



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS DE CERRO LARGO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

ADENIR DA SILVA ARAÚJO

**O USO DE DINÂMICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

CERRO LARGO - RS

2018

ADENIR DA SILVA ARAÚJO

**O USO DE DINÂMICAS NO PROCESSO DO ENSINO - APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Projeto de pesquisa apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso – TCC I, do Curso de Graduação em Letras: Português e Espanhol – Licenciatura, da Universidade Federal da Fronteira Sul-UFFS, *Campus* Cerro Largo.

Orientadora: Prof.^a Jeize De Fátima Batista.

**CERRO LARGO - RS
2018**

PROGRAD/DBIB - Divisão de Bibliotecas

, Adenir da Silva Araújo
O uso de dinâmicas no processo de Ensino-aprendizagem
de Língua Portuguesa no ensino fundamental / Adenir da
Silva Araújo . -- 2018.
26 f.

Orientadora: Jeize de Fátima Batista.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de Letras:
Português e espanhol , , 2018.

1. O ensino da Língua Portuguesa no século XXI:
Avanços Metodológicos. 2. O uso de dinâmicas na sala de
aula. 3. Sugestões de dinâmicas. I. Batista, Jeize de
Fátima, orient. II. Universidade Federal da Fronteira
Sul. III. Título.

ADENIR DA SILVA ARAUJO

**“O USO DE DINÂMICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL”**

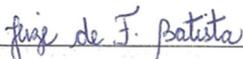
Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Letras Português e Espanhol da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Orientadora: Prof. Dra. Jeize de Fátima Batista

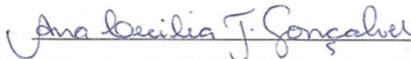
Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em:

03/07/2018

BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dra. Jeize de Fátima Batista – UFFS



Prof. Dra. Ana Cecília Teixeira Gonçalves- UFFS



Prof. Dra. Ana Beatriz Ferreira Dias - UFFS

Resumo

Este trabalho tem por objetivo refletir sobre a importância do uso de dinâmicas pedagógicas em sala de aula, no ensino de língua portuguesa, no Ensino Fundamental, como uma ferramenta de auxílio no processo de ensino-aprendizagem, enquanto recurso motivacional e facilitador na compreensão dos conteúdos trabalhados e na formação do sujeito enquanto ser social. Esta pesquisa foi realizada por meio de pesquisas de artigos e livros que norteiam sobre o referido tema, dividindo-se em três capítulos: primeiramente fez-se um levantamento bibliográfico sobre o ensino da língua portuguesa no século XXI, num segundo momento procurou-se conceitualizar dinâmicas pedagógicas e analisar sua importância no processo de ensino e, por último, produziram-se algumas sugestões práticas de atividades para trabalhar em sala de aula. Diante deste estudo, é possível afirmar que as dinâmicas pedagógicas são recursos metodológicos que auxiliam e estimulam a aprendizagem dos alunos, favorecendo a interação e a construção dos conhecimentos.

Palavras Chaves: Dinâmica em sala de aula, Ensino, Língua Portuguesa.

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre la importancia del uso de la dinámica educativa en clase, en la enseñanza del idioma portugués en la enseñanza fundamental, como una herramienta para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje como recurso motivador y facilitador para entender el contenido trabajados y en la formación del sujeto como ser social. Esta investigación se llevó a cabo a través de artículos y libros de investigación que orientan sobre dicho tema, dividido en tres capítulos: primero se convirtió en una literatura acerca de la enseñanza del idioma portugués en el siglo XXI, en un segundo tiempo tratamos de conceptualizar dinámicas pedagógicas y analizar su importancia en el proceso de enseñanza y, por último, se produjeron algunas sugerencias prácticas de actividades para trabajar en el aula. En este estudio, es posible afirmar que las dinámicas pedagógicas son recursos metodológicos que auxilian y estimulan el aprendizaje de los alumnos, favoreciendo la interacción y la construcción de los conocimientos.

Palabras Clave: Dinámica en el aula, Enseñanza, Lengua Portuguesa.

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	8
1 O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO SÉCULO XXI: AVANÇOS METODOLÓGICOS.....	10
2 O USO DE DINÂMICAS NA SALA DE AULA.....	14
3 SUGESTÕES DE DINÂMICAS.....	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A presente pesquisa visa demonstrar a importância do uso das dinâmicas no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa no ensino fundamental. O tema foi escolhido, pois se acredita que estratégias e dinâmicas em sala de aula possam ser facilitador no processo de construção do conhecimento, além de ser atividades prazerosas que abrem caminhos para que o aluno sinta motivação a aprender.

A problemática deste trabalho é mostrar se o uso das dinâmicas pedagógicas são um recurso importante que deve ser utilizado no processo de ensino aprendizagem de Língua Portuguesa ou, se apenas, é uma forma de otimização do tempo em sala de aula.

Nesse caminho, este estudo busca destacar o uso das dinâmicas em aulas de Língua Portuguesa, no Ensino Fundamental, tendo como objetivo refletir e destacar a importância dessas atividades como uma ferramenta de auxílio no processo de ensino-aprendizagem, enquanto recurso motivacional e facilitador na compreensão dos conteúdos trabalhados e na formação do sujeito enquanto ser social.

Para realização desta pesquisa buscou-se utilizar métodos bibliográficos e reflexivos. O resultado será dado de forma qualitativa, traduzindo a pesquisa em conceitos e ideias por meio de artigos referentes ao tema sobre dinâmicas em uso no ensino da Língua Portuguesa, bem como revisão de referencial bibliográfico da área.

Partindo dessa premissa, dividimos o trabalho em três partes. No primeiro capítulo, será abordado o Ensino de Língua Portuguesa no século XXI: avanços metodológicos apresentando um breve relato sobre o ensino, sendo esse o foco. No segundo capítulo será abordado sobre o uso de dinâmicas na sala de aula, ressaltando de que forma é possível fazer o uso dessa técnica como auxílio no aprendizado de Língua Portuguesa. Já no terceiro capítulo serão apresentadas

algumas sugestões práticas de dinâmicas como forma de oferecer caminhos aos profissionais da educação.

1 O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO SÉCULO XXI: AVANÇOS METODOLÓGICOS

O ensino da Língua Portuguesa vem, ao longo dos anos, passando por processos de transformação em busca de metodologias que possam acompanhar os avanços e facilitar o ensino. A era da tecnologia vem revolucionando o mundo e se tornando cada vez mais atrativa para os alunos que, muitas vezes, deixam de buscar conhecimentos em livros, leitura de artigos para, simplesmente, encontrar as respostas acessando o *google*, pela praticidade e rapidez no encontro da informação desejada. Atualmente o que vale é a facilidade em obter a informação. Ao longo dos anos, tem se discutido sobre essa questão, relacionada ao processo de ensino-aprendizagem e suas dificuldades, no entanto, no contexto escolar, ainda é possível observar que problemas peculiares como a dificuldade na leitura e na escrita, ortografia, repetência, permanecem de século a século. Partindo disso, esse capítulo apresentará um breve relato histórico sobre essas mudanças no ensino, com enfoque maior para o século XXI.

No século XVII, apesar da Língua Portuguesa estar nas escolas, o ensino da gramática era considerado como não componente curricular, mas como apoio ao latim que era a língua ensinada pelos jesuítas na época. No entanto, no século XVIII, foi implantada pelo Marquês de Pombal a reforma educacional que apenas atingia a população de classe mais alta.

Até o fim do século XIX o estudo da Língua Portuguesa fazia parte do currículo sob as formas de retórica, poética e gramática. Cabe lembrar que foi somente a partir desse século que a língua portuguesa passou a ser incluída como disciplina curricular.

Estamos mais familiarizados com a presença da disciplina “língua portuguesa” ou “português” na escola surpreendemo-nos quando verificamos quão tardia foi a inclusão dessa disciplina no currículo escolar: ela só ocorre nas últimas décadas no século XX, já no fim do Império (SOARES, 2002, p.157).

A partir do século XX, houve mudanças na educação. Devido sua perda de valor, o latim foi extinguindo-se, e assumiu a Língua Portuguesa com sua gramática juntamente com a retórica e a poética. Nessa época, o aluno era ensinado com base nas regras da gramática normativa. No entanto nas décadas de 1950 e 1960 houve uma expansão das escolas públicas, devido a clientela dos alunos que já não eram

somente de classe alta, mas também os filhos dos burgueses que passaram a frequentar a escola, onde a realidade ainda dos estudos era baseada na tradição da língua.

Desse modo, num processo que se inicia nos anos 1950 e se consolida na década de 1960, a fusão de gramática e livro de textos faz-se de forma progressiva, e os manuais passam a apresentar exercícios de vocabulário, de interpretação, de redação e de gramática. Estuda-se gramática a partir do texto e vice-versa, com primazia conferida àquela (PIETRI, 2010, p.74).

Cabe frisar que, no mesmo século, a partir da década de 1980, após a ditadura, surgem novos estudos relacionados à área da linguística, devido ao péssimo rendimento dos alunos, também, questionamentos por parte de professores que buscavam obter mais conhecimentos se aperfeiçoando, publicando dissertações e teses, para que ocorressem melhorias no ensino da Língua Materna. Dentre eles, alguns da Linguística como Carlos Franchi, Magda Soares, João Wanderley Geraldi, tendo este uma grande influência no ensino da língua portuguesa, pois, apresenta uma proposta baseada na linguística, sendo esta pioneira na história no ensino da leitura e escrita no Brasil.

Parece-me que o mais caótico da atual situação do ensino de língua portuguesa em escolas de primeiro grau consiste precisamente no ensino para alunos que nem se quer dominam a variedade culta, de uma análise dessa variedade com exercícios contínuos de descrição gramatical, estudo de regras e hipóteses de análise de problemas que mesmo especialistas não estão seguros de como resolver (GERALDI, 1997, p.45).

A contribuição da linguística, concepção de língua, as teorias de enunciação e discurso, começaram a ganhar espaço no ensino da Língua Portuguesa. Dessa maneira, o aluno passa a ser visto com outro olhar, como sujeito ativo, capaz de construir suas próprias ideias.

No entanto, em pleno século XXI, a maneira de ensinar precisou ser questionada, pois, ainda hoje, algumas escolas continuam priorizando o método tradicional ao uso da gramática, como eficaz. Não que ela deva ser esquecida, mas não priorizada. Existe também uma necessidade de estimular o aluno a reflexão, à criatividade e a autonomia usando como incentivo à leitura, a compreensão de textos que servirão como fonte de conhecimento para o ensino da Língua Materna, principalmente dentro da sala de aula.

Língua, agora, não é apenas instrumento de comunicação, mas, principalmente, enunciação, discurso, que estabelece relações de intercomunicação. Os processos de leitura e escrita passam, portanto, a ser resultante da interação autor-texto-leitor. De acordo com a nova concepção, altera-se o papel desempenhado pelo aluno. Este passa a ser ativo e construtor de suas próprias habilidades e conhecimentos, através de um processo contínuo (CLARE, 2002, p.23).

Dessa forma, percebe-se que perfil dos alunos do século XXI mudou, são crianças mais sedentas por informação. Desse modo, o ensino também precisa avançar, é necessário que o professor busque estratégias e recursos para auxiliar os discentes na construção do conhecimento e da aprendizagem. Para Fonseca;

É um desafio muito grande para o professor da atualidade, estabelecer conexões entre educação e os avanços da humanidade. O papel desse profissional na atual conjuntura deve ser o de formar não apenas profissionais com conhecimentos em matérias específicas, e sim seres humanos capazes, seguros, aptos para pesquisar, pensar rápido, interagir com o outro, trabalhar em equipe, em suma, para o exercício da cidadania (2012, p. 02).

Sendo assim, faz-se necessário um trabalho diferenciado, mais dinâmico, que busque motivar os alunos para aprender, promovendo espaços para que haja interação em grupos, diálogos, reflexões, desenvolvimento de habilidades e competências que façam o aluno pensar e construir conhecimentos.

Neste sentido, pode-se perceber que o ensino da Língua Materna necessita ser repensado por alguns docentes, pois, a maioria deles têm observado que não se pode ensinar como antigamente, devido ao novo perfil de alunos. O professor está sendo desafiado por uma nova geração e uma das preocupações em seu contexto escolar é fazer com que haja práticas e competências para esse tipo de alunado. Isso começa a ficar aparente dentro das salas de aula, onde o educando é visto com maiores valores à criatividade, conhecimento e aprendizado causados pela mídia que está muito presente em nossa realidade.

Fazer com que o ensino do português deixe de ser visto como a transmissão de conteúdos prontos, e passe a ser uma tarefa de construção de conhecimentos por parte dos alunos, uma tarefa em que o professor deixa de ser a única fonte autorizada de informações, motivações e sanções (POSSENTI, 2000, p. 95).

Ensinar hoje, não pode ser mais como no século passado. Muitas questões surgiram, novidades, possibilidades, visto que esse novo perfil de aluno está em busca de respostas imediatas e precisas. Para isso, é importante que se pense a prática de estudos de Língua Portuguesa de forma mais lúdica e interativa.

Por isso, novos métodos e práticas pedagógicas devem ser usados em sala de aula de maneira que o aluno possa aprender e compreender o conteúdo. Perspectivas, contextos diferentes podem fazer com que haja uma melhoria no processo educativo podendo então aplicar ideias de jogos ou brincadeiras relacionadas ao estudo da Língua Portuguesa, para que possam aprender com um ensino mais dinâmico e significativo.

Assim, surge a necessidade de buscar outros caminhos que facilitem o processo de aprendizagem do aluno, como o uso das dinâmicas como estratégias para desenvolver conhecimentos. Dessa forma, o próximo capítulo tratará sobre essa temática.

2.0 USO DE DINÂMICAS NA SALA DE AULA

Como já citado no capítulo anterior, o uso das dinâmicas em sala de aula pode ser usado como uma prática no processo educacional, podendo-se trabalhar o ensino da Língua Portuguesa de forma mais colaborativa e prazerosa.

Dinâmica são ações de curta duração que, ao fazer uso de uma técnica própria, específica, induz motivação e envolvimento. (SILVA, 2008, p.83).

As Técnicas de Dinâmicas de Grupo apresentam-se como instrumentos eficazes, uma vez que facilitam o processo de aprendizagem individual e organizacional. (CERQUEIRA, 1997, p.7).

A dinâmica é a atividade que leva o grupo a uma movimentação, a um trabalho em que se percebe como cada pessoa se comporta em grupo, como é a comunicação, o nível de iniciativa, a liderança, o processo de pensamento, o nível de frustração, se aceita bem o fato de não ter sua ideia levada em conta (PEGORINI, 2012, p.5).

Nota-se que a educação lúdica, a realização de dinâmicas, é algo que pode ser útil e servir de auxílio para o professor e contribuir na interação do professor com o aluno mantendo uma melhor comunicação e contribuindo no processo de aprendizagem do educando. Com esse tipo de metodologia, o professor conseguirá realizar o ensino da teoria com prática, pois através de jogos e brincadeiras, o aluno busca mostrar seus conhecimentos num esforço de ganhar a competição, facilitando e expandindo conhecimentos servindo para incorporar novas formas de aprendizado.

Emerique (2004), nesse sentido, argumenta

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem possa ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não-saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes (EMERIQUE, 2004, p. 4).

Entende-se que trabalhar em sala de aula com brincadeiras e uso de jogos poderá fazer com que o aluno use a imaginação fazendo-os dialogar, refletir que é possível aprender brincando. O uso de dinâmicas pode ajudar o docente desenvolver um melhor aproveitamento pedagógico para que os estudantes, através desse novo caminho, tenham a capacidade de desenvolver um aprendizado estruturado visto “que a boa situação de aprendizagem é aquela que apresenta conteúdos novos ou

possibilidades de aprofundamento de conteúdos já tematizados, estando ancorada em conteúdos já constituídos” (PCNs, 1998, p.48).

É necessário pensar que o aluno não é apenas um memorizador de conteúdo que reproduz conhecimento, mas alguém em processo de aprendizagem que necessita estar envolvido com as aulas, com os colegas e com o professor para um melhor desempenho. Por isso, o uso de dinâmicas, na Língua Portuguesa, por ser uma matéria complexa, pode ser algo que torne as aulas menos pesadas (no que se refere às regras da gramática) e mais prazerosas.

Cabe destacar, ainda, que, em pleno século XXI, com toda força que “as dinâmicas produzem”, de fazer um papel integrador, infelizmente é considerada perda de tempo para muitos educadores.

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1984, p.27).

No entanto, não se pode querer que professores trabalhem somente a partir de dinâmicas, mas vale entender que, em alguns momentos, é necessário e enriquecedor que se desenvolvam atividades diferentes para a aprendizagem das crianças, com propostas inovadoras. Assim o educador estará cumprindo sua função básica que é ser mediador, Massetto (2003) coloca que:

Estratégia e técnica não são a mesma coisa, [...] a estratégia é um termo mais amplo que técnica. Estratégia é uma maneira de se decidir sobre um conjunto de disposições, ou seja, são os meios que o docente utiliza para facilitar a aprendizagem dos estudantes. Técnica são recursos e meios materiais que estão relacionados aos instrumentos utilizados para atingir determinados objetivos. (2003, p. 88).

Assim as dinâmicas podem auxiliar no ensino da língua portuguesa. Por exemplo, o professor, quando for trabalhar com gramática, pode fazer uso de estratégias como jogos de identificação e uso das regras da língua, brincadeiras em grupo envolvendo os conteúdos, sendo assim estarão ensinando e, também, recuperando o lúdico no processo de ensino. É importante para o aluno obter uma aprendizagem na escola através de brincadeiras, pois, com elas pode-se aproximar e ajudar o discente a desenvolver um interesse maior pelo conteúdo como também uma melhor interação entre colegas.

As técnicas educativas podem gerar perspectiva no ambiente escolar pois, a diversidade de experiência torna o processo de ensino-aprendizagem mais enriquecedor, possibilitando mais conhecimento, atenção, raciocínio como também integração e socialização entre os alunos. Conforme Piaget, “o uso de dinâmicas pedagógicas é um excelente recurso que o professor pode se utilizar no processo de ensino aprendizagem, pois eles contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do educando” (1988, p. 23).

Assim, pode -se perceber que esse recurso didático não é meramente uma brincadeira para tornar divertida a aula, mas sim ajudar a provocar um questionamento e reflexão do conteúdo aplicado em sala. Segundo os PCNs:

Os conhecimentos que se transmitem e se recriam na escola ganham sentido quando são produtos de uma construção dinâmica que se opera na interação constante entre o saber escolar e os demais saberes, entre o que o aluno aprende na escola e o que ele traz para a escola, num processo contínuo e permanente de aquisição, no qual interferem fatores políticos, sociais, culturais e psicológicos.(BRASIL, 1997, p.34).

Adquirir conhecimento depende de um processo de construção entre sujeito, escola, com total consciência de mediação para que os aprendizes possam ter uma melhor aquisição dos conteúdos por meio de uma ação continuada em que ocorra o processo mútuo e permanente.

Portanto, o aluno merece ter uma educação de qualidade, pois apesar de ser uma questão a ser analisada, deve ser realizada com total consciência no espaço escolar para que os aprendizes tenham um conhecimento maior dos conteúdos, a partir de atividades lúdicas, tornando as aulas mais agradáveis e interessantes. De acordo com os PCNs;

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagens com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta — sempre é possível estabelecer alguma relação entre o que se pretende conhecer e as possibilidades de observação, reflexão e informação que o sujeito já possui (BRASIL, 1997, p.38).

Desse modo, o professor precisa inserir as atividades na sua prática educativa, com objetivos bem definidos, de forma crítica e não apenas como algo para otimizar o tempo em sala de aula. Sobre essa questão, Cox (2008) afirma que:

Faz-se necessária uma crítica acurada quanto ao uso de dinâmicas em sala de aula, para que seja, de fato, possível aproveitar o máximo e o melhor que esses recursos podem oferecer, sem incorrer no vultoso erro de subestimá-

los desperdiçando tempo ou atribuindo-lhes papéis miraculosos, superestimando-os. Faz-se necessário, dessa forma, muito estudo e pesquisa (COX, 2008, p. 11).

Quando se pensa em aulas de Língua Portuguesa, logo vem à cabeça as atividades gramaticais e as metodologias tradicionais de ensino. Dessa forma, surge a necessidade de buscar recursos, “criando situações simuladas, desenvolvidas para se promover experiências entre aqueles que aprendem, servindo para iniciar o seu próprio processo de investigação e aprendizado” (KOLB, 1984, p.11). Assim, ao propor atividades diferenciadas, o professor estará colaborando para uma aprendizagem mais ativa e atraente para o aluno, que, conseqüentemente, sentir-se-á mais motivado e interessado.

Porém vale a pena destacar que é importante ter um cuidado com as escolhas das dinâmicas para não se tornar um preenchimento de tempo ou uma forma de deixar de lado o verdadeiro papel do professor como mediador. As brincadeiras ou jogos devem ser usados em conjunto com a aula para que haja verdadeiramente o aprendizado.

Desse modo, vê-se que as dinâmicas, se bem pensadas e bem utilizadas, podem servir como uma ferramenta de auxílio. A educação precisa inovar, fugindo de ações estáticas, tão somente tradicionais que acabam sendo maçantes para os alunos, transformando-se em ações envolventes, propiciadora de discussões e novas descobertas. Com o intuito de ajudar professores e outros profissionais da educação que estiverem interesse, serão apresentadas, na próxima seção, sugestões de dinâmicas para trabalhar conteúdos de língua portuguesa.

3. SUGESTÕES DE DINÂMICAS

Este capítulo tem o objetivo de apresentar algumas sugestões de dinâmicas para o trabalho em aula de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental. São propostas que foram adaptadas e pensadas por mim, em torno de alguns conteúdos gramaticais específicos, mas que podem, também, ser direcionadas para outros conteúdos, conforme o professor desejar.

1. Quem sabe responde, se não sabe passa

Objetivo: Reconhecer e classificar os encontros vocálicos nas palavras, para fixar os conhecimentos, bem como desenvolver nos alunos atenção, raciocínio, integração.

Material: Caixinha de papel, cartolina, pincéis, MUC. (Material de uso comum).

Tempo de duração: 15 a 20 minutos

Desenvolvimento: A classe dividida em dois grupos A e B. O professor trabalhará os ditongos, tritongos e hiatos. O professor sorteia o grupo que vai iniciar a brincadeira, o aluno pegará da caixinha uma frase com uma palavra destacada e deverá responder qual é sua classificação e por que (regra). Se não souber um integrante do grupo poderá ajudar, se responderem corretamente receberá um ponto, assim sucessivamente. O grupo que obter maior quantidade de acertos ganhará o jogo.

2. Brincando com os substantivos

Objetivo: Identificar e compreender a classificação dos substantivos para reconhecer sua funcionalidade no texto, bem como promover o desenvolvimento do raciocínio lógico e agilidade.

Material: MUC

Duração: 15 a 20 minutos

Professor divide o quadro em três partes e a turma em três grupos. Ele vai pedir para que cada integrante do grupo (um a um) escreva no quadro: uma frase com substantivo comum, uma frase com substantivo simples, uma com substantivo

composto, primitivo, derivado, próprio (cada aluno escreverá uma frase). Depois que todos os integrantes dos grupos tiverem participado, o professor fará a correção, analisando as frases no grande grupo. Quem tiver o maior número de acertos será o vencedor.

3. O que está escrito na árvore

Objetivo: Identificar e reconhecer o uso correto dos porquês de maneira divertida, estimulando a atenção e a interação.

Material: papel pardo, cartolina, pincel, tesoura, cola, MUC.

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento: A turma será dividida em três grupos. O professor trará desenhada uma árvore com frutos pendurados nela. Cada fruto contém escrito um dos porquês. Cada grupo terá que formar frases com cada um deles contextualizando-os e identificando seu uso correto. Depois de formadas as frases lerão para seus colegas. As frases corretas ganharão pontos.

4. Construindo os Verbos na frase

Objetivo: Saber identificar e reconhecer os verbos em determinado contexto, estimulando a criatividade e o raciocínio.

Material: cartolina, fita adesiva, cola e tesoura. (música), caixa com verbos nos modos (presente, passado, futuro do modo indicativo), MUC.

Duração: 10 a 20 minutos

Desenvolvimento: O professor coloca a turma em círculo e põe uma música para rodar. Quando inicia a música, o primeiro aluno do círculo começa a passar a caixinha, a professora desliga e onde a caixinha parar, o aluno vai retirar um pequeno texto, no qual terá um verbo destacado, ele deverá falar em que tempo se encontra esse verbo. Depois que todos falarem, a turma pode ser dividida em quatro grupos. Cada grupo ganhará cinco verbos que terão que montar um cartaz, aplicando-os em um contexto (podendo ficar exposto em sala de aula).

5. Grafia

Objetivo: Distinguir e praticar a grafia correta das palavras formadas pelas letras g e j, motivando a integração e a aprendizagem.

Material: Minicontos, MUC.

Duração: 20 minutos

Dividir a turma em dois grupos e distribuir para eles minicontos diferentes. Cada grupo terá que ler os textos e encontrar quatro palavras que contenham g ou j e escrevê-las em uma folha separada para entregar à professora, sem colocar o g ou j (deixando uma lacuna). Assim que selecionarem, entregarão para professora que trocará as palavras entre os grupos. Os participantes deverão preencher as lacunas das palavras com g ou j e escrevê-las no quadro. O Grupo oposto dirá se concorda ou não com as respostas com auxílio da professora. Quem acertar ganha pontos.

6. Jogo da memória com palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas

Objetivo: Trabalhar, de forma divertida, com a classificação das palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, desenvolvendo a atenção e raciocínio.

Material: cartolina, tesoura, desenhos para colar na cartolina, MUC.

Duração: 10 a 15 minutos

Desenvolvimento: O professor coloca várias imagens viradas para baixo em uma mesa. Cada integrante da turma retira uma imagem das cartas e diz quantas sílabas tem e sua classificação. O ganhador será o grupo que tiver maior número de acertos.

7. Produção textual

Objetivos: Desenvolver a habilidade de produção escrita, bem como refletir sobre diferentes contextos e situações sociais em que se produzem textos possibilitando a socialização e integração do grupo.

Material: folha, caneta ou lápis, barbante, MUC.

Duração: 15 a 20 minutos

Desenvolvimento: O professor coloca o nome de cada aluno dentro de uma caixinha. Cada participante vai sortear um nome do colega e em seguida vai desenhar

o colega sorteado e fazer um texto sobre ele. Cada aluno vai pendurar seu desenho em um barbante e os outros terão que identificar quem é a pessoa. A pessoa que desenhou fala quem é o seu amigo e lê aquilo que escreveu sobre ele, podendo entregar o desenho e o texto para quem foi desenhado.

8. A Pirâmide

Objetivos: Reconhecer e identificar a diferença entre dígrafos e encontros consonantais, bem como desenvolver a habilidade motora.

Material: cartolina, pincel, tesoura, canetão, histórias em quadrinhos, MUC.

Duração: 15 a 20 minutos

Dividir a turma em dois grupos e distribuir histórias em quadrinhos. Cada grupo deverá procurar nos textos palavras que contenham dígrafos e encontros consonantais. Após os alunos deverão produzir cartas com essas palavras deixando-as viradas para baixo. Depois que todos tiverem cumprido essa primeira tarefa, o jogo começa. O grupo oposto deverá escolher e desvirar uma carta, dizer qual é a palavra em voz alta e identificar qual é o dígrafo ou encontro consonantal da mesma. Em seguida, deverá contextualizar essa palavra elaborando uma frase e escrevendo-a no quadro. Se o participante acertar, deverá utilizar sua carta para formar uma pirâmide. O grupo que conseguir completar primeiro três pirâmides ganha o jogo.

9. Construindo os adjetivos

Objetivos: Identificar e reconhecer os adjetivos, bem como prover espaço para a integração entre a turma.

Material: papel pardo, jornal, tesoura, MUC.

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento: A professora divide a turma em duas equipes e distribui jornais para cada uma delas. Cada equipe deverá procurar nos textos de jornais, frases que contenham adjetivos e recortá-las. Depois de um tempo determinado pelo professor, o grupo faz a leitura em voz alta das frases encontradas. Se as frases estiverem corretas, o grupo poderá colá-las no mural e a equipe ganha ponto. A

equipe que encontrar maior número de frases corretas (uso dos adjetivos) ganhará o jogo.

10. Invasão de bases

Objetivos: Reconhecer e explorar, os advérbios e sua classificação, bem como ampliando suas possibilidades de participação e respeito.

Material: Apito, folhas de papel, canetões, fita durex, MUC.

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento: A professora monta dos locais dentro da sala de aula como se fossem bases militares. No local em cada base fica parado um aluno. A turma estará dividida em dois grupos, em fila. Ao som do apito os alunos correm em sentido contrário para as bases. Ao chegar fazem posição de sentido e pedem permissão para entrar e começar a procurar em baixo das classes ou cadeiras as tiras que contenham advérbio. O primeiro que encontrar precisa falar uma frase com a palavra. Acertando, a equipe ganha um ponto, assim sucessivamente até que todas as palavras terminem. O grupo vencedor ganhará um troféu.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho desenvolvido possibilitou uma reflexão sobre o uso de dinâmicas no processo de Ensino - Aprendizagem de língua portuguesa no ensino fundamental, bem como das vantagens desse recurso pedagógico em sala de aula.

A língua portuguesa é bastante complexa, por isso a necessidade no aprofundamento em pesquisas para que o discente venha se desenvolver mais, tendo visto que cada vez mais alunos têm dificuldade em aprender. “Nesse sentido, também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação”. (BNCC, 2017, p.55).

A partir de pesquisas bibliográficas, pôde-se compreender que jogos e brincadeiras podem estimular o aluno a desenvolver um interesse maior pelo conteúdo estudado, como também possibilitar uma experiência diversificada de interação e ação entre colegas. Ao contrário do que alguns professores pensam as dinâmicas não são simples joguinhos, mas estratégias de ensino capaz de motivar a aprendizagem, a reflexão e a experiência na prática.

Os interesses que nortearam esta investigação vêm da necessidade de buscar metodologias que favoreçam o processo de ensino aprendizagem, servindo como recursos e estratégias para estimular e motivar os alunos na construção dos conhecimentos que envolvem a língua portuguesa. De acordo com Vygotsky (1984, p.39), “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.”

Partindo dessa perspectiva, este estudo buscou sugerir algumas dinâmicas para o trabalho com língua portuguesa, a partir de trabalhos em grupo, identificação e

uso das regras da língua, como metodologia lúdica no processo educativo, promovendo o raciocínio por meio das situações e descoberta de conhecimentos.

Sabe-se, entretanto, que só as dinâmicas não levam à formação dos alunos, as atividades devem ser utilizadas como elevação de conhecimento, até mesmo para uma memorização reforço dos conteúdos estudados em aula, bem como melhoria na comunicação entre a classe e o professor.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2017.

BRASIL. (1997). **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental**. Parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF. Disponível em: <[file:///C:/Users/user/Downloads/20348-66906-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/20348-66906-1-PB%20(1).pdf)> Acesso em: 15 mai. 2018.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

CERQUEIRA, Ricardo Ramos de. **Técnicas de Dinâmica de Grupo para uma Capacitação Ativa**. Série Cadernos Metodológicos - Nº 3 RECIFE-PE 1997. Disponível em: <<http://www.iadh.org.br/wpcontent/uploads/2012/06/T%C3%A9cnicas-de-Din%C3%A2mica-de-Grupo-para-uma-Capacita%C3%A7%C3%A3o-Ativa.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2017.

COX, Kenia Kodel. **Informática na educação escolar**. 2. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

CLARE, Nícia de Andrade Verdini **Ensino de Língua Portuguesa: teorias, reflexões e prática**. (UERJ), 2008.

EMERIQUE, Paulo Sergio. **Aprender e ensinar por meio do lúdico**. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole Ltda., 2004.

FONSECA, Abigail dos Santos. **O ensino da Língua Portuguesa e suas metodologias: o uso do blog em sala de aula**. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/737/Schuck_Franciane_Escobar.pdf?squence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 mar. 2018.

GERALDI, João Wanderley. **Concepções de Linguagem e Ensino de Português**, In: _____. (Org.). São Paulo: Ática, 1997.

KOLB, David A. **Experiential learning**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.

MASSETTO, Marcos T.. Didática: **Competência pedagógica do professor universitário**. São Paulo: Summus, 2003. Disponível em: <<http://revista.univar.edu.br/downloads/metodologiasdiferenciadas.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2017.

PEGORINI, Marli. **Dinâmica de Grupos Pós em Psicopedagogia e Educação Infantil**. Disponível em: <http://pos.ajes.edu.br/arquivos/referencial_20121016113858.pdf>. Acesso em: 25 out. 2017.

PIAGET, Jean **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIETRI, Émerson. **Sobre a constituição da disciplina curricular de língua portuguesa**. Revista Brasileira de Educação v. 15 n. 43 jan./abr. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v15n43/a05v15n43.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2017.

POSSENTI, Sírio. **Por que (Não) Ensinar Gramática na Escola**. 6ª Reimpressão. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2000.

SILVA, Jorge Antônio Peixoto da Silva. **Saber Científico**, Porto Velho, 1 (2): 82- 99, jul./dez.,2008.

SOARES, Magda. **Português na escola** – História de uma disciplina curricular. In: BAGNO, Marcos (Org.). Linguística da norma. São Paulo: Loyola, 2002.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.