



**COORDENADORIA INSTITUCIONAL DE PROGRAMAS ESPECIAIS
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
LICENCIATURA EM LETRAS/PORTUGUÊS**

ELIANDRO JORGE DA SILVA

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

CAMPINA GRANDE – PB

2014

ELIANDRO JORGE DA SILVA

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Relatório final de Estágio Supervisionado, apresentado ao curso de Letras- EaD, da Universidade Estadual da Paraíba, como pré-requisito para a obtenção do título de graduado.

Orientadora: Prof^a Ms. Cléa Gurjão Carneiro

Campina Grande – PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S586r Silva, Eliandro Jorge da
Relatório final de estágio supervisionado [manuscrito] /
Eleandro Jorge da Silva. - 2014.
30 p. : il. color.

Digitado.

Relatório de Estágio Supervisionado (Graduação em Letras
EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino
Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.

"Orientação: Cléa Gurjão Carneiro, Secretaria de Educação à
Distância".

1. Gramática. 2. Ensino. 3. Atividade lúdica. I. Título.

21. ed. CDD 372.61

ELIANDRO JORGE DE ARAÚJO

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Relatório final de Estágio Supervisionado, apresentado ao curso de Letras- EaD, da Universidade Estadual da Paraíba, como pré-requisito para a obtenção do título de graduado.

Trabalho aprovado em 05/07/2019

BANCA EXAMINADORA

Cléa Gurjão Carneiro Nota 9,0
PROFª Ms. Cléa Gurjão Carneiro – UEPB
Orientadora

M. D. Lima Arcoverde Nota 9,0
P/ PROFª Ms. Maria Divanira de Lima Arcoverde- UEPB
Examinadora

Elza Maria Rolim Wanderley Monteiro de Araújo Nota 9,0
Profª Esp. Elza Maria Rolim Wanderley Monteiro de Araújo
Examinadora

Média 9,0

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me deu toda coragem necessária para enfrentar as dificuldades. De um modo especial, a minha mãe que me deu todo apoio moral, entendimento, força carinho e compreensão, mostrando-me sempre os caminhos da verdade e do bem. Ao meu pai que durante toda sua vida esteve sempre ao meu lado me apoiando em tudo que desejava conquistar.

A minha esposa e filhos pela preocupação, encorajamento e compreensão durante essa trajetória.

A todos os meus amigos e mestres que me ajudaram a conquistar um sonho.

“Não há educação fora das sociedades humanas e não há homens isolados. O homem, e somente o homem é capaz de discernir, de distinguir o “ser” do “não ser”, com esta capacidade ele alcança o ontem, reconhece o hoje e descobre o amanhã. Ao constatar essa realidade, ele se integra e se enraíza, em uma situação de tempo e espaço, tornando-se assim um ser crítico, que vive em transição”.

(Paulo Freire)

RESUMO

O presente projeto tem o intuito de abordar a interação do lúdico ao ensino de gramática. Partindo deste pressuposto, o mesmo valoriza toda uma conjuntura de idéias e mudanças que pode se vincular na prática pedagógica de língua materna, uma vez que o indivíduo traz consigo todo um processo formal de língua. Entretanto, este trabalho tem a finalidade de desenvolver e aperfeiçoar todos os conhecimentos partindo de uma concepção de construção. Essa abordagem emite a uma aprendizagem que passou a ser chamada de construtivismo, refere-se ao fato de que o conhecimento é construído pelo sujeito que aprende brincando de uma forma coletiva e interativa.

Palavras-chave: Memória; Lúdico; Ensino.

ABSTRACT

This article aims to address the interaction of the playful to the teaching of grammar. Under this assumption, the same values across a background of ideas and changes that can link the pedagogic practice of language, since the individual carries around a formal language. However, this study aims to develop and refine all the knowledge coming from a building design. This approach to learning issues that came to be called constructivism refers to the fact that knowledge is constructed by the subject who learns playing in a collective way and interactive.

Keywords: Memory; Playful; Education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1: MEMÓRIAS	13
CAPÍTULO 2: O LÚDICO - UMA ESTRATÉGIA PARA FACILITAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	15
2.1 Metodologias e seus aspectos	15
2.2 Professor: mediador do conhecimento	15
2.3 Interação do aluno com o lúdico.....	16
2.4 Jogo facilitador da aprendizagem.....	16
CAPÍTULO 3: O ESTUDO DOS VERBOS	18
CAPÍTULO 4: ESTUDOS DAS CONJUGAÇÕES VERBAIS A PARTIR DE ATIVIDADES LÚDICAS	19
4.1 Sugestões de atividades	19
4.2 Atividades realizadas.....	25
4.3 Descrição das atividades.....	28
COSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	31

INTRODUÇÃO

O ensino de gramática nas escolas é um assunto que tem sido alvo de polêmica. A este respeito uma questão frequentemente discutida é: O que fazer para as aulas de gramática tornarem-se atraentes e deixarem de ser monótonas? Um ponto fundamental é considerar o processo ensino-aprendizagem como uma instauração de uma relação cooperativa e interativa entre alunos e professores. Nos últimos anos, percebe-se a falta de interação dos alunos para com as aulas de gramáticas. Neste sentido, o presente artigo parte do seguinte questionamento: Qual seria a melhor forma metodológica ou didático-pedagógica para fazer os alunos interagirem com as aulas de gramática?

Nestes termos, me dispus a fazer uma análise nas minhas aulas para descobrir onde estava o foco principal deste questionamento. Deparei-me com uma série de afirmações: alguns alunos elencaram não gostar da disciplina; outros acharam as aulas enfadonhas e outros não se sentiam motivados devido o cansaço físico, ou seja, aqueles que trabalham para ajudar no sustento de sua família.

Logo em seguida fui analisar minhas metodologias para saber qual seria o ponto de partida para atender a essa necessidade e, principalmente, onde estava errando. Durante este processo, descobri que aquelas aulas só com quadro de giz, livro didático, não estavam contribuindo para uma aprendizagem significativa dos alunos. Depois desenvolvi conceitos para atender as necessidades da turma, foi o momento em que me vali de algumas atividades lúdicas. Esta nova metodologia foi dando certo e o clima de cooperação e interação dos alunos começou a funcionar de uma forma bastante coletiva.

Durante as atividades desenvolvidas, passei a trocar ideias, informações, confrontando hipóteses e, principalmente, fazendo descobertas. Assim, posso afirmar que o trabalho através do lúdico tem benefícios significativos e podem contribuir com maior facilidade a falta de interação na sala de aula.

Quando nos propomos a ensinar um aluno, precisamos compreender como se dá o processo de aprendizagem, isto é, como o indivíduo aprende. Nos últimos anos foram desenvolvidos vários conceitos dentro da área da psicologia, procurando entender a mente humana diante de situações de aprendizagem. Vários estudos do filósofo, biólogo e psicólogo Piaget (1896-1980) foram de grande importância para o

processo de compreensão de como o aluno aprende. Segundo o estudioso, a aprendizagem acontece diante de uma assimilação de conhecimento, valorizando, assim, todo um acréscimo de conhecimento que o indivíduo já possui.

Outro estudioso que defende muito bem este conceito de interação é Vygotsky (1896-1934). Suas pesquisas mostraram que o conhecimento é construído socialmente no âmbito das relações humanas. Para ele, a interação e o saber sobre a língua são fatores importantes para a formação do conhecimento.

Partindo desses conceitos e considerando a história da interação, o aluno do ensino médio traz toda uma construção em diferentes esferas sociais do uso da linguagem, inclusive uma diversidade de aprendizagem adquirida no ensino fundamental. Então, o perfil deste trabalho é que se trace para o alunado do ensino médio, na disciplina de Língua Portuguesa, a previsão de que o aluno ao longo de sua formação deve conviver, de forma lúdica, assim relata as orientações curriculares do ensino médio.

Esta pesquisa-ação tem como objetivo proporcionar ao educando uma interação que garanta uma aprendizagem de qualidade. Logo, este artigo tem uma função de contribuir para que os alunos se construam, de forma consciente e consistente, sujeitos críticos, engajados, seguros para o mundo competitivo. Defendemos a tese de que as atividades lúdicas têm um poder especial de preparar o indivíduo para essas competições, proporcionando-lhe um cenário de múltiplos olhares, uma prática social do uso de língua que deve receber destaque na orientação do trabalho escolar voltado para a ludicidade e que garanta um olhar social dentro de uma perspectiva construtivista.

Outra virtude deste trabalho é considerar a gramática como um instrumento em que o aluno deverá adquirir um domínio cada vez maior diante das possibilidades em que as atividades lúdicas lhe oferecem. Sendo assim, os conceitos gramaticais desenvolvidos neste artigo deverão partir da vivência do aluno, para que, em seguida, ser trabalhados através de exemplos concretos com algumas atividades lúdicas. Tais atividades foram desenvolvidas através de uma linguagem simples, com explicações acessíveis as diferentes faixas de aprendizagem.

A descrição sucinta deste trabalho é abordar metodologias, visando esclarecer alguns aspectos essenciais que foram detectados na sala de aula, como a falta de

interação dos alunos e, principalmente, tentar encontrar qual a melhor forma para fazer os alunos interagirem com as aulas de gramática.

CAPÍTULO 1: MEMÓRIAS

Diante do exposto, analisar o curso de letras é uma forma de expressar todas as experiências vividas e adquiridas neste tão sonhado curso, foram momentos de muita interação, descontração, onde podemos levar por toda eternidade em nossa vida cadência. Essa discrição é bastante sucinta, a onde possamos esclarecer alguns aspectos essenciais, que como professor, devemos levar em conta o sucesso da aprendizagem que foi de soma importância em nossa futura vida profissional.

Fazer memória do curso de letras é simplesmente colocar em prática as metodologias vivenciadas no decorrer do curso, desde o primeiro período até o último, pois esse retrospectiva, nos dá a oportunidade de expor nossa prática de uma forma em que possamos agradecer todos os profissionais que nos presentearam com suas experiências e metodologias significativas. Para tanto o curso de letras nos deu um dialeto, que nos proporcionou várias metodologias voltadas para o processo cultural da língua materna, e suas particularidades, onde compreendemos melhor e respeitá-la, em sua historicidade, em suas particularidades e diferenças. Assim, entendi que o objetivo central do curso, é entender a língua diante de uma perspectiva inovadora, com uma conjuntura de ideias significativa para o processo de ensino aprendizagem. Apesar disso os estudos se abrem para incorporar também todos os textos literários, que contribuíram para definir os rumos tomados por nossa literatura. Ou, por outra via dado espaço para a professora Cléa e Divanira, que nos orientou de como devemos trabalhar com leitura e escrita, a onde foi de soma importância para minha prática pedagógica. Levando em conta o que Bakhtin diz: “é um prisioneiro de sua época, de sua contemporaneidade”. Esse termo foi transcrito pela professora Elza Araujo, que condiz perfeitamente para o ensejo desta realidade, a onde esta fala sucedem a libertar da prisão a ciência literária, que tem a vocação de contribuir para esta libertação. Assim sem perder a historicidades desta memória, faço jus a todos os demais professores e tutores, que caminharam conosco passo a passo no decorrer deste curso, onde foram momento de muitas descobertas, como, o processo de ensino aprendizagem é inclui sempre aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre as pessoas. Tudo isso é fruto de uma experiência de cada pessoa.

Essa interação entre todos que formam a família EAD, foi a maior responsabilidade para a formação dos consistas, foram uns dos princípios que nortearam e colocou mais vida no curso, de forma que o curso tornou-se mais útil e significativo para a vida dos estudantes de letras em EAD.

Assim, é notório perceber que o curso de letra em EAD, veio brindar esse reconhecimento levando-nos a refletir sobre a concepção de educar no desenvolvimento do educando, definindo essa modalidade em âmbitos de experiências: formação pessoal e conhecimento de mundo. Com base neste conceito temos a visão que no decorrer do curso teve todo um conhecimento de construção que se processa de uma maneira global, com uma inter-relação entre as disciplinas na grade curricular do curso, propondo assim uma prática educativa que abranja todos os aspectos da vida dos nossos futuros educandos, desde o atendimento às suas necessidades mais básicas até as mais elaboradas e intelectualizadas.

Sinto-me grato a todos os voluntários do curso por me capacitar um educador e ao mesmo tempo um mediador num processo de construção, proporcionando desafios distintos para que supra as necessidades de uma educação de qualidade.

CAPÍTULO 2: O LÚDICO - UMA ESTRATÉGIA PARA FACILITAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A ludicidade vem revelando todo um papel facilitador do conhecimento. Ela é importante no ato de brincar com fins ao desenvolvimento do educando. Podemos afirmar que o lúdico tem toda uma conjuntura de facilitar o crescimento e, conseqüentemente, o equilíbrio e o espírito de camaradagem. Brincando, o aluno se descobre, transforma seus conhecimentos, com um valor afetivo e, acima de tudo, constrói e reconstrói sua história. Oferecer a ludicidade ao aluno é garantir um desenvolvimento mais natural, onde eles irão estabelecer uma relação com o meio em que vivem e, principalmente, produzirão conhecimentos diversos.

2.1 Metodologias e seus aspectos

A incorporação do lúdico na prática docente é de grande acesso para o ensino-aprendizagem. Vale destacar que o mesmo é insubstituível para o estímulo e construção do conhecimento. Esta metodologia está voltada para estimular o aluno a trabalhar junto à construção de um produto nos diferentes contextos sociais. Isto remete a fazer questionamento, estabelecer relações com o outro e oferecer condições que, bem aplicadas, constrói conhecimentos através de atividades que possam facilitar o desenvolvimento interativo, incentivando formas de expressões variadas para compartilhar os resultados de seus trabalhos que objetivam estimular habilidades e competências diante de um processo contínuo de desenvolvimento cognitivo. O lúdico precisa ganhar espaço no círculo das práticas pedagógicas para garantir algo fundamental à desenvoltura do aluno.

2.2 Professor: mediador do conhecimento

A ação do mediador é construir conhecimentos específicos que podem ser assimilados pela estrutura de conhecimento geral, integrando-se e tornando-se cada vez mais ricos (FERREIRO, 1992). Por isto, devem promover condições que

estimulem todo um desenvolvimento integral, para que o mediador conheça as capacidades de inter-relação que envolva os aspectos afetivos e cognitivos da aprendizagem. O mediador deve desenvolver junto com o aluno uma relação de respeito mútuo para que haja confiança. O mediador deve valorizar e respeitar o interesse, ouvindo e formando desafios e acompanhando todo um processo de construção de conhecimento com a mesma perspectiva, podendo, assim, organizar um programa que utilize recursos com jogos e brincadeiras.

2.3 Interação do aluno com o lúdico

Nos últimos anos temos percebido o aluno cada vez mais desmotivado e menos envolvido. Durante sua trajetória escolar, são estes insucessos que poderão levar o aluno ao fracasso, podendo até chegar abandonar a escola. Cabe ao mediador promover situações que proporcionem o interesse do educando para que haja uma aprendizagem relevante diante de uma perspectiva construtivista. Esta abordagem emerge a uma proporção de atividades lúdicas, que bem trabalhada, valorizam uma interação nítida com a prática escolar e, principalmente, leva em consideração o processo de desenvolvimento, respeitando e valorizando os trabalhos s alunos.

A interação do lúdico com o aluno é um ponto fundamental para um rendimento escolar, pois o mesmo garante uma prática que prioriza o aluno como construtor do seu próprio conhecimento. A utilização dos jogos mediante a uma prática permite melhores entendimento de conteúdos que poderão ser abordados no processo contínuo de aprendizagem e que contribuem perfeitamente na elaboração da aprendizagem dos educandos.

2.4 Jogo facilitador da aprendizagem

O jogo é a construção do conhecimento e o mesmo não pode ser visto, apenas, como um divertimento para desgastar as energias, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Partindo deste conceito, os alunos ficam motivados se utilizarem o jogo como suporte de aprendizagem. Sendo assim, esforçam para superar qualquer obstáculo cognitivo e principalmente emocional. Motivados pelos jogos, ficam mais participativos para com suas atividades, embora para muitos o jogo seja visto como um paradoxo e não acredita que o lúdico é educativo. Porém, acreditamos que seja um recurso eficaz a ser adotado pelo mediador para preencher lacunas expostas anteriormente.

Partindo deste mesmo contexto, a importância do jogo é garantir uma associação de uma forma equilibrada. O jogo como função lúdica proporciona um equilíbrio voluntário, contemplando o saber, o conhecimento e as descobertas do mundo pelo aluno, por meio das vivências, da interação, da assimilação, da autodescoberta, possibilitando significados e propiciando várias experiências de forma que valoriza uma relação de camaradagem entre educandos.

O jogo orientado pelo professor de uma forma didática é bastante relevante para o desenvolvimento do pensamento e da aquisição de conteúdos. Podemos afirmar que os jogos são um recurso que pode ajudar nas dificuldades de aprendizagem e tornar o indivíduo presente e participativo e, de maneira consequente, feliz.

CAPÍTULO 3: O ESTUDO DOS VERBOS

Nas gramáticas de língua portuguesa se fala em verbo como se compreender uma ação praticada, estabelecendo suas colocações diante de orações. Valorizando os princípios da gramática normativa, o verbo tem suas implicações mediante as orações que exprimem a identidade e coexistência de uma causa com outra, ou seja, o verbo supõe em sujeito.

A forma verbal destaca e transmite noções de tempo, modo e voz. Classificam-se, quanto à flexão, em regulares, irregulares, anômalos, defectivos e abundantes e suas funções rizotônicas e arrizotônicas, quanto à função, em auxiliares e principais. As estruturas verbais, por sua vez, assim como as formas nominais, possuem uma estrutura interna. Nas formas verbais, essa é uma estrutura morfológica complexa, caracterizando-se pela combinação à uma radical de uma vogal temática, e de desinência.

CAPÍTULO 4: ESTUDOS DAS CONJUGAÇÕES VERBAIS A PARTIR DE ATIVIDADES LÚDICAS

Conjugar um verbo significa apresentar o seu paradigma flexional. Compõe o paradigma todas as formas em que um determinado radical pode se manifestar ao flexiona-se, isto é, ao receber a vogal temática da conjugação ou classe a que pertence e os sufixos de modo tempo e número e pessoa.

Partindo desse pressuposto, fazer uso do lúdico para com as conjugações verbais é uma maneira eficaz de conceituar verbos e suas implicações diante de uma estratégia que mede a capacidade de refletir a língua em decorrência de diferentes situações de aprendizagem. A língua por ser tão culta, merece ganhar nas suas normas uma emoção diante das competências, estratégia e habilidades da ludicidade, requerida tanto pela efetividade e isenção social em pleno exercício da cidadania.

A língua e o lúdico proporcionam, no indivíduo, o desenvolvimento de um corpo de conhecimento sobre a língua e a linguagem capaz de evitar crenças infundadas e de motivar a construção de atitudes e valores éticos bem fundados.

4.1 Sugestões de atividades

A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

E.E.E.F.M.FRANCISCO DEODATO DO NASCIMENTO SÃO DOMINGOS DO CARIRI.

PROFESSOR: ELIANDRO JORGE DA SILVA.

TURMA: ENSINO MÉDIO. 2º Ano do Ensino

Médio TURNO: NOITE.

PERÍODO: 8 AULAS.

DISCIPLINA PORTUGUÊS.

CONTEÚDO: VERBO, CONJUGAÇÃO, TEMPO E MODO.

OBJETIVOS:

- Compreender verbos através de atividades lúdicas e desafiadoras.
- Empregar adequadamente as formas verbais nas diferentes pessoas gramaticais.
- Assimilar o conceito de verbos, classificando os tempos verbais.
- Reconhecer com o aprendiz a estrutura de um poema.

METODOLOGIA:

- Exploração do conhecimento prévio, através de discussões e debates.
- Aula expositiva e dialogada interagindo com a turma.
- Aplicação de atividades lúdicas de um bingo, caça palavras e palavras cruzada.
- Atividades de fixação em dupla ou em grupo.
- Solicitar aos alunos que produzam um poema que contenha, usando rimas com as formas nominais, (Infinitivo gerúndio e particípio).
- Apresentação dos poemas seguidos com as intervenções das terminações dos verbos.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Lousa
- Giz
- Bingo
- Caça palavras
- Palavras cruzada livro didático
- Concursos

AVALIAÇÃO:

A avaliação será contínua, valorizando a participação assídua dos alunos nas atividades propostas.

PRODUTO FINAL:

- Realização de um bingo e de um concurso para eleger o poema mais criativo da turma, premiando, assim, os alunos vencedores.

ATIVIDADES LÚDICAS**Palavras cruzadas**

ESCOLA _____

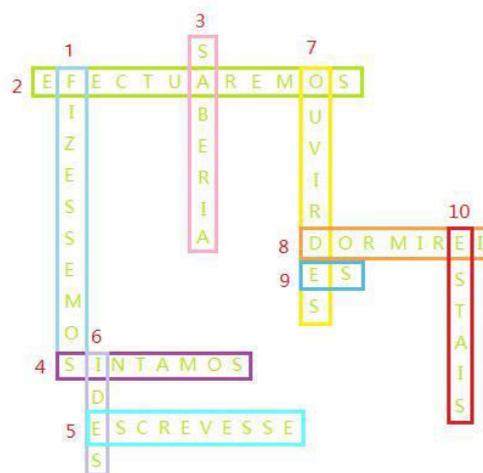
PROFESSOR: _____

APRENDENTE: _____ SÉRIE _____

ESTUDOS DOS VERBOS

ESTIMADOS ALUNOS! COM A EUFORIA DO CAÇA PALAVRA, AGORA VAMOS TENTAR ENCONTRAR OS VERBOS CONRRSPONDETES A CADA CONJUGAÇÃO UTILIZANDO PALAVRAS CRUZADA.

1-Verbo fazer no pretérito imperfeito do conjuntivo na 1ª pessoa do plural. 2- Verbo efectuar no pretérito imperfeito do conjuntivo na 1ª pessoa do plural. 3- Verbo saber no condicional do indicativo na 1ª pessoa do singular. 4- Verbo sentir no presente do conjuntivo na 1ª pessoa do plural. 5- Verbo descrever no pretérito imperfeito do conuntivo na 1ª pessoa do singular .6- Verbo ir no presente do indicativo na 2ª pessoa do plural. 7- Verbo ouvir no futuro do conjuntivo na 2ª pessoa do plural. 8- Verbo dormir no futuro do indicativo na 1ª pessoa do singular. 9- Verbo ser no presente do indicativo na 2ª pessoa do singular. 10- Verbo estar no presente do indicativo na 2ª pessoa do plural



ATIVIDADES EM CLASSE

(Caça palavras)

CAROS AMIGOS APRENDENTES! SEI QUE VOCÊS ESTÃO BASTANTE ENGAJADOS COM NOSSOS ESTUDOS DE CONJUGAÇÕES VERBAIS. AGORA VAMOS

BRINCAR UM POUCO? BEM, VOCÊS IRÃO TENTAR DESCOBRIR E ENCONTRAR NO CAÇA PALAVRA OS RESPECTIVOS VERBOS. DEPOIS DE ENCONTRADOS, ESCREVA-OS NA SEQUÊNCIA NUMÉRICA QUE SEGUE.

1. Verbo irregular
2. Verbo regular
3. verbo anômalos
4. Verbo defectivo
5. Verbo abundante
6. Verbo no infinitivo
7. Verbo no particípio
8. Verbo no gerúndio
9. verbo arrizotônico
10. Verbo rizotônico.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____
 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____

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

Bingo dos verbos



Saco ou uma caixa para guardar as peças





4.2 Atividades realizadas

Foi sugerido um concurso de poesias em que os alunos pudessem usar as formas nominais dos verbos em suas rimas, premiando, assim, a 1ª, 2ª e 3ª melhores poesias.

Poesias campeãs

1º lugar

A BATALHA DA MINHA VIDA

Na batalha da minha vida

Eu consegui sobreviver

Com toda superação

Vou tentando esquecer

As marcas do passado

Que me fizeram sofrer.

Eu agradeço a Deus

Por Ele ter me poupado

Pois quando criança

Pela doença quase fui derrotado.

Por dificuldades passei

Mas nada se foi comparado

O preconceito que sofri

Ai que fui castigado

**Por tantas e tantas pessoas
Cansava de ser humilhado.
Mas essa batalha eu venci
E a vida vai seguindo
O que passou ficou para trás
Hoje o meu futuro estou construindo.**

Autor: Mateus Rodrigues

2º lugar SAUDADES DE UMA MÃE

**Mãe como é difícil acordar
E não tê-la para me abençoar
Tive que te perder
Só não posso te esquecer
Más a vida assim é, vou dormir
E no meu coração te sentir.**

**Todos os dias fico pensando
E me pego chorando
Venho percebendo
A falta que estais fazendo
Era impossível estar sorrindo
Na hora de ver partindo
Por uma dor que estava sentindo;**

**Sinto meu coração abençoado
Em meu peito te tenha guardado
Dos caminhos que tenho vivido
Agradeço-te por ter me protegido.**

**Obrigado Senhor
Pelo fraterno amor
Mãe, saudades de ti
Sempre irei te sentir.**

Autora: Alane Roberta Guimarães

3º lugar APRENDER RIMANDO

**Os verbos têm formas nominais,
Mas é fácil de aprender
São ações que praticamos
Contar, sorrir e viver...**

**São três as chamadas formas nominais
Reconhecer é fácil, estudando;
Particípio, gerúndio e infinitivo
Vamos aprender elas rimando**

No presente ou passado

Só se aprende praticando

O gerúndio é uma ação em andamento

No momento que estamos falando

Só se aprende Português

Compreendendo e estudando.

Precisamos aprender e aplicar

O participípio é um fato acabado

O passado não pode voltar

Para que a mensagem seja entendida

O falante precisa ela estudar

É inteligente diz uma mensagem e ela é compreendida.

Autora: Maria da Paz

4.3 Descrição das atividades

Durante todo desenvolvimento das atividades propostas houve grandes descobertas e bastante euforia por parte dos alunos, entusiasmados com as atividades lúdicas. O desempenho dos alunos teve construção de conhecimento mútuo e sem falar da aceitação de regras que foi um dos grandes pontos trabalhado. O olhar de cada aluno durante todo esse projeto contagiou todo corpo da escola. A partir daí percebemos que o desenvolvimento sócio-afetivo, cognitivo, a autonomia e o pensamento lógico de cada indivíduo e sem falar da interação contida nos educandos foi um dos pontos primordiais dessas atividades.

Para tanto, diante desse processo, os alunos estavam motivados a pensar e a usar constantemente conhecimentos adquiridos nestas atividades, a autoconfiança dos alunos e a resolução de atividades aumentaram o interesse por diferentes maneiras de solucionar problemas no que diz respeito a aprendizagem. As

atividades propostas estimularam os alunos a organizar, argumentar e perceberem a beleza das atividades lúdicas, valorizando a aprendizagem contida nos jogos.

Tendo em vista todas as atividades desenvolvidas, o caça palavras e o palavras cruzadas foram de suma importância para a compreensão das vozes verbais. A mesma fez com que os pudessem perceber uma forma divertida e agradável de compreender e conjugar verbos desde os irregulares até as formas nominais. Cada palavra encontrada em ambas as atividades era um passo a mais para melhor aperfeiçoar a compreensão verbal. Segundo os alunos, nunca foi tão fácil compreender verbo diante de atividades desafiadoras e divertidas. É importante ressaltar que a definição de ritmo lento e rápido é realizada por critérios individuais de cada aluno e, com relação os resultados obtidos, foram anotados e podem ser utilizados posteriormente para avaliar a evolução da condição de aprendizagem individual de cada aluno.

O interessante de tudo foi o bingo dos verbos, onde os alunos puderam perceber de uma forma mais detalhada o modo e o tempo verbal. Na verdade, foi um dos momentos mais contagiante destas atividades, a cada palavra chamada, o grupo logo iria conjugá-la para tentar descobrir qual era o tempo e o modo em que a mesma se encontrava e foi assim que eles puderam entender melhor todas as estruturas de conjugação verbal e, acima de tudo, perceberam de um modo significativo a cada terminações contidas nos verbos da 1^a, 2^a e 3^a conjugação e sem falar que entenderam perfeitamente todo processo de conjugação, tanto no modo indicativo quanto no modo subjuntivo.

Portanto, um dos pontos que mais me chamou atenção foi à variação linguística na fala dos alunos durante a expectativa do jogo: “*esse jogo é massa!*”, “*Tô quase batendo Vei!*”, “*Caramba só falta um verbo*”, “*Nossa esse jogo é bárbaro!*”. E o importante de tudo foi que eles respeitaram os adversários, interagiram juntos com eles e com um resultado de interação existente entre vencedor e perdedor.

COSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que o lúdico facilitou toda uma corporação e instrumento fundamentais para estimular e garantir o processo de ensino-aprendizagem, especificamente nos alunos do 2º ano do ensino médio.

Esta pesquisa sugere a necessidade de engajar o lúdico dentro de uma prática docente, no sentido de identificar as facilidades e dificuldades para a incorporação da ludicidade dentro das metodologias aplicadas. É grande a responsabilidade do educador para incorporar e alcançar a aprendizagem dos educandos e, principalmente, fazer a interação dos conteúdos propostos. Mas vale a pena ver todo este esforço, pois trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras é dar o direito de aprender com prazer e que esteja em sintonia com a prática social reflexiva.

Nesse sentido, o professor precisa orientar os alunos a ativarem os conhecimentos que já possuem sobre a temática, quanto à busca de informações a partir do processo lúdico. Além disso, é fundamental que os alunos sejam levados a refletirem sobre estas estratégias para que possam perceber a importância da língua como um fator relevante dentro de uma perspectiva sócio interacionista.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. *Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 6. ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

FIDEL, T. *Português: Língua, Literatura, Produção de texto*. São Paulo, 2005.

FERREIRO, E. *Com todas as letras*. São Paulo: Cortez, 1992.

KISHIMOTO, T. M. *O Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.