

**JOGO DOS VERBOS: UM RECURSO DIDÁTICO PARA AUXILIAR O ENSINO DE
VERBOS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Amanda Reis Soares

Giovanna Barros Souza Bom

Marcos Vinicius de Souza Gomes

Ronaldo Adriano de Freitas

Campos dos Goytacazes, RJ

Mai de 2024

JOGO DOS VERBOS: UM RECURSO DIDÁTICO PARA AUXILIAR O ENSINO DE VERBOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Amanda Reis Soares

Giovanna Barros Souza Bom

Marcos Vinicius de Souza Gomes

Ronaldo Adriano de Freitas



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons – Atribuição – Não Comercial 4.0 Internacional. Isso garante a permissão do compartilhamento e da adaptação deste material, para fins não comerciais, desde que seja dado o devido crédito aos autores originais e sejam distribuídos sob os mesmos termos de licença do produto original.

Campos dos Goytacazes, RJ

Mai de 2024

1. Apresentação

O presente Produto Educacional é resultado das atividades do Programa de Residência Pedagógica – subprojeto de Língua Portuguesa, (Licenciatura em Letras – Português e Literaturas) do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Fluminense. As atividades foram realizadas no Colégio Estadual Dom Otaviano de Albuquerque, na cidade de Campos dos Goytacazes – RJ, pelas residentes Amanda Reis Soares e Giovanna Barros Souza Bom, sob a orientação do Professor Preceptor Marcos Vinícius de Souza Gomes e do Coordenador Ronaldo Adriano de Freitas.

Nesse contexto, em 2022 o Curso de Licenciatura em Letras: Português e Literaturas, assim como demais cursos de licenciatura do Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos Centro (IFFluminense), puderam participar de tal projeto. O início do projeto foi marcado pelo fim da pandemia e retorno às aulas presenciais, desta forma, na descrição desse produto, procuramos destacar como métodos mais lúdicos podem contribuir para uma aprendizagem significativa vivenciada nas experiências escolares.

2. IDENTIFICAÇÃO

Nome e sigla da IES: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF).

Curso de Licenciatura: Licenciatura em Letras - Português e Literaturas.

Escola(s)-Campo: Colégio Estadual Dom Otaviano de Albuquerque.

Conteúdo disciplinar: Ensino de verbos – formação e conjugação

Séries/Anos e Etapa da Educação Básica: 9º ano do Ensino Fundamental.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

Dessa forma, para a elaboração deste relato de experiência, busca-se compartilhar a experiência vivida por nós licenciandas na aplicação do Produto Educacional desenvolvido na turma do sétimo ano do Colégio Estadual Dom Otaviano de Albuquerque.

Diante do atual cenário educacional, percebemos que para que houvesse uma aprendizagem significativa, o professor como um mediador do processo de ensino (VYGOTSKY, 2007), precisaria atuar com “práticas pedagógicas que tornem o educando protagonista, oportunizando a reflexão de cada conteúdo garantindo, assim, a internalização do conhecimento.” (ZAWASKI; RAMIREZ, 2017).

Assim, elaboramos um material que apresenta uma estrutura lógica para que os alunos pudessem interagir com conceitos relevantes e relacionar os conceitos trabalhados nas aulas (ZAWASKI; RAMIREZ, 2017). O que vai ao encontro do disposto com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998):

Ao professor cabe planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva. Cabe também assumir o papel de informante e de interlocutor privilegiado, que tematiza aspectos prioritários em função das necessidades dos alunos e de suas possibilidades de aprendizagem. (BRASIL, 1998, p. 22).

3.1 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Elaboramos e desenvolvemos junto aos alunos do sétimo ano um “Jogo dos verbos”. O design das cartas foi elaborado a partir da ferramenta online “Canva” e impresso em papel tipo cartolina.

A princípio, apresentaremos a descrição das atividades desenvolvidas e na sequência apresentaremos os resultados e reflexões.

3.1.1 Jogo dos Verbos

A ideia do jogo de verbos veio porque “verbos” foi o conteúdo mais trabalhado com a turma durante todo o ano. Acompanhamos várias aulas sobre o assunto, que iam desde o que é um verbo e como identificá-lo em uma frase até suas desinências e modos verbais.

Assim, o Jogo dos Verbos serve como um instrumento de ensino da estrutura dos verbos. Ele foi pensado com o objetivo de explicar de forma lúdica as partes dos verbos, como ele é composto e porque cada uma dessas partes é importante na conjugação.

3.1.2 Metodologia

Esta atividade desenvolveu-se na própria sala de aula dos alunos. Após formarem grupos de mais ou menos 5 integrantes, apresentamos aos alunos uma breve recapitulação dos conteúdos abordados e, em seguida, o objetivo e as regras do jogo.

O objetivo do jogo é finalizar com todas as cartas das mãos (figura 2) formando o maior número possível de verbos e variando sua estrutura. Por exemplo: trocar a desinência modo temporal, o radical, etc.

Os passos e regras do jogo são as seguintes:

- 1º- Distribuir as cartas igualmente entre os grupos;
- 2º- Cada grupo inicia a rodada com variadas cartas (radical, vogal temática, desinência modo temporal e desinência número pessoal);
- 3º- Os grupos começam a montar os verbos ao mesmo tempo; 4º- Caso não haja mais combinações, os grupos têm direito a comprar novas cartas com as professoras para formar uma nova palavra;
- 5º- É proibido trocar as cartas entre os grupos; 6º- É proibido mudar as funções e localizações das cartas;
- 7º- O grupo que acabar primeiro com todas as cartas vence.

4. RESULTADOS

Quando a proposta do jogo foi apresentada para a turma, houve uma variedade de reações entre os alunos. Alguns demonstraram euforia e curiosidade, enquanto outros mostraram certa indiferença e desinteresse. No entanto, à medida que as regras do jogo foram explicadas e cada grupo começou a receber as cartas e jogar, toda falta de disciplina se transformou em interesse pelo jogo e pelo prêmio.

Ficou evidente que o jogo representou um desafio para os alunos, envolvendo-os na atividade e despertando um maior interesse pelo conteúdo na busca pela vitória. Consequentemente, observamos que a atenção dos educandos foi capturada, levando-os a interagir e cooperar mais no entendimento do conteúdo abordado, o que serviu como uma fonte significativa de aprendizagem. Diante disso, podemos afirmar que alcançamos sucesso na realização dos objetivos propostos pela atividade.

Figura 1 – Jogo dos Verbos



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 2 - Cartas do jogo



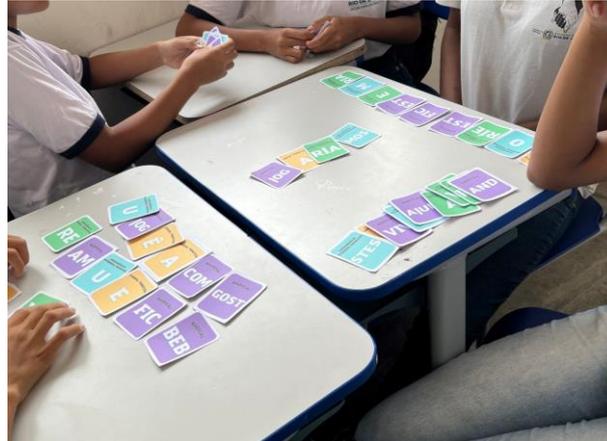
Fonte: Autoria própria (2023)

Figura 3 - Jogo dos Verbos



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 4 - Aplicação do jogo



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 5 - Aplicação do jogo



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 6 - Regência



Fonte: Autoria própria (2023)

Conclusão

Com o Produto Educacional desenvolvido e aplicado, percebemos a importância e o papel fundamental dos jogos didáticos no ensino de língua portuguesa, já que oferecem uma abordagem dinâmica, interativa e envolvente para os estudantes. Ao integrar atividades lúdicas ao processo educativo, os jogos proporcionam uma série de benefícios, como o aumento do engajamento dos alunos, a promoção de uma aprendizagem ativa e significativa, o desenvolvimento de habilidades linguísticas e cognitivas, a contextualização do conteúdo, a socialização e colaboração entre os estudantes, além do feedback imediato e da redução do estresse relacionado ao aprendizado. Dessa forma, o Jogo dos Verbos contribuiu para tornar o ensino de língua portuguesa mais eficaz, estimulante e relevante para os alunos, favorecendo o desenvolvimento integral de suas competências linguísticas, comunicativas e cognitivas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários a prática educativa**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

GROLLMUS, Nicholas S.; TARRÈS, Joan P. **Relatos metodológicos: difractando experiências narrativas de investigación**. Fórum Qualitative Social Research, v. 16, n. 2, mayo 2015. Disponível em:< file:///C:/Users/Particular/Downloads/2207-9561-1-PB%20(1).pdf>. Acesso em: 28 fev. 2017.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007

ZAWASKI, Tatiane; RAMIREZ, Vera. **O lúdico no ensino de língua portuguesa, nos anos finais do ensino fundamental: buscando outras formas de ensino e aprendizagem**. Web Revista Linguagem, Educação e Memória ISSN: 2237-8332. dez, 2017