

## LUDICIDADE E TECNOLOGIA NO ENSINO DOS ADJETIVOS

*Rosimeire Santos Alecrin* (UEMS)

[profmeirealecrin@hotmail.com](mailto:profmeirealecrin@hotmail.com)

*Adriana Lúcia de Escobar Chaves de Barros* (UEMS)

[chaves.adri@hotmail.com](mailto:chaves.adri@hotmail.com)

*Natalina Sierra Assêncio Costa* (UEMS)

[natysierra2011@hotmail.com](mailto:natysierra2011@hotmail.com)

### RESUMO

Os professores das séries finais do Ensino Fundamental lidam, cotidianamente, com o desafio de levar o estudante ao aprendizado dos conteúdos relacionados a estrutura da língua portuguesa. A necessidade de se desenvolver esses conteúdos de forma lúdica e adicionar o uso de tecnologias educacionais torna esse desafio ainda mais grandioso. Dessa forma, o conhecimento sobre “Classe de Palavras” se insere nesse campo a ser trabalhado pelos profissionais de educação dentro do ambiente escolar. Em uma escola do Município de Sonora-MS, com os educandos do 6º ano viu-se a dificuldade de fixar e compreender o conteúdo gramatical “adjetivo”. O presente artigo tem como objetivo apresentar uma sequência didática baseada em dinâmicas, atividades lúdicas e uso de tecnologia educacional, a fim de possibilitar um maior entendimento do conteúdo gramatical “adjetivo”. Destaca-se a relevância desse trabalho, uma vez que pensar em alternativas para o ensino de Língua Portuguesa, no que diz respeito às classes de gramaticais, em sala de aula, pode facilitar o aprendizado do estudante. Para tal baseamos-nos nas leituras de Novaes (2012), Vygotsky (1987), Campos (2004), Possenti (1996), Rojo (2006), Almeida (2004), Schneuly e Dolz (2004). A pesquisa está fundamentada em uma sequência didática, a qual apresenta atividades desenvolvidas no pátio escolar, uma dinâmica educativa aplicada em sala de aula e uma atividade desenvolvida na sala de tecnologia educacional, todas voltadas para a fixação e assimilação do conteúdo gramatical Adjetivo. Acredita-se que o ensino de gramática de forma dinâmica e lúdica, produz maior enriquecimento no aprendizado do estudante e torna as aulas de Língua Portuguesa mais leves, atrativas e divertidas.

#### Palavras-chave:

Adjetivo. Ensino. Ludicidade. Sequência didática. Tecnologia educacional.

### 1. Introdução

Os docentes em seu cotidiano nas salas de aulas do Ensino Fundamental precisam propor um ensino diferenciado a cada dia, e, atividades que levem o estudante a aprender por meio da ludicidade, porque o lúdico facilita o aprendizado.

O ato lúdico por sua excelência, a imitação fornece os elementos repre-

sentativos necessários à constituição da representação mental propriamente dita, o que se completa com o aflorar e o desenvolvimento de muitas capacidades, que evoluem em cada fase do desenvolvimento humano. (ALMEIDA, 2004, p. 35)

Sendo assim, esse artigo objetiva apresentar atividades em sequências didáticas com atividades dinâmicas e atividades em sala de tecnologia educacional direcionadas ao ensino dos “adjetivos”, para isso se destacará a relevância do ensino de gramática em sala de aula de forma diferenciada, assim como também a importância a organização do conteúdo a ser aplicado em sala de forma sequenciada, a fim de obter um resultado mais consistente do conteúdo ensinado.

## **2. Gramática se ensina em sala de aula?**

A grande discussão dentro do Ensino Fundamental é se o professor de Língua Portuguesa deve ou não ensinar os conteúdos de gramática em sala de aula, como se os conteúdos que são parte da estrutura da língua portuguesa fossem algo externo à língua. Não só deve ensinar gramática, como é fundamental que o estudante conheça a organização da língua para aprimorar a fala e a escrita, ademais fala, escrita e estrutura linguística não são peças distintas de um mesmo objeto, todos estão juntos e cooperam uns com os outros na composição do ensino da língua portuguesa. Como bem afirma Lev Semenovitch Vigotsky, no livro *Pensamento e Linguagem* (1989):

A gramática é uma matéria que parece não ter grande utilidade prática. Ao contrário de outras matérias escolares, não dá à criança qualificações que não possuísse já. A criança já conjuga e declina quando entra para a escola e até houve quem afirmasse que o ensino da gramática podia ser dispensado. A isto só podemos retorquir que a nossa análise mostrou com toda a clareza que o estudo da gramática é de primeiríssima importância para o desenvolvimento mental da criança. (VIGOTSKY, 1989, p. 100)

O próprio desenvolvimento do pensamento, assim como a organização da fala e da escrita nos textos, incluindo o domínio da estrutura lexical, implica conhecimento de classes gramaticais e a relação sintática entre as palavras, tal conhecimento ajuda, sim, no desenvolvimento cognitivo do indivíduo. O psicólogo russo Vigotsky (1989, p. 101) fala que “A gramática e a escrita ajudam a criança a elevar-se a um nível mais elevado de desenvolvimento linguístico”; portanto, não tem o porquê tratarmos os itens referentes ao ensino de língua portuguesa separados, os estudantes devem ter aces-

so a todos os elementos que compõem o léxico, o que inclui o ensino de gramática nas salas de aulas.

Defendemos que os rudimentos da sistematização começam por entrar no espírito da criança através do contato que esta estabelece com os conceitos científicos, sendo depois transferidos para os conceitos quotidianos, alterando toda a sua estrutura psicológica de cima até baixo. (VIGOTSKY, 1989, p. 93)

O domínio da linguagem trazido pelo estudante de seu seio familiar são conceitos formados pelo cotidiano, cabe a escola lhes apresentar e direcionar aos conceitos científicos da língua portuguesa, no qual está o conhecimento da estrutura linguística, que inclui o conhecimento morfológico, sintático e semântico do código linguístico, Vigotsky (1989, p. 88) fala que “Quando transmitimos um conhecimento sistemático à criança, ensinamos-lhe muitas coisas que esta não pode ver ou experimentar diretamente”, por isso, a escola tem a responsabilidade de ensinar conhecimentos sistemático da língua, e, os conceitos gramaticais são parte da formação linguística científica do indivíduo.

### **3. O desafio do lúdico e tecnológico na sala de aula**

Ensinar conteúdos pedagógicos de forma diferenciada é uma constante nas aulas de Língua Portuguesa, frequentemente se busca alternativas para que o estudante assimile estruturas linguísticas gramaticais, e também o domínio da norma culta na forma oral e escrita a fim de inseri-las em seu cotidiano. Almeida (2014) conforme citado por (CHATEAU, 1987, p. 15).

O lúdico é uma necessidade, é intrínseco ao ser humano e é em suas manifestações pelas brincadeiras, pelos jogos e mesmo pelos brinquedos que se fomenta a inteligência e a capacidade de convivência, de abstração, de socialização e progresso na vida do homem, pois uma criança que não sabe brincar será um adulto que não saberá pensar. (ALMEIDA, 2014, p. 36).

Sendo assim, o professor procura na ludicidade e na tecnologia, caminhos que o levem a essa diversificação no ensino-aprendizagem, pois só ele, o professor, é capaz de buscar novas alternativas para realizar mudanças no ensino de língua portuguesa. Como bem apresenta Elisa Paixão de Campos (2014).

Assim, o professor deve entrar no processo com grande dose de boa vontade: para aprender, para ensinar, para experimentar a mudança, para enriquecê-la com os acontecimentos da sala de aula, refazê-las se preciso ou criar novas alternativas. (CAMPOS, 2014, p. 24)

Sendo assim, é preciso usar o lúdico como opção de ensino ao invés do corriqueiro e repetitivo método pedagógico tradicional. Ao se pensar em uma forma lúdica como dinâmicas, brincadeiras e jogos, o professor está dando ao estudante a oportunidade de refletir sobre o que está sendo ensinado, assim ele ativa a intelectualidade do educando, fazendo com que ele pense, e, o ato de pensar o leva aprendizagem.

A aprendizagem efetiva como se sabe, decorre do ato de pensar. Quando o professor define sua postura pedagógica tendo em mente o objetivo de desenvolver as habilidades intelectuais do aluno, passa a se preocupar com o fato de que, durante todo o processo de ensino-aprendizagem, deve criar espaço para que o aluno esteja sempre pensando e construindo o seu próprio saber. (CAMPOS, 2014, p.19)

Ao participar das brincadeiras e jogos pedagógicos o indivíduo está construindo o seu próprio conhecimento, pois está sendo estimulado ao ato de refletir e pensar, dessa maneira o ensino de gramática ou de qualquer outra modalidade da língua, passa a ser dinâmico e deixa de ser uma mera repetição de conhecimento decorado e descontextualizado. O fato em questão não é o ensino de gramática, e, sim como fazer a inserção desse item na formação científica do indivíduo, pois é preciso inserir o ensino de maneira que o educando internalize o conhecimento por meio da ludicidade, pois a velha lista infundável de exercícios, a memorização de conceitos e terminologias gramaticais, que levam a meras repetições mecânicas não aprimoram o conhecimento científico. Campos (2014), em seu livro *Por um novo ensino de gramática: orientações didáticas e sugestões de atividades* afirma:

Na escola, o problema como o ensino de gramática não está na ausência nem na baixa frequência de seu tratamento em sala de aula. [...] O problema está numa metodologia baseada na repetição mecânica de informações alheias ao uso que os falantes fazem da língua. (CAMPOS, 2014, p. 15-6)

Visto por esse ponto, cabe ao profissional de língua portuguesa buscar outros meios para desenvolver o conhecimento usando o lúdico. Ao aprender de forma lúdica o estudante assimila melhor o que está sendo ensinado, pois encontra uma nova maneira de consolidar a informação, assim, o professor proporcionar o aprendizado de forma lúdica, usando jogos, brincadeiras e tecnologia, e, oportuniza ao estudante a facilidade e o gosto ao adquirir o conhecimento.

Ao navegar na internet quando é levado à pesquisa científica o educando está interagindo com várias tipologias textuais digitais que estão a sua disposição na rede. Novaes (2012, p.8), conforme citado por Costa

(2016) afirma que

[...] ao navegar na rede, o usuário não está se apropriando apenas de novos códigos sonoro-visuais ou gráfico-auditivos comunicativos para ler e escrever, mas, sim, construindo um novo objeto conceitual mediado por novos tipos de interação linguística, social e cultural. (NOVAES, 2012, p. 8)

Sendo assim, o aprendizado da estrutura linguística interage com outras modalidades de conhecimento da língua como a leitura, a escrita e a oralidade, o que coopera para o enriquecimento de seu conhecimento linguístico e cultural, pois os conhecimentos gramaticais se integram a outros conhecimentos da língua em forma oral e escrita por meio dessa ferramenta tão eficaz que é a internet, pois ela proporciona ao profissional educador pesquisas de diversidades textuais e jogos eletrônicos que podem ser utilizado no ensino de línguas, tanto na leitura e na escrita, quanto nos conteúdos gramaticais referentes à estrutura linguística. Novaes (2012), conforme citado por Rojo, Barbora e Collins (2006, p.109-110) afirmam:

Quando mediados por computadores como ferramentas cognitivas, os processos de planejamento e desenvolvimento tradicionais são substituídos por processos de representação, criação e expressão que só as novas mídias propiciam. Em vez de usar as tecnologias para limitar e regular os processos de aprendizagem dos professores-alunos, por meio da utilização de estilos e dinâmicas pré-concebidas de interação, trata-se de oportunizar um processo de apropriação das mídias pelos participantes que dela passam a fazer uso para analisar o mundo, acessar informação, interpretar e organizar seu conhecimento pessoal e representar o que sabem para outros. (NOVAES, 2012, p. 190)

Então, usar recursos midiáticos, por meio da internet é propício ao ensino de línguas e contribui para o bom rendimento e melhor aproveitamento dos conteúdos referentes ao ensino de língua portuguesa em todas as suas modalidades oral, escrita, estruturação morfológica, sintática e semântica.

#### **4. A diversificação no ensino de língua portuguesa**

A sequência didática diversifica o ensino por si só, traz uma nova maneira de se transmitir o conhecimento, pois ao elaborar diferentes formas de exercícios pode-se atingir um número maior de pessoas, já que na maioria das vezes ao se usar apenas um método de ensino e apenas um modelo de exercício, alguns estudantes podem aprender o conteúdo e outros não, com a sequência didática grande parte desse problema será sanado. Segun-

do Bernad Schneuly e Joaquim Dolz (2004),

Em cada módulo, é muito importante propor atividades as mais diversificadas possível, dando, assim, a cada aluno a possibilidade de ter acesso, por diferentes vias, às noções e aos instrumentos, aumentando, desse modo, suas chances de sucesso. (SCHNEULY; DOLZ (2004)

A pesquisa está baseada em uma sequência didática na qual apresenta uma atividade dinâmica, desenvolvida no pátio escolar, uma dinâmica educativa, aplicada em sala de aula e uma atividade desenvolvida na sala de tecnologia educacional, todas voltadas para a fixação e assimilação do Adjetivo. Vê-se que o ensino de gramática de forma dinâmica e lúdica, produz maior enriquecimento no aprendizado do estudante e torna as aulas de Língua Portuguesa mais leves, atrativas e divertidas. Este plano de ensino será desenvolvido por meio de etapas no tempo estimado de seis horas aulas.

### **1ª Módulo**

Intitula-se a atividade como: *Descrevendo ambientes*. Os docentes são levado a explorar o âmbito escolar e seus arredores, levando o caderno e a caneta. No passeio eles anotam as características da escola e dos lugares a sua volta, descrevem a quadra, as árvores, pátio e tudo o que seus olhos podem alcançar. Em seguida forma-se um círculo de baixo de uma árvore onde, voluntariamente, os educandos verbalizam suas descrições, neste momento o professor lhes apresenta a classe de palavras “adjetivo” e “locações adjetivas”. Alguns fazem descrições como, “*bandeira do Brasil*”, “*céu com nuvens*”, “*horta verde*”, assim, a aula vai sendo consolidada, utilizando os elementos visualizados pelos estudantes, os quais são utilizados para a explicação da classe gramatical “adjetivos” e “locações adjetivas”.

No decorrer da tarefa observa-se que quando o aluno busca mecanismos visuais e dinâmicos, o conhecimento deixa de ser um mero conteúdo decorado ou memorizado e passa ser um conteúdo aprendido, cumprindo, assim, o objetivo da escola em relação à língua portuguesa, que é o ensino da língua padrão.

Mas, se por um lado aprender a ler e a escrever vai além do esforço de dominar as palavras e as regras gramaticais de uma língua, por outro lado adquirir um vocabulário rico e aprender a refletir sobre as formas gramaticais dessa língua não são um saber inútil. (CAMPOS, 2014, p. 26)

Fato que só confirma que as atividades dinâmicas e lúdicas realmente levam o indivíduo a pensar, refletir e construir o saber, assim ele deixa de ser simplesmente reproduzido e passa a ser concretizado enquanto

conhecimento.

## **2ª Módulo**

Na atividade, “*Descubra quem é...*” em círculo ao ar livre no pátio da escola, faz-se o sorteio de um dos educandos da classe. Outro membro da sala tem que lhe atribuir três adjetivos para que a turma descubra de quem se trata, caso errem o membro que está comandando a atividades tem a responsabilidade de cumprir uma tarefa designada pela turma, e, assim segue a atividade até que todos da classe participem. Durante a atividade os docentes riem, descontraem-se e cumprem as tarefas sugeridas pela turma quando necessário.

A descontração durante o período de estudo é de suma importância na aquisição do conhecimento, o que comprova que ao se propor esse tipo de atividade o docente tem a oportunidade de aprender de forma mais leve e fica menos cansativo tanto para o professor que orienta o conteúdo, quanto para o aluno que consolida o aprendizado.

## **3ª Módulo**

Em sala de aula com o auxílio de um *datashow*, o professor pode ensinar as regras da língua padrão a qual é um dos principais requisitos do currículo educacional, assim, ele mostra ao estudante que a língua tem regras, e, apresenta-lhe o adjetivo em sua classificação e flexão. A aula é ministrada de forma expositiva, pois o conceito básico do conteúdo adjetivo já foi adquirido pela classe nos módulos anteriores.

A tese de que não se deve ensinar ou exigir o domínio do dialeto padrão dos alunos que conhecem e usam dialetos não padrões baseia-se em parte no preconceito segundo o qual seria difícil aprender o padrão. (POSSENTI, 1996, p. 13)

Neste ponto se destaca o ensino da língua padrão, visto que um dos principais objetivos do ensino de Língua Portuguesa na escola é realmente o conhecimento da norma culta. Aprender a língua padrão não é difícil, principalmente quando se propõe o ensino de forma diversificada e dinâmica.

## **4ª Módulo**

Nesta etapa o docente é conduzido à sala de tecnologia educacional e com o auxílio da internet procura um poema ou letra de música que lhe agrade, em seguida, monta slides com o texto pesquisado, destacando pala-

vras que sejam adjetivos ou locuções adjetivas, aplicando de maneira prática o conteúdo aprendido. O educando tem a liberdade de inserir música e montar o slide de forma que lhe agrade. O trabalho é apresentado à turma em uma outra aula. Com essa atividade o discente tem a oportunidade de mostrar o conhecimento relacionado ao conteúdo adjetivo, o qual foi aprendido em aulas anteriores.

Unir tecnologia e dinâmicas pedagógicas no ensino de línguas é uma combinação que dá muito certo no ensino dos adjetivos, pois une conhecimento formal com a atualidade vivida no cotidiano do estudante do século XXI, sendo assim, os trabalhos apresentam um rendimento satisfatório, pois à medida que os alunos desenvolvem o exercício, fica claro a aprendizagem dos conceitos aprendidos em sala de aula. Portanto, observa-se que é possível ensinar gramática em sala de aula de outras formas além do habitual, se essa deixar de ser um exercício eventual. Possenti (1996) nos leva a pensar sobre esse fato ao dizer que:

A escola é um lugar de trabalho. Ler e escrever são trabalhos essenciais no processo de aprendizagem. Mas, não são exercícios. Se não passarem de exercícios eventuais, apenas para avaliação, certamente sua contribuição para o domínio da escrita será praticamente nula. (POSSENTI, 1996, p. 48)

As atividades desenvolvidas não são para uma simples avaliação e sim um exercício pensado para unir conhecimentos relacionados à linguagem. O desenvolvimento do conteúdo trouxe animação e descontração no meio dos estudantes por meio da ludicidade, pois puderam colocar em prática o conhecimento de forma diferente dos tradicionais exercícios pedagógicos, viu-se que a tecnologia contagia os educandos, pois está dentro de sua realidade cotidiana, assim, surgem excelentes trabalhos unindo ensino e conhecimento tecnológico para o bem do ensino de línguas enquanto regra gramatical.

## **5. Considerações finais**

Neste destaca-se a relevância em se unir o lúdico e o tecnológico ao ensino dos adjetivos, essa união só enriquece o aprendizado em sala de aula. Os conteúdos gramaticais são tão importantes quanto qualquer outro item da língua portuguesa e precisão, sim, ser trabalhados na escola, pois são parte do conhecimento científico da língua.

Usar a *internet* como opção de ensino só acrescenta no aprendizado

aluno, pois a internet não é uma vilã, e sim uma aliada, que se usada de maneira eficaz pode trazer excelentes resultados na ministração das aulas. Assim como as dinâmicas e brincadeiras ajudam na reflexão e fixação dos conteúdos aprendidos.

Desenvolver o ensinamento pedagógico em seqüências didáticas com ações diferenciadas a cada aula promove maior absorção do que está sendo ensinado; ademais, a ministração das aulas de Língua Portuguesa não pode se restringir em apenas um foco tradicional, essa tem que ser dinâmica para atingir a clientela do século XXI do Ensino Fundamental nas séries finais.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Língua Portuguesa e Ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar*. <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp039393.pdf>. Acesso em 16/10/2018 às 11h 10 min.

CAMPOS, Elisa Paixão de. *Por um novo ensino de gramática: orientações didáticas e sugestões de atividades*. Goiânia: Cãnone, 2014.

CHATEAU, Jean. *O jogo na criança*. São Paulo: Summus, 1987.

CHNEUWLY, Bernards; DOLZ, Joaquim e colaboradores. *Gêneros orais e escritos na escola*. Campinas-SP: Mercado de Letras, 2004.

NOVAES, Ana Maria Pires. Letramento, oralidade e escrita em contexto digital. In: *Caderno Seminal Digital*, Ano 18, nº 17, V. 17 (Jan-Jun/2012). ISSN1806-9142. <http://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/cadernoseminal/article/view/1014>. Acesso em às 17h, 09/10/2018.

POSSENTI, Sírio. *Por que (não) ensinar gramática na escola*. Campinas-SP: Mercado de Letras: Associação de Leitura do Brasil, 1996.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline Peixoto; COLLINS, Heloisa. Letramento digital: um trabalho a partir dos gêneros do discurso. In: KARWOSKI, Acir Mário.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989. <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/vigo.pdf>, Acesso às 10h 30 min, 10 /10/2018.