrado Profissional em Letras em Rede – Profletras /CAPES/UFS/POSGRAP entre maio de 2013 a março de 2015 e uma das coordenadoras de gestão do PIBID/CAPES//UFS, do período de agosto de 2013 a julho de 2016. Entre abril de 2018 a outubro 2018, realizou Estudos Avançados de Pós-Doutoramento em Ciências da Educação, na especialidade Literacias e Ensino do Portu-

guês, na Universidade do Minho, Braga-Portugal. Desde abril de 2019, é coordenadora do Profletras /UFS – Unidade São Cristóvão.

**LÍDIA M<sup>a</sup> DA SILVA FREIRE** é graduada em Letras pela UFS. Mestre em Letras pelo PROFLETRAS/UFS. Professora efetiva da Secretaria de Educação do Estado de Sergipe.

**MARIA CRISTINA FONTES DA CRUZ** possui Mestrado Profissional em Letras pelo PROFLETRAS – Universidade Federal de Sergipe (UFS). Título: A Construção do Sentido – As inferências no conto “Missa do Galo” de Machado De Assis, ano de obtenção: 2019. Orientadora: Dra. Laura Camila. Especialista em Literatura Brasileira pela Faculdade Atlântico. Título: O sentimento de medo na obra A Normalista. Orientadora: M.S. Antonia Maria Nunes. Graduada em Licenciatura Plena em Letras Português pela Universidade Federal de Sergipe (2007). Trabalhou como tutora no Centro de Educação Superior a Distância – CESAD. Atualmente sou professora da Secretaria de Educação do Estado de Sergipe, no Colégio Estadual Barão de Mauá com o nível fundamental e médio. Sou consultora pedagógica na Universidade de Brasília – UNB (Corretora de redações do ENEM).

**MARIA DE LOURDES OLIVEIRA ALMEIDA** Professora Mestre em Letras e Pós-graduada *latu sensu* em Letras, Linguística e Literatura. Concluiu o Mestrado em 2019, no Programa de Mestrado Profissional em Letras, na Universidade Federal de Sergipe (Polo de São Cristóvão-SE / 2017.1). Professora da educação básica, no Colégio Estadual Vitória de Santa Maria, Aracaju-SE. Pós-graduada *latu sensu* em Letras, Linguística e Literatura, pela Fundação Francisco Mascarenhas/ Faculdade de Patos - PB (2003). Graduada em Letras Português pela Universidade Federal de Sergipe (2001/2). Redatora-formadora do Currículo Sergipano de Língua Portuguesa do Pró-BNCC do Ministério da Educação. Experiência com revisão textual. Desenvolve proje-

tos na área de linguística no tocante às variações regionais (Falares sergipanos no Bairro Santa Maria). Outros projetos na área social (Culturas Urbanas: o Hip-Hop no Bairro Santa Maria). Área de interesse: Letramentos – a persuasão nos textos propagandísticos.

**MARIA LUCIENE DE MOURA** é mestre em Letras pelo PROFLETRAS, Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras, da Universidade Federal de Sergipe (UFS), polo de São Cristóvão. Professora do Ensino Básico na Rede Estadual de Sergipe e na Rede Municipal de Aracaju (SE).

**MYLLA TAYNAH SANTANA DO ESPÍRITO SANTO** Graduanda em Letras Vernáculas pela Universidade Federal de Sergipe (UFS).

**NADIJA SANTOS MONTE** é graduada em Letras – Português pelo Fundação Educacional do Baixo São Francisco Doutor Raimundo Marinho em Penedo-AL (2004); especializada em Especialização em Didática do Ensino Superior pela Faculdade Pio Décimo – Campus I – Aracaju-SE (2009); Mestrado Profissional em Letras – Profletras pela Universidade Federal de Sergipe – Campus São Cristóvão – SE (2020). Atualmente é Professora da Escola Estadual Amintas Diniz de Aguiar Dantas, Professora do Centro estadual de Educação Profissional Agonalto Pacheco da Silva e Professora da Escola Municipal Manoel Batista Valadão. Tem experiência na área de Letras com atuação no Ensino Fundamental, Médio e cursos preparatórios para concursos e vestibulares.

**PRISCILA MENDONÇA MOURA** Mestre em Letras pela Universidade Federal de Sergipe (PROFLETRAS/2019). Atualmente, é professora de Língua Portuguesa no Ensino Médio em Tempo Integral (EMTI), na rede pública do estado de Sergipe, no Centro de Educação Profissional Professora Neuzice Barreto, município de Nossa Senhora do Socorro - SE. Ministrou aulas na rede particular de ensino de Sergipe. Especialista em Psicopedagogia Clínico e Institucional pela Faculdade Atlântico (2013) e graduada em Letras Vernáculas pela Universidade

Federal de Sergipe (2009). Possui experiência em revisão textual. Tem interesse na área de Linguística, com ênfase em ensino e aprendizagem de Língua Materna; letramento; formação do professor; dificuldade de aprendizagem da leitura e da escrita; habilidades socioemocionais nas aulas de Língua Portuguesa.

**RAQUEL MEISTER KO. FREITAG** é professora do Departamento de Letras Vernáculas, do Programa de Pós-Graduação em Letras e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Sergipe. Graduada em Letras, mestre e doutora em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina, área de concentração Sociolinguística. Atualmente, estuda o processamento da variação linguística, com atenção às pistas de atenção, reparo e emoções na produção e percepção. Também desenvolve atividades de popularização da ciência e estímulo à pesquisa na educação básica, com o projeto Cienart e com a organização da Feira Científica de Sergipe durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia. Coordena o Condomínio de Laboratórios Multiusuário de Informática e Documentação LAMID da Universidade Federal de Sergipe. Foi secretária da Associação Sergipana de Ciência ASCi, biênio 2016-2018. É Pesquisadora Associada da Rede Nacional de Ciência para Educação (CpE) e editora-chefe da Revista da ABRALIN. Vice-presidente da associação do Grupo de Estudos Linguísticos e Literários do Nordeste biênio 2019-2020 (GELNE) e da Associação Brasileira de Linguística. Tem coordenado projetos pesquisa interinstitucionais aprovados por agências de fomento que resultam em publicações científicas e na formação de recursos humanos em nível de graduação, mestrado e doutorado, além da criação e fortalecimento de redes de colaboração científica e popularização da ciência.

**ROBERTA BRITO LIMA** é mestra em Letras pela Universidade Federal de Sergipe (2020), atua na área de Linguística Aplicada, nos estu-

dos relacionados ao texto e ao discurso. Atualmente é gestora escolar na rede pública de educação do estado de Sergipe e professora assistente no curso de Letras da Faculdade São Luís de França em Aracaju-SE. Interessa-se por pesquisas transversais às temáticas de empoderamento feminino, cidadania e direitos humanos.

**SÍLVIA SOUZA SANTOS** é professora da rede estadual, municipal e privada do município de Aracaju. Mestre em Letras pelo Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, Universidade Federal de Sergipe – UFS. Especialista em Leitura e Produção Textual – Faculdade Atlântico (2011). Graduada em Letras – Português pela Universidade Tiradentes – UNIT (2006). Gosta de olhos sorridentes, abraços gratuitos, sorrisos aconchegantes, família, amigos... enfim, da VIDA!

175

**THIAGO DOMINGOS FREIRE** professor efetivo da Escola Estadual Jorge Amado da Secretaria Estadual da Educação, do Esporte e da Cultura (SEDUC/SE). Graduado em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Foi monitor na disciplina Língua Inglesa I e II pela UFS (2011 e 2012). Obteve aprovação em todas as fases do Programa de Atualização e Qualificação das Redações do Exame Nacional de Ensino Médio (ENEM) pelo Centro Brasileiro de Pesquisa em Avaliação e Seleção e de Promoção de Eventos (Cebraspe). Formado no curso Pacto do Ensino Médio pela SEDUC/SE. Mestre Profissional em letras pela UFS. Participou de outras formações continuadas, tais como Módulo III e IV do Grupo dos Novos Letramentos, English Through New Literacies, English Learning and Diversity, Tecnologias Digitais e Participação Social, Currículo e Livro Didático: Expandindo Reflexões. Tem interesse em estudos voltados para ensino de (multi)letramento, letramento crítico e abordagens de ensino-aprendizagem em língua portuguesa e inglesa.

**THIAGO DE SANTANA SILVA** Sou graduando no curso de Letras-Português. Integrante do Grupo de Estudos Filológicos em Sergipe, bolsista PICVOL no projeto Revisitando o passado: edição filológica de textos manuscritos e impressos de escritores sergipanos, cujo plano de trabalho se intitula Edição Filológica de “O Elemento Negro”, de João Ribeiro. Além disso, fiz parte do projeto PIBID Escritos da cidade: práticas para o ensino de leitura e escrita, atuando no Colégio Estadual Glorita Portugal. Durante o período 2019.2, fui monitor da disciplina Língua Portuguesa III. Participei da Comissão Acadêmica para seleção de trabalhos a serem apresentados no Encontro Regional de Estudantes de Letras do Nordeste, em 2019.

**VANDERLAINE CRUZ MENESES LEMOS** é mestre em Letras na área de Linguagens e Letramento pela Universidade Federal de Sergipe (2016) e graduada em Letras Português/Inglês pela Universidade Tiradentes. Professora dos anos iniciais da Educação Básica da rede estadual de Sergipe e antiga supervisora do Projeto “Alfa e Beto”.

**VANESSA GONZAGA NUNES** é bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo (Unisul, 2002) e licenciada e bacharel em Letras Francês (UFSC, 2005; 2009). Doutora em Linguística (2015) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora Adjunta da Universidade Federal de Sergipe (UFS), atuando na Graduação em Letras – Francês e no Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), na área de Fonética. Tem pesquisas e interesses na área de Ensino de Língua de Língua Francesa e Fonética e Fonologia do Francês e Português Brasileiro, com temas voltados ao ensino de francês como língua estrangeira, linguística aplicada, fonética aplicada ao ensino, prosódia/entoação, variação linguística e formação de professores.



# RELATÓRIOS DE PESQUISA DO MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS RELACIONADOS ÀS ATIVIDADES LÚDICAS DESCRITAS

ARAGÃO, Andreia Doria. **Produzindo textos a partir do gênero relato pessoal.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

177

BRITO, Josival Alves de. **Impactos dos recursos multimodais na compreensão dos gêneros textuais.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

CARMO, Dalva Rejane do. **A contação de histórias no processo de aprendizagem da leitura.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

CRUZ, Maria Cristina Fontes da. **A construção do sentido: as infêrências no conto “Missa do galo” de Machado de Assis.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

FREIRE, Lídia Maria da Silva Freire. **Aguçando mecanismos de compreensão leitora a partir de práticas de leitura de contos escolhidos.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

FREIRE, Thiago Domingos. **Tira cômica: construindo caminhos para a leitura inferencial.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

178 INÁCIO, Adriana da Silva Araujo. **Aprendizagem da leitura a partir de material multimodal visando à construção de sentido tutorial do jogo “Na trilha dos sentidos”.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

JUNIOR. Heráclito Padilha Prado. **Monteconto: uma estratégia para a leitura literária.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

LEMOS, Vanderlaine Cruz Meneses. **As narrativas orais nos contos de fadas: construindo sentidos, desenvolvendo habilidades e aprimorando a linguagem.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

LIMA, Joyce dos Santos. **Ah! Amada Amanda: a contação de história como subsídio para trabalhar o apagamento da consoante nasal em posição de coda silábica.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

LIMA, Roberta Brito. **Metáforas, implícitos e o lúdico em canções de empoderamento feminino:** uma proposta de letramento crítico para o 9º ano / Roberta Brito Lima; orientadora Taysa Mércia dos Santos Souza Damaceno .– São Cristóvão, SE, 2020.

MONTE, Nadija Santos. **A identificação da contra-argumentação na leitura de gêneros jornalísticos:** uma experiência com estudantes do ensino fundamental. Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

179

MOURA, Maria Luciene de. **Narrativas mitológicas e formação de leitores.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

MOURA, Priscila Mendonça. **A (res) significação da produção escrita através do relato pessoal.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

PAES, Jilcicleide Augusta. **Desenvolvimento de objeto pedagógico para o ensino produtivo de gramática: a balança das relações sociais.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

PINTO, Cleivaldo Pereira. **Na trilha do discurso: a vez e a voz dos personagens.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

180 PRAZERES, Dicson Soares dos. **Quando o apagamento do R em posição de coda silábica chega na escrita : a construção do estilo oral do cordel para reflexões sobre o português falado e escrito.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

ROCHA, Francis Jacqueline de Melo. **Ortografia para o mercado de trabalho.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

ROZA, Edleide Santos. **Cordel, letramento literário e verbo-visualidade: três conceitos, um autor, uma história, um folheto.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2018.

SANTOS, Adriana Alves de Santana. **Quando a ausência da marca de plural em verbos influencia a escrita: uma análise da produção escrita e oral de estudantes sergipanos.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

SANTOS, Diana Silva. **O efeito de humor na construção de piadas com teor racista: um caminho para a compreensão?** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

SANTOS, Erisvaldo Silva. **Coesão referencial por substituição lexical sinonímica na produção escrita de fanfictions: uma proposta intervencionista de ensino.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2020.

181

SANTOS, Gil Robson de Oliveira. **Fórum no ambiente whatsapp: estratégia de apropriação de uso da escrita do artigo de opinião no 9º ano.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

SANTOS, Sílvia Souza. **Entre crônicas: desenvolvendo a compreensão leitora.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

SOUZA, Iderlânia Costa. **A construção de inferências socioculturais por estudantes do 7º ano do ensino fundamental com base em um módulo didático.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2019.

SOUZA, Rosana Santos de. **Argumentação e multimodalidade em anúncios publicitários: o quiz digital como alternativa para a formação crítica no ensino fundamental.** Relatório de pesquisa (Mestrado Profissional em Letras – Área de concentração: Linguagens e Letramentos) – Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação em Letras, São Cristóvão, SE, 2016.

Formato	15cm x 21cm
Tipografia	Myriad
Software de editoração	Adobe InDesign
Número de páginas	184

**E**ste livro foi concebido, em sua primeira edição, a partir de anotações realizadas durante a preparação do curso “Literatura e Ensino”, que ministrei no primeiro semestre de 2016, no Programa do Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Sergipe (PROFLETRAS) e que teve como foco a elaboração de atividades lúdicas para aulas de literatura.

Nesta segunda edição, apresento também atividades desenvolvidas por alunos do PROFLETRAS, entre 2017 e 2020, incluindo a participação de seus orientadores, professores do mesmo Programa de Pós-Graduação, e ainda atividades desenvolvidas por alunos de Graduação em Letras-Português da Universidade Federal de Sergipe.

