

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO

INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS

PROFLETRAS

DISSERTAÇÃO

**ESTUDANDO O GÊNERO TEXTUAL PROPAGANDA POR MEIO DE
JOGOS LINGUÍSTICOS MANIPULÁVEIS**

ELAINE DA SILVA FARIA

Seropédica
2024



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

**ESTUDANDO O GÊNERO TEXTUAL PROPAGANDA POR MEIO DE
JOGOS LINGÜÍSTICOS MANIPULÁVEIS**

ELAINE DA SILVA FARIA

Sob a Orientação do Professor Doutor
GERSON RODRIGUES DA SILVA

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestra em Letras**, no Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS, área de concentração em Linguagens e Letramentos, linha de pesquisa de Estudos da linguagem e práticas sociais.

Seropédica
2024

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro Biblioteca
Central / Seção de Processamento Técnico

O presente trabalho foi realizado com o apoio da
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
- Brasil (CAPES) - Código de financiamento 001.

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F224e FARIA, ELAINE DA SILVA, 1982-
ESTUDANDO O GÊNERO TEXTUAL
PROPAGANDA POR MEIO DE JOGOS
LINGUÍSTICOS MANIPULÁVEIS / ELAINE DA
SILVA FARIA. - SEROPÉDICA, 2024.
180 f.

Orientador: GERSON RODRIGUES DA SILVA.
Dissertação (Mestrado). -- Universidade Federal Rural do
Rio de Janeiro, PROFLETRAS, 2024.

1. Leitura. 2. Metodologia ativa. 3. Propaganda.
4. Jogos linguísticos. 5. Escrita. I. DA SILVA,
GERSON RODRIGUES, 1971-, orient. II
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.
PROFLETRAS III. Título.

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

ELAINE DA SILVA FARIA

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestra em Letras**, no Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS, área de concentração em Linguagens e Letramentos, linha de pesquisa de Estudos da linguagem e práticas sociais.

DISSERTAÇÃO APROVADA EM 06/05/2024

Documento assinado digitalmente
 **GERSON RODRIGUES DA SILVA**
Data: 11/07/2024 16:04:02-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Gerson Rodrigues da Silva
Orientador (UFRRJ)

Documento assinado digitalmente
 **FERNANDO AUGUSTO DE LIMA OLIVEIRA**
Data: 19/07/2024 00:07:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Fernando Augusto de Lima Oliveira
Membro Externo (UPE)

Documento assinado digitalmente
 **MARLI HERMENEGILDA PEREIRA**
Data: 15/07/2024 09:11:05-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Dr^a. Marli Hermenegilda Pereira (UFRRJ)
Membro Interno (UFRRJ)

Seropédica
2024

Dedico este trabalho aos meus alunos, que me motivam a melhorar a cada dia. Creio que a educação transforma vidas... a começar pela minha.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a cada pessoa que fez parte desta jornada, pois sem o apoio e o amor que recebi, não teria alcançado este momento tão significativo em minha vida.

Primeiramente, agradeço a Deus, cujo amor e orientação têm sido a luz que ilumina meu caminho, cuidando de cada detalhe, dos pequenos aos grandes.

À minha família, o meu eterno agradecimento. O apoio incondicional, as palavras de incentivo e a crença nos meus sonhos foram essenciais para que eu chegasse até aqui. Um agradecimento especial a um dos pilares fundamentais de minha existência, minha querida Adelimara, uma verdadeira “anjinha” em minha vida. Seja como mãe, amiga, professora, amor de vida... sua presença e apoio foram fundamentais. Sua paciência, carinho e incentivo foram combustíveis que me impulsionaram em direção aos meus objetivos.

Aos excelentes professores do ProfLetras UFRRJ, minha admiração e agradecimento. Em particular, gostaria de expressar minha gratidão ao meu estimado orientador, o Prof. Dr. Gerson. Sua sensibilidade e dedicação foram inspiradoras desde o primeiro momento. É uma honra contar com sua orientação e apoio em minha jornada acadêmica. Além de um professor extraordinário, é um ser humano notável, e sinto-me privilegiada por tê-lo como guia.

Aos meus amigos, diretores e coordenadores, meu sincero agradecimento por estarem sempre ao meu lado, torcendo pelo meu sucesso. Vocês são fontes inesgotáveis de apoio e inspiração. À professora Ana Carolina, minha gratidão. Seu incentivo e orientação foram fundamentais em minha jornada, antes e durante o mestrado.

Agradeço ao gentilíssimo professor Fernando Oliveira, por ter me iluminado e me feito perceber que minha prática pedagógica não é “maluquice” e sim, uma abordagem metodológica ativa. Através dele fui apresentada a “minha Chomsky”, Eloisa Pilati. Ser de extrema generosidade e competência. Gratidão pela vida de vocês. Não posso deixar de agradecer a Iana Karina, que me auxiliou na separação dos materiais de estudo. Obrigada!

Como não agradecer a professora “Marlinda” da Rural? Professora Marli, é um pacotinho de amor, repleto de sabedoria, competência e muita humanidade. Agradeço também à professora Maria do Rosário, por seus ensinamentos em nossa parceria na página do Instagram do ProfLetras UFRRJ. Aprendo muito com essa potência de vida. Ainda agradeço muitíssimo ao Victor, secretário genial do nosso programa de mestrado. Ele é muito fera!

Por fim, aos meus alunos, passados, presentes e futuros, meu mais profundo agradecimento. São vocês que me motivam a buscar constantemente a excelência, a renovar-me a cada dia e a tornar-me uma profissional melhor. Obrigada por inspirarem-me a seguir em frente.

RESUMO

FARIA, Elaine da Silva. **O estudo do gênero textual propaganda por meio de jogos linguísticos manipuláveis**. 2024. 181 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2024.

Esta pesquisa propõe o estudo do gênero textual propaganda por meio de jogos linguísticos manipuláveis, com a intenção de ampliar a competência linguística dos aprendizes a partir do gênero e desenvolver a capacidade comunicativa utilizando uma abordagem metodológica da linguística ativa. O envolvimento dos alunos com o gênero textual propaganda, leva para a análise da influência do imperativo e a utilização da tipologia injuntiva, presente nas regras dos jogos e em diversos contextos sociais. A proposta didática apresentada, se apoia na aplicação dos jogos, para materializar a abordagem linguística ativa e concretizar o aprendizado a respeito do gênero, fortalecendo as habilidades de leitura, escrita e oralidade. Como pilar, a pesquisa se apoia em Pilati (2017), Kishimoto (2011), Coneglian e Oliveira (2019), Marcuschi (2008), Travaglia (2006) e outros autores que contribuem para o entendimento da pesquisa. A metodologia aplicada propõe a apresentação do gênero textual propaganda, do modo imperativo e da tipologia injuntiva através de circuito de aprendizagem, análise de propagandas multimodais, aplicação de jogos linguísticos manipuláveis para alunos do fundamental II. O ensino do gênero textual propaganda por meio de jogos linguísticos manipuláveis, parte da hipótese de que a estrutura do gênero não é tão facilmente assimilada pelos alunos, necessitando de estudo metodológico ativo, fixação, análise e prática, para que seja internalizada e colocada em uso de forma adequada e consciente, respeitando as características do gênero e sua funcionalidade. Desta forma, a leitura do gênero torna-se mais eficiente e sua escrita mais crítica e consciente, bem como as aulas mais atrativas. Os estudantes protagonizam seu aprendizado, melhoram a interação com a turma, fortalecem os conhecimentos sobre os usos da língua, ampliam a capacidade comunicativa, e o domínio da língua.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura, Metodologia ativa, Propaganda, Jogos linguísticos e Escrita.

ABSTRACT

FARIA, Elaine da Silva. **The study of the propaganda textual genre through manipulable linguistic games.** 2024. 181 f. Dissertation (Language Professional Master's degree in a National Network) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2024.

This research proposes the study of the advertising textual genre through manipulative linguistic games, with the intention of expanding the linguistic competence of learners based on the genre and developing communicative capacity using a methodological approach to active linguistics. The students' involvement with the propaganda textual genre leads to the analysis of the influence of the imperative and the use of the injunctive typology, present in the rules of games and in various social contexts. The didactic proposal presented is based on the application of games, to materialize the active linguistic approach and implement learning about the genre, strengthening reading, writing and speaking skills. As a pillar, the research is based on Pilati (2017), Kishimoto (2011), Coneglian and Oliveira (2019), Marcuschi (2008), Travaglia (2006) and other authors who contribute to the understanding of the research. The methodology applied proposes the presentation of the propaganda textual genre, the imperative mood and the injunctive typology through a learning circuit, analysis of multimodal advertisements, application of manipulable linguistic games for elementary II students. Teaching the propaganda textual genre through manipulative linguistic games is based on the hypothesis that the structure of the genre is not so easily assimilated by students, requiring active methodological study, fixation, analysis and practice, so that it is internalized and put into use appropriately and consciously, respecting the characteristics of the genre and its functionality. In this way, reading the genre becomes more efficient and your writing becomes more critical and conscious, as well as the classes more attractive. Students take the lead in their learning, improve interaction with the class, strengthen their knowledge of the uses of the language, expand their communicative capacity and mastery of the language.

KEYWORDS: Reading, Active methodology, Advertising, Language games and Writing.

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1: Queda na proficiência do SAEB 2021	35
Imagem 2: Matriz de referência SAEB.....	36
Imagem 3: Matriz de referência Currículo Carioca.....	37
Imagem 4: Habilidades 7º ano.....	38
Imagem 5: Currículo Carioca.....	39
Imagem 6: Dados do SAEB.....	40
Imagem 7: Circuito de aprendizagem.....	42
Imagem 8: Propaganda Nescafé.....	49
Imagem 9: Propaganda Burger King	51
Imagem 10: Agência de propaganda.....	53
Imagem 11: Propaganda de Goma de mascar.....	55
Imagem 12: Variação linguística.....	59
Imagem 13: Texto injuntivo.....	61
Imagem 14: Tabela dos tipos textuais.....	63
Imagem 15: Caderno pedagógico – variação linguística.....	68
Imagem 16: Tabela de verbos no modo indicativo.....	69
Imagem 17: Tabela de verbos no modo imperativo.....	69
Imagem 18: Tabela de verbos no modo imperativo Bagno.....	70
Imagem 19: Propaganda Lojas Americanas.....	70
Imagem 20: Livro sétimo ano.....	72
Imagem 21: Ordens Imperativas.....	73
Imagem 22: Propaganda da Garoto.....	73
Imagem 23: Rei Melão.....	75
Imagem 24: Propaganda de combate à dengue.....	76
Imagem 25: Caderno pedagógico	77
Imagem 26: Exemplificação da “falácia clássica”	93
Imagem 27: Vantagens e desvantagens do uso de metodologias ativas.....	100
Imagem 28: Prova SME 2º bimestre.....	103
Imagem 29: Prova SME 3º bimestre.....	104
Imagem 30: Gráfico de evolução da abordagem linguística ativa.....	113
Imagem 31: Tabela comparativa dos paradigmas de ensino.....	126

Imagem 32: Faixa de pedestres McDonald's.....	136
Imagem 33: Banco da praça KitKat.....	136
Imagem 34: Plaquinhas curti x não curti.....	136
Imagem 35: Propaganda de biscoito.....	137
Imagem 36: Currículo oralidade SME.....	138
Imagem 37: Campanha publicitária com texto injuntivo.....	140
Imagem 38: Código Qr do livro SuperAção.....	142
Imagem 39: Livro SuperAção.....	142
Imagem 40: Exercício do Livro SuperAção.....	143
Imagem 41: Conversa mãe e filho.....	143
Imagem 42: QRcode jogo da memória.....	146
Imagem 43: Jogo da memória.....	147
Imagem 44: Roleta imperativa.....	152
Imagem 45: Agência Publicitária.....	155
Imagem 46: Une Pro.....	165

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	15
3. APORTE DOCUMENTAL	27
4. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	42
5. O GÊNERO TEXTUAL PROPAGANDA.....	44
5.1 GÊNERO GERA TEXTO.....	58
5.2 VARIAR ESTÁ NA MODA.....	60
5.3 A INJUNÇÃO COMO TIPOLOGIA PREVALENTE NO GÊNERO.....	61
5.4 ESCOLHAS VERBAIS: O MODO IMPERATIVO.....	67
6. OS JOGOS LINGÜÍSTICOS MANIPULÁVEIS.....	79
6.1 JOGO? O QUE É ISSO?.....	80
6.2 A CULTURA DO JOGO.....	83
6.3 OS JOGOS E A TECNOLOGIA.....	84
6.4 A RELAÇÃO DOS JOGOS E A APRENDIZAGEM LINGÜÍSTICA ATIVA.....	86
6.5 APLICABILIDADE DOS JOGOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA.....	88
6.6 É POSSÍVEL JOGAR EM SALA DE AULA?.....	96
6.7 O ENSINO DO GÊNERO TEXTUAL PROPAGANDA POR MEIO DE JOGOS.....	101
6.8 GAMIFICAR...É PRECISO?.....	125
6.9 ABORDAGEM METODOLÓGICA ATIVA.....	126
6.10 METODOLOGIA DE ENSINO: CIRCUITO DE APRENDIZAGEM.....	132
6.11 CIRCUITO DE APRENDIZAGEM.....	135
6.12 AVALIANDO O CIRCUITO DE APRENDIZAGEM.....	145
6.13 JOGO DA MEMÓRIA – QUE PROPAGANDA É ESSA?.....	145
6.14 MÍMICA IMPERATIVA.....	150
6.15 AGÊNCIA PUBLICITÁRIA.....	155
6.16 UNE PRO.....	163
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	171
BIBLIOGRAFIA.....	175

1 INTRODUÇÃO

Ensinar fenômenos linguísticos e manter os alunos interessados e participativos em sala de aula é cada vez mais desafiante. Atualmente, as novas ferramentas tecnológicas oferecem muitas distrações, mantendo os alunos conectados a dispositivos eletrônicos constantemente. Fazer com que eles entendam a importância de atividades analógicas para seu crescimento acadêmico é um desafio significativo. Esta pesquisa busca motivar os jovens por meio de jogos linguísticos, que representam estratégias produtivas de fixação de conteúdos, no processo de ensino e aprendizagem da língua, com foco na análise do gênero textual propaganda.

O objetivo geral desta pesquisa é incentivar a reflexão prática sobre a língua, ativando os conhecimentos prévios dos alunos sobre o gênero textual propaganda, o uso intencional do modo imperativo e a funcionalidade dos textos injuntivos, por meio de jogos linguísticos manipuláveis. Antes da aplicação dos jogos, um circuito de aprendizado permitirá que os alunos recordem vivências com peças publicitárias e assumam o protagonismo de seu aprendizado por meio de uma metodologia ativa.

As discussões sobre o ensino de fenômenos linguísticos frequentemente destacam a necessidade de trabalhar com textos que tenham propósitos claros e funcionais, em vez de utilizá-los apenas como pretexto para o ensino de gramática. Nesse contexto, é essencial trazer para a sala de aula textos diversos, que não apenas ampliem o repertório dos alunos, mas também façam sentido para eles. No entanto, somente a diversidade textual não é suficiente. Os textos selecionados precisam ser relevantes e conectados com a realidade dos estudantes, de modo que as aulas os preparem efetivamente para a vida fora da escola, garantindo que o aprendizado tenha um impacto significativo em suas vidas. Com esse objetivo, este trabalho visa apresentar o gênero textual propaganda aos alunos do Ensino Fundamental II, utilizando jogos linguísticos manipuláveis como instrumento de fixação e aprofundamento dos conteúdos trabalhados. Dessa forma, busca-se aliar a teoria à prática, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficaz.

Priorizando os contextos sociais onde ocorre o envolvimento dos alunos com textos publicitários, a pesquisa compreende a premissa de que esses textos são amplamente presentes na sociedade atual e devem ser abordados nas aulas de Língua Portuguesa. No entanto, enfrenta-se um problema relacionado a um mito que precisa ser superado: alguns alunos acreditam não saber "português". Esse equívoco, identificado nas aulas de Língua Portuguesa, envolve dificuldades no uso da língua, falhas na compreensão de textos, dificuldades na escrita, na fala,

na aplicação de regras gramaticais e preconceito contra variações linguísticas menos prestigiadas. Contudo, essas dificuldades geralmente não impedem a comunicação dos alunos.

Com o auxílio dos jogos, é possível que os alunos percebam, na prática, que conseguem realizar análises linguísticas e refletir sobre a própria língua. Eles podem reconhecer que conhecem a nossa língua e são capazes de ampliar seus conhecimentos, tornando-se cidadãos críticos e aptos a ler e escrever bem diversos tipos de texto. A proposta deste trabalho é o ensino do gênero textual propaganda. Com um bom planejamento e adequação dos materiais, outros gêneros de ampla circulação social poderão ser integrados à rotina dos estudantes.

A pesquisa se justifica por proporcionar conhecimento sobre o gênero textual propaganda aos alunos do Ensino Fundamental II, levando-os a uma maior consciência sobre os usos da língua, a aprofundar suas habilidades de análise textual e desenvolver a competência comunicativa e linguística, aplicada na leitura, oralidade e escrita. Ensinar o gênero textual por meio de aulas dialógicas, que combinam exposição de conteúdo com diálogo e interação, está diretamente relacionado à prática dos jogos linguísticos manipuláveis. Essas aulas proporcionam aos alunos uma maior oportunidade de aprendizado, favorecendo a interação entre pares e o contato com textos injuntivos através das regras dos jogos e análises verbais, levando-os a refletir sobre o aprendizado e a utilizar os conhecimentos adquiridos de forma mais consciente. Assim, eles conhecem mais uma possibilidade de usar eficientemente a língua, interpretar e produzir textos desse gênero.

A hipótese investigada é que alunos do fundamental II desconhecem a estrutura e funcionalidade do gênero propaganda, frequentemente omitindo elementos constitutivos do gênero, o que afeta a compreensão total dele. Exemplos dessa incompletude incluem a ausência de elementos fundamentais, como quem anuncia, a adequação ao meio de veiculação ou detalhes importantes sobre o alvo da divulgação. Essas demonstrações indicam a necessidade de assimilar bem as propriedades linguísticas do texto, reforçando a importância de a escola ensinar os alunos a ler e escrever textos de propaganda, um gênero de grande circulação social. Nesse contexto, é fundamental que a escola acolha os alunos, diagnostique seu nível de aprendizado e, utilizando letramentos que já fazem parte de suas vidas, os prepare para analisar, interpretar e reagir a esses textos de forma adequada.

Dessa forma, o professor pode utilizar um gênero que é bem aceito pelos alunos e, a partir dele, oferecer os jogos linguísticos manipuláveis, pois estes jogos auxiliam os estudantes na fixação dos conteúdos estudados, na compreensão e criação de textos desse gênero, além de incentivá-los a participar ativamente na construção de novos saberes. Isso contribui para o aprofundamento dos conhecimentos prévios e é aplicável na prática da cidadania plena.

Portanto, esta pesquisa é crucial, pois ajudará os alunos a compreenderem o funcionamento do gênero, identificar suas características e investigar as intenções dos textos a partir das pistas deixadas. Assim, a escola cumpre seu papel de preparar os alunos para interagir de maneira crítica e consciente com os textos publicitários que encontram em seu cotidiano.

Com foco nas habilidades de leitura e análise linguística em conformidade com o documento da Secretaria Municipal de Educação (SME), que enfatiza a compreensão de textos não verbais e multimodais, como propagandas; construção de diferentes hipóteses de leitura; identificação da finalidade e público-alvo de um texto; e interpretação de informações implícitas e recursos gráficos não verbais, a pesquisa seguiu o entendimento de que o estudo do gênero facilitará o aprendizado dos alunos. A análise desses elementos busca entender a combinação desses fatores na construção da mensagem como um todo, o que fica ainda mais fixado, com a utilização dos jogos linguísticos.

Este estudo é importante porque oferece uma abordagem metodológica ativa que pode revitalizar a prática docente, tornando as aulas de Língua Portuguesa mais interativas e funcionais. Primeiramente, o aprendizado adquirido é levado além dos muros da escola, significando não apenas o domínio de um gênero, mas também a inclusão do indivíduo em sua sociedade. Isso potencializa o estudante como protagonista de suas ações de estudo dentro da escola.

Além disso, a metodologia ativa forma alunos competentes e cidadãos conscientes. A pesquisa propõe o uso de jogos pedagógicos linguísticos manipuláveis como uma alternativa às aulas tradicionais, que muitas vezes não conseguem prender a atenção dos alunos. Conforme Pilati (2027, p. 15), "é necessário criar alternativas às formas tradicionais de levar a Língua Portuguesa às escolas brasileiras".

Dessa maneira, essa abordagem torna o ensino mais interessante, atraente e engajador. Ao adotar estratégias inovadoras e participativas, os professores conseguem transformar o ambiente de aprendizagem, incentivando os alunos a se envolverem de forma mais significativa com os conteúdos. Em resumo, a pesquisa destaca a importância de métodos ativos e interativos no ensino de Língua Portuguesa, contribuindo para a formação integral dos alunos e sua plena participação na sociedade.

A escolha pelo fundamental II justifica-se pelo fato de que, em 2025, os alunos do sétimo ano, por exemplo, participarão do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), quando estiverem no nono. Sendo necessário prepará-los para ler e interpretar diversos textos e compreender suas intenções.

Nos próximos capítulos, são introduzidas as bases fundamentais da pesquisa, que amparam o estudo e fundamentam as estratégias adotadas, como pode ser verificado no referencial teórico e no aporte documental. Os capítulos são organizados de forma a possibilitar a compreensão do gênero textual propaganda, a apresentação da injunção, entendida como uma tipologia presente no gênero, e a análise das escolhas pelo modo imperativo, recorrentes em textos publicitários.

Inicialmente, a pesquisa apresenta o gênero textual propaganda, delineando sua contextualização e conceituação. A relevância do estudo desse gênero nas aulas de Língua Portuguesa vai além da análise textual, adentrando o campo social e possibilitando aos estudantes uma postura crítica diante dos textos que circulam no cotidiano.

O estudo da injunção, abordado em um capítulo específico, é fundamental para compreender as regras aplicáveis nos jogos, destacando a necessidade de reconhecer as possibilidades de uso e a intenção do texto injuntivo. Em seguida, o capítulo sobre o modo imperativo explora seu uso recorrente em textos publicitários, ressaltando a importância de saber reconhecer e utilizar os verbos para leitura, compreensão e produção do gênero pesquisado.

A pesquisa apresenta propostas de intervenção mediadas por jogos para o ensino do gênero propaganda, detalhadas no capítulo do circuito de aprendizado, que inclui um cronograma de aulas adaptável à realidade da escola, necessidades da turma e objetivos do professor. Seu intuito é preparar o aluno, despertando seus conhecimentos prévios para que, no momento da prática dos jogos, ele tenha domínio das escolhas que precisa fazer.

Por fim, são apresentadas sugestões de jogos linguísticos manipuláveis, feitos com materiais reciclados encontrados na própria escola e disponíveis para uso por outros professores. Esses jogos foram criados para enriquecer a pesquisa, mas podem ser adaptados conforme as necessidades dos alunos, servindo de apoio pedagógico para a consolidação do estudo sobre o gênero textual propaganda e a verificação da aprendizagem linguística ativa dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

As aulas de Língua Portuguesa precisam ser qualitativas e facilitadoras do processo de ensino aprendizagem e, nos dias de hoje, necessitam de novas e significativas práticas. É necessário envolver os alunos com materiais atrativos, jogos, com metodologias ativas, que

aproximem os alunos da língua viva, dinâmica, que circula socialmente e sofre mudanças com o passar dos anos. Bortoni (2013) fala sobre o envolvimento que deve se ter com a língua também nas aulas de Língua Portuguesa.

Como então enxergar e ensinar essa língua na prática? Partindo da língua que se usa em casa, na conversa de bar, no escritório, na rua: da língua viva, em movimento, cuidando para que as palavras não sejam despidas de seus significados culturais, ao invés de nos fixar apenas no substantivo, no adjetivo (BORTONI; MACHADO, 2013, p. 13).

Ao fazer uso da língua da maneira como a autora propõe, percebendo essa língua em movimento, que faz sentido para os alunos, estudar e aprender se torna algo mais fácil. Com isso, os estudantes despertam entendimentos, de seu conhecimento prévio sobre a própria língua em uso e as opções de aplicabilidade reais, que as possibilidades de uso da linguagem provocam.

Aprender a língua, seja de forma natural, no convívio social, seja de forma sistemática em uma sala de aula, implica em reflexão sobre a linguagem, formulação de hipóteses e verificação do acerto ou não dessas hipóteses sobre a constituição e funcionamento da língua. Quando nos envolvemos em situações de interação há sempre reflexão (explícita ou não e neste caso automática) sobre a língua (TRAVAGLIA, 2006, p. 107).

Pensando dessa forma, é imprescindível inserir nas aulas de Língua Portuguesa uma perspectiva centrada no uso, levando em conta a língua que é falada, compreendida, vista e variada no dia a dia. Essa língua viva, rica e dinâmica é utilizada de forma intencional nas propagandas, cumprindo seu objetivo persuasivo e comunicacional e tornando-se um texto incrivelmente interessante para ser analisado em sala de aula. O trabalho com o gênero textual propaganda, através de jogos pedagógicos linguísticos manipuláveis, apresenta-se como uma alternativa eficaz, que envolve e incentiva o aluno a protagonizar ativamente sua aprendizagem. Dessa forma, ele observa os processos de análise, desenvolvimento linguístico (oral e escrito) e produção textual. Ao considerar o trabalho com a língua de forma prática e ativa, prioriza-se o envolvimento dos alunos com a proposta da aula. Para dinamizar as aulas, muitas abordagens linguísticas ativas são utilizadas, permitindo que os alunos manipulem objetos, testem possibilidades e aprofundem seus conhecimentos de maneira prática.

Nesse contexto, os jogos surgem como uma excelente oportunidade de envolvimento dos alunos com o conteúdo estudado, fornecendo-lhes possibilidades de testagem da língua e a oportunidade de aplicá-la de forma consciente. Assim, os jogos não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico e interativo, mas também facilitam a compreensão e a aplicação prática dos conceitos linguísticos.

Quando se trata de textos de propaganda, não é necessário utilizar apenas materiais de grandes marcas ou lojas. O professor pode incentivar os alunos a analisar textos do comércio local, atribuindo-lhes maior significância. Atualmente, é comum o empreendedorismo entre os próprios alunos ou seus familiares, e as aulas voltadas para a análise do gênero textual propaganda podem auxiliar na produção de textos para a divulgação de produtos e serviços realizados por eles. Trabalhar a língua pela língua é uma forma de incluir e agregar valores e saberes à vida de toda a comunidade escolar. Estimular esse tipo de estudo, com o uso de jogos linguísticos pedagógicos manipuláveis, representa um bônus qualitativo para o processo de ensino e aprendizagem. Com esses recursos, os alunos poderão testar seus conhecimentos, aprendendo de forma prática como construir textos do gênero propaganda e entendendo sua finalidade e intenção.

Os textos do gênero propaganda fazem parte das avaliações oferecidas pela rede de ensino em que os alunos estão inseridos. Na Rede Municipal de Ensino do Rio de Janeiro, os alunos participam de avaliações externas organizadas pela Secretaria Municipal de Ensino (SME), que verificam as habilidades básicas de leitura. Em 2023, a avaliação do sétimo ano exigiu conhecimentos sobre o gênero textual propaganda e suas características. A SME fornece uma plataforma de monitoramento dos resultados, onde os professores podem acompanhar o desempenho individual dos alunos e consultar as matrizes de referência que orientam as avaliações bimestrais.

Nesse contexto, os jogos surgem como uma excelente oportunidade de envolvimento dos alunos com o conteúdo estudado, fornecendo-lhes possibilidades de testagem da língua e a oportunidade de aplicá-la de forma consciente. Os jogos utilizam linguagem multimodal, misturando imagens com palavras, e alguns exigem sons, estimulando o desenvolvimento linguístico dos estudantes a todo instante. A abordagem de textos de propaganda nos jogos linguísticos visa atrair o aluno e reforçar o conhecimento que ele já possui sobre o gênero. O uso das propagandas é uma excelente opção de estudo linguístico, pois elas estão inseridas no cotidiano das pessoas, sejam apenas verbais ou multimodais. Representam textos carregados de intenções e perceber essas intenções atribui ao leitor um status de eficiência. Esse gênero textual permite o envolvimento do leitor com o texto e seus múltiplos meios de divulgação.

Atualmente, percebe-se um forte apelo pelas propagandas digitais, pois o visual é amplamente explorado e misturado em diversas semioses, criando uma intencionalidade apelativa por trás de cada anúncio para atingir seu público-alvo. É a linguagem na prática, que se concretiza e gera efeito de sentido pela interação social. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) corrobora com o Plano Nacional de Educação (PNE) ao entender que toda atuação

praticada por cada indivíduo corresponde a uma prática social da linguagem, que pode ser expressa de diferentes maneiras.

As atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital. Por meio dessas práticas, as pessoas interagem consigo mesmas e com os outros, constituindo-se como sujeitos sociais (BRASIL, 2018, p. 63).

A linguagem faz a mediação das práticas sociais e quando um estudante chega à escola, ele já possui a capacidade de se comunicar de alguma forma. Logo, para trabalhar a língua em sala de aula, o professor precisa respeitar o desenvolvimento linguístico de seus alunos e a partir do que eles já possuem de conhecimento, deve-se partir para novos aprendizados. Esse princípio básico deve estar presente na prática cotidiana do docente, independentemente da perspectiva teórica com a qual mais se coadune.

Evanildo Bechara (2009) em sua *Moderna Gramática Portuguesa* introduz o conceito de linguagem, que é muito importante para o aprofundamento da pesquisa sobre o tema deste trabalho. “Entende-se por linguagem qualquer sistema de signos simbólicos empregados na intercomunicação social para expressar e comunicar ideias e sentimentos, isto é, conteúdos da consciência” (BECHARA, 2009, p. 28). Esta percepção de uso da linguagem permite analisar e trabalhar a leitura de propagandas na escola, formando alunos para a compreensão da vida em sociedade, o que é algo que agrega muito valor e significação ao aprendizado.

Em outro viés de análise linguística, Kleiman (2005) considera importante observar os usos da língua dentro e fora da escola, uma vez que as práticas sociais que envolvem a linguagem, exigem dos indivíduos que se expressem por meio da leitura e da escrita. Para ela o “Letramento é um conceito criado para refletir-se aos usos da língua escrita não somente na escola, mas em todo o lugar” (KLEIMAN, 2005, p. 5). Tal perspectiva é de extrema importância para esta pesquisa, uma vez que, como dito anteriormente, os alunos precisam partir da língua que realmente conhecem para um entendimento metalinguístico posterior. Isso é o que deve pautar o sucesso nas práticas de ensino e aprendizagem da língua.

Nascemos para nos comunicar e interagir com o mundo ao nosso redor, que está cheio de informações a serem interpretadas por todos e a escrita, bem como outros recursos multimodais estão por toda a parte e fazem parte dos letramentos necessários, para que se conviva em sociedade. Letramento é a capacidade de ler e escrever, é saber utilizar a linguagem, seja ela oral ou escrita nas práticas sociais e manifestações da sociedade. Diante desta conceituação e levando em consideração a teoria gerativa, os alunos possuem uma capacidade inata, que os conduz a utilizar e entender o funcionamento da língua e esta capacidade deve ser

ampliada na escola, a partir dos estudos da língua. A fala corresponde a essa capacidade inata, que deve ser desenvolvida na escola e fora dela, já a escrita deve ser ensinada, estimulada e colocada em prática constante, para que seja bem utilizada e atenda as necessidades comunicacionais de cada indivíduo.

A autora apresenta uma importante reflexão sobre as práticas sociais de uso da escrita, o que corrobora com o foco deste trabalho. Para Kleiman (2005) “o letramento está relacionado com os usos da escrita em sociedade e com o impacto da língua escrita na vida moderna” (KLEIMAN, 2005, p. 19), neste sentido, pode-se considerar a propaganda como um texto de grande circulação, que deve ser analisado e interpretado com cautela. Pois ele apresenta intenções, que necessitam de análise e conhecimento por parte do leitor/ouvinte, para que faça sentido para ele. Assim, reconhecer a função social deste gênero e perceber os elementos estruturais necessários para sua escritura é de fundamental importância, para a compreensão do gênero textual.

O que tem sido anunciado? Quem é o anunciante? Onde a propaganda tem sido veiculada? Possui slogan? Como as informações contidas nas propagandas estão sendo apreendidas por nossos alunos? O presente trabalho se propõe a aprofundar o estudo dessas informações por meio dos jogos pedagógicos linguísticos manipuláveis e desenvolver também habilidades que amparem esse estudo. Muitos educadores questionam-se sobre o que é mais importante ensinar nas aulas de Língua Portuguesa, quais escolhas priorizar, para fazer com que os estudantes estejam preparados para enfrentar o mundo fora da escola e ao mesmo tempo possam apresentar resultados satisfatórios nas avaliações externas e internas a que são submetidos. São as provas o único meio de avaliar um aluno?

Para discutir este assunto, podemos usar a metáfora de uma "partida", onde entram em "jogo" a antiga escola tradicional e as novas abordagens metodológicas. Neste "jogo", é possível mensurar o nível de aprendizado dos alunos através da abordagem linguística ativa, pois praticando, eles exercitam e ampliam seus conhecimentos sobre o assunto. Em síntese, os jogos manipuláveis desempenham um papel de grande relevância no contexto de ensino e aprendizagem da língua, oferecendo uma abordagem dinâmica e interativa que torna o processo mais acessível e instigante para os alunos.

A utilização de jogos manipuláveis no ensino de fenômenos linguísticos promove o desenvolvimento das habilidades linguísticas, especialmente no aprendizado do gênero propaganda e do modo imperativo. Wood, Bruner e Ross (1976, p. 89-100) destacam a importância da resolução de problemas com o auxílio da tutoria e atividades estruturadas. Nesse

sentido, os jogos são essenciais, pois permitem a construção de significados necessários e o aprimoramento da metalinguagem.

No livro "Gramática e Interação" de Luiz Carlos Travaglia (2006), são propostas metodologias para o ensino da língua que geram preocupação nas aulas de Língua Portuguesa, desmistificando a ideia de que o "Português" é muito difícil. A abordagem tradicional reforça esse mito e estigmatiza o ensino da língua. É comum ouvir de alunos que não sabem português, ler ou escrever, especialmente no Ensino Fundamental. É urgente fazer com que esses estudantes reconheçam que possuem a "faculdade da linguagem" de Chomsky e a utilizam até mesmo para afirmar que não sabem usar a língua. Ao reconhecer isso, uma boa aula pode começar.

Além disso, há uma crescente preocupação em melhorar os resultados do aprendizado para bater metas e atingir índices de bonificação, mas o tempo de aula para desenvolver o uso consciente da língua é curto. Os estudantes precisam ler e produzir textos orais e escritos, mas principalmente precisam desenvolver uma relação responsável com os textos, em vez de realizar leituras rápidas e superficiais para responder a poucas questões que não se relacionam com seus interesses.

Oferecer textos de propaganda aos alunos permite que eles analisem materiais familiares, o que pode ajudar na compreensão e na formulação de novos pontos de vista. Travaglia (2006) reflete sobre texto e discurso, afirmando que "o discurso é visto como qualquer atividade produtora de efeitos de sentido entre interlocutores" (Travaglia, 2006, p. 68), aplicável aos textos de propaganda. Eni Orlandi (2020), em "Análise de Discurso", define o discurso como "a palavra em movimento, prática da linguagem" (Orlandi, 2020, p. 13), destacando a relevância da linguagem cotidiana em construir pontes significativas entre as pessoas, como ocorre nas peças publicitárias. Assim, ao incorporar essas perspectivas no ensino, podemos enriquecer o processo educativo, tornando-o mais eficaz e conectado com a realidade dos alunos.

Ao considerar a palavra como prática da linguagem, o professor leva para suas aulas um olhar respeitador e acolhedor, que lhe permitirá trabalhar com textos de forma significativa. A ideia de utilizar textos diferentes e variadas formas de interação dos alunos com a língua é defendida também por Rojo (2012), quando a autora diz que "trabalhar com multiletramentos partindo da cultura de referência do alunado implica a imersão em letramentos críticos que requerem análise, critérios, conceitos, uma metalinguagem, para chegar à proposta de produção transformada, redesenhada" (ROJO, 2012, p. 8-9).

O trabalho com gêneros textuais múltiplos e a inclusão de letramentos, que já fazem

parte da sociedade contemporânea, permitem a potencialização dos conhecimentos que os alunos já possuem. Aproveitar o conhecimento do aluno, para agregar novos saberes é muito mais significativo e assertivo e os jogos fazem essa ponte muito bem, alinhando o saber do estudante, colocando-o à prova, para testar o próprio entendimento e ampliar saberes.

Não existe uma fórmula mágica para um aprendizado crítico e eficiente, mas é preciso que o professor mantenha um olhar atento ao que surge de novo, ao que os alunos estão lendo, vendo, utilizando, produzindo e incorpore esses elementos nas aulas. Assim eles se sentem incluídos e compreendem melhor a finalidade do ensino da língua. Aluno produzindo? Sim. Eles estão sempre criando algum tipo de texto. Com os colegas, em trocas comunicativas, em tarefas impostas pelos pais, ao reproduzirem ideias de músicas ou ao explicarem como funciona seu jogo favorito, ou como foi a vitória do seu time na última partida.

O olhar para o aluno precisa estar voltado para seu potencial de desenvolvimento linguístico. Não importa se ele utiliza uma fala menos prestigiada, ou mesmo transborda seu linguajar de gírias e expressões, que nós, adultos, não compreendemos. Essa capacidade linguística precisa ser acolhida, respeitada e desenvolvida na escola.

O livro de Irandé Antunes (2003) oferece uma base detalhada de experiências, que contribuem para o desenvolvimento deste trabalho e nele percebe-se que novas práticas pedagógicas precisam surgir. A autora diz que “Muitas e urgentes são as razões sociais que justificam o empenho da escola por um ensino da língua cada vez mais útil e contextualmente significativo” (ANTUNES, 2003, p. 36). Entende-se com esta fala, que é muito mais proveitoso trabalhar com textos que fazem parte da vida dos alunos, pois eles fazem mais sentido e facilitam a contextualização do que é ensinado.

Alguns anos atrás, as aulas de leitura e escrita focavam apenas na escrita dos alunos e no processo de letramento. Contudo, a realidade atual exige que os alunos sejam preparados para reconhecer e interpretar textos multimodais e tecnológicos, indo além do simples "Ivo viu a uva". A escola precisa urgentemente revisar suas metodologias de ensino, pois não é viável ensinar um aluno em 2024 com métodos de 1990.

O ensino tradicional utiliza métodos arcaicos e ultrapassados que não atraem a atenção dos alunos contemporâneos. Embora esses métodos possam gerar alguns resultados, eles não são significativos ou convincentes para a geração atual. Silva (2017) afirma que “em se tratando de ensino, parece-nos evidente que o contato escolar com a língua não deve ser reduzido à abordagem de como as frases/enunciados devem ser escritos/falados, nomenclaturas, classificações etc.” (SILVA, 2017, p. 169).

É necessário que o ensino faça sentido para o aluno, atraindo-o e sendo interessante. Nesse sentido, o estudo das propagandas, considerando a multimodalidade da língua e as metodologias ativas, apresenta-se como uma abordagem favorável tanto para a compreensão do gênero quanto para o aprofundamento nas técnicas de leitura, interpretação e escrita, especialmente quando propostas de produção são sugeridas a partir desse gênero.

Os textos são carregados de intenções comunicativas que precisam ser decifradas por quem recebe as informações. Isso é discutido por Koch (2014) em "A Coesão Textual", onde são abordados fenômenos linguísticos dentro dos textos que contribuem para o desenvolvimento do trabalho. Koch (2014) afirma que "o homem se comunica por meio de textos" (KOCH, 2014, p. 11). Quando essa comunicação é analisada através das propagandas conhecidas pelos alunos e suas intencionalidades, proporciona uma maior aproximação com o texto e os instiga a estudar de forma ativa, participativa, cooperativa e integrativa.

Hoje, temos propagandas multimodais em plataformas e suportes variados, que devem fazer parte das aulas de Língua Portuguesa. O contato com essas propagandas ocorre em diversos ambientes: nas ruas, em casa, na televisão, nas redes sociais e, por que não, na escola? Trabalhar em sala de aula com textos diversos, contextualizando-os e construindo significados reais para os alunos, é essencial. A inserção de jogos pedagógicos linguísticos manipuláveis permite ao professor colocar o aluno na linha de frente da construção de seu conhecimento, e não apenas como um reprodutor ou observador.

Marcuschi (2008) alerta sobre o uso inadequado do texto no ambiente escolar, afirmando: "Sabemos que um problema do ensino é o tratamento inadequado, para não dizer desastroso, que o texto vem recebendo" (MARCUSCHI, 2008, p.52). A língua deve ser ensinada através e pelos textos, mas seu objetivo deve ir além de servir como meio para responder perguntas desconexas que não estimulam a reflexão dos alunos.

O ensino da Língua Portuguesa deve ser guiado de forma ativa, utilizando textos que instruem e ao mesmo tempo incentivem os discentes a refletirem e interagirem com eles. Marcuschi (2008) considera que "a língua é um sistema de práticas com o qual os falantes/ouvintes (escritores/leitores) agem e expressam suas intenções com ações adequadas aos objetivos em cada circunstância" (MARCUSCHI, 2008, p. 61).

As propagandas oferecem ótimos referenciais de estudo, pois possuem essas intenções de que o autor fala, e elas precisam ser percebidas e compreendidas pelos alunos. O gênero textual propaganda cria um elo de aproximação e relacionamento com os alunos, propiciando ação e reação com o que está sendo lido, facilitando o processo de compreensão. Isso corrobora com a visão de Marcuschi (2008), que entende a língua como um sistema de práticas. A escolha

desta abordagem se justifica por sua capacidade de trabalhar e compreender a língua como uma forma de interação, e as propagandas, alvo do estudo, possuem esse poder de envolver o leitor e interagir com ele. Marcuschi (2008) ainda sinaliza que a escola deveria abrir mais espaço para o estudo de outros tipos de texto, incluindo as propagandas.

Além do mais, os textos trabalhados nos manuais escolares são pouco representativos da diversidade textual encontrada no dia a dia. A escola poderia oferecer mais oportunidades de contato com textos não narrativos, tais como as bulas de remédio, as instruções de uso de aparelhos, os contratos de aluguel, as atas de condomínio, as propagandas, as notícias de jornal (MARCUSCHI, 2008, p. 269).

O que se estuda dentro da escola não pode se distanciar de forma alguma da realidade fora dela. Pilati (2017) reafirma a importância de se ter um alinhamento sensato dos materiais didáticos utilizados em sala de aula, com os estudos linguísticos atuais, para que seja respeitada a língua de uso dos estudantes. Afinal, eles, antes de ingressarem na escola, já tinham e exercitavam sua capacidade linguística. É importante que ocorram capacitações constantes para os professores de línguas, para que eles possam aplicar os conhecimentos das pesquisas acadêmicas e dos novos estudos. Isso tudo não pode ficar preso em papéis, enquanto alunos de 2024 estudam com métodos de 1950. “Há também uma enorme lacuna entre a compreensão atual que se tem das línguas humanas, fruto das pesquisas desenvolvidas nos centros de pesquisa e nas universidades, e os conceitos apresentados nos materiais didáticos usados nas escolas do país” (PILATI, 2017, p. 14).

O intuito da formação escolar é o preparo para a vida, o trabalho e como cumprir esta missão sem espelhar o que acontece no dia a dia? Ana Elisa (2016) fez um alerta sobre o distanciamento do ensino escolar, que deve se estender para além de seus muros. Afirma ela que “há um descompasso qualquer entre o letramento promovido pela escola e os objetos de leitura que circulam socialmente” (RIBEIRO, 2016, p. 46). A autora fala ainda sobre a importância de a escola inserir diversos textos que circulam na sociedade atual, observando a intenção comunicativa e todas as mudanças que eles podem sofrer com o tempo e como se modificam com a inserção de novas tecnologias.

“Os textos mudam ao longo da história” (RIBEIRO, 2016, p. 30), por isso, é preciso acompanhar essas mudanças e assim aproximar os alunos dos estudos textuais. Em seu livro: *Textos Multimodais*, Ana Elisa Ribeiro (2016) apresentou rico material de pesquisa, que fornece um grande suporte para esta pesquisa, visto que aborda a perspectiva da leitura e produção textual a partir de textos diversos.

Observar a análise crítica do gênero textual propaganda fornecerá dados que auxiliarão

no entendimento de como os alunos compreendem esses textos, pois “toda atividade de interpretação presente no cotidiano da linguagem fundamenta-se na suposição de que quem fala tem certas intenções, ao comunicar-se” (KOCH, 2006, p. 22). Retorna-se assim, ao mesmo entendimento de Marcuschi (2008), quando diz que os textos possuem intenções e o estudo aprofundado dessas intenções é de grande importância, para a compreensão total dos textos de propagandas.

A investigação deste gênero levará o aluno a refletir sobre as intenções comunicativas que estão por trás dos textos, auxiliando-os no processo de leitura crítica e análise textual, preparando-os para reagir aos textos que encontrarem pela frente, seja dentro ou fora da escola. Por este motivo a escolha da obra se justifica, visto que Koch (2006) nos oferta uma abordagem que privilegia a argumentatividade e a partir desta visão será possível acompanhar o processo de entendimento e argumentação dos alunos ao analisarem e criarem suas próprias propagandas.

A escola precisa receber, orientar, moldar e preparar cada indivíduo, tornando-o um cidadão crítico, que sabe interpretar, se expressar e se posicionar na sociedade. Os jogos auxiliam na construção deste posicionamento crítico, o que entra de acordo com o que prescreve a BNCC, no que se refere ao trabalho com a linguagem. Ela aborda o assunto, considerando que é necessário manipular, movimentar o conhecimento, significando-o. O texto se apresenta da seguinte forma: “(...) é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação)” (BRASIL, 2018, p. 61).

Ainda na BNCC, encontra-se posicionamento sobre o compromisso da escola com a formação crítica de seus alunos.

As atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital. Por meio dessas práticas, as pessoas interagem consigo mesmas e com os outros, constituindo-se como sujeitos sociais (BRASIL, 2018, p. 63).

O entendimento de mediação nas práticas sociais através da linguagem corrobora com a fala de autores já citados neste trabalho e “assim, mantém e até reforça a necessidade de a aula de Português ser ministrada utilizando-se o texto como centro do trabalho a fim de ampliar as possibilidades de letramento do aluno” (GUIMARÃES, 2021, p. 52-53). Guimarães contribui com nossa linha de estudo, pois a utilização prioritária dos textos, como a propaganda, gera um ganho no aprendizado dos estudantes.

Logo, o estudo de peças publicitárias permite o reconhecimento das intenções e finalidades do texto, além de ativar o conhecimento que se tem sobre as coisas e sobre o mundo

ao redor. Para efetivar as práticas sociais através da linguagem é necessário que o interlocutor reflita sobre o que deseja comunicar e também sobre a forma como deseja fazer isso, pois, como afirma Rojo (2012), “ao usar a linguagem, fazemos uma experiência estética: construímos nossos textos a partir de nosso repertório, mas também levando em conta o interlocutor e a forma de interação que estabelecemos com ele” (ROJO, 2012, p. 134). Ao comunicar algo, o indivíduo busca em si seu repertório de conhecimentos, sua “base de dados” e essa base é ampliada e abastecida de acordo com os novos aprendizados, com as interações que surgem ao longo da vida e também delimitada de acordo com o interlocutor, com aquele com quem se quer manter uma troca de informações.

Seguindo a lógica de escolhas que auxiliam na elaboração textual, Travaglia e Koch (2015) no livro “A coerência textual”, percorreram um caminho instrutivo para explicar a construção da coerência. Passaram pelo conhecimento de mundo, pelas inferências e outros fatores que decorrem da análise do texto, pois quanto mais informações nossos alunos receberem, mais preparados estarão para compreender os textos que virem dentro e fora da escola, principalmente.

Para os autores o texto é uma oportunidade de interação e possui uma função comunicativa. Sendo assim, uma obra importante para a construção da análise das propagandas, com uma abordagem multimodal. Justificando então a escolha deste livro.

Texto será entendido como uma unidade linguística concreta (perceptível pela visão ou audição), que é tomada pelos usuários da língua (falante, escritor/ouvinte, leitor), em uma situação de interação comunicativa, como uma unidade de sentido e como preenchendo uma função comunicativa reconhecível e reconhecida, independentemente da sua extensão (TRAVAGLIA; KOCH, 2015, p. 8).

Ao conceber o texto como um instrumento de interação, a abordagem de Borges (2021), contribui para a pesquisa, uma vez que o aluno precisa saber ler o referido gênero, para depreender dele suas intenções reais. A autora parte do princípio de que é muito importante trabalhar a leitura nas aulas de Língua Portuguesa. “Quando a competência leitora é bem desenvolvida na escola, os alunos são capazes de ler fluentemente, identificando elementos implícitos, fazer inferências e sair de uma leitura decodificada e mecânica” (BORGES, 2021. P.103). A experiência de Borges reafirma a importância das aulas de Língua Portuguesa, que vão além de ensinar o aluno a ler e escrever. Contudo, essas ações permitem a abertura de um universo de oportunidades para os estudantes e ler diversos tipos de textos faz com que essas oportunidades se ampliem. É crucial trabalhar com textos que tenham uma significação real para os alunos, além dos clássicos frequentemente trabalhados, de forma leve e atrativa. A

análise desses textos na escola aproxima o aluno de seu processo de aprendizagem, eliminando qualquer contraste entre a prática de leitura na sala de aula e a leitura de textos de circulação social. É necessário repensar a condução das aulas de Língua Portuguesa e reconsiderar o protagonismo do aluno no seu processo de aprendizado, tornando-o um participante ativo, com o professor mediando a construção do conhecimento em vez de simplesmente impor regras e conteúdos.

Introduzindo os jogos pedagógicos na discussão, a obra de Johan Huizinga (2019) traz relevantes considerações sobre a história do jogo e suas funcionalidades. O autor trata o jogo como um elemento cultural, que surge nos marcos históricos antes mesmo da própria cultura e analisar essa perspectiva contribui para a construção da pesquisa. Na mesma temática, a análise da obra de Fabielle Rocha Cruz (2022) revela-se de forma muito consistente para a compreensão de como os jogos podem funcionar e contribuir ativamente dentro da escola.

Ampliando a perspectiva do uso dos jogos em sala de aula, pode-se comprovar sua eficácia e funcionalidade em sala de aula, através de pesquisas sobre o assunto, como visto no vigésimo volume, número dois, do Fórum Linguístico de 2023. Que contém riquíssimas contribuições, que fortalecem a presente pesquisa. O artigo do professor Dr Fernando Augusto de Lima Oliveira (2023), professor do ProfLetras da UPE, juntamente com a também professora do ProfLetras, mas da UFSC discorre sobre as contribuições dos jogos pedagógicos nas aulas de Língua Portuguesa.

Eloisa Pilati, professora da UnB e autora de livros sobre aprendizagem linguística ativa, faz parte da fundamentação do trabalho aqui desenvolvido e contribui significativamente com o estudo da abordagem metodológica linguística ativa. A autora defende que a aprendizagem pode ser potencializada através das metodologias ativas, que utilizam materiais manipuláveis, pois o aluno sai de mero expectador, para protagonista de seu processo de ensino.

Outros autores como: Marcuschi (2008), Huizinga (2019), Kishimoto (2011), Kleiman (1989 e 2005), Mattar (2010), Koch (2006, 2014, 2015 e 2017), Santaella (2005 e 2013), Sigiliano (2021), Santos (2014) e Rojo (2012, 2015 e 2019), dentre outros com preciosas contribuições estão presentes nesta pesquisa, que se apropriou de um gênero textual, para através dele, fazer com que os aprendizes (e neste ponto incluem-se alunos e professores, pois os professores precisam conhecer mais sobre as abordagens linguísticas ativas) desenvolvam o conhecimento sobre o gênero, potencializem suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que praticam a língua, interagindo, crescendo, amadurecendo e se tornando cidadãos críticos, capazes de enfrentar e reagir aos múltiplos letramentos que circulam nos dias de hoje.

3 APORTE DOCUMENTAL

Nos últimos anos, o ensino de Língua Portuguesa no Brasil tem passado por diversas alterações, principalmente nas práticas em sala de aula, com o objetivo de preparar os alunos para a vida em uma sociedade moderna e um mercado de trabalho cada vez mais exigente. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) contém diretrizes importantes para o ensino no Brasil, mas ainda necessita de reformas para se adequar à realidade de muitas escolas, especialmente as públicas, que frequentemente carecem de recursos para implementar suas orientações. Além disso, é urgente replanejar a formação dos professores para que as aulas sejam mais adequadas à realidade atual.

Existe uma disparidade significativa entre as informações das pesquisas acadêmicas, as diretrizes dos documentos oficiais e a prática nas escolas. A lacuna entre o que deve ser debatido nas aulas de Língua Portuguesa e como esses conteúdos são apresentados nos materiais didáticos evidencia um descompasso crescente. Em muitas escolas, a prática permanece estagnada, especialmente na abordagem da análise linguística.

Para enfrentar esses desafios, os professores precisam de formação adequada, subsídios financeiros para capacitação e acesso a salas de aula confortáveis, permitindo que possam participar das aulas de maneira eficaz. Além disso, os materiais didáticos devem respeitar as particularidades de cada região e grupo de alunos, proporcionando os recursos necessários para que os educadores desempenhem seu trabalho sem enfrentar desgaste excessivo ou perda de estímulo.

É essencial renovar o método de ensino, adaptando-o à demanda dos estudantes por mais interatividade e participação ativa. A aula tradicional, onde o aluno apenas se senta, copia e escuta, não cativa mais o público estudantil atual. Portanto, é necessário conceder protagonismo ao estudante e espaço para que as metodologias ativas transformem o ambiente escolar, facilitando o aprendizado de forma eficaz. Nesse sentido, o ensino do gênero textual propaganda por meio de jogos linguísticos manipuláveis pode dinamizar e fortalecer a assimilação do conteúdo. Este estudo é importante porque oferece uma abordagem metodológica ativa que pode revitalizar a prática docente, tornando as aulas de Língua Portuguesa mais interativas e funcionais. O aprendizado adquirido é levado além dos muros da escola, significando não apenas o domínio de um gênero, mas também a inclusão do indivíduo em sua sociedade, potencializando o estudante como protagonista de suas ações de estudo dentro da escola. A metodologia ativa forma alunos competentes e cidadãos conscientes.

No Brasil, existem vários documentos oficiais que direcionam e regulamentam a educação e apresentam conteúdos e habilidades a serem desenvolvidas. A lei maior do país é a Constituição Federal de 1988, que, em seu artigo 205, estabelece que "a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho" (Brasil, 2016, p. 123). Este documento define os princípios básicos para a educação no Brasil, os quais devem ser seguidos por estados e municípios.

A análise dos documentos norteadores da educação permite reconhecer as metas e objetivos a serem alcançados com os alunos. No entanto, é preciso ir além e criar planejamentos e formações voltadas para novas práticas, visto que o mundo está em constante evolução e novas formas de comunicação surgem diariamente.

Outro documento fundamental é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/96, que estabelece as diretrizes e bases para o ensino no país, bem como orientações curriculares e de gestão educacional. Esta lei enfatiza a importância de flexibilizar o currículo, valorizando as diversidades regionais e culturais, considerando que o país é extenso e possui particularidades específicas em cada estado. Embora a LDB não regule diretamente as metodologias ativas, ela valoriza a participação ativa dos estudantes e a interdisciplinaridade, que, juntamente com as adaptações curriculares, podem propiciar novas formas de ensino.

As Diretrizes Curriculares Nacionais, elaboradas pelo Conselho Nacional de Educação, fornecem orientações para o currículo de todas as modalidades de ensino praticadas no país. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), criados pelo Ministério da Educação, serviram por muito tempo como base para a construção dos currículos, incentivando a utilização de metodologias ativas de aprendizado através do uso de tecnologias, projetos e formas significativas de estudo.

Além disso, o Plano Nacional de Educação (PNE), atualizado a cada dez anos, traça metas estratégicas para o desenvolvimento educacional no Brasil. O PNE aprovado em 2014 definiu metas para a educação no país até 2024, incluindo a necessidade de criar uma Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Entre 2015 e 2018, ocorreram consultas públicas e debates com especialistas e professores para a criação da BNCC. Após várias versões preliminares, chegou-se ao documento final.

Por fim, o documento mais recente é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que apresenta as habilidades que devem ser alcançadas pelos alunos ao longo da educação básica.

A BNCC é a diretriz atual para a criação dos currículos e o centro das instruções presentes nos livros didáticos, que foram revisados e modificados após sua publicação.

Os documentos oficiais foram criados pelo Governo Federal e seus órgãos competentes, sobre os quais recai a responsabilidade de orientar como deve se comportar a educação no país. É de muita relevância conhecê-los e utilizá-los para o bom desempenho da função de professor. A BNCC apresenta os conteúdos mínimos para os alunos da Educação Básica, que devem ser desenvolvidos ao longo dos anos. Em relação ao ensino da Língua Portuguesa, ela estabelece as competências e habilidades que os alunos devem desenvolver durante todo o ciclo da Educação Básica. Até a aprovação da BNCC, que ocorreu em 2018, percebe-se um progresso na busca por uma educação de qualidade que conseguisse igualar o nível de ensino em todo o país. Além disso, houve a preocupação em inserir novas práticas pedagógicas que movimentaram as bases escolares, fazendo com que os alunos assumissem o centro da aprendizagem, com a interligação das disciplinas e a contextualização do ensino, como é possível identificar na LDB e nos PCN.

O novo documento veio consolidar essas diretrizes, ampliando o foco para o desenvolvimento de competências e habilidades que, a princípio, facilitariam a inserção dos estudantes na sociedade, tornando-os ativos e produtivos. Dentre algumas habilidades e competências destacadas estão a capacidade de ler, compreender e produzir textos, o domínio e conhecimento da língua oral e escrita, o respeito às variantes linguísticas e o desenvolvimento da capacidade comunicativa dos estudantes. Por ser o documento mais recente, a BNCC ainda é alvo de muitos debates, porém sua implantação já pode ser notada principalmente nos livros didáticos.

Ela considera que os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental têm condições de estudar diversos gêneros textuais, sempre partindo de suas práticas e campos de domínio, para posteriormente ampliar seus conhecimentos e adquirir novas experiências. Isso está em consonância com a abordagem linguística ativa. O documento aborda ainda o campo jornalístico/midiático, onde os textos publicitários são incluídos, "com foco em estratégias linguístico-discursivas e semióticas voltadas para a argumentação e persuasão" (Op.cit. p. 136).

O estudo de textos publicitários nas aulas de Língua Portuguesa traz para a escola material linguístico e não linguístico que já faz parte da vida dos estudantes. Eles estão familiarizados com a propaganda, um gênero aberto à multimodalidade, que permite ao estudante ativar diferentes tipos de conhecimentos, gerando uma amplitude significativa de entendimento. O texto da BNCC continua tratando do assunto em relação aos textos de circulação social.

Também são considerados nesse campo os publicitários, estando previsto o tratamento de diferentes peças publicitárias, envolvidas em campanhas, para além do anúncio publicitário e a propaganda impressa, o que supõe habilidades para lidar com a multissemiótica dos textos e com as várias mídias. Análise dos mecanismos e persuasão ganham destaque, o que também pode ajudar a promover um consumo consciente (BRASIL, 2018, p. 137).

A leitura do gênero textual propaganda exige dos alunos mais do que a identificação de um produto ou da ideia que está sendo veiculada. É necessário reconhecer a característica do gênero, o que envolve o processo de divulgação, quem anuncia, o que é anunciado, a forma como o texto é construído, o suporte que veicula a informação... E todos esses itens de análise podem e devem ser explorados nas aulas de Língua Portuguesa, com a finalidade de preparar os estudantes para o exercício pleno de sua cidadania, pois esses textos permeiam a vida social de todas as pessoas. Conhecer sua forma de produção e finalidade são elementos essenciais, que não podem ficar de fora da escola.

O eixo de leitura da BNCC traz a seguinte habilidade para ser trabalhada com os alunos do sexto e nonos anos de escolaridade:

(EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, *outdoor*, anúncios e propagandas em diferentes mídias, *spots*, *jingle*, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semióticas e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros (BRASIL, 2018, p.141).

De acordo com o documento e sua relação com nossa pesquisa, interessa-nos verificar como os alunos do sétimo ano, após terem tido contato com o estudo do gênero textual propaganda no sexto ano, potencializarão esse aprendizado e retomarão o estudo no último ano do Ensino Fundamental. Espera-se que, ao final desse processo, os alunos estejam fluentes na leitura do gênero e capacitados a produzir peças publicitárias de forma eficaz.

Um dado relevante é que, conforme a abordagem metodológica ativa é apresentada, os estudantes aprendem a partir de seus conhecimentos prévios, adquiridos por vivências fora e dentro da escola. Isso facilita o desenvolvimento linguístico e conceitual do gênero. Além disso, a BNCC apresenta outra habilidade relacionada à leitura, que aborda o poder de persuasão dos textos publicitários, incluindo as propagandas.

A escolha de tempos verbais específicos, muitas vezes o uso de verbos no imperativo, bem como a combinação de palavras e imagens, torna as propagandas textos muito ricos em informações, que precisam ser apreendidas e analisadas. Com essa abordagem, espera-se que os alunos desenvolvam uma compreensão crítica e profunda dos textos publicitários, capacitando-os para interpretar e criar conteúdo com maior eficácia e consciência social.

(EF69LP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes (BRASIL, 2018, p.141).

Ao apresentar o eixo de produção textual, o documento fornece orientações sobre as relações de envolvimento do aluno como criador e produtor de textos, bem como sobre o contexto que proporciona essa escrita. Para escrever qualquer texto, é necessário conhecer as peculiaridades do gênero que o comporta. Por isso, torna-se essencial ensinar o gênero propaganda aos alunos. Essa habilidade proposta visa conferir aos estudantes o protagonismo da ação, permitindo que experimentem esse espaço de fala e, ainda mais, exercitem o conhecimento sobre os gêneros textuais e todas as possibilidades de uso da língua que a elaboração do texto permite.

Essa abordagem não apenas promove o domínio técnico do gênero propaganda, mas também estimula a criatividade e a reflexão crítica, fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Ao proporcionar um entendimento mais profundo sobre como as propagandas são construídas e como podem influenciar o público, os alunos se tornam leitores e produtores de textos mais conscientes e responsáveis. Dessa forma, o ensino do gênero propaganda contribui para formar indivíduos capazes de interpretar e criar conteúdo com maior eficácia e consciência social.

Portanto, ao integrar o estudo do gênero propaganda nas aulas de Língua Portuguesa, os alunos não apenas aprendem a estrutura e as técnicas específicas desse tipo de texto, mas também desenvolvem habilidades críticas e criativas. Eles passam a compreender melhor as intenções comunicativas por trás das propagandas e a reconhecer as estratégias utilizadas para persuadir o público. Isso lhes confere um olhar mais atento e analítico sobre os textos que encontram no dia a dia.

Além disso, essa prática pedagógica possibilita que os alunos se expressem de maneira mais eficaz, utilizando a língua de forma dinâmica e criativa. Ao experimentar a produção de textos publicitários, eles têm a oportunidade de explorar diversas formas de comunicação, o que enriquece seu repertório linguístico e fortalece suas competências discursivas. Assim, o estudo do gênero propaganda se torna um instrumento poderoso para o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida acadêmica e social dos estudantes.

Integrar o ensino do gênero propaganda com metodologias ativas, como o uso de jogos linguísticos manipuláveis, torna o processo de aprendizado ainda mais envolvente e

significativo. Essas ferramentas pedagógicas incentivam a participação ativa dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo e interativo. Com isso, os estudantes não apenas assimilam o conteúdo de maneira mais eficaz, mas também se tornam protagonistas de sua própria aprendizagem, desenvolvendo autonomia e responsabilidade.

Em suma, ao ensinar o gênero propaganda, os professores não apenas cumprem as diretrizes educacionais, mas também oferecem aos alunos uma formação integral, que os prepara para enfrentar os desafios da sociedade moderna com competência e consciência crítica. Dessa forma, o ensino de Língua Portuguesa se torna um meio de empoderamento, proporcionando aos alunos as habilidades necessárias para se tornarem cidadãos ativos e reflexivos.

(EF69LP06) Produzir e publicar notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, *podcasts* noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural – resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como *vlogs* e *podcasts* culturais, *gameplay*, detonado etc.– e cartazes, anúncios, propagandas, *spots*, *jingles* de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentador, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de *booktuber*, de *vlogger* (vlogueiro) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da *Web 2.0*, que amplia a possibilidade de circulação desses textos e “funde” os papéis de leitor e autor, de consumidor e produtor (BRASIL, 2018, p.143).

Os objetos de conhecimento apresentados no documento delineiam habilidades relacionadas à produção, revisão e planejamento de textos. Uma característica essencial da BNCC é que os alunos devem ser participantes ativos em todo o processo. Além de escrever, os alunos devem refletir, analisar, fazer os ajustes necessários e conversar com os colegas, permitindo que testem e aprimorem seus conhecimentos, com o professor atuando como facilitador em todas as etapas.

Ademais, o eixo de oralidade é inserido no estudo do campo jornalístico/midiático, o que oferece novas possibilidades de uso da língua e de trabalho com as variações linguísticas no ensino do gênero textual propaganda. Um ensino qualitativo da oralidade requer mudanças no sistema educacional do país, na formação docente e, principalmente, na aproximação dos saberes acadêmico-científicos com as práticas escolares.

Ao valorizar a leitura, a escrita e a oralidade, o ensino da língua constrói um indivíduo capaz de se articular e utilizar bem a língua em diversas situações, como se constata na leitura dos PCNs. Esse enfoque integral permite que os alunos desenvolvam competências

comunicativas abrangentes, essenciais para sua participação ativa e crítica na sociedade.

Para o professor, o trabalho com a oralidade, de forma efetiva e em consonância com fundamentos de ordem linguística e não gramatical, pode ressignificar o trabalho docente no ensino de língua materna. Além, é claro, de atender a uma parte do previsto na LDB, segundo a qual o texto – oral e escrito – deve ser a unidade básica para o ensino de língua materna e a atividade de ensino da língua deve concentrar-se na produção de textos orais e escritos em seus mais diversos aspectos e gêneros (BRASIL, 1998, p. 33).

Qualquer aprendizado não acontece do nada; não surge de um sopro. É fruto de uma realização que sofre interferência de diversos fatores: individuais, cognitivos e de interação com o meio. Quando o objeto a ser aprendido está relacionado a algo que seja de conhecimento prévio do indivíduo, esse processo é facilitado. A propaganda, sendo um gênero de ampla circulação, deve fazer parte do repertório textual dentro da escola, sendo necessário seu ensino nos três eixos de aprendizado da língua: leitura, escrita e oralidade.

Segundo Noam Chomsky (1998), a faculdade da linguagem revela a capacidade inata do ser humano em desenvolver e internalizar sua gramática, permitindo-lhe compreender diversos usos e funções da língua. A fala, com seu desenvolvimento natural, é ampliada ao longo do tempo, por meio de interações vividas e estudo aplicado. Contudo, a escrita demanda investimento em aprendizado para alcançar os padrões exigidos pela língua oficial do país. Quanto à leitura, é crucial apresentar aos estudantes uma variedade de gêneros textuais para desenvolver suas competências leitoras, identificar suas particularidades e ampliar sua competência linguística.

Esta pesquisa inicial analisa o desenvolvimento linguístico nos três eixos — leitura, escrita e oralidade — através da abordagem linguística ativa implementada em jogos, que engajam os estudantes com esses eixos. Os jogos, como materiais concretos e manipuláveis, requerem a participação ativa do aprendiz e o uso da língua de diferentes formas, facilitando assim o aprendizado e o desenvolvimento da capacidade comunicativa dos alunos. Essas habilidades são fundamentais em diversas avaliações externas às quais os alunos são submetidos ao longo de sua vida escolar, algumas das quais serão mencionadas a seguir.

A integração do ensino do gênero propaganda com metodologias ativas, como o uso de jogos linguísticos manipuláveis, torna o processo de aprendizado mais envolvente e significativo. Essas ferramentas pedagógicas incentivam a participação ativa dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo e interativo. Assim, os estudantes não apenas assimilam o conteúdo de maneira mais eficaz, mas também se tornam protagonistas de sua própria aprendizagem, desenvolvendo autonomia e responsabilidade.

Portanto, ao ensinar o gênero propaganda, os professores não apenas seguem as diretrizes educacionais, mas também proporcionam uma formação integral aos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios da sociedade moderna com competência e consciência crítica. Dessa forma, o ensino de Língua Portuguesa se configura como um meio de empoderamento, equipando os alunos com as habilidades necessárias para serem cidadãos ativos e reflexivos.

Através de ferramentas que acompanham o desenvolvimento educacional no Brasil, tais como o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), que leva em conta o rendimento escolar e as médias de desempenho na Prova Brasil tem-se percebido que o desempenho dos alunos na disciplina de Língua Portuguesa não tem sido satisfatório (PALOMANES, 2019, p. 13).

É preciso tomar medidas que ajudem a melhorar o desempenho dos estudantes em Língua Portuguesa. Faz-se necessário transformar a realidade escolar atual, na qual o professor detém o monopólio do conhecimento, sendo o único a falar e transmitir saberes de forma oral. Nesse contexto, os alunos são predominantemente receptores passivos, limitados a copiar conteúdos dos livros didáticos, que muitas vezes engessam o professor e restringem o aprendizado dos alunos.

Suponhamos que essa metodologia tradicional dê lugar a aulas interativas, onde o aluno é incentivado a protagonizar seu próprio aprendizado. Aqui, ele não apenas copia, mas também participa ativamente através de atividades como jogos colaborativos com seus colegas. Essas novas abordagens consideram os conhecimentos prévios dos alunos, valorizando seu repertório linguístico, textual e de mundo.

Mesmo com nossa realidade pedagógica ainda ancorada em métodos do passado, a maioria dos alunos demonstra apreciação pelo ambiente escolar. Embora possam responder negativamente quando questionados se gostam da escola, eles frequentam regularmente e valorizam o compartilhamento do espaço escolar com seus colegas.

Seria ideal que eles pudessem se desenvolver em um ambiente educacional mais interativo, apoiado por recursos tecnológicos avançados e metodologias ativas de aprendizado. Nesse cenário, os alunos estariam verdadeiramente no centro do processo de ensino e aprendizado, beneficiando-se de trocas genuínas motivadas por aulas engajadoras e colaborativas.

Em 2022, 70% dos estudantes no Brasil relataram que fazem amigos com facilidade na escola (média da OCDE: 76%) e 76% disseram que se sentem parte da escola (média da OCDE: 75%). Enquanto isso, 27% relataram que se sentem sozinhos na escola, e 19% que se sentem excluídos ou que não participam das atividades na escola (média da OCDE: 16% e 17%). Em comparação com 2018, o sentimento de pertencimento dos estudantes à escola não mudou significativamente no Brasil (BRASIL, 2023, p. 12).

O estudo contou com a participação de “10.798 estudantes, em 599 escolas, concluíram a avaliação em matemática, leitura ou ciências, representando cerca de 2.263.000 estudantes de 15 anos de idade (uma estimativa de 76% da população total de jovens de 15 anos)” (BRASIL, 2023, p. 18).

O SAEB (Sistema de Avaliação da Educação Básica) reúne avaliações, que permitem ao Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) obter um RX do nível de aprendizado dos estudantes brasileiros. Aplicado desde 1990, sofreu algumas alterações com o passar dos anos, mas continua sendo utilizado para aferir o grau de qualidade do ensino prestado no Brasil. É, portanto, o SAEB, uma avaliação amparada por lei vigente em nosso país.

A Portaria Inep nº 250, de 5 de julho de 2021 (Brasil, 2021), estabeleceu as diretrizes de realização do Saeb 2021. Nela, a qualidade da educação básica é considerada um atributo multidimensional, estabelecendo sete dimensões de qualidade:

- I - Atendimento Escolar;
- II - Ensino e Aprendizagem;
- III - Investimento;
- IV - Profissionais da Educação;
- V - Gestão;
- VI - Equidade; e
- VII - Cidadania, Direitos Humanos e Valores (INEP/MEC, 2023, p. 23).

O resultado da edição de 2021 contou com o impacto agressivo e devastador da pandemia na educação brasileira. As escolas permaneceram fechadas devido à vacinação tardia da população em idade escolar, sendo que muitos colégios só retomaram as aulas presenciais após o início da vacinação em 2022 (INEP/MEC, 2023, p. 60).

Após um ano com as escolas fechadas e muitos alunos incapazes de acompanhar as aulas remotas, as instituições começaram a reabrir de forma híbrida. O INEP constatou que a pandemia da Covid-19 causou danos significativos na aprendizagem dos estudantes brasileiros. O Instituto realizou testes de Língua Portuguesa para avaliar a competência dos alunos em leitura, analisando os seguintes aspectos:

Os testes de Língua Portuguesa tiveram como foco a leitura, com o objetivo de verificar se os alunos são capazes de apreender o texto como construção de conhecimento em diferentes níveis de compreensão, análise e interpretação. A alternativa por esse foco parte da proposição de que ser competente no uso da língua significa saber interagir, por meio de textos, nas mais diferentes situações de comunicação. Essa é uma atividade complexa, exige que o leitor demonstre habilidades como reconhecer, identificar, agrupar, associar, relacionar, generalizar, abstrair, comparar, deduzir, inferir, hierarquizar (INEP/MEC, 2023, p. 26).

Durante a pandemia, diversos impactos afetaram significativamente a educação brasileira, incluindo uma queda de 0,8% na proficiência em Língua Portuguesa em nível

nacional. Embora não seja um declínio extremamente expressivo, esse dado serve como um alerta para a necessidade de focarmos nas habilidades de leitura dos estudantes.

Em muitas salas de aula, é comum ouvir alunos alegarem dificuldades na leitura para evitar tarefas ou pedidos dos professores. Infelizmente, quando solicitados a ler, muitos revelam fragilidades e demonstram a necessidade urgente de apoio para expandir suas habilidades e se tornarem leitores proficientes. Esse crescimento educacional, anteriormente observado, foi abruptamente interrompido devido aos desdobramentos da pandemia e seus impactos reais no desenvolvimento dos estudantes.

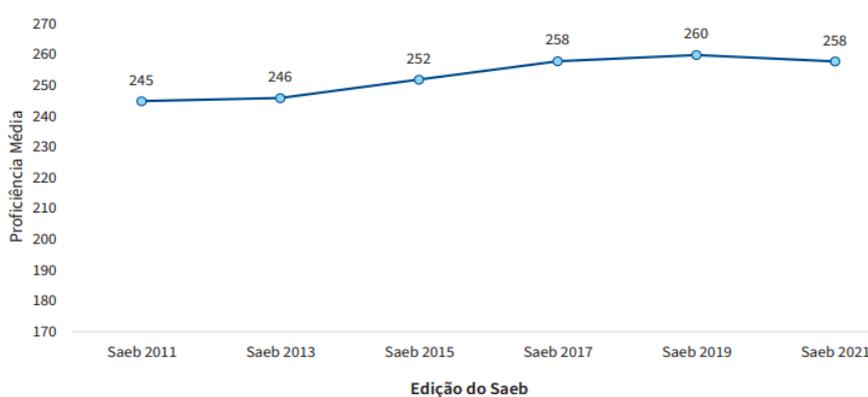


GRÁFICO 54

**EVOLUÇÃO DAS PROFICIÊNCIAS MÉDIAS NO SAEB, EM LÍNGUA PORTUGUESA,
NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – BRASIL – 2011-2021**

Imagem 1: Queda na proficiência do SAEB 2021

Fonte: INEP/MEC, 2023, p. 163

Os novos dados do SAEB 2023 ainda não foram liberados para análise comparativa, mas a realidade cruel encontrada pelos professores ao retornarem ao ensino presencial revelou uma significativa defasagem e regressão nos ensinamentos adquiridos. Após a aplicação das últimas provas, observou-se um decréscimo de 0,8% na proficiência em Língua Portuguesa no 9º ano do Ensino Fundamental. A correlação com a sequência de crescimento, queda ou estagnação será feita com base nos próximos resultados esperados para 2024.

Os resultados recentes das avaliações aplicadas aos estudantes brasileiros têm gerado preocupação entre os professores ao longo dos anos. Como garantir que os aprendizes demonstrem uma melhora na proficiência em Língua Portuguesa? A matriz de referência para o SAEB oferece aos professores um guia das habilidades a serem alcançadas na prova, permitindo-lhes melhor preparar seus alunos. No entanto, apenas conhecer as habilidades avaliadas não tem sido suficiente para melhorar os índices educacionais no país. É crucial

investir em novas abordagens e estratégias de desenvolvimento dessas habilidades, garantindo resultados positivos não apenas durante as avaliações, mas também no dia a dia educacional.

A seguir é possível observar a tabela de referência do SAEB, com seus respectivos descritores e habilidades.

QUADRO 9

MATRIZ DE REFERÊNCIA PARA O TESTE DE LÍNGUA PORTUGUESA DO
SAEB PARA O 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Tópico	Habilidades/Descritores
I. Procedimentos de leitura	D1 – Localizar informações explícitas em um texto. D3 – Inferir o sentido de uma palavra ou expressão. D4 – Inferir uma informação implícita em um texto. D6 – Identificar o tema de um texto. D14 – Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato.
II. Implicações do suporte, do gênero e/ou do enunciador na compreensão do texto	D5 – Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.). D12 – Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.
III. Relação entre textos	D20 – Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema, em função das condições em que ele foi produzido e daquelas em que será recebido. D21 – Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.
IV. Coerência e coesão no processamento do texto	D2 – Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto. D7 – Identificar a tese de um texto. D8 – Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la. D9 – Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto. D10 – Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa. D11 – Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto. D15 – Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.
V. Relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido	D16 – Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados. D17 – Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações. D18 – Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão. D19 – Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.
VI. Variação linguística	D13 – Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto.

Fonte: Adaptado de Brasil. Inep (2020b).

Imagem 2: Matriz de referência SAEB
Fonte: INEP/MEC, 2003, p. 159.

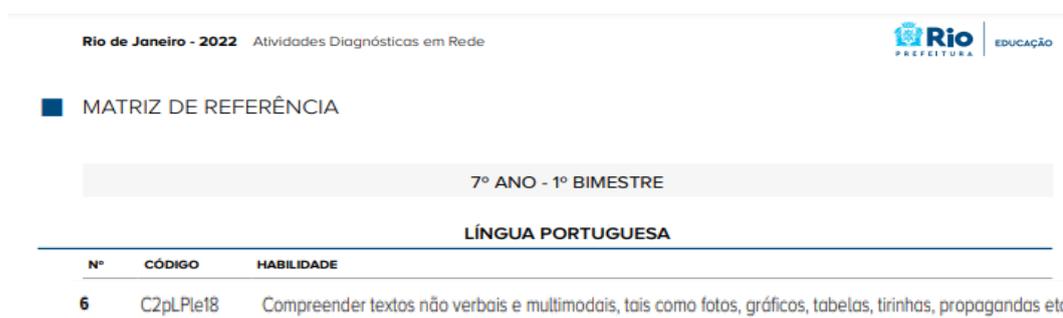
Adentrando agora na esfera municipal, a priorização curricular da Secretaria Municipal de Educação da cidade do Rio de Janeiro vigorou até o meio do ano de 2023, instaurando um processo revisional no currículo carioca. Utilizada para guiar professores no preparo dos alunos e como orientação para as avaliações diagnósticas da Rede, essas diagnoses são aplicadas a cada bimestre para verificar o desempenho dos estudantes em leitura e matemática.

A priorização foi criada em 2022 para atender ao biênio correspondente ao ano de ensino remoto e ao ano vigente, revisando os conteúdos do ano anterior antes de aplicar os do ano em curso. Ela permaneceu em uso até o primeiro semestre de 2022, quando deu lugar ao currículo

carioca revisado e reformulado, cujo objetivo foi amenizar os impactos negativos no aprendizado, exacerbados durante a pandemia da Covid-19 (SME, 2022).

O documento que também orienta o ensino de Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental foi o norte dos professores da Rede municipal após um período tão traumático e desorientador. "A Priorização Curricular 2021, estendida até 2022, foi elaborada com o intuito de contribuir com o trabalho pedagógico dos professores, a fim de que possam adequar o Currículo Carioca aos diversos contextos" (SME, 2022). Esse documento abrange os três eixos de aprendizado da língua, destacando as habilidades que os alunos devem alcançar na oralidade, escrita e leitura.

A proposta metodológica da linguística ativa, que utiliza jogos, alcança maior efetividade no processo pedagógico ao colocar o aluno no centro da atividade. Ele desempenha um papel crucial na construção de seus saberes, com o suporte da mediação feita pelo professor. Dessa forma, o aluno passa de espectador a protagonista, desenvolvendo exatamente as habilidades linguísticas básicas verificadas em avaliações externas e relevantes para as rotinas da vida em sociedade, como evidenciado na matriz de referência em Língua Portuguesa para o sétimo ano do Ensino Fundamental II, durante sua primeira Avaliação Diagnóstica em Rede (ADR).



Rio de Janeiro - 2022 Atividades Diagnósticas em Rede		
7º ANO - 1º BIMESTRE		
LÍNGUA PORTUGUESA		
Nº	CÓDIGO	HABILIDADE
6	C2pLPle18	Compreender textos não verbais e multimodais, tais como fotos, gráficos, tabelas, tirinhas, propagandas etc.

Imagem 3: Matriz de referência

Fonte: https://avaliacaoemmonitoramentoriodejaneiro.caeddigital.net/resources/arquivos/matrices_de_referencia/RJ_2022_-_MATRIZES_ADR_1.pdf

A Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro reelaborou seu currículo após enfrentar as dificuldades impostas pela pandemia da Covid-19, que evidenciou o abismo social existente na Educação Pública. A priorização curricular surgiu como uma oportunidade para reduzir as distâncias educacionais e ampliar o conhecimento dos alunos.

Segundo as habilidades definidas para o primeiro bimestre, os estudantes devem compreender textos do gênero propaganda e demonstrar domínio em habilidades como inferir sentidos, estabelecer relações entre partes do texto, reconhecer a intencionalidade do texto por meio de pistas linguísticas, e identificar o assunto central, entre outras.

Trabalhar com o gênero propaganda não apenas desenvolve diversas habilidades nos alunos, mas também torna o aprendizado mais envolvente e funcional quando utilizado em metodologias de aprendizagem ativa. É comum que as propagandas façam parte do cotidiano dos estudantes, o que justifica o interesse dos professores de Língua Portuguesa em explorá-las em sala de aula. No entanto, para evitar uma análise superficial e limitada, característica da pedagogia tradicional ainda predominante nas escolas, os professores precisam estar abertos a novas experiências.

Com algumas habilidades em comum, a priorização curricular foi projetada para que os alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental II desenvolvessem habilidades específicas relacionadas ao gênero textual propaganda. Essas competências foram trabalhadas ao longo do biênio sexto/sétimo e sétimo/oitavo, durante todos os bimestres, conforme demonstrado na imagem abaixo.

LÍNGUA PORTUGUESA		7º ANO			
		6º ano		7º ano	
EIXOS	HABILIDADES	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM
		LEITURA E ANÁLISE LINGÜÍSTICA	Compreender o uso expressivo do verbo nos textos lidos.		
Compreender textos não verbais e multimodais, tais como fotos, gráficos, tabelas, tirinhas, propagandas etc.					

Imagem 4: Habilidades 7º ano

Fonte: <http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/14188803/4355208/ApresentacaoPriorizacaoCurricularLinguaPortuguesarevisado.pdf>

Durante a pandemia, a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro implementou a priorização curricular, estendida até o final do primeiro semestre de 2023. Este documento foi estruturado de forma a revisar os conteúdos do ano anterior nos dois primeiros bimestres e introduzir as habilidades correspondentes ao ano vigente nos dois últimos bimestres. O estudo do gênero textual propaganda foi incorporado nos anos do sexto ao oitavo.

As habilidades abordadas nesse contexto são aplicáveis em diferentes anos de escolaridade, pois estão relacionadas ao saber fazer, à capacidade de utilizar aprendizados em diversas situações e conteúdos variados, independentemente do grau de complexidade. O domínio dessas habilidades requer estudo, pesquisa e aplicação prática dos conteúdos, sendo que metodologias ativas se mostram particularmente eficazes tanto para o aprendizado dos alunos quanto para o ensino dos professores. A interação em sala de aula se transforma em uma troca constante, valorizando o conhecimento prévio dos alunos e proporcionando novos pontos de vista tanto para os alunos quanto para os educadores.

A abordagem metodológica ativa também promove a autonomia dos alunos para interagirem com textos em suas rotinas escolares e práticas linguísticas, tanto orais quanto escritas. Isso contribui para que desenvolvam habilidades essenciais para melhorar seu desempenho acadêmico e participação ativa na escola.

No segundo semestre de 2023, a Secretaria Municipal de Educação reintroduziu o currículo carioca, mantendo as habilidades essenciais, incluindo a compreensão de textos não verbais e multimodais como as propagandas. Essa decisão reflete a necessidade de expor os alunos a textos diversos, que circulam livremente na sociedade, para além do ambiente escolar. A marcação das habilidades no documento indica aquelas que serão avaliadas nas provas externas bimestrais, alertando os professores para que possam preparar os estudantes adequadamente.

EIXO	HABILIDADES 1º BIMESTRE	MATRIZ DE REFERÊNCIA AVALIAÇÃO
ORALIDADE E ANÁLISE LINGUÍSTICA	Argumentar com coerência na defesa de opinião sobre assuntos significativos.	
	Atuar de forma colaborativa em conversas.	
	Identificar informações implícitas em situações de interação oral (fazer, inferências de sentido).	
	Narrar fatos do cotidiano.	
	Opinar com coerência sobre assuntos significativos.	
	Realizar exposições orais de assuntos, de forma fluente, expressiva e com sequência lógica, coerente.	
	Reconhecer informações explícitas em situações de interação oral.	
	Reconhecer os contextos de uso dos diferentes registros e respeitando as variantes de seus interlocutores.	
LEITURA E ANÁLISE LINGUÍSTICA	Comparar textos, estabelecendo relações entre eles (assunto/tema e estrutura).	✓
	Compreender textos não verbais e multimodais, tais como fotos, gráficos, tabelas, tirinhas, propagandas etc.	✓

7º ANO - LÍNGUA PORTUGUESA



Imagem 5: Currículo Carioca

Fonte: [Apresentação do PowerPoint - pdf_00941_habilidades-curriculares-1-ordm-bimestre-1.pdf \(rio.rj.gov.br\)](#)

O documento permite ao professor direcionar o aprendizado para a avaliação. Mas não deve ser esta a única preocupação dos docentes, uma vez que outras necessidades educacionais podem surgir na turma e cabe ao professor saná-las da melhor forma possível, ajustando seu planejamento, para que os alunos aprendam e não somente alcancem média nas avaliações.

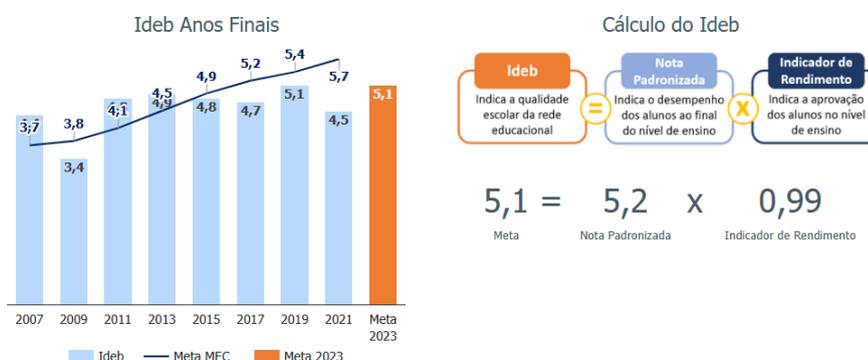
Compreender textos não é uma tarefa simples e requer habilidades complementares para

sua concretização, por este motivo percebe-se a presença de diferentes habilidades relacionadas à leitura, interpretação, comparação de textos de forma recorrente nos documentos norteadores da educação em Língua Portuguesa. Por exemplo, a análise de textos multimodais e ainda o uso expressivo do verbo, como surgem nas propagandas, são habilidades que acompanham os estudantes durante todo o Ensino fundamental e para além, por isso devem ser amplamente exploradas.

Em 2023, a Rede Municipal de Ensino da Prefeitura do Rio de Janeiro se dedicou a preparar os alunos para a participação e realização consciente desta prova. Os professores foram motivados a trabalhar com as habilidades que seriam cobradas no SAEB, para que o resultado fosse satisfatório e os estudantes pudessem reconhecer as habilidades estudadas na avaliação oficial. O que seria bom para a escola e para os alunos.

O gráfico a seguir mostra o desempenho da escola alvo da pesquisa ao longo dos oito anos e a meta desejada para o ano de 2023. A análise desses dados, bem como dos resultados obtidos na prova de leitura a cada bimestre, na Secretaria Municipal de Ensino do Rio de Janeiro ocorre bimestralmente entre professores, equipe gestora, na pessoa do coordenador pedagógico principalmente, e um agente da GRA (Gestão para Resultados de Aprendizagem). Para que juntos possam traçar estratégias para suprir as deficiências que ocorreram no aprendizado.

É possível observar no gráfico que ocorreu um certo descompasso em 2017 e a partir de então a escola não conseguiu acompanhar a expectativa de metas do Ministério da Educação (MEC), tendo uma média relativamente em decréscimo até retomar o crescimento no ano de 2019 e por fim ter outra queda em 2021, que não foi padrão avaliativo devido a pandemia, que devastou nosso país e fragmentou o ensino. O resultado de 2023 não saiu até o momento do término desta pesquisa.



O gráfico acima mostra o resultado do Ideb da Unidade Escolar ao longo dos anos, assim como a meta determinada pelo MEC. A barra de meta 2023 indica o resultado que a escola deverá alcançar este ano conforme meta estabelecida pela SME-RJ.

A tabela acima apresenta dados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da escola onde o projeto foi concebido, com uma meta estabelecida de 5.1, repetida a partir do desempenho de 2019. A pandemia em 2021 interrompeu as aulas presenciais, levando muitos alunos a ficarem desassistidos, o que desconsiderou os resultados deste ano.

É crucial preparar os alunos desde os anos anteriores para que se familiarizem com o formato das provas e se especializem na leitura e interpretação de textos diversos. A pesquisa proposta pode contribuir significativamente nesse processo, especialmente para as turmas de sétimo ano em 2023, que serão as mesmas a realizar o SAEB em 2025.

Os documentos mencionados são fundamentais na execução dos planos pedagógicos e no sistema educacional brasileiro. Embora as avaliações externas preparem os alunos para outros tipos de provas importantes, como concursos, é essencial que haja uma correlação com os interesses dos estudantes para garantir seu comprometimento. A falta de conexão entre o texto das provas e os interesses dos alunos pode enfraquecer o processo de aprendizagem.

Para engajar os alunos na leitura, é necessário apresentar textos que despertem seu interesse, sejam eles mistérios, enredos cativantes, músicas ou clássicos da literatura. Os professores precisam contextualizar esses textos de forma significativa, não apenas usá-los como fonte de respostas, mas como meio de promover o prazer pela leitura e o desenvolvimento de habilidades diversas. Ela não deve ser apenas um exercício acadêmico, mas uma experiência enriquecedora que permite aos alunos explorarem novos mundos e desenvolverem habilidades essenciais em diferentes áreas do currículo escolar. É importante ensinar os estudantes que a leitura é o caminho para o desenvolvimento pessoal e acadêmico, capaz de abrir portas para diversas oportunidades, mas antes de criar estratégias para incentivar a leitura nas escolas, é fundamental compreender como o gênero textual propaganda funciona.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia de pesquisa proposta para o estudo do gênero textual propaganda começa com análise bibliográfica qualitativa, que possibilitou o estudo e aprofundamento dos assuntos aqui estudados. Segundo Severino (2007) destaca que uma pesquisa bibliográfica faz um levantamento de documentos importantes sobre determinado assunto, seleciona obras já publicadas para embasar a nova pesquisa.

Esta pesquisa não se limita ao recolhimento das informações bibliográficas de autores renomados, mas tem a finalidade de filtrar todo conhecimento e estabelecer um posicionamento crítico, a fim de ampliar a discussão sobre o estudo do gênero textual propaganda e ainda a

utilização de jogos pedagógicos como fonte de fixação dos conteúdos estudados, como enfatiza Eco (2010).

O estudo apresenta, inicialmente, uma reflexão sobre fontes bibliográficas que detalham o estudo sobre a nossa língua, suas manifestações sociais, o ensino do gênero textual propaganda, o uso do modo imperativo nesse gênero e ainda a tipologia injuntiva, que também permeia textos publicitários. Após a contextualização e análise de dados, que regulam o ensino no Brasil, propomos um circuito de aprendizagem, que apresenta de forma revisional os conteúdos que fazem parte deste estudo. Após sua execução, os professores podem utilizar o produto pedagógico elaborado para fixar os conteúdos e fortalecer o aprendizado dos estudantes, de forma ativa.

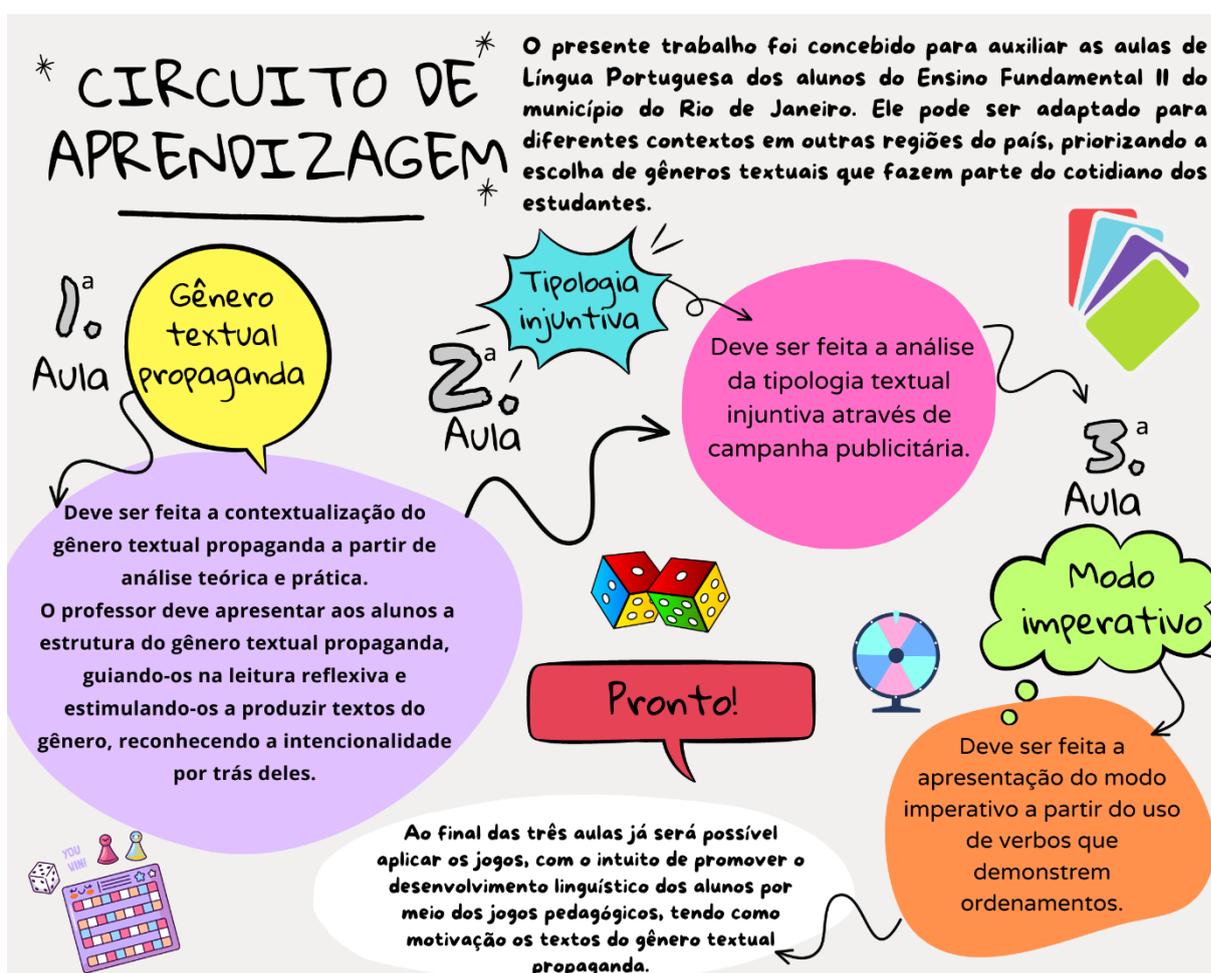


Imagem: 7 - Circuito de aprendizagem
 Fonte: autora

O circuito de aprendizagem visa capacitar os alunos, para que compreendam mais facilmente as características específicas do gênero propaganda e os recursos que podem ser utilizados nele. Isso inclui a análise detalhada do uso do modo imperativo, das escolhas lexicais e das variações linguísticas relevantes. Além disso, a metodologia incorpora o estudo de textos

injunctivos, preparando os participantes para interpretar e aplicar as técnicas linguísticas presentes nos textos publicitários.

Isso tudo pode ser trabalhado na aplicação dos jogos educativos, que compõem o produto pedagógico desta pesquisa. Eles não têm a intenção apenas de engajar os participantes, mas também de ampliar seus conhecimentos e desenvolver suas habilidades linguísticas e comunicativas. Essa abordagem é fundamental para que os estudantes adquiram um entendimento profundo e consciente na análise e produção de textos publicitários. Isso implica na identificação dos elementos essenciais que devem ser integrados ao texto, na compreensão das escolhas lexicais apropriadas, na escolha intencional do uso do modo imperativo e na aplicação de estratégias persuasivas para alcançar o público-alvo de maneira eficaz, mantendo o foco na mensagem central.

Essa metodologia não apenas prepara os aprendizes para interagir criticamente com o gênero propaganda, mas também os equipa com habilidades práticas que podem ser aplicadas em diversas situações de vivência escolar e profissional. O objetivo é promover uma compreensão profunda e contextualizada do gênero textual propaganda, contribuindo para a produção de conhecimento significativo e relevante na área de estudos linguísticos e comunicativos.

5 O GÊNERO TEXTUAL PROPAGANDA

Este gênero textual é persuasivo e discursivo, com o intuito de convencer o leitor, influenciá-lo a adquirir um produto, confiar em uma marca, participar de uma campanha ou acreditar em uma ideia específica. Portanto, é de suma importância que os alunos desenvolvam a capacidade de ler criticamente uma propaganda, assim como produzi-la, considerando o objetivo principal do texto e seu público-alvo. São textos que estão por toda parte, até dentro das casas das pessoas e com eles é preciso interagir. Para tanto, é necessário conhecer intimamente, criar um elo responsável e crítico. Os textos de propaganda “visitam” diariamente as casas por meio dos aparelhos de televisão e rádios, estão espalhados pelas ruas, em comércios, adesivos de ônibus, placas e folhetos pelas ruas, em estampas de roupas, bolsas, garrafinhas e tantos outros objetos. Como viver cercado por eles e não saber suas particularidades e conseguir dominá-los linguisticamente, seja na leitura, escrita ou fala?

Essa invasão textual vem seguida por expressões apelativas, que desejam atrair a atenção de seus leitores/ouvintes e para cumprir bem seu papel, esse gênero textual conta com

a utilização de uma linguagem intencional e persuasiva, que objetiva atingir, afetar o interlocutor. Utiliza também slogans e jingles, que grudam na mente das pessoas e criam associações rápidas entre produtos e marcas. Sua funcionalidade inclui divulgar o consumo de produtos e serviços, bem como a divulgação de campanhas, que podem desencadear mudança no comportamento da população.

É possível um texto fazer com que as pessoas mudem seu comportamento ou alterem seus pontos de vista? Sim. Pois o texto é lugar de interação e sua intenção comunicativa é associada ao conhecimento do leitor e mesmo os sentidos que não estão expressos nos textos, se materializam. O leitor atua cognitivamente com a leitura e completa as lacunas existentes por meio de suas inferências e conhecimentos de mundo. As propagandas são textos que precisam ser estudados e analisados na escola, pois os entendimentos gerados, serão levados para fora dela, para que os estudantes possam interagir criticamente com as propagandas que os cercam diariamente. Elas possuem o poder de influenciar seus interlocutores, agindo sobre o comportamento e atitude deles.

Entendendo que a leitura não se restringe ao ambiente escolar; todo cidadão precisa estar apto a interagir com textos que encontrar. Portanto, é fundamental que as escolas preparem seus alunos para lerem o mundo. Nesse contexto, oferecer o ensino do gênero textual propaganda, analisando sua estrutura e composição, bem como sua produção e manipulação com o uso de jogos linguísticos pedagógicos, pode ser uma ferramenta eficaz no aprendizado.

Além disso, os alunos precisam estar preparados para ler e interpretar diversos tipos de texto, como letreiros de lojas, faixas e outdoors, reconhecendo a finalidade, o público-alvo e o conteúdo dos textos, além de estarem prontos para avaliações internas e externas. O estudo por meio de jogos linguísticos manipuláveis torna o aluno protagonista de seu aprendizado, permitindo que ele teste os conhecimentos que já possui e de forma ativa, complementa e aprofunda os conteúdos estudados.

Os textos de propagandas são multissemióticos e têm esse poder, de chamar o outro para a conversa, para a interação e como eles fazem parte do cotidiano das pessoas, possuem grande impacto nas decisões da população. A mistura de linguagens atua de forma significativa, para fazer com que o texto cumpra seu papel com eficiência. Santaella e Nöth (2001) consideram a relação da imagem e texto como sendo de intrínseca formação de sentidos nos textos de propagandas.

Com o crescimento e sofisticação da imprensa e da publicidade, a partir do início do século, novos campos de possibilidades, no tamanho e variação dos tipos gráficos e no uso substantivo do espaço, foram se abrindo rumo à exploração da natureza plástica, imagética, do código alfabético (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p. 69).

Segundo Marcuschi (2017), “todas as nossas manifestações verbais mediante a língua se dão como textos e não como elementos linguísticos isolados” (MARCUSCHI, 2017, p. 20) e esses textos produzidos se tornam ações sociais, passíveis de confronto com o outro.

Os textos de propagandas são elaborados para envolver o leitor em um diálogo persuasivo, com o objetivo de convencer o interlocutor através do discurso apresentado. Uma propaganda bem-feita consegue atrair a atenção do público, fazendo com que este “compre” a ideia do que está sendo divulgado. Segundo Fernández (2009, p. 37), “O objetivo é chamar a atenção e convencer o interlocutor sobre a importância de executar determinada ação, ainda que não seja a compra, como é o caso de muitas propagandas institucionais.” É crucial que os alunos compreendam que os textos de propaganda não existem apenas para vender produtos ou promover marcas. Eles também podem disseminar ideias e participar de campanhas de conscientização e alertas, mobilizando a sociedade.

Atualmente, os termos propaganda e publicidade frequentemente se confundem e são usados indiscriminadamente. No entanto, é importante destacar a diferença entre essas terminologias. Historicamente, o termo propaganda, originário do latim “propagare”, significava espalhar ou propagar, mas não com o sentido que tem hoje. Foi somente no século XVII, com as atividades da Igreja Católica, que o termo assumiu o significado de espalhar e divulgar uma ideologia. Propaganda refere-se à divulgação de informações, ideias e crenças com a intenção de modificar o comportamento das pessoas, sem necessariamente ter fins comerciais. É muito usada para a promoção de produtos, serviços, ideias, candidaturas políticas, entre outras possibilidades. Propagandas ideológicas e políticas tendem a ultrapassar os limites de uma propaganda tradicional, empregando diversas formas de persuasão.

Por outro lado, a publicidade é uma comunicação comercial que visa tornar algo público e chamar a atenção das pessoas. Seus objetivos são exclusivamente comerciais, incentivando o consumo de produtos, marcas e serviços. A publicidade utiliza meios de comunicação para alcançar um público mais amplo, sendo comum em grandes mídias, outdoors, busdoor, internet, anúncios pagos e outras formas modernas de divulgação.

Comparando os dois termos, podemos concluir que a propaganda foca na persuasão, buscando convencer as pessoas, enquanto a publicidade exalta produtos e serviços para valorizar e incentivar seu consumo. Assim, entende-se que a publicidade é um tipo de propaganda com a finalidade específica de divulgar serviços e produtos comerciais, enquanto a propaganda é mais ampla e visa influenciar comportamentos através de mensagens persuasivas. Portanto, a publicidade é um desdobramento da propaganda.

[...] o discurso publicitário usado em outdoors (v.), televisão, rádio, jornal, revista, internet para vender seus produtos através de mensagens (v. mensagem) que procuram convencer para conseguir consumidores. É a propaganda, cujas mensagens geralmente são curtas, breves diretas e positivas, com predomínio da forma imperativa (interlocução direta, com uso da segunda pessoa, vocativos, etc.), presente no slogan (v.), um enunciado repetido à exaustão. Aliado a essa estratégia discursiva verbal, em que o formato do suporte, as imagens, ilustrações e animações são de grande importância na construção de um discurso que explora os desejos de consumo da sociedade moderna. Quando veiculados em rádio, televisão, internet, também o som é de suma importância. É um gênero textual essencialmente multissemiótico, em que os argumentos de venda, embora pareçam lógicos, caracterizam-se por apelos totalmente emocionais e pelo uso de padrões sociais, estéticos, etc., estereotipados (COSTA, 2008, p. 170-171).

A propaganda é um gênero textual rico em linguagem que induz o interlocutor, combina linguagem verbal e não verbal, contém objetivos claros, que são expressos através de linguagem persuasiva, faz uma identificação do seu público-alvo, pois dirige-se a ele, utiliza elementos visuais para reafirmar a recomendação feita através da linguagem de convencimento. Em seu texto, motiva o interlocutor a agir, utiliza a repetição como fator fixante da mensagem passada e através de linguagem direta visa divulgar alguma coisa e tocar o leitor/ouvinte a ponto de fazer com que ele se mova para concretizar sua intenção comunicativa.

Ao produzir uma propaganda, seu autor/produtor/publicitário tem em mente o que deseja propor e a quem deseja afetar. Forma então, uma grande teia, repleta de genialidade, capaz de provocar e modificar práticas sociais, como afirma Santos.

Os publicitários podem ser considerados construtores de signos, de linguagem, portanto. As peças publicitárias – enquanto signos, ou seja, ao propiciarem que um processo interpretativo envolvendo o usuário venha à tona – informam sobre os modos de construção desse objeto; possibilitam interpretações sobre relações que podem se estabelecer entre o intérprete e o objeto e informam sobre relações que se estabelecem entre as pessoas; logo, sobre práticas sociais e culturais. Eles podem explicitar ou permitir que se desvelem, bem como podem também reorganizar práticas sociais e culturais (SANTOS, 2012, p. 136).

Analisar um texto de propaganda é um grande desafio, pois é preciso que haja envolvimento com palavras e imagens a fim de buscar insights, para detectar as estratégias de persuasão e assim, compreender qual é o objetivo do texto. Sendo assim, necessário, compreender a intenção por trás do discurso do produtor do texto. Koch e Elias (2017) nos alertam sobre a complexidade que envolve o ato de ler um texto. Segundo elas:

A leitura é, pois, uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos, que se realiza evidentemente com base nos elementos linguísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo (KOCH e ELIAS, 2017, p. 11).

Os slogans, jingles e proposta linguística fazem parte do discurso verbal. Dele também fazem parte a escolha criteriosa de palavras, para compor a estratégia persuasiva. O uso de

recursos retóricos são puramente intencionais, pois com eles, o produtor consegue atingir o leitor/ouvinte e criar uma expectativa de interpretação. Contudo, não se espera que somente a leitura de um texto de propaganda seja capaz de revelar toda a expectativa criada em sua produção, pois “o sentido não está apenas no leitor, nem no texto, mas na interação autor-texto-leitor”, como explicam Koch e Elias (KOCH e ELIAS, 2017, p. 21).

As figuras de linguagem, de pensamento e retórica são muito utilizadas com este intuito, de gerar envolvimento com o interlocutor. As autoras ainda destacam que “a leitura e a produção de sentido são atividades orientadas por nossa bagagem sociocognitiva: conhecimentos da língua e das coisas do mundo (lugares sociais, crenças, valores, vivências)” (Op. Cit) e por este motivo, a expectativa de interpretação do autor do texto, pode dar lugar a uma pluralidade de leituras, que serão influências para cada leitor.

A proposta de atividade com jogos, contida nesta pesquisa, leva os alunos a se relacionarem com essas múltiplas linguagens e fortalecerem suas habilidades linguísticas, uma vez que é possível a troca de pontos de vista e análises, por meio das etapas de produção exigidas nos jogos.

“O letramento visual está diretamente relacionado com a organização social das comunidades e, conseqüentemente, com a organização dos gêneros textuais” (DIONÍSIO, 2011, p. 138). Os símbolos visuais e imagéticos devem ocupar um tempo relevante de quem se propõem a interpretar um texto de propaganda, afinal, eles possuem um papel importantíssimo para dar sentido ao texto. A autora ainda lembra que o envolvimento com a linguagem visual não é um fator novo, historicamente temos os relatos de comunicação através das pinturas nas cavernas, dos pictogramas, que representavam um sistema de transmissão de informações.

Imagem e texto se interrelacionam de forma expressiva. A tal ponto da imagem dizer muito mais, em alguns casos, do que as próprias palavras. Como diz o dito popular: “Um imagem vale mais que mil palavras.” Barthes (1964) fez o seguinte questionamento: “será que a imagem e simplesmente duplica certas informações de um texto, sendo, portanto, um fenômeno redundante, ou será que o texto acrescenta novas informações à imagem?” (BARTHES, 1964, p. 38).

Reconhecer a estratégia persuasiva por trás de uma propaganda, credita ao interlocutor o status de detetive linguístico, pois através dela é possível aferir a credibilidade, o público-alvo, o contexto de veiculação e o entendimento de como esse autor deseja influenciar os outros seres. Essa investigação adentra o campo linguístico através da análise das palavras e também das imagens, o que cabe ao campo da semiótica. Ambas deixam pistas, que devem ser interpretadas pelo leitor, para que este compreenda os elementos visuais e verbais que estão

sendo passados na propaganda.

A análise comunicacional nos textos de propagandas pode ser feita através da semiótica. Pois ela auxilia na compreensão dos diferentes signos que se apresentam no gênero em estudo. “O estudo das linguagens e dos signos é muito antigo. Embora a semiótica só tenha ficado conhecida como ciência dos signos, da significação e da cultura, no século XX” (SANTAELLA, 2005, p. XI).

Segundo Santaella (2005), a semiótica nos permite compreender as relações de sentido por trás das imagens, sons e palavras. A autora afirma que a linguagem está atrelada à percepção dos signos, “pois não há mensagem sem signos e não há comunicação sem mensagem” (SANTAELLA, 2005, p. 59). Desta forma, a semiótica possibilita que seja desvendado o caráter comunicativo das mensagens, bem como os efeitos que ela pode causar no leitor/ouvinte.

Alia-se a esta construção de sentido a teoria de Saussure, que diferencia signo, significado e significante, sendo fundamental para o entendimento de como os processos comunicativos funcionam. Peirce e Saussure construíram uma estrutura teórica capaz de elucidar o estudo dos signos, bem como suas significações. A partir dessa estrutura, também é possível analisar as intenções que permeiam o texto de propagandas, que são carregados de intenções comunicativas.

Para Saussure, o signo é uma unidade de análise para a semiótica, que relaciona o signo a um conceito ou ideia, chamado de significado, associando esse conceito a alguma estrutura material perceptível, chamada de significante. O signo é formado, então, por um significante e um significado. Esses conceitos são importantes para compreender como a linguagem atua na comunicação humana e como as pessoas entendem o mundo que as cerca.

Já a semiótica, na visão de Peirce, utiliza uma tríade para analisar o signo, que, para ele, também está dividido em três elementos: o ícone, que se assemelha ao signo; o índice, que representa a presença do signo; e o símbolo, que são signos convencionais. A tríade de Peirce une o signo ao seu referente, chamado de objeto, e ao interpretante, que envolve a interpretação do signo. A partir dessa relação, a semiose se processa de forma contínua e influenciada pelo contexto e práticas sociais. A partir da ótica da semiótica, a análise de textos de propagandas propicia um entendimento de como os elementos textuais, verbais e não verbais constroem os sentidos que serão despertados no leitor/ouvinte/interpretante.

Desta forma, nas propagandas, é possível observar diversas manifestações sígnicas, como imagens, cores e sons, referentes aos elementos visuais, e as relações dos elementos verbais, como o próprio texto e o slogan, por exemplo. Esses signos constroem significados que se imbricam com os contextos sociais e culturais, provocando sentimentos e reflexão no

leitor/ouvinte/interpretante. Também, através da semióse é possível investigar as narrativas que são construídas na propagandas, revelando seu caráter persuasivo e desnudando as estratégias discursivas do texto. Ao fazer isso, o leitor/ouvinte/interpretante consegue refletir sobre o texto e se posicionar criticamente frente a ele e a partir dele. Com a expansão do marketing e as novas formas de divulgação dos produtos, se faz mais necessário do que nunca entender como os signos agem na construção de processos comunicativos. Santaella (2005) já se preocupava com essa questão e disse que, “especialmente depois do surgimento da hipermídia com seus fluxos e enxurradas de signos (...) com as mudanças que estão se instaurando no mundo do marketing, que migra do produto para a imagem da empresa e da marca” (SANTAELLA, 2005, p. XVI).



Imagem 8: Propaganda Nescafé

Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/a1/6f/c5/a16fc52c842edc5d91c77c3265163171.jpg>

A propaganda da Nescafé, por exemplo, abusa da criatividade ao mexer com o imagético do leitor, que por sua vez fará suas inferências a respeito do texto. Associações do tipo que o café faz despertar, que existem horas específicas para se tomar café, que ao despertar pela manhã, a melhor pedida é o Nescafé... Desta forma, as propagandas vão preenchendo os espaços sociais e cada vez mais envolvendo as pessoas. Levar um texto como esse para sala de aula, possibilita o trabalho com diferentes habilidades, que serão exploradas através do signo semiótico. Mesmo o aluno que nunca tenha ouvido falar na marca, conseguirá realizar as inferência por meio da imagem apresentada e pela dica do nome da marca: NesCAFÉ.

Os jogos exploram bastante o letramento visual e fazem com que novas possibilidades de interpretação surjam com seu auxílio. Por trás de toda a estruturação de um jogo existem intenções, que movimentam o conhecimento linguístico dos jogadores e os imergem em um universo lúdico, totalmente voltado para o exercício da capacidade comunicativa, interpretativa e da compreensão do gerenciamento de regras. A linguagem visual é percebida nos jogos como um fator de engajamento e exerce um papel fundamental, pois tudo vira informação e faz com que o jogador reflita e haja a partir dela. As cores, o formato das peças, das cartas, do próprio

tabuleiro e roleta, como no caso dos jogos que aqui serão apresentados, tudo foi pensado para envolver o jogador e mais ainda, para sinalizar e informar algo.

De acordo com os conhecimentos elencados até aqui, vamos entender o que é gênero. Segundo Marcuschi (2017), os gêneros são práticas sociais dinâmicas que permeiam as vivências diárias dos indivíduos. E conforme vão circulando na sociedade, novos gêneros surgem ou os mesmo se desdobram em outros. Fazendo sua contagem ser inútil e impossível de ser realizada.

A noção de gênero vem envolta num conjunto relativamente extenso de parâmetros para observação, tendo em vista a complexidade do fenômeno que envolve aspectos linguísticos, discursivos, sociointeracionais, históricos, pragmáticos, entre outros. Eles são fenômenos relativamente plásticos, com identidade social e organizacional bastante grande e são parte constitutiva da sociedade. Acham-se ligados às atividades humanas em todas as esferas e em muitos casos, como vimos, dão margem às marcas de autoria e estilo próprios em graus variados (MARCUSCHI, 2017, p. 22).

De acordo com as necessidades do produtor de texto, que pode ser oral ou escrito, a linguagem por ele expressa se molda em um gênero específico e concretiza a prática social. Assim circulam os gêneros na sociedade, que os estruturam, organizam “envolvendo crucialmente linguagem, atividades enunciativas, intenções e outros aspectos”, como considera Marcuschi (MARCUSCHI, 2017, p. 25).

Todo gênero textual possui suas especificidades e sua função social e é de muita importância o professor de Língua Portuguesa reconhecer quais gêneros são mais significativos, para o aprendizado dos alunos. Muitos são os gêneros e não é intenção da escola fazer com que eles conheçam e dominem todos, até porque isso é praticamente impossível.

Os gêneros ocorrem nas práticas sociais e novos surgem constantemente nas interações sociais feitas a partir da nossa língua.

Tudo o que ouvimos e falamos diariamente se acomoda a gêneros discursivos (preexistentes, assim como o que lemos e escrevemos. Nossas atividades que envolvem linguagem, desde as mais cotidianas – como a mais simples saudação – até as públicas (de trabalho, artísticas, científicas, jornalísticas, *publicitárias* etc.) se dão por meio da língua/linguagem e dos gêneros que as organizam e estilizam, possibilitando que façam sentido para o outro (ROJO e BARBOSA, 2015, p. 18. Grifo próprio).

Todavia, o trabalho com as propagandas é muito importante, pois é um gênero que sempre fez, faz e continuará fazendo parte do cotidiano dos estudantes e para eles terá grande impacto na vida em sociedade. Como diz o ditado, vamos “unir o útil ao agradável” e trabalhar o conceito do gênero textual propaganda por meio de jogos linguísticos. Segundo Dolz e Schneuwly (2004) nossa proposta didática representa uma estratégia de ensino, que “supõe a

busca de intervenções no meio escolar que favoreçam a mudança e a promoção dos alunos a uma melhor mestria dos gêneros e das situações de comunicação que lhes correspondem” (DOLZ e SHNEUWLY, 2004, p. 53). Mesmo sendo um gênero que apresenta proximidade com os alunos, ainda assim, é necessário trabalhar a função social deste gênero, para que ele contribua para as diversas possibilidades de uso da língua. “Sabe-se hoje que o contato do aluno com um universo mais amplo de textos, seguramente contribui para a percepção das diferentes possibilidades de uso da língua escrita, com as quais ele terá de se defrontar como cidadão, numa sociedade complexa como a nossa” (VAL. Op. Cit, p.136).

A intergenericidade nos textos de propagandas ocorre quando o produtor do texto utiliza elementos ou especificidades diferentes, para criar uma forma diferenciada para persuadir o interlocutor. É uma característica presente na teoria semiótica, para relacionar entendimentos e compreensões diferenciadas. Esta pode ser uma ótima maneira de chamar a atenção e envolver os leitores/ouvintes. Vamos analisar a propaganda do Burger King:



Imagem 09: Propaganda Burger King

Fonte: https://4.bp.blogspot.com/_aCzqGqOeHy8/SBs9OaBp-pI/AAAAAAAAApg/f5mhjMnoGWw/s1600-h/24592_mpm.jpg

Nesta peça publicitária é possível notar a exploração do gênero textual jornalístico, que utiliza uma notícia, para chamar a atenção do leitor, para a explosão de sabor que o hambúrguer pode proporcionar. A referência ao tamanho e ao peso do sanduíche deve ser inferida pelos possíveis consumidores do produto. Ocorre neste caso, uma intergenericidade, onde notícia e propaganda se unem com um único propósito: divulgar um produto de “peso”, para convencer o leitor de que ele precisa ser “abalado” por este hambúrguer.

O gênero textual propaganda, por vezes, exerce a função de outros gêneros, assumindo

assim o caráter de um gênero híbrido. Neste caso ocorre o que Marcuschi (2008) chama de intergenericidade, que é quando um gênero conversa com outro, para atingir uma finalidade específica. Desta forma, uma nova intenção comunicativa assume a forma hibridizada, misturando gêneros distintos.

A publicidade opera de maneira particularmente produtiva na subversão da ordem instituída para chamar a atenção sobre um produto. Parece que desenquadrar o produto de seu enquadre normal é uma forma de reenquadrá-lo em novo enfoque para que o vejamos de forma mais nítida no mar de ofertas de produtos (MARCUSCHI, 2008, p. 167).

Rojo (2012) diz que construímos textos de acordo com nosso repertório, ou seja, de acordo com nossa bagagem cultural, social e intelectual e além dessa bagagem, consideramos o público-alvo desse texto e como se dará o envolvimento do leitor/ouvinte. Os textos de propagandas precisam ser planejados dessa maneira, considerando o que será divulgado, a forma que será divulgado, onde, para quem, em que veículo.... Construir um texto desse gênero não é tão fácil quanto parece.

Então, segundo o que considera a autora, ensinar esse gênero é fundamental, para o pleno desenvolvimento dos estudantes, pois as propagandas direcionam seus conteúdos para um público-alvo, sugestionam o leitor/ouvinte a consumirem a ideia propagada, apresentam palavras com duplo sentido e jogos de significados e compreender todo esse “pacote” comunicativo é competência de um bom leitor e também de um bom produtor deste gênero. Nele unem-se outras linguagens, afinal, a língua em si já é multimodal, formando um contexto significativo, que precisa ser interpretado e compreendido. “Com o desenvolvimento dos meios e máquinas de produção e distribuição de escrita, temos não só a alteração dos textos e, decorrentemente, dos letramentos, mas também a diluição da separação e das diferenças entre as diversas linguagens e letramento” (ROJO e MOURA, 2019, p. 19). As práticas letradas circulam na sociedade de acordo com as características culturais, sociais e levando em consideração seus participantes. E neste movimento circular, a língua se modifica, flutua por diferentes suportes e atinge determinados e específicos fins. A escola deve se abrir para desenvolver e praticar esses novos letramentos.

Para que isso ocorra eficientemente, o professor deve utilizar diferentes textos, em suportes variados, para que os estudantes analisem. As propagandas também se transformaram com o passar dos anos. O professor deve evidenciar essas mudanças e trabalhar com os alunos todos os recursos que estão sendo empregados e assim a multimodalidade da língua começa a ser desvendada, compreendida e o texto vai se desnudando frente aos olhares conscientes dos alunos, gerando entendimento em cada parte.

Assim, os textos/discursos produzidos, ao saírem dos escritos-impresos e passarem a contar com novas mídias como meios de distribuição, circulação e consumo, como a transmissão radiofônica ou fonográfica, as imagens televisivas e cinematográficas e, posteriormente, maneiras de o receptor-consumidor registrar e reproduzir por sua conta e a seu gosto as mensagens (ROJO E MOURA, 2019, p. 19).

O desenvolvimento de habilidades de análise crítica, compreensão e produção textual, fazem o estudo do texto publicitário ser bem significativo. Uma vez que, as propagandas se relacionam diretamente com os indivíduos, indicando posturas, posicionamentos, influenciando o modo de vida e as escolhas das pessoas e através das múltiplas linguagens que utiliza, uma série de aprendizados podem ser explorados. A propaganda é um texto rico em técnicas de persuasão, com propósitos específicos de interação com o leitor/ouvinte, mas que precisa ser lido e interpretado adequadamente. O aprendiz deve saber o que procurar na leitura do gênero, buscar detalhes, palavras, imagens que o auxiliem a montar o quebra-cabeças textual e assim, possa gerar conhecimento ao final, a respeito das informações ali divulgadas.

Ensinar a ler, é criar uma atitude de expectativa prévia com relação ao conteúdo referencial do texto, isto é, mostrar à criança que quanto mais ela prever o conteúdo, maior será sua compreensão: é ensinar a criança a se autoavaliar constantemente durante o processo para detectar quando perde o seu fio; é ensinar a utilização de múltiplas fontes de conhecimento [...]. Isso implica em ensinar não apenas um conjunto de estratégias, mas criar uma atitude que faz da leitura a procura da coerência (KLEIMAN, 1989, p. 151).

A propaganda a seguir é de uma Agência publicitária, que tenta convencer os anunciantes de que ela sabe divulgar um produto ou uma marca muito bem e, portanto, deve ser a escolha certa para quem deseja anunciar seus produtos, serviços ou ideias. Ocorre metalinguagem pura e explícita neste texto, que pode fazer com que os alunos compreendam um conceito, que teoricamente pode causar dúvidas. Não se trata de utilizar o texto como pretexto do ensino, mas a análise multilinguística levará a este entendimento, mesmo o aluno não conhecendo a terminologia. Muitas são as vantagens de se trabalhar com peças publicitárias e várias possibilidades de estudo da língua podem surgir a partir delas.



Imagem 10: Agência de propaganda

Fonte: <https://www.theartspropaganda.com.br/publicidade-midia-pdv/>

O primeiro passo para iniciar uma aula que utilizará uma peça publicitária é fazer com que os alunos consigam perceber no texto os elementos constituintes de uma propaganda, como: quem anuncia, o que anuncia, para quem anuncia, slogan, imagens, sons, apresentação textual, o suporte de veiculação e muitas outras possibilidades. Muitos alunos podem se surpreender ao perceber que um texto, com o qual estão tão acostumados a interagir, pode ensinar tantas coisas, que passam, muitas vezes, despercebidas. Além de tudo são textos muito ricos em jogos de palavras, uso do modo imperativo, com sequências injuntivas e muitas estruturas persuasivas.

As peças publicitárias expressam valores culturais e marcos históricos, que com o passar dos anos se fortalecem e fazer essa comparação com os alunos é uma excelente maneira de analisar produtivamente um texto. Contudo, somente a inserção deste gênero nas aulas de leitura e produção pode não ser tão interessante para os alunos. Pois eles já montam um estereótipo sobre esse tipo de aula e associam isso ao cansaço e enfado de ler textos somente para responder a algumas perguntas, que muitas das vezes giram em torno de coisas superficiais. Para mudar este cenário é preciso adicionar um toque de estímulo e abordagens linguísticas ativas, que com a ajuda de algumas inovações ou reinvenções, como os jogos, podem apresentar ótimos resultados.

Vivemos tempos de conectividade total, superexposição, apelos diversos e quem desenvolve sua capacidade linguística sai na frente dos demais. Optar pelas palavras certas, nos contextos adequados, consciente de suas escolhas verbais, compreendendo o que ouve e o que lê é um grande desafio, que deve ser enfrentado para que se viva bem em nossa moderna sociedade. O comércio em geral se utiliza de textos bem persuasivos, para destacar seus produtos e marcas. Seja defendendo uma ideia ou vendendo um produto, as peças publicitárias se valem de jogos de palavras, de uma intenção criativa, que precisa ser bem analisada e assimilada por seus interlocutores. Uma vez que a função deste texto é convencer, influenciar o comportamento alheio, precisa ele ser bem estruturado e planejado.

Através da análise de peças publicitárias é possível traçar um panorama cultural do país, revelando um retrato da sociedade em diferentes momentos da nossa história. Demonstrando a evolução da sociedade social, política e economicamente. Durante o período Colonial, as propagandas se referiam aos comércios locais, mercados e feiras. Nesse contexto, os portugueses trouxeram para o Brasil técnicas de impressão, que modernizaram a propaganda, essencialmente textual. No entanto, como muitos não sabiam ler naquela época, esse advento se mostrou pouco eficaz. Já durante o Império, no início do século XIX, a publicidade impressa ganhou força com a abertura de tipografias no país, quando surgiram os primeiros jornais e revistas com seus anúncios. Com a República Velha e o aumento da industrialização, surgiram

as primeiras leis para controle da publicidade, bem como agências que se dedicavam ao design gráfico dos anúncios. Na era Vargas, foi criado o Departamento de Propaganda e Difusão Cultural (DPDC), responsável por organizar e monitorar a publicidade no Brasil. A partir desse momento, as propagandas começaram a ser utilizadas também para fins políticos. Após 1964, durante o período da Ditadura Militar, ocorreu um crescimento econômico que favoreceu o aumento das propagandas. Com o surgimento da televisão, a propaganda no Brasil tomou novos rumos e a censura passou a influenciar as propagandas, que se tornaram basicamente televisivas. Nos anos 80, a chamada época de ouro da propaganda, marcada pelo fim da ditadura, a publicidade ganhou novo fôlego e se destacou pela criatividade. Com o passar dos anos, novos avanços tecnológicos surgiram, tornando as propagandas cada vez mais inovadoras e criativas.

Através de pesquisas sobre propagandas, é possível descobrir muito sobre a história do Brasil. Por isso, vale a pena incentivar os alunos a explorarem juntos as peculiaridades da história do nosso povo e a verificarem as mudanças sociais ocorridas através da publicidade brasileira. Para que os alunos realmente compreendam os textos publicitários ou qualquer outro gênero, é necessário planejar a aula de forma a colocá-los como protagonistas dos processos de leitura, interpretação e produção textual. Assim, eles podem reagir às peças publicitárias, conhecendo suas influências e marcos históricos. Após o levantamento do conhecimento prévio, deve-se fazer com que os estudantes percebam as marcas deixadas no texto e, a partir delas, verifiquem as intenções do autor. Essas pistas também ajudarão a identificar o público-alvo e o professor deve intervir, mediando e conduzindo o aprendizado.

Interpretar um texto exige a utilização do pacote de dados mais fabuloso que existe: nossa memória. Utilizando conhecimento internalizado, seja de curto ou longo prazo, a mente desenterra pistas e realiza conexões poderosas, permitindo que o texto comece a fazer sentido. Nesse contexto, a propaganda a seguir é um bom exemplo de como fazer com que os alunos ativem seus conhecimentos e busquem na memória informações que auxiliem na interpretação do texto. Associações linguísticas são necessárias, para que ocorra o preenchimento de lacunas deixadas pelo texto. Vejamos:



Imagem 11: Propaganda de Goma de mascar
Fonte: <https://www.gdstn.com/ourwork/viva-fruit-gums>

Através da observação da imagem, é possível que surjam os primeiros apontamentos de que se trata de um chiclete de morango. O professor deve instigar os alunos, para que eles associem a presença da fruta com a característica da marca da goma, que promete oferecer chicletes saborosos, com gosto da fruta, induzindo o leitor a ideia de que a fruta de verdade foi utilizada na elaboração do produto, tornando-o muito saboroso e de aparência saudável. É importante demais reconhecer o que o aluno sabe sobre o texto e auxiliar na formulação de hipóteses de leitura.

Rodrigues (2019) ao escrever sobre modelos de leitura e interpretação de texto ressalta a importância de o aluno ser o centro dos processos de interpretação em qualquer trabalho realizado em sala de aula. Diz que “O aluno deverá ser parte fundamental desse processo de interpretação ao se considerar o contexto em que ele interage, quais as suas experiências que ativarão conhecimentos e facilitarão o processo de interpretação” (Rodrigues, 2019, p. 54). Neste sentido, o planejamento da aula precisa estar centrado no aluno, fazendo dele o protagonista do aprendizado, envolvido e motivado a interagir e gerar novos saberes. “A motivação é o ponto alto da aprendizagem (...) aquilo que aprendem forçados se torna apenas algo memorizado, para fins avaliativos e nada mais. A motivação é o interesse, é o engajamento, é a condição de estar envolvido” (Cruz, 2022, p. 250).

Para que ocorra a participação necessária, é interessante que o professor sugira propagandas que façam algum sentido para os alunos, com produtos e marcas que eles conheçam e que sejam interessantes para eles. Dessa forma, a aula será conduzida de maneira a prender a atenção dos estudantes, e a interpretação poderá ser feita a partir do conhecimento e vivência de cada participante.

De acordo com a BNCC, a troca de experiências entre os estudantes é algo que pode auxiliar na construção de saberes. Ao utilizar um texto, como a propaganda, que seja conhecido por mais alunos, eles terão assunto para expor e ideias para propor, o que facilitará a produção textual também. Além disso, utilizar a propaganda para trabalhar as particularidades do gênero e compreender o funcionamento gramatical relacionado ao texto é uma maneira de fazer com que os alunos saiam da rotina e fujam do tradicionalismo, que aprisiona e limita a participação dos alunos em muitas aulas de Língua Portuguesa.

Os alunos devem ter contato, nas aulas de gramática, com as diferentes formas de expressão da modalidade escrita da língua (diferentes gêneros), não apenas como espectadores, mas como protagonistas do processo de criação linguística e produção textual, para que possam testar seus conhecimentos, analisar formas gramaticais, reconhecer novas formas e desenvolver suas habilidades linguísticas (PILATI, 2017, p. 109).

É preciso fazer com que os alunos “coloquem a mão na massa”, participem, se envolvam

com os textos e façam da aula um momento significativo de aprendizado. A escolha do gênero textual propaganda, para ser utilizado nas aulas deve ser pensada devido sua função social, que precisa ser compreendida pelo aluno leitor. Nela, elementos linguísticos e não linguísticos trabalham juntos, para criar efeito de sentido, que devem ser decifrados pelos estudantes. Através dela, a língua se coloca em movimento, fazendo a interação entre o texto e as pessoas, motivando as relações interpessoais também, pois existem os anunciadores, os veículos de transmissão e todo um contexto que envolve o gênero. “O princípio interativo significa que a língua, por sua natureza social, existe para viabilizar a tendência humana de agir e interferir na realidade; pressupõe uma ação e uma reação dos sujeitos envolvidos na comunicação” (Val, 2009, p.42).

Quanto mais estimulado o aluno for, mais chances ele terá de desenvolver sua capacidade de expressão linguística. Lobato (2015) ao falar sobre as formas criativas de expressão linguística, diz que o falante pode optar por qual função social deseja se expressar. Dentre as opções estão a:

Função comunicativa (para transmitir informação, seja de maneira altruísta ou não). *Função que figura nas peças publicitárias*, função lúdica (para brincar). *Aqui entende-se que ela também surge na prática dos jogos, que podem ter caráter sério e não sério, como a autora utilizou.* Função emotiva (para transmitir emoções). *Função esta, que também é utilizada nas propagandas.* Função conativa (para influenciar o comportamento do destinatário). *Esta é a função típica dos textos persuasivos, como os de propagandas.* Função poética (para criar efeito artístico), função fática (para manter o contato social, sem objetivo primordial de transmitir informação) e função metalinguística (para falar da própria língua). Nota-se que no momento criativo de construção de uma peça publicitária, várias funções sociais do texto podem se cruzar, para alcançar seu objetivo primário. O de convencer o interlocutor de alguma coisa (LOBATO, 2015, p. 35. Grifos da autora).

5.1 GÊNERO GERA TEXTO...

Toda produção textual está constituída por uma intenção, tem uma função social pré-estabelecida e se materializa em algum gênero textual. Marcuschi (2008) afirma que as interações verbais só acontecem através de algum gênero textual. Esses gêneros são textos encontrados no dia a dia das pessoas, com objetivos e funcionalidades que se realizam socialmente. Além disso, por serem incontáveis, não é possível precisar quantos gêneros existem e circulam socialmente.

As interações linguísticas propiciam o surgimento de novos gêneros, que atendem a necessidades específicas de comunicação. Consequentemente, essa constante evolução e adaptação impossibilita a contagem exata dos gêneros textuais.

Os gêneros textuais são dinâmicos, de complexidade variável e não sabemos ao certo se é possível contá-los todos, pois como são sócios históricos e variáveis, não há como fazer uma lista fechada, o que dificulta ainda mais sua classificação... a tendência hoje é explicar como eles se constituem e circulam socialmente (MARCUSCHI, 2008, p. 159).

Para o autor, é interessante observar a funcionalidade do texto e como eles se espalham na sociedade. Os gêneros são muitos e variados e é muito importante que a escola abrace a maior quantidade de gêneros possível e apresente-os aos seus alunos, de forma que eles os reconheçam de situações de uso, de leitura, análise e compreensão linguística.

Faz um bom tempo já que se firmou entre os pesquisadores da área da educação linguística a convicção de que a função primordial da escola, no que diz respeito à pedagogia de língua materna, é promover o letramento de seus aprendizes. E para essa promoção do letramento, as atividades fundamentais são a leitura e a escrita, com foco na diversidade de gêneros textuais que circulam na sociedade (BAGNO, 2012, p. 19).

A natureza dinâmica dos gêneros textuais também se aplica nas propagandas, que atualmente se apresentam de formas variadas, em veículos diferenciados e de forma multimodal. Diz ainda Marcuschi (2008, p. 167), que a publicidade “opera de maneira particularmente produtiva na subversão da ordem instituída para chamar a atenção sobre um produto”. Sendo assim, um gênero textual de interlocução, com objetivo final de evidenciar, destacar e exibir alguma coisa, que não necessariamente seja um produto, mas uma ideia também pode ser divulgada através de textos do gênero.

As propagandas evoluíram com o passar do tempo e hoje circulam em diferentes suportes, onde muitos deles utilizam a multimodalidade da língua, para alcançar seu fim e os alunos estão em contato com esses textos diretamente fora da escola e precisam dentro dela, ser preparados para a eficiente leitura e também sua produção.

O suporte onde o gênero textual propaganda circula, que pode ser físico ou tão corriqueiramente utilizado nos dias de hoje, de forma virtual, tem a função de exibir o texto da propaganda, mas pode se apresentar de forma convencional, como nos jornais, televisão, rádio, outdoor, panfletos e tantos outros tipos, ou ainda pode apresentar-se de modo incidental, como nas embalagens de produtos, estampas de roupas, adesivos em transportes, pinturas em muros... Muitas são as formas deste gênero ser distribuído e ofertado para a sociedade de um modo geral.

Existe uma grande e urgente necessidade de que as escolas ampliem o cardápio de textos utilizados nas aulas de Língua Portuguesa, que por muito tempo privilegiou os textos narrativos, dissertativos e descritivos. Os textos injuntivos tardaram em fazer parte da realidade escolar, mas não deveria, pois eles sempre estiveram presentes em nossas vidas.

Quem nunca precisou recorrer ao manual de montagem de alguma coisa, ou mesmo realizar a leitura de uma bula de remédios, para entender seu uso? Ou ainda consultar o caderninho de receitas da família, para preparar aquele prato cheio de boas memórias? Não se pode banir o contato dos alunos, em aula, com textos assim.

É necessário ofertar diferentes gêneros, com suas propostas e especificidades, uma vez que, “o trabalho escolar, no domínio da produção de linguagem, faz-se sobre os gêneros, quer se queira ou não. Eles constituem o instrumento de mediação de toda estratégia de ensino e o material de trabalho, necessário e inesgotável, para o ensino da textualidade” (Dolz e Schneuly, 2004, p.51). Neste sentido, a propaganda se apresenta com uma variada possibilidade de abordagem: leitura, interpretação, uso dos verbos, análise de palavras, estrutura do gênero, produção textual, reconhecimento da multimodalidade, da intergenericidade e tantas variáveis de ensino.

5.2 VARIAR ESTÁ NA MODA

Outra aplicabilidade tão necessária é quanto a abordagem das variações linguísticas e da oralidade. Observa-se nas propagandas atuais uma forma leve e descontraída de uso da língua, com a inserção de variações linguísticas e uma linguagem mais próxima da utilizada pelas pessoas em seu dia a dia. Afinal, o foco destes textos são as pessoas e por isso, é fundamental atingi-las e atraí-las. Vejamos um clássico exemplo de variação, que pode ser explorado em produções de textos de propaganda pelos alunos:



Imagem 12: Variação linguística

Fonte: <https://ocp.news/colunista/ana-brustolin/variacao-linguistica-o-que-e>

As propagandas têm a intenção de direcionar seu discurso para um pré-determinado público e nada melhor do que conhecer a linguagem utilizada por ele. Neste contexto, as

variações linguísticas são investidas poderosas, que um bom produtor textual do gênero deve se valer.

A escola tem o papel de apresentar aos alunos este gênero textual, que é tão utilizado no dia a dia da sociedade, tornando-os leitores eficientes e também produtores competentes de propagandas. Ler é uma tarefa muito valiosa, que abre portas, para que novos conhecimentos sejam desenvolvidos. Maia (2020) diz que dentre “as muitas habilidades que desenvolvemos na escola, certamente aprender a ler é uma das mais importantes. Da aprendizagem da leitura, vão decorrer várias aprendizagens” (Roeper, Maia e Pilati, 2020, p. 63).

O gênero até aqui estudado permite que se faça uma análise detalhada de sua estrutura, dos verbos empregados em sua construção, na maioria das vezes, com intencionalidade e da tipologia injuntiva, que será apresentada a seguir. Esta tipologia surge com frequência em textos publicitários, contribuindo para introduzir as intenções do autor e tornando a mensagem mais eficaz. A seguir, exploraremos um capítulo dedicado à tipologia injuntiva, aprofundando nossa compreensão sobre como ela é utilizada nas propagandas.

5.3 A INJUNÇÃO COMO TIPOLOGIA PREVALENTE NO GÊNERO

A injunção tem como principal função tentar modificar o comportamento de alguém, com orientações, conselhos, ordens, pedidos e tantas outras situações que fazem parte de rotinas da vida em sociedade. Seu ensino é importante, para que os aprendizes sejam capazes de reconhecer um texto com essas características, ler, interpretar e também produzir textos injuntivos adequadamente.

Seu estudo, nesta pesquisa, se torna imprescindível, pois sua presença em textos de propagandas é muito frequente e ainda por causa da utilização das regras dos jogos, que se estruturam a partir de sequências injuntivas. Todo jogo possui regras, que definem como os participantes devem agir e como o jogo se constrói, logo, sem elas, o jogo perde sua finalidade.

Tem caráter instrucional, segundo Val e Barros (2003), pois apresenta orientações, que levam o interlocutor a executar alguma ação. Esta tipologia textual “se caracteriza por organizar informações e instruções ou ordens, com a finalidade de orientar determinado comportamento do interlocutor” (Val e Barros, 2003, p. 135). É bem comum a utilização de verbos no imperativo, dando orientações, explicações e o modo de execuções de coisas variadas, bem como nota-se nas regras dos jogos e também nos textos das propagandas.

Contudo, vale observar que nem sempre a injunção é manifestada no modo imperativo e os alunos precisam reconhecer isso, para que não sejam induzidos ao erro. Desta forma, cabe

ao professor orientar e dar exemplos de uso da tipologia injuntiva ao ensinar o gênero textual propaganda. Assim, apresentar aos alunos as características do texto injuntivo é uma grande oportunidade para aprimorar as competências linguísticas, auxiliar os alunos a desenvolverem conhecimentos cognitivos e também sociais, de colocá-los em contato com gêneros textuais diversos, que não estão tão presentes na rotina deles, como os contratos, regulamentos, manuais.... O ensino desse tipo de texto permite aos alunos que suas habilidades de leitura e interpretação sejam ampliadas, proporciona ainda o desenvolvimento da compreensão das instruções e regras, que se encontram presentes em diversas situações da vida moderna. Assim, a escola contribui para a formação de leitores eficientes, que conseguem exercer sua cidadania conscientemente, compreendendo as instruções que chegarem até eles.

Vejamos abaixo a sequência textual, que exemplifica os passos a serem seguidos utilizando o produto de limpeza para máquinas de lavar.



Imagem 13: Texto injuntivo
Fonte: [5773773_3.jpg \(700x700\) \(continente.pt\)](#)

O texto apresenta uma sequência instrucional, orientações de como utilizar o produto e nota-se que as escolhas verbais feitas são do infinitivo dos verbos e não de utilização do modo imperativo. Uma boa atividade a ser proposta pelo professor é a de análise das escolhas verbais nas propagandas, fazendo com que o aluno reconheça o verbo e indique suas características: modo, formas nominais, conjugação, por exemplo.

A tipologia injuntiva está sendo empregada no texto em análise, pois ele favorece a percepção do interlocutor de que, seguindo as instruções o produto, cumprirá com excelência seu papel. O professor pode propor ao aluno que seja feita a transcrição das instruções, colocando os verbos no modo imperativo. Após eles devem descrever suas impressões sobre a

troca dos verbos. Qual a maior diferença sentida ao ler o texto com o uso do imperativo e não mais o infinitivo? Com a substituição, o texto ficaria:

- 1- Não tenha roupas na máquina.
- 2- Faça um ciclo com Xau limpa máquinas.
- 3- Desfrute a frescura.

A atividade gera uma profunda reflexão, partindo do conhecimento prévio do aluno até seu conhecimento profundo. Essa simples análise auxilia o estudante na compreensão de várias habilidades, que giram em torno do: reconhecimento do texto injuntivo, análise da intenção do modo imperativo e as consequências da substituição de elementos verbais. Após a reflexão e a produção significativa de aprendizado é possível introduzir o estudo das regras dos jogos linguísticos manipuláveis, foco deste trabalho. Para auxiliar a apresentação do conteúdo aos estudantes, no capítulo da metodologia será apresentado um circuito de aprendizagem.

Contudo, para que o jogo seja bem executado, é necessário que as regras sejam lidas e seguidas, assegurando assim a prática perfeita da jogatina. O que faz do texto das regras ser injuntivo é exatamente a sequência de instruções e orientações sobre o jogo. É importante sua análise, pois as regras dos jogos se estruturam em um texto instrucional/injuntivo, que orienta sobre a execução das ações. Ele contém o uso frequente de verbos no imperativo, explicando toda a sequência do jogo e para que o jogador obtenha êxito em sua partida, as regras precisam ser compreendidas. Só assim, serão bem executadas.

Para garantir o sucesso da ação de ensino do texto injuntivo é fundamental sua explicação antes da aplicação dos jogos. Assim, os alunos estarão conscientes da tipologia e características deste tipo de texto. Os jogos utilizados na pesquisa estão acompanhados de suas regras, elas deverão ser ofertadas aos alunos antes que eles iniciem os jogos e depois de terem sido apresentados ao gênero textual propaganda, ao modo imperativo e ao tipo textual injuntivo. “Uma vez em sala de aula, antes de dar início ao jogo, todas as regras devem ser minuciosamente explicadas e, se for o caso, exemplificadas” (Fernández, 2012. p. 44).

Por seu caráter instrucional, o texto injuntivo pode ser visto como um texto persuasivo, que se presta a orientar e encaminhar o interlocutor para que pratique uma determinada ação, como a execução dos jogos. Características em parte, em comum com o gênero textual propaganda, que podem ser exploradas pelo professor em sala de aula e também utilizadas durante a aplicação dos jogos linguísticos.

Além dos ordenamentos explícitos e diretos que surgem nos textos de propagandas, através da injunção, alguns textos podem, por suas necessidades específicas, apresentar orientações de uso ou armazenamento, ou modo de lavagem, dependendo do produto. Essas

informações podem ser estudadas mais a fundo durante a análise textual, fazendo com que os alunos reconheçam as características do texto injuntivo e como elas se relacionam com o gênero textual propaganda, além de gerar reflexão a partir da leitura e sua interpretação.

Os textos mais modernos convidam o interlocutor a seguirem as redes sociais, a visitarem a página ou site da loja... isso tudo por meio de expressões injuntivas muito comuns nos dias de hoje, como as seguintes: “siga, curta e compartilhe”, clique no link e visite nossa página...” O que pode levar o professor a explorar diferentes tipos de atividades de produção textual, onde o aluno deve criar um texto representando o site de vendas de algum produto, por exemplo. Embora não seja de uso obrigatório, a presença da injunção nos textos publicitários valoriza o potencial persuasivo do texto, auxiliando no convencimento direto do interlocutor. Explorar esses recursos linguísticos nas aulas de leitura também farão com que a escrita do gênero seja fortalecida de forma crítica e consciente.



Imagem: 14 Tabela dos tipos textuais
Fonte: autora

Marcuschi (2008) entende que as tipologias textuais correspondem as categorias linguísticas de estrutura organizacional de função comunicativa própria. Os tipos textuais

seriam protótipos de textos, com organizações narrativas, descritivas, expositivas, argumentativas e injuntivas, como estudado nesta pesquisa. As tipologias diferem dos gêneros textuais, pois eles são manifestados em contextos sociais, em situações de comunicações específicas, o que os levam a mutações, que ocasionam o surgimento de novos gêneros constantemente. Desta forma, as tipologias são formas textuais de organização linguística e os gêneros são representações práticas, que surgem em contextos específicos de comunicação.

É importante fazer com que os alunos entendam e construam textos injuntivos e acrescentem a eles elementos que contribuam para o enriquecimento do texto, como: imagens, legendas, gráficos e toda uma gama de recursos multimodais. Importante orientá-los de que esta tipologia textual não apresenta apenas ordenamentos e determinações e não é um “texto”. O texto injuntivo, segundo Travaglia (1991) conduz o indivíduo à prática orientada de uma determinada ação. O orientar a fazer algo é sua característica e nele os verbos no modo imperativo surgem implícita ou explicitamente. O que faz da leitura desse tipo de texto algo não muito simples, pois o leitor precisa reconhecer nele informações, que o levarão a praticar determinada ação inferindo, interpretando e extraindo do texto elementos necessários para a aplicação lógica do que foi solicitado.

O estudo da tipologia injuntiva transcende a sala de aula, pois será na vida prática, no dia a dia, que seus ensinamentos serão testados. Desta forma, é muito necessário o ensino do texto injuntivo nas instituições de ensino. Mais do que promover a formação educacional e o desenvolvimento das habilidades linguísticas, a escola conferirá autonomia linguística e social aos seus alunos ao ofertar a análise de textos injuntivos. A sequência injuntiva leva o interlocutor a agir, favorecendo o uso de verbos no imperativo para auxiliar nessa missão. Contudo, não é somente a presença desses verbos que indica que o texto carrega um sentido de ordenamento, mas sim a finalidade do gênero textual, materializado em construções reais e aplicações da língua. Rosa (2003) diz que "o entendimento do uso da sequência injuntiva como uma ordem ou um conselho, por exemplo, dependerá das relações sociais geradas pela natureza do gênero no qual a sequência está inserida" (Rosa, 2003, p. 21).

Assim, o interessante não é fazer somente uma análise superficial do texto com os alunos, mas levá-los a contextualizar as informações, perceber as possíveis influências do apelo feito no texto, entender para quê, por que, para quem o texto é direcionado e quais são suas intenções comunicativas. Isso tudo, sem deixar de explorar todo o campo visual e interpretativo do texto, bem como utilizá-lo para, através de associações e compatibilidades, abordar os conteúdos já estudados. Aprofundar o letramento visual também auxilia na análise da tipologia injuntiva.

É muito comum observar que, em avaliações, um texto é utilizado para que o aluno responda uma ou duas questões no máximo, e, em alguns casos, sem nenhuma reflexão ou apenas com perguntas superficiais a respeito do seu gênero e público-alvo. "A sala de aula é concebida como um laboratório em que professores e alunos podem explorar sua criatividade linguística, a partir da análise de fenômenos linguísticos presentes em diferentes textos" (Roeper, Maia e Pilati, 2020, p. 7. Grifo próprio).

Desta forma, ao se trabalhar um texto de propaganda, deve-se fazer com que os aprendizes compreendam sua estrutura, reconheçam sua finalidade, percebam as escolhas de palavras e verbos, entendendo também a relação existente entre essas escolhas e a funcionalidade do gênero. Além disso, é fundamental realizar associações entre linguagem verbal e não verbal, bem como toda a construção multimodal que abarca textos do gênero. As semioses que surgirão serão fantásticas. "Em plena cultura das mídias, não somente os meios, mas também as mensagens se alteraram, podendo aos poucos, passar a combinar múltiplas linguagens que não somente a oral e a escrita, mas também imagens estáticas e em movimento, músicas e sons variados" (Rojo e Moura, 2019, op. cit). O entendimento sobre os textos injuntivos vai além da tipologia; eles alcançam a ideia de instrução e direcionamento, como nas regras dos jogos, que serão descritas posteriormente.

No dicionário de gêneros textuais de Costa (2008), encontramos o verbete com a definição de "instrução", que engloba as regras dos jogos:

Instrução (v. prescrição, receita): orientação, explicação, regra, prescrição (v. de como usar algo, de como agir, de como executar uma tarefa, de como jogar etc. Embalagens, manuais de instrução (v. manual), bulas (v.), folhetos informativos (v. folheto) etc são geralmente, portadores desses tipos de textos instrucionais que se estruturam muitas vezes em itens, numerados ou não, iniciados por verbos no imperativo ou no infinitivo, para se transmitirem as orientações, regras de uso, prescrições ou explicações (COSTA, 2008, p.120).

A compreensão da importância das regras para a execução dos jogos, auxiliará o trabalho em sala de aula. Desta forma, com a análise de textos injuntivos, os estudantes terão maior facilidade de se adequarem as regras, para que possam entender melhor os jogos linguísticos manipuláveis e assim, poderão aprofundar mais seus conhecimentos no gênero textual propaganda. A aplicação prática das aulas se dará por meio da abordagem linguística ativa, onde os estudantes estarão sendo preparados para produzirem conscientemente seus próprios textos de forma crítica, pensando nas escolhas verbais que farão, refletindo sobre a intencionalidade do texto, para quem está sendo criado, o que e onde deve ser divulgado e com qual finalidade. As características do gênero textual propaganda devem ser exploradas na

prática e assim os alunos terão plena convicção de que uma propaganda existe com uma função específica e se tornará mais fácil ler ou produzir textos do mesmo gênero.

O uso da injunção em textos do gênero propaganda permite ao produtor a utilização de estratégias de comunicação efetivas, que conseguem com maior eficácia persuadir seu público-alvo, consumidores de uma ideia ou produto. Rosa (2007, p.11) entende que para a Linguística Textual “as ações de linguagem instauradas por textos de natureza injuntiva objetivam, em geral, orientar as pessoas para a realização de determinadas tarefas e/ou normatizar práticas sociais”. A injunção tem como propósito atingir seu interlocutor, influenciando seu comportamento, orientando, guiando e fazendo com que a mensagem seja assimilada e executada. Como ferramenta de comunicação, as empresas e produtores de textos de propagandas, com a intenção de promover seus produtos, utilizam a injunção como uma ferramenta de comunicação poderosa, para influenciar os consumidores.

Segundo Rosa (op. Cit. p.15), o discurso materializado por um texto injuntivo tem como objetivo levar o receptor a praticar especificamente um determinada ação, direta ou indiretamente.

“O funcionamento de um texto planejado predominantemente pela sequência injuntiva passa por um processo social pelo qual a linguagem é usada por um produtor em razão de permitir ao seu interlocutor executar ou adquirir um conhecimento sobre como executar uma determinada tarefa” (ROSA, 2007, p.15).

Uma característica do texto injuntivo, que está interligada nesta pesquisa é a utilização de verbos do modo imperativo, envoltos na intencionalidade persuasiva. Os textos injuntivos circulam livremente na sociedade atual, em receitas, bulas de remédio, manuais de montagem e também nas regras dos jogos, que serão apresentadas nesta pesquisa.

No sequenciamento dessas várias aprendizagens que o estudo do gênero textual propaganda pode nos ofertar, vejamos como funcionam as escolhas verbais deste texto, que com muita frequência utiliza o modo imperativo para amparar e expressar seu discurso persuasivo.

5.4 ESCOLHAS VERBAIS: O MODO IMPERATIVO

É preciso ensinar o modo imperativo nas aulas de Língua Portuguesa, pois ele faz parte de uma classe de palavras muito importante: os verbos. Sua compreensão permite que os estudantes desenvolvam habilidades linguísticas, cognitivas e comunicativas, além de prepará-los para diversas situações de interação linguística com as quais terão contato e que produzirão.

Logo, é essencial entender o imperativo, pois seu uso revela as possibilidades de emprego da língua em diferentes contextos sociais e comunicativos. O ensino desse modo verbal amplia a habilidade comunicativa dos alunos, permitindo que eles expressem, de forma precisa, seus desejos e vontades. Cada vez mais, a presença do imperativo na sociedade é notada em diversas situações práticas: nas interações familiares e profissionais, em placas de trânsito, manuais de instrução, receituários médicos, bulas, receitas culinárias, nas regras de jogos digitais e analógicos, e nas propagandas e campanhas publicitárias que buscam influenciar o leitor ou ouvinte.

É importantíssimo ressaltar que a forma como o modo imperativo ainda é apresentado para a maioria dos alunos está em desacordo com o uso atual da língua. O modo imperativo indica pedidos, conselhos e ordenamentos direcionados a um interlocutor, utilizando construções simples que não seguem mais as antigas tabelas dos livros didáticos. Por exemplo, a gramática tradicional prescreve que o pronome “tu” representa a segunda pessoa e se relaciona com o indicativo, retirando-se o “s” final da conjugação no presente, enquanto o pronome “você” está atrelado ao modo subjuntivo. Contudo, grande parte da população brasileira substituiu o pronome “tu” pelo “você”, permanecendo o “tu” em algumas localidades como uma marca de variante regional. Muito preconceito gira em torno de usos como este, reforçando estigmas e o preconceito linguístico. Portanto, é necessário atualizar o ensino do modo imperativo para refletir seu uso contemporâneo, promovendo uma compreensão mais inclusiva e funcional da língua.

Considerando este fator inegável, faz-se urgentemente necessário revisar os materiais didáticos, que ainda apresentam uma tabela com regras engessadas, para apresentar o modo imperativo aos alunos. Castilho (2020) esclarece os usos do imperativo da seguinte forma:

Como o imperativo expressa uma ordem ou um pedido, dirigido ao interlocutor, ele só deveria ser conjugado na P2. As outras pessoas não expressam uma ordem, e sim uma volição, *que significa uma possibilidade de escolha*. Por isso mesmo, de acordo com a gramática prescritiva, as formas imperativas do indicativo estão associadas ao uso do pronome tu, e as formas do subjuntivo, ao pronome você e ao tratamento o senhor (CASTILHO, 2020, p. 439. Grifos da autora).

Pilati (2017) nos mostra como a associação da língua distanciada de uma parcela da população menos favorecida, afasta o preconceito linguístico.

As gramáticas tradicionais preconizam que, se o sujeito da oração for o pronome “você”, as formas do imperativo devem ser: fale – diga – vá. Contudo, o uso das forma fala – diz – vai (tal como em Fala você em vez de Fale você, Diz você em vez de Diga você...) ocorre de maneira ampla no português do Brasil, sem sofrer correção e sem ser objeto de discriminação na sociedade. Devido ao fato de esse uso do imperativo não ser característico de uma dada parcela da população, considerada de baixa renda e, às vezes, com menos acesso à escolarização, ninguém considera essa variação

linguística “feia”, “deselegante” ou “inadequada” (PILATI, 2017, p. 74).

As gramáticas e muitos livros didáticos necessitam de um renovo, pois embora algumas tenham sido reeditadas, para a inserção das orientações da BNCC e a introdução de perspectivas atuais de uso da língua e suas variações, muito tradicionalismo ainda é percebido nas abordagens didáticas. O que deve ser revisto urgentemente, pois “num país de dimensões continentais como o Brasil, com todas as suas peculiaridades históricas e sociais, é fundamental que se discutam temas relacionados à variação linguística” (Pilati, 2017, p. 17).

Castilho considera que o português brasileiro pratica hoje uma alteração significativa em relação ao uso dos pronomes e isso precisa ser atualizado e repassado corretamente para os alunos.

O PB modificou o quadro dos pronomes pessoais substituindo *tu* por *você*, um pronome discursivamente da P2, porém gramaticalmente da P3, pois deriva do sintagma nominal *Vossa Mercê*; *vós* por *senhores*, outra expressão nominal que também leva o verbo para a P3; e *nós* por *a gente*, de novo uma expressão nominal que, igualmente, leva o verbo para a P3 (CASTILHO, 2020, p. 439).

O caderno pedagógico da Prefeitura do Rio apresenta uma abordagem singela, porém reflexiva sobre o uso do pronome TU e a variação linguística que o acompanha.

FIQUE LIGADO! 

1. No texto, o pronome “Tu” é utilizado como marca da linguagem mais formal do Português. Converse com seu professor ou sua professora e responda: o pronome “Tu” é muito utilizado na linguagem oral? Que outro pronome tem substituído o “tu” pelos falantes da Língua Portuguesa, mesmo em situações mais formais, mais monitoradas de uso da língua? Escreva suas conclusões em seu caderno.

2. A seguir, a tabela apresenta os usos dos verbos conjugados com o pronome “TU”. Reescreva os trechos destacados da tabela com a respectiva conjugação dos verbos, usando o pronome que você descobriu na atividade anterior.

Pronome: TU	Pronome:
Tu não és para mim senão um garoto inteiramente igual a cem mil outros garotos	
E tu não tens necessidade de mim.	
Mas, se tu me cativas [...]	
Serás para mim o único no mundo	
Vês, lá longe, o campo de trigo?	
Mas tu tens cabelo cor de ouro	

Imagem 15: Caderno pedagógico - variação linguística

Fonte: pdf_02718_rioeduca-7-ordm-ano-2023-2-ordm-sem-web.pdf

É preciso apresentar ao aluno a representação fiel da língua que ele pratica, por este motivo faz-se necessária uma atualização dos materiais didáticos utilizados na escola. Bagno (2012) assegura a importância de utilizar a língua “real e contemporânea”, sendo o único meio de fazer com que os estudantes reflitam sobre a gramática da própria língua.

Não tem cabimento, por exemplo, apresentar o paradigma da conjugação verbal com as seis pessoas do português clássico – eu, tu ele(a), nós, vós, eles(as) –, já que essa conjugação não corresponde a absolutamente nenhum uso real de nenhuma das variedades do português brasileiro falado ou escrito, nem do português europeu, angolano, moçambicano etc. é imperioso que se apresente os diferentes paradigmas verbais em vigor no português brasileiro contemporâneo, com *você*, com *a gente*, com *tu foste* e *tu foi* etc., porque são esses paradigmas variáveis que de fato estão vivos na nossa sociedade. É um crime pedagógico esconder a realidade da língua aos que procuram a escola precisamente para conhecer essa realidade! (BAGNO, 2012, p. 32).

Isso faz com que o mito do desconhecimento do português, de que o português é muito difícil diminua. Ao se estudar os paradigmas verbais tradicionais, pode-se encontrar facilmente a tabela com os pronomes, que não mais correspondem com a realidade verbalizada no país. Como, por exemplo, na primeira tabela expressa a seguir:

Pessoas	Singular	Pessoas	Plural
1 ^a	Eu – relaxo	1 ^a	Nós- relaxamos
2 ^a	Tu- relaxas	2 ^a	Vós- relaxais
3 ^a	Ele- relaxa	3 ^a	Eles- relaxam

Imagem 16: Tabela de verbos no modo indicativo

Fonte: autora

Pessoas	Singular	Pessoas	Plural
1 ^a	-	1 ^a	Relaxemos – Nós
2 ^a	Relaxa – Tu	2 ^a	Relaxai – Vós
3 ^a	Relaxe – Você	3 ^a	Relaxem – Vocês

Imagem 17: Tabela de verbos no modo imperativo

Fonte: autora

Além da já citada troca do “tu” pelo “você”, que não é apresentada na maioria dos materiais didáticos atuais, na apresentação do modo imperativo, outras situações merecem atenção. O “vós”, por exemplo, é um pronome totalmente desconhecido para muitos estudantes, pois eles não o conhecem e muito menos o utilizam.

O pronome vós não é usado nas línguas derivadas do português há séculos, nem no Brasil nem em Portugal. Ninguém, nos dias de hoje, se dirige a um grupo de pessoas chamando elas de vós e usando as formas verbais correspondentes. Por que, então, insistir no ensino e na decoreba perfeitamente inútil dessas formas verbais, ainda mais no imperativo? Por que desperdiçar tantas horas preciosas de sala de aula com isso? Quem é que diz coisas como ide, sede, falai, vinde, saí, parti, vede, comei...? (BAGNO, 2012, p. 570).

O uso do imperativo vai muito além da tradição das regras gramaticais mantidas nos materiais didáticos. Ele alcança o nível regional de fala do usuário da língua, abarcando tanto o monitoramento aplicado na fala quanto na escrita, além dos critérios sociais que envolvem a língua e a própria escolha verbal, como diz Bagno (2012). Nesse contexto, o “nós”, principalmente em situações de fala menos monitoradas, também cede lugar ao “a gente”.

Portanto, a compreensão do imperativo deve considerar essas variações e adaptações, refletindo a realidade linguística dos falantes e suas interações sociais.

Outro fator que também age na escolha da forma verbal do imperativo é o próprio verbo: nenhum brasileiro, por exemplo, usa o verbo estar no imperativo com a forma do indicativo (como fazem os portugueses, que dizem: “Está certo”, “Está calmo”

etc.), mas sempre com a do subjuntivo: “Esteja certo” etc. O mesmo vale para o verbo ser: as gramáticas dizem que o imperativo afirmativo de ser é sê tu e sede vós, formas que nunca aparecem na fala de ninguém – o que se usa no Brasil é seja (BAGNO, 2012, p. 568).

O autor (op. Cit) ainda salienta que as formas clássicas devem ser ensinadas na escola, Bagno (2012) demonstra como funciona o uso do modo imperativo no português brasileiro. mas não devem ser apresentadas como única e correta forma de utilização dos pronomes relacionados às conjugações verbais. “Um ensino honesto deve esclarecer o aluno sobre os usos reais da língua, e não confundir esse aluno com inverdades baseadas exclusivamente no respeito (irracional) aos dogmas” (BAGNO, 2012, p. 569).

MODO IMPERATIVO NO PORTUGUÊS BRASILEIRO			
AFIRMATIVO		NEGATIVO	
tu	fala	tu	[nũ] não fala [não] ^{SSE}
você	fala ^{SSE}	você	[nũ] não fale [não] ^{NNE}
o senhor	fale ^{NNE}	o senhor	não fale ^{CTM}
a senhora		a senhora	
nós	vamo(s) fala(r) ^{VGB}	nós	[nũ] não vamo(s) fala(r)
	falemos ^{CTM}		[não] ^{VGB}
			não falemos ^{CTM}
vocês	falem ^{CTM}	vocês	não falem ^{CTM}
gente, pessoal	fala ^{VGB}	gente, pessoal	[nũ] não fala [não] ^{VGB}
etc.		etc.	

[CTM: gêneros textuais mais monitorados; NNE: Norte-Nordeste; SSE: Sul-Sudeste; VGB: vernáculo geral brasileiro]

Imagem 18: Tabela de verbos no modo imperativo Bagno - Fonte: BAGNO, 2012, p. 571

Na propaganda das Lojas Americanas, uma grande marca, pode-se perceber o uso do verbo relaxar no modo imperativo. Nela a língua é utilizada sem preconceito, e bem próxima da linguagem praticada no cotidiano da população. Os produtores deste texto utilizaram um recurso estilístico para a escolha verbal, que de forma cuidadosa e intencional direciona o uso do verbo para transmitir ao interlocutor a ideia de que seu processo de compra se dará sem problemas, que na Americanas ele pode encontrar com facilidade tudo o que precisa.



Imagem 19: Propaganda Lojas Americanas.

Fonte: <https://www.americanas.com.br/hotsite/relaxa-na-americanas-voce-acha>

Esta é uma das propagandas feitas pela Americanas, que explora elementos visuais e verbais de forma eficaz. A cor vermelha, já associada à marca, cria uma identidade visual forte. O uso do verbo "relaxa", combinado com o rostinho sorridente que substitui a pontuação, reforça a ideia de que é muito satisfatório recorrer à loja, pois ela oferece tudo o que o

consumidor precisa. Além disso, a variedade de produtos expostos no anúncio e o conhecimento de mundo ativado ao vê-lo também contribuem para essa percepção. O verbo "relaxa", empregado no modo imperativo, transmite uma ideia de ordem ou conselho, uma estratégia comum em propagandas.

Analisando a estrutura de acordo com a gramática tradicional, percebe-se que a escolha verbal condiz com a segunda pessoa do discurso. Contudo, há uma equiparação implícita do “tu” ao “você” na mesma estrutura, aproximando ainda mais a comunicação do cotidiano do consumidor e tornando a mensagem mais pessoal e envolvente.

Atualmente, o “tu” vem cedendo cada vez mais espaço ao “você” na fala e na escrita da população brasileira. O gênero textual da propaganda, com seu intuito de atingir o interlocutor, aplica assertivamente a escolha do pronome. Bagno, ao tratar da ampla aplicação do “você” em relação ao “tu”, diz que “esse predomínio do ‘você’ se revela também na publicidade, nos meios de comunicação, na imprensa escrita e falada, no rádio etc.” (Bagno, 2012, p. 567).

Há de se considerar as variações na fala menos monitorada, muitas vezes desprestigiada, onde o falante utiliza o verbo no imperativo sem aplicar o “-s” final ou suprimindo o “-r” final de infinitivo, como em: “vamos relaxá”. Marcos Bagno (2012) cita casos similares e afirma que, no modo imperativo, o “nós” como índice de pessoa na língua falada e não monitorada é algo que não se pratica. Não tem como o aluno ter contato com esse tipo de uso da língua em seus meios e contatos sociais e não o reconhecer dentro da escola, nas aulas que deveriam refletir sobre a Língua Portuguesa praticada por ele e seus usos. Segundo Pilati (2017), nossas escolhas linguísticas são influenciadas pelo meio em que estamos inseridos; portanto, a língua compartilhada pelos alunos fora da escola os influencia diretamente dentro da escola também. Por este motivo, deve ser trabalhada com respeito.

O livro Português Linguagens da editora Saraiva, edição do sétimo ano, com vigência no PNLD de 2024 até 2027, apresenta uma peça de propaganda para que a partir dela sejam feitas atividades pelos alunos. No capítulo sobre transitividade verbal, na abordagem sobre semântica e discurso, os autores exploraram questões sobre o reconhecimento do interlocutor do texto com atividades simples. Não que a abordagem feita tenha sido negativa, pelo contrário, é importante que os estudantes desenvolvam as habilidades de reconhecer os interlocutores em textos variados. Todavia, uma grande oportunidade de questionar os alunos sobre os conteúdos do capítulo: transitividade, objetos, predicação ou mesmo sobre o uso do pronome você utilizado no texto foi perdida. O uso do texto precisa ser contextualizado, para que faça sentido para o aluno aquilo que ele leu.

Leia a propaganda a seguir.

218

- O texto em estudo foi elaborado pela prefeitura de uma cidade de Cabo Verde, país africano em que o idioma oficial é a língua portuguesa. Deduza:
 - A quem ele se dirige?
A população da cidade, em geral.
 - Qual é a principal finalidade dele?
Incentivar os interlocutores a doar brinquedos para uma ação solidária.
- São empregadas no texto algumas palavras e expressões que se referem diretamente ao interlocutor.
 - Indique em seu caderno quais, entre as opções a seguir, contêm esses termos e expressões.
 - Brinquedos, sorrisos, doação, caixa.
 - Doe, ganhe, faça, sua.
 - Doe, doação, caixa, solidária.
 - Explique por que as palavras que você indicou no item **a** fazem referência direta ao interlocutor.
*Porque as formas verbais indicadas, bem como o pronome possessivo **sua**, estão na 3ª pessoa, em referência ao pronome **você**, subentendido no texto, e se dirigem diretamente ao interlocutor.*

Imagem 20: Livro sétimo ano

Fonte: index_linguaportuguesa_7ano_MP.pdf (storage.googleapis.com)

Quando os PCNs surgiram, muito se falava em interdisciplinaridade, o diálogo entre disciplinas diferentes sobre o mesmo conteúdo. Infelizmente, isso pouco ocorre na prática. É possível levantar questionamentos sobre as aulas de uma mesma disciplina, como vemos em Língua Portuguesa, onde os conteúdos não se relacionam e, muito menos, os textos. Não é a quantidade de textos oferecidos no repertório escolar que fará do aluno um bom leitor, mas sim a qualidade das análises proporcionadas.

Seria oportuno priorizar o texto e levantar discussões sobre as escolhas verbais, como o uso do imperativo, uma vez que, pela sequência dos conteúdos do ano de escolaridade, esses são conteúdos que, a princípio, já devem ser de domínio dos estudantes. Mais uma vez, fica a missão para o professor saber explorar todos os conteúdos possíveis dos materiais disponíveis para seu uso. Contudo, na correria da sala de aula, uma oportunidade dessas pode acabar se perdendo. Por esse motivo, os materiais didáticos poderiam explorar variadas possibilidades relacionadas a conteúdos diversos já estudados, facilitando assim a vivência do professor. Afinal, o livro didático deve ser um auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. A grande necessidade é saber retirar todas as informações possíveis de um texto que está sendo trabalhado. Caso contrário, volta-se ao vício antigo de trabalhar o texto como pretexto para ensinar algo, o que não pode ser uma realidade nos dias de hoje.

Ao planejar sua aula, o professor precisa levar em consideração “inúmeros fatores, tais como: conhecimentos prévios dos alunos, faixa etária, série, currículo escolar, objetivos da

aprendizagem” (Pilati, 2017, p. 19). Ele deve buscar amparar essas necessidades nos materiais didáticos à sua disposição. Ao se deparar com exemplos como o demonstrado acima, ele precisa inserir os itens de revisão que achar melhor. Não há problema algum nisso. Contudo, para quem corre de escola em escola e se divide para atender muitas turmas, o tempo é um fator primordial. Para melhor conduzir seu planejamento, é necessário se cercar de bons materiais didáticos e ferramentas pedagógicas que auxiliem o processo educacional, como os jogos.

Uma peça de propaganda é um texto multimodal cheio de recursos semióticos a serem explorados, mas que, ao mesmo tempo, apresenta uma certa leveza por sua proximidade com o leitor. Por este motivo, utilizá-los nas aulas de Língua Portuguesa é um bom recurso.



Por que a propaganda fala como se estivesse "dando ordens"?

Imagem 21: Ordens imperativas

Fonte: <https://canal.cecierj.edu.br/122016/53897bc61af6c6e8c4f9a30cb822bcb7.pdf>

O gênero textual propaganda não utiliza somente verbos no modo imperativo, uma vez que outras escolhas verbais compõem o gênero. Contudo a análise de propagandas que utilizam o modo imperativo auxiliam no entendimento e compreensão desse tipo de texto, pelo caráter persuasivo e de envolvimento que o modo imperativo fornece e que também corrobora com as atribuições das propagandas. Uma antiga propaganda, que fez parte da infância de muitos adultos atualmente, trazia a imposição do verbo comprar, para divulgar um famoso chocolate. A Garoto divulgou o produto também na televisão, onde o vídeo trazia uma criança repetindo o verbo no imperativo e a propaganda fez grande sucesso.



Imagem 22: Propaganda da Garoto

Fonte: [Mazah Galo: Publicidade e suas linguagens \(mazah-galo.blogspot.com\)](http://mazah-galo.blogspot.com)

A escolha verbal foi muito oportuna, não por ser uma obrigatoriedade do gênero, mas por unir a intencionalidade do modo imperativo à motivação da empresa em convencer as pessoas da necessidade de consumir o chocolate. Esse entendimento é o mesmo que trouxe a análise de escolhas verbais do modo imperativo para a pesquisa e motivou a criação de um dos jogos deste trabalho. Intitulado "Mímica Imperativa", o jogo pretende levar os alunos a desenvolverem o entendimento de que os verbos no modo imperativo possuem a intenção direta de propor, ordenar e indicar a prática de determinadas ações. A proposta do jogo é que o aluno combine um verbo no modo imperativo com o que já está previamente escrito. Por meio deste jogo, será possível também colocar em prática a habilidade de leitura e análise linguística apresentada no documento de priorização curricular da SME, que busca fazer com que o aluno reconheça o efeito de sentido decorrente da escolha de uma palavra ou expressão, participando ativamente da aula através da abordagem linguística ativa. Essa abordagem coloca o aluno em contato com seu conhecimento prévio e, ao mesmo tempo, o faz refletir sobre a escolha verbal, aprofundando seu conhecimento sobre o modo imperativo.

Ensinar o uso dos verbos no imperativo ao apresentar o gênero textual propaganda faz com que o professor forneça a seus alunos a oportunidade de refletir sobre a funcionalidade do gênero e a aplicabilidade verbal. Isso não deve ser visto como algo obrigatório, mas como uma possibilidade viável, de acordo com o gênero estudado. O que fortalece o entendimento sobre a escritura de textos do referenciado gênero e se adequa ao que se pede nos documentos oficiais, que orientam o ensino.

O segundo tópico da matriz de referência de Língua Portuguesa do SAEB 2023 para o nono ano, versa sobre as implicações do gênero e suporte e/ou enunciador na compreensão do texto, apresenta como habilidade D18 o reconhecimento do efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão. Essa mesma habilidade é encontrada na priorização curricular da SME para o sétimo ano. Ambos os documentos também apresentam a habilidade D5, que trata da interpretação de texto através de materiais gráficos diversos, como as propagandas.

Algumas propagandas não utilizam o imperativo em sua composição, mas a grande maioria recorre ao ordenamento dele, pois seu uso reforça o ideal persuasivo, que é característica do gênero textual propaganda.

A marca Hortifruti encantou o público ao divulgar propagandas de seus produtos, com referência a filmes e outras marcas conhecidas pelo grande público.

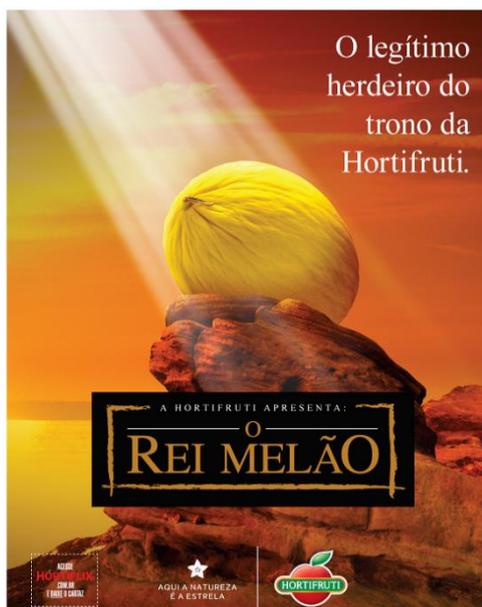


Imagem 23: Rei Melão

Fonte: <https://grandesnomesdapropaganda.com.br/anunciantes/rei-melao-e-a-nova-peca-da-campanha-hortiflix/>

Esta e outras propagandas desta empresa, seguindo o mesmo modelo, serviram para atrair o interesse e a procura pela rede varejista. A criatividade e a intertextualidade presentes fizeram dessas propagandas um grande sucesso. Analisando a composição publicitária acima, é possível perceber que não há a presença do imperativo. Contudo, também é notável que não ocorre o discurso apelativo, sugerindo que o consumidor necessita comprar a fruta. Entende-se, portanto, que a escolha pelo imperativo nas propagandas se dá por seu poderoso instrumento persuasivo. O gênero textual propaganda apresenta um vasto campo linguístico a ser trabalhado em sala de aula e o professor, ao se colocar no papel de mediador, pode impulsionar o aluno a assumir o protagonismo da aprendizagem linguística ativa, obtendo assim resultados muito significativos.

Como mencionado anteriormente, a intenção do gênero textual propaganda não é apenas vender um produto ou divulgar uma marca, mas também comandar campanhas de conscientização, como feito pelo estado do Paraná na campanha publicitária a seguir. É relevante levar textos assim para a sala de aula e questionar os alunos sobre o gênero a que pertencem, observando se eles associam com uma propaganda. Esta é uma ótima maneira de introduzir o assunto e mostrar que o gênero textual propaganda tende a influenciar o comportamento das pessoas.

Abaixo é possível verificar a campanha de combate ao mosquito da dengue feito pelo estado do Paraná, que também optou pelo uso do verbo no modo imperativo, para conscientizar as pessoas de que precisam agir para que não colaborem para a multiplicação do inseto.



Imagem 24: Propaganda de combate a dengue

Fonte: [Saúde lança campanha digital sobre medidas de combate à dengue - Jornal O Paraná \(oparana.com.br\)](http://Saúde lança campanha digital sobre medidas de combate à dengue - Jornal O Paraná (oparana.com.br))

A escolha do verbo fazer no modo imperativo convoca a população a participar, a se engajar com a proposta divulgada. Unindo a força do modo verbal e o ideal do gênero e ao associar isso tudo ao Governo, o publicitário reforça a ideia de que a escolha verbal foi feita para indicar um ordenamento, com um caráter de autoridade. É possível perceber a boa combinação que o modo imperativo tem com o gênero textual propaganda, tendo ambos a intenção de persuadir, envolver e levar o outro a agir.

O autor Marcos Bagno (2012) nos faz refletir sobre os usos reais do modo imperativo, salientando o quão rico é sua marca no português brasileiro e a necessidade urgente de que esse uso real apareça no materiais didáticos. Esse entendimento salienta que a manutenção do ensino tradicional a respeito do modo imperativo reforça os estigmas da dificuldade de aprendizado da Língua Portuguesa e que raríssimos indivíduos a conseguem proferir sem desvios.

O caderno pedagógico da Prefeitura do Rio, voltado para o sétimo ano, no segundo semestre de 2023 apresenta um circuito de aprendizagem que leva os alunos a refletirem sobre o Bullying e o Cyberbullying e logo após os estudantes devem criar uma campanha publicitária na escola de conscientização e combate. Proposta bem interessante de abordagem de produção textual.



Com base nas discussões sobre o tema Bullying e Cyberbullying, que tal realizar uma pesquisa para promover campanha de conscientização e combate a essa prática na sua escola?

Para a campanha de conscientização, é necessário pesquisa de informações sobre o tema. O texto que você lerá abaixo fala sobre curadoria de informações na Internet.

PESQUISANDO NA REDE

TEXTO 6 - COMO FAZER A PRÓPRIA CURADORIA DE INFORMAÇÃO?

Fazer curadoria da informação é o mesmo que pesquisar, comparar e avaliar criticamente as informações a que se tem acesso, em meios digitais ou não, antes de considerá-las, atacá-las e difundir-las.

✓ **Realize** a pesquisa usando fontes que disponibilizem a informação em meio aberto, com acesso gratuito.

✓ **Verifique** a fonte e **faça** uma pesquisa sobre o autor, assegurando-se quanto à credibilidade de quem assina pela divulgação da informação.

Compare a mesma informação em diferentes meios.

✓ **Cheque** os links ou hiperlinks nas publicações digitais, certificando-se de que eles levam para o conteúdo citado.

✓ **Descarte** a possibilidade de ser uma piada ou sátira. Para isso, **desconfie** dos exageros ou estranhamentos.

✓ **Consulte** um especialista no assunto ou **procure** textos de especialistas que possam validar as informações.

DELMANTO, Dileta. Português; conexão e uso. Ensino fundamental. 1 ed. São Paulo: Saraiva, 2018. p.22

1) Qual é a finalidade do texto?

2) As formas verbais destacadas no texto, utilizadas no imperativo, têm a intenção de

- (A) levar o leitor a tomar certas atitudes.
 (B) explicar do que se trata a pesquisa.
 (C) apresentar opiniões sobre uma tarefa.
 (D) expressar dúvidas acerca de pesquisas.

FIQUE LIGADO!

Converse com seu professor / sua professora sobre o uso dos verbos no imperativo e registre suas conclusões no caderno.

3) Releia o 1º parágrafo do texto e responda: qual é o sentido do verbo "difundi-las"?

4) O pronome -las em "considerá-las", "atacá-las" e "difundi-las" se refere a qual palavra?

VOCÊ SABIA?

Em conversas com amigos, você usa as formas formas -lo, -la, -los, -las? Você usa essas formas em suas produções de textos?

Os pronomes **o, a, os, as** passam a **-lo, -la, -los, -las** quando acompanham formas verbais terminadas em **-r**, de acordo com a norma padrão (vendê-la, encontrá-lo etc.) Entretanto, no português brasileiro, em situações de oralidade ou mais informais, essas formas são substituídas frequentemente por **ele, ela, eles, elas**.

Converse com seu professor/sua professora sobre o uso dessas estruturas e registre suas conclusões em seu caderno.



Na próxima página, você será orientado(a) a produzir um texto - post em rede social - com esclarecimentos sobre a prática desrespeitosa do bullying e formas de evitá-la e combatê-la, de modo a ser compartilhado com todos os alunos e alunas.

O texto lido para responder aos questionamentos versa sobre a injunção, apresentando uma lista de tarefas que devem ser seguidas com verbos no modo imperativo. Onde a primeira atividade, para identificação da finalidade do texto não leva os alunos a refletirem sobre a tipologia textual e tampouco sobre as escolhas verbais, mas propõe uma reflexão por parte dos discentes. Já a segunda questão faz com que os estudantes analisem os verbos no modo imperativo e após conversem com seu professor e faça anotações em seu caderno. Talvez a inversão metodológica pudesse surtir um efeito melhor na realização das tarefas e não teria a utilização do texto feita como mero pretexto, para a identificação da finalidade e intencionalidade do que foi lido.

Assim como o gênero textual propaganda, o modo imperativo carrega uma ideia persuasiva, que induz o leitor/ouvinte/interpretante a praticar determinadas ações. Existe então

um elo intrínseco entre os textos de propagandas e o modo imperativo, que embora não seja de caráter definitivo e obrigatório, é um casamento praticado com bastante frequência e muita intencionalidade. O modo imperativo direciona a intenção persuasiva do texto com a finalidade de convencer o interlocutor a adquirir algum produto, serviço, ou mesmo a abraçar uma ideia, uma causa. Sua escolha é um fator decisivo para dar mais ênfase ao convencimento do leitor/ouvinte/interpretante. O produtor desse tipo de texto se iguala a um bom confeitoiro, que ao introduzir o imperativo em seu texto de propaganda, coloca a cereja no bolo, dando um toque todo especial.

É comum perceber também a estimulação de ações imediatas nos textos de propagandas, através do uso do imperativo. Assim, cresce no interlocutor a vontade de interagir com o texto e a necessidade de praticar com urgência a ação que está sendo indicada. O que atribui um caráter de eficiência ao texto, que tem por finalidade básica levar o outro a reagir aos seus apelos. Quando o conteúdo é apresentado de maneira contextualizada, introduzindo ou mesmo retomando o assunto, o professor tem a possibilidade de fazer com que seus alunos reflitam e participem da ampliação do conhecimento, tendo assim maiores chances de reagir positivamente ao que está sendo proposto.

Os jogos propostos nesta pesquisa têm o objetivo de fazer com que os aprendizes percebam que o gênero textual propaganda requer um desempenho linguístico adequado. Esse desempenho é necessário para construir um texto com finalidades específicas, que atenda às características do gênero, ao mesmo tempo em que valoriza o produto, marca ou serviço e sensibiliza o interlocutor. Ao participar desses jogos, os alunos poderão observar a progressão da aprendizagem. Conforme o circuito de aprendizagem é aplicado, os estudantes terão a oportunidade de exercitar seus conhecimentos e avançar para novos entendimentos, mais complexos, sobre a composição do gênero e a criação linguística.

Dando continuidade ao nosso estudo, no próximo capítulo, falaremos sobre os jogos linguísticos manipuláveis. Esses jogos são ferramentas adicionais para fixar o conteúdo, aprofundar a compreensão e a aplicação das habilidades necessárias para a leitura e produção eficaz de textos publicitários.

6. OS JOGOS LINGUÍSTICOS MANIPULÁVEIS

Tornar atrativo o aprendizado da Língua Portuguesa é um grande desafio da contemporaneidade. Alunos atuais estão sempre conectados em alguma rede de internet, social, de jogos... e desconectados da escola, com problemas de concentração, interpretação,

ansiedade e outros males que interferem em seu comportamento e rendimento escolar. Nesse contexto, para dinamizar as aulas, tornando-as mais interessantes e assim, facilitando o aprendizado da Língua Portuguesa, os jogos linguísticos surgem como uma ferramenta pedagógica capaz de trazer de volta o interesse dos alunos em participar das aulas de Língua Portuguesa. Além de fazer com que eles percebam que conhecem e sabem utilizar nossa língua, quebrando assim com o mito de que eles não sabem português.

Os jogos linguísticos, aliados à abordagem da metodologia ativa, formam um casamento perfeito para a aplicação de novas práticas de ensino. Essas metodologias não apenas mantêm os estudantes focados, mas também promovem o protagonismo estudantil, gerando conhecimento sólido de maneira divertida e colaborativa, tanto entre os alunos quanto com seus professores. Conforme afirmado por Palomanes (2019, p. 15), "o homem constrói o conhecimento quando atua, física e/ou mentalmente, sobre objetos, assimilando o estímulo ou fazendo a acomodação do novo com o que foi previamente interiorizado". Desta forma, a aprendizagem linguística ativa permite que os alunos, por meio de sequências didáticas, visualizem na prática os fenômenos estudados em sala de aula. Da mesma forma, que a manipulação dos jogos pedagógicos não apenas consolida o aprendizado, mas também expande habilidades linguísticas, proporcionando uma experiência rica. Por isso, é fundamental perceber os jogos não apenas como elementos lúdicos, mas como materiais didáticos que contribuem significativamente para o aprofundamento do aprendizado.

Além disso, a análise de dados relacionados ao gênero propaganda por meio de metodologias ativas é crucial. Isso permite que os estudantes expressem suas impressões sobre peças publicitárias, identificando elementos fundamentais para a construção de sentido textual. Essa abordagem proporciona ao professor uma compreensão clara de como priorizar o ensino, abordando as dificuldades apresentadas e trabalhando junto aos alunos na interpretação dos textos. Assim, tanto alunos quanto professores vivenciam uma experiência ativa que fortalece o processo de ensino e aprendizagem, formando alunos proficientes em leitura e produção de textos do gênero estudado de maneira crítica e consciente.

6.1 JOGO? O QUE É ISSO?

O que é um jogo? “Pelo ponto de vista da linguística, de acordo com Beaven (2008), devemos observar que a palavra jogo é derivada da palavra *jocus*, do latim, e originalmente era um termo utilizado no sentido de “divertimento” ou “gracejo” (Cruz, 2022, p. 26). Atualmente

é possível perceber que o termo “jogo” ainda está associado ao que é divertido, ao que é recreativo, mas também ao que se relaciona com o sério. Como as disputas e os jogos com propósito educacional, por exemplo. Conceituar jogo, como afirma Kishimoto (2011), é mais complexo do que se pensa, pois várias e múltiplas são as suas formas de aplicação e materialização.

“No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo” (KISHIMOTO, 2011, p.19). Mas é indiscutível que a relação das pessoas com esses três termos se dá de forma natural e afetiva, pois eles fazem parte da vida cotidiana e social dos indivíduos desde sempre. Os jogos são utilizados para lazer, entretenimento, para socialização com os amigos, para disputas e sempre resultam em algum tipo de aprendizado. Eles ensinam através de suas regras e através de sua prática, pois é jogando que se aprende. Jogando também é possível interagir com os outros e assim propagar ainda mais novos ensinamentos, novos entendimentos e interpretações das regras. Isso tudo utilizando e colocando em prática nossa língua.

Aprender jogando é algo muito sério, pois “o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável” (MALUF, 2003, p.09). Esta metodologia marca o aprendizado do aluno de tal forma que ele não esquecerá do que aprendeu e ainda poderá repassar esses novos conhecimentos, despertando o interesse de outras pessoas. Em consonância com este posicionamento, é perceptível que durante os jogos, as pessoas conversam, leem as regras, debatem, provocam uns aos outros, acham graça e vão se comunicando a todo tempo, verbalizando, olhando ou gesticulando... sempre colocando nossa língua em movimento. Contudo, a noção de jogo é motivado pelo contexto social em que cada pessoa está inserida. É ele que irá traduzir a ideia de jogo, brinquedo ou brincadeira.

A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas ao uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais (KISHIMOTO, 2011, p. 18 e 19).

Kishimoto (2011) apresenta também três visões sobre os jogos, elaboradas por pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Université Paris-Nord que devem ser levadas em consideração ao escolher esse método como material de ensino.

- 1 O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social;
- 2 Um sistema de regras; e
- 3 Um objeto (KISHIMOTO 2011, p.18).

Diante das três visões apresentadas acima, pode-se depreender que o contexto social é um fator importantíssimo para a escolha de um jogo, que deve priorizar os interesses do público

envolvido, sua linguagem e sua apresentação. Na escola, o jogo funciona como um material didático, mas não por isso, deve deixar de considerar as particularidades da turma e todo o contexto social dos alunos, bem como os interesses educacionais do professor com sua utilização.

Assim, como ocorre em qualquer recurso didático, a inclusão de atividades lúdicas deve manter relação direta com os objetivos do curso, com os conteúdos e com a metodologia adotada. É fundamental considerar as características de cada grupo e dos alunos individualmente: como se sabe há estudantes que não se sentem confortáveis quando participam de jogos; outros ficam inibidos quando precisam se expor frente aos colegas para dramatizar um texto, por exemplo. Assim, é necessário conhecer os alunos e sua personalidade antes de propor uma atividade lúdica, pois dependendo das características do jogo e dos aprendizes o resultado pode não ser o esperado (GRETTEL, CALLEGARI e RINALDI, 2012, p. 16).

Por ser considerado um material didático, o jogo deve estar disponível para a utilização em sala de aula com fins de ensino e aprendizagem, e também deve ser apresentado à turma com este propósito: uma metodologia ativa, capaz de aprofundar o entendimento sobre algum conteúdo estudado.

Os materiais incluem qualquer coisa que possa ser usada para facilitar a aprendizagem de uma língua. Podem ser linguísticos, visuais, auditivos ou sinestésicos, e podem ser apresentados em papel, através de apresentações ao vivo ou em (...), CD-ROM, DVD ou na internet. Podem ser instrucionais, experienciáveis, elucidativos ou exploratórios, já que podem informar os alunos sobre a língua, podem proporcionar experiência da língua em uso, podem estimular o uso da linguagem ou podem ajudar os alunos a fazer descobertas sobre o idioma por si mesmos (TOMLINSON, 2013, p.02. Apud VASCONCELOS, 2021, p. 19 e 20).

Com a crescente procura de jogos, que possam auxiliar nas aulas de Língua Portuguesa, como uma ferramenta de ensino, é preciso que as escolas se abram para essa nova forma de ensino, quebrando o estigma de que os jogos só servem para distração ou que só podem figurar nas aulas de Educação Física.

A partir de uma concepção de que a escola é um lugar privilegiado para novas descobertas, conhecimentos e atitudes, podemos dizer que propostas onde jogos estão incluídos podem atingir a objetivos diversos, e não estamos falando aqui de utilizar os jogos apenas nas aulas de Educação Física; as diversas áreas do conhecimento podem se beneficiar disso (SANTOS, 2014, p. 26).

Os jogos possuem um grande potencial, que deve ser explorado tanto por professores, quanto alunos, uma vez que, é muito mais interessante para os alunos aprenderem de forma ativa e lúdica e mais leve, para os professores aplicarem os conteúdos assim. Dentre os materiais didáticos disponíveis para os professores nas escolas, os jogos devem fazer parte desta lista. Assim, considera-se o jogo pedagógico, um recurso pedagógico que não pode faltar no conjunto de ferramentas de um educador moderno, que se importa com uma formação ativa, inclusiva e funcional.

6.2A CULTURA DO JOGO

Huizinga (2019) diz que o jogo é algo que existe antes mesmo da própria cultura. Após surgimento da cultura, o jogo vem sendo constantemente notado nas ações humanas.

“As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Tome-se por exemplo, o caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las; em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, jogando com essa maravilhosa faculdade de designar é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras” (HUIZINGA, 2019. p.5).

Chamamos de cultura o conjunto de regras e tradições de um povo, suas crenças e valores e os jogos são representações desse conjunto tão indissociável do ser humano. Eles fazem parte da vida das crianças e as acompanham por diversas etapas da vida. “O rodar de dados, o observar pedras, cada ato dentro de um jogo tem um significado que é parte de uma manifestação cultural” (Cruz, 2022, p. 39). Essas manifestações são orientadas por regras, por intenções e interesses, que se apoiam na forma de vida de cada grupo de pessoas.

No livro “Homo Ludens”, o autor ao abordar a importância dos jogos, faz alusão ao uso das regras para seu funcionamento. “São elas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (Huizinga, 2019, p.13). O jogo inicia e dura um certo e determinado tempo, com suas regras específicas, que devem ser seguidas para o sucesso no jogo, seja ele qual for. Através dele os participantes interagem entre si, agindo sobre os elementos culturais que envolvem a atividade gerenciada pelo jogo.

Ao longo da história, os jogos foram encarados de formas diferenciadas, como: culto, representação, luta e até mesmo eventos festivos. Em culturas diferentes, os jogos são nomeados de maneiras variadas. Na Grécia, segundo Huizinga, o jogo é denominado de três formas: *paidia*, que se refere à ludicidade; *athyro* relacionando todo jogo fútil e *ágon*, que trata de competições. Já no sânscrito o termo mais utilizado é *kridati*. Wan é o termo chinês que envolve os jogos infantis, da mesma forma que *kaxtsi* na língua indígena. Em Kishimoto (2011, p.19) é possível perceber que no Brasil a conceituação não é bem definida, tendo o uso indiscriminado para os termos jogo, brinquedo e brincadeira.

“Os jogos permeiam a sociedade e são uma representação cultural dela há mais de 4 mil anos” (Cruz, 2022, p. 42) e cada cultura trata o jogo da forma como organizam seu estilo de vida. A autora também aborda a necessidade da aplicação das regras dos jogos, atribuindo a

elas a diferenciação dos jogos “permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica” (Kishimoto, 2011, p.20). Existem regras implícitas e explícitas, mas todas são responsáveis pela execução correta dos jogos e seu conhecimento é obrigatório por parte dos jogadores.

Entende-se que a percepção do que seria um jogo, pode variar. Para Henriot (1989), vários posicionamentos podem surgir como jogos. O autor o conceitua-se assim: “pode-se chamar de jogo todo processo metafórico resultante da decisão tomada e mantida como um conjunto coordenado de esquemas conscientemente percebidos como aleatórios para a realização de um tema deliberadamente colocado como arbitrário” (Henriot, 1989, p. 7 apud Kishimoto, 2011. p.39). Como a prática dos jogos é muito antiga, ao longo da história são registradas abordagens significativas, uma vez que “a humanidade busca nos jogos um apoio em sua caminhada. Até hoje, os jogos são utilizados como uma forma de escapismo, de ensino, de divertimento, de previsão e/ou de ludicidade” (Cruz, 2022, p. 43). Já o Renascimento viu nas brincadeiras realizadas livremente uma forma facilitadora do estudo e desenvolvimento da inteligência humana, sendo o brinquedo educativo percebido com um instrumento auxiliador de desenvolvimento das crianças.

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeças, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro... (Kishimoto, 2011. p.41).

No entendimento da autora, a utilização do jogo na educação infantil propicia um aprendizado mais potente e significativo, onde o uso dos jogos fornece “condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora” (op cit.). A manipulação do conhecimento através dos jogos permite aos alunos fixarem os conteúdos e elaborarem um aprendizado consciente e isso não ocorre somente na educação infantil.

6.3 OS JOGOS E A TECNOLOGIA

Os avanços tecnológicos invadiram a vida em sociedade e nossos alunos são usuários de diferentes aparelhos, participam e interagem em redes sociais e muitos deles jogam online. Infelizmente esses avanços passam longe de muitas escolas públicas, que sem investimentos e verbas necessárias, não conseguem equipar a escola com o que tem de mais moderno no

mercado da tecnologia. E esse distanciamento causa um certo afastamento do aluno para com a escola, pois ele não enxerga nela a possibilidade de interação. Faria (2022) entende que a realidade das escolas públicas ainda não comporta os muitos avanços tecnológicos existentes no mundo atual. O que é lamentável, pois muitos recursos inovadores, poderiam auxiliar os professores e sala de aula, potencializando o ensino.

Ao longo dos anos, vários itens tecnológicos surgiram e foram incorporados nas atividades cotidianas e nas escolas isso também não foi diferente. Contudo, quando paramos para pensar nos modernos recursos disponíveis, precisamos reconhecer que muitos deles nunca “pisaram” o chão de uma escola. Principalmente as escolas públicas do país (FARIA, 2022, p. 22).

A quantidade de informações que circulam nos dias de hoje são muito maiores do que a trinta, quarenta anos atrás. As novas tecnologias favorecem a compreensão e o aprendizado, uma vez que em uma rápida pesquisa na internet, por exemplo, é possível descobrir inúmeras coisas em frações de segundos. Mas o que fazer com tantas informações? A abordagem ativa em sala de aula transborda tanto, que os alunos serão capazes de adquirir autonomia, para reconhecer e realizar a filtragem dos conhecimentos que devem reter ou não. Levando este aprendizado internalizado para além dos muros da escola.

As informações e o conhecimento crescem a um ritmo muito mais acelerado do que jamais visto na história da humanidade. Como sabiamente afirmou o prêmio Nobel Herbert Simon, o significado de "saber" mudou: em vez de ser capaz de lembrar e repetir informações, a pessoa deve ser capaz de encontrá-las e usá-las (BRANSFORD et al., 2007, p. 21).

É esse tipo de aprendizado que funciona nos dias de hoje. Chega de “entregar o peixe.” É preciso ensinar nossos alunos a pescarem. Com o engajamento dos alunos, levando-os a “colocarem a mão na massa”, como dito por Cruz (2022), algo acontece diferentemente e eles passam a refletir. Naturalmente cria-se uma marca, uma identidade e uma ideia de pertencimento a um grupo que tem o mesmo estímulo: o de desenvolver sua capacidade linguística. Assim, conseguem interagir melhor com o meio em que estão inseridos, também com o conteúdo que está sendo estudado, bem como com seu professor. Tornando então o ambiente educacional mais agradável. Cruz (2022) ao citar Gee (2007) que é um estudioso da língua e dos jogos digitais, que utilizam também a aprendizagem linguística ativa, que surgem nos jogos analógicos também, destaca que:

Quando o autor se refere à aprendizagem ativa, entende-se que, como em um jogo ou na vida real, os conteúdos podem ser aprendidos por meio de práticas que proporcionem o encontro com a realidade. Por exemplo, em vez de um professor conteudista, que desenvolve aulas meramente discursivas, deve-se permitir uma prática *hands-on*, ou “mão na massa”, para que o aluno possa aprender dentro de um contexto, com base na realidade (CRUZ, 2022, p. 60).

É muito importante inserir o aluno como protagonista, pois o aprender fazendo, questionando, errando, acertando... fará com que o aprendizado seja, além de significativo, eternizado. Desta forma, a aprendizagem se torna mais agradável, atraente e participativa. Indo de encontro com a concepção da metodologia ativa. Que, do ponto de vista crítico, proporciona uma formação consciente, que fará diferença na vida dos alunos.

A linguística gerativista, que Pilati (2017) pesquisa, traz importantes destaques, que devem ser observados pelos professores que desejam utilizar a metodologia ativa em suas aulas. Ela fala sobre a competência linguística inata, desenvolvida e chamada por Noam Chomsky de *Faculdade da Linguagem* e diz respeito a capacidade de aprendizado de uma língua de forma natural, inata. A autora diz que:

Todo indivíduo humano adquire uma língua por meio da interação entre os dados linguísticos do meio social em que está imerso e de um mecanismo mental que o guia durante o processo de aquisição linguística, de forma inconsciente e natural, o qual foi denominado por Noam Chomsky de Faculdade da Linguagem (PILATI, 2017, p. 32).

Entender como se dá esse processo de aquisição linguística evita que os aprendizes incorram no erro de acharem que não conhecem sua língua materna e auxilia os professores no processo de combate ao preconceito linguístico e da repetição de práticas pedagógicas inadequadas. Nesse contexto, a escolha do gênero textual foco desta pesquisa salta aos olhos como uma excelente oportunidade de aproximar os aprendizes do processo de estudo e análise da língua. Por se tratar de textos que fazem parte da rotina das pessoas e com elas criam vínculos significativos, já existe entre o texto e o leitor/aluno, uma certa relação de intimidade. O estudo dessas relações será expandido, maximizando o conhecimento factual pré-existente, por meio da prática e da repetição dos padrões que compõem o gênero. Os jogos linguísticos servirão de instrumento para condução da ampliação do conhecimento dos alunos a respeito da composição de textos de propaganda e a evolução de noções linguísticas que estão envolvidas no aprendizado.

6.4 A RELAÇÃO DOS JOGOS E A APRENDIZAGEM LINGUÍSTICA ATIVA

Uma abordagem linguística ativa, por meio de jogos pedagógicos aprofunda e muito o aprendizado dos alunos, contornando o ensino tradicional e pouco reflexivo. Revelam-se ótimas ferramentas para o ensino. Pilati (2017) propõe uma abordagem linguística ativa, que utiliza uma metodologia que leva o aluno para o centro do aprendizado, dando a ele uma visão de

utilidade e entendimento dos conteúdos estudados. De acordo com a autora, “Uma nova metodologia deve necessariamente encontrar formas eficazes de levar conhecimentos linguísticos relevantes para o contexto da Educação Básica ao promover o “conhecimento explícito” (PILATI, 2017, p.18). Quando a autora utiliza o termo “abordagem” linguística em seu livro, ela diz que usa o termo para “guiar a nossa forma de compreender, analisar e ensinar línguas” (Op. Cit. p. 24). Para que qualquer conteúdo seja bem assimilado pelos alunos, é preciso que haja reflexão, assim, a aprendizagem é efetivada. Qualquer prática de ensino adotada, quando não aliada ao processo de reflexão e compreensão não surtirá o efeito desejado. Os alunos precisam participar e entender como está se dando seu aprendizado e as metodologias ativas ajudam nessa construção de sentido.

Os jogos linguísticos somam, agregam valor nessa caminhada de participação mútua entre alunos e professores rumo a um aprendizado sólido e consciente. Ensinar Língua Portuguesa no segundo segmento do Ensino fundamental não é tão simples. Os alunos precisam ter seus letramentos ampliados de forma que consigam realizar práticas sociais da linguagem de forma consciente, participando ativamente e reagindo às interações na sociedade, como bem definiu Dionísio (2011). “Na atualidade, uma pessoa letrada deve ser alguém capaz de atribuir sentidos a mensagens de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagem” (DIONÍSIO, 2011, p. 138). Os textos de propagandas por si só, já atuam como um jogo linguístico, que precisa ser desvendado e explorado. A escolha por esse gênero deve-se a sua constante presença na vida das pessoas.

Resende e Fusari (2011) analisam a questão da influência de programas televisivos na formação inicial. Os autores reconhecem que desde pequeninos os indivíduos se relacionam, construindo-se através das interações que vivenciam. Isso inclui os familiares, amigos e influências do que veem na televisão, como as propagandas. “Ao relacionarem-se com as formas e os conteúdos de desenhos animados, programas infantis, comerciais, novelas da TV, por exemplo, e com pessoas presentes na vida familiar, escolar etc., as crianças mostram-se como sujeitos ativos e interativos” (FUSARI apud KISHIMOTO, 2011. p.163). A autora usa o termo “teia de influências” (op cit) ao se referir a esta complexa estrutura formativa, uma vez que, cada qual em seu espaço social, intervém na construção do outro. Segue ainda dizendo que “esses múltiplos poderes comunicacionais de transmitir, influir, transformar, dialogar, produzir,” (Op. Cit. p.164) dentre outros devem ser observados, para que se percebam até que ponto eles se mostram parte da vivência dos menores.

Fusari cita uma pesquisa feita por Serrano (1989, p.61-65) sobre a influência comunicativa envolvendo crianças e a televisão.

A informação que se adquire de uma fonte de comunicação pode e deve ser diferenciada da que é obtida por outras entradas. Na comunicação, a informação está mediada. (...) a informação dos meios de comunicação de massa pode ser a mesma, mas o uso dessa informação, o valor que possui para crianças na elaboração de uma imagem da realidade, se explica pelo sistema social, econômico, familiar, de trabalho, escolar, de vizinhança, em que a criança se desenvolve, mais do que pelos conteúdos da comunicação (SERRANO, 1989. Apud Kishimoto, 2011. p. 164).

De acordo com esta análise, podemos relacionar o foco desta pesquisa, pois, as propagandas permeiam o imaginário, as brincadeiras e a rotina das pessoas desde a mais tenra infância. Na televisão, elas surgem nos intervalos de filmes, desenhos, por exemplo, e com isso criam um elo de familiaridade e forte influência linguística. Os slogans são repetidos e reconhecidos, criando associações rápidas com os produtos e marcas, os jingles são cantados, marcando a funcionalidade dos textos de propagandas, que buscam convencer e envolver interlocutor. Trabalhar esse gênero, que se faz tão presente na vida das pessoas já é interessante para os estudantes e fazer isso por meio de jogos linguísticos é muito mais produtivo.

Travaglia (2006) considera a importância de se aprender a língua no convívio social ou dentro da escola, pois isso gera reflexão sobre a linguagem e leva o aluno a além de refletir, a questionar, levantar possibilidades e realizar testagens sobre a dinâmica de funcionamento da língua. Os jogos linguísticos fazem muito bem essa ponte entre o estudante e o conteúdo a ser estudado, consolidando a aprendizagem linguística ativa através da manipulação concreta dos jogos e o levantamento de todo o conhecimento que envolve a ação. Através deles é possível fazer com que os alunos reflitam sobre a língua que utilizam e ao jogar, podem criar hipóteses de uso.

Eloísa Pilati (2017) afirma que na prática, na manipulação do que se estuda, os alunos conseguem ampliar seus conhecimentos e gerar novos através da abordagem da aprendizagem linguística ativa.

O propósito da Abordagem da Aprendizagem Linguística Ativa é levar os estudantes a perceber, manipular, compreender, o funcionamento do sistema gramatical, promovendo conhecimento explícito sobre os padrões básicos da organização do português. A hipótese é que, a partir dessa tomada de consciência e por meio de uma metodologia que concilie instrução explícita, prática deliberada e metacognição em contextos significativos, os estudantes poderão analisar e produzir textos com mais autonomia e senso crítico (PILATI, 2020, p. 144).

6.5 APLICABILIDADE DOS JOGOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Nas aulas tradicionais de Língua Portuguesa, o conteúdo é ofertado aos alunos sem

muitos atrativos e isso pode interferir no processo de ensino e aprendizagem, que se torna mecânico muitas das vezes. Para Mattar, “o aprendizado sério precisa se aproximar do entretenimento para conseguir engajar os alunos” (MATTAR, 2010, p. xv) e que o ato prazeroso deve estar diretamente ligado ao processo de aprendizado. Neste sentido, as aulas atrativas tendem a ser mais produtivas, contudo são mais trabalhosas para os professores, visto todo preparo anterior exigido. Contudo, os resultados são muito satisfatórios. Além disso, é indiscutível que os materiais didáticos utilizados nas escolas públicas do país, em sua grande maioria, são desestimulantes e defasados.

Mesmo com o surgimento da BNCC, que propôs algumas mudanças nos materiais didáticos, em pouca coisa realmente houve avanço e ganho nos materiais. Alguns livros revistos, pouco acrescentam de novidade e muitos conteúdos seguem sendo apresentados por tabelas, gráficos para serem “decorados” através de textos que pouco se relacionam com a realidade dos alunos. Além do afastamento, muitos textos são utilizados superficialmente. É comum, ainda nos dias de hoje, encontrar exercícios logo após a apresentação do texto, mas que, de fato, pouco investem em análise e compreensão textual.

“Nesses exercícios, é possível encontrar de tudo: desde perguntas de mera localização de informações explícitas – cujas respostas são de inteira obviedade -, até aquelas que, para serem respondidas, independem da leitura do texto” (ANTUNES, 2010, p. 50) e poucas são realmente relevantes e fazem com que os alunos se envolvam com o texto. Esse tipo de abordagem desgasta o interesse dos estudantes em analisar os textos e os fazem acreditar, erroneamente, que não é necessário ler a íntegra do texto, para fazer qualquer exercício ou mesmo avaliações.

O fato de esses exercícios de interpretação constarem, praticamente, depois de todos os textos e a forma meio mecânica com que eles têm sido vivenciados provocaram uma espécie de desgaste da atividade, de maneira que os exercícios de interpretação passaram a significar uma atividade meio simplista de encontrar respostas para um conjunto de perguntas (ANTUNES, 2010, p. 50).

Castilho (2004) ao falar sobre a crise do magistério, reafirma as dificuldades da carreira do professor e salienta que “os materiais didáticos disponíveis são repetitivos, e pressupõem uma homogeneidade entre os alunos que não existe mais” (CASTILHO, 2004, p.13). Materiais didáticos que não priorizam o aluno, que ainda estão amarrados ao ensino tradicional, não conseguem, na maioria das vezes, atrair os alunos e prender a atenção deles. A aula acaba se tornando desinteressante e enfadonha. Isso precisa ser combatido e para tanto, se faz necessário levar os alunos a interagirem, questionarem e se envolverem com os textos. Pois alunos participativos estão refletindo, assimilando coisas novas e não somente absorvendo os

conhecimentos passados por seus professores, ou memorizando as respostas.

Vale a pena destacar que, o foco de questões que trabalham textos, deve ser sua leitura integral, que surpreenda, que faça sentido. Por este motivo, as abordagens centradas nos alunos são mais precisas, ativas e de aprendizado duradouro. Uma abordagem eficaz, que envolve o leitor com o texto, precisa ser significativa. Para tanto, elaborar uma questão com um texto publicitário exige do professor um atenção especial sobre o reconhecimento de características próprias do texto, sobre o reconhecimento de informações implícitas e explícitas e ainda sobre a análise de palavras ou expressões.

Antes de cobrar o conteúdo em alguma avaliação, é interessante que os alunos sejam treinados para ler textos do gênero, tornando-se assim, capazes de identificar e apreender dele informações necessárias para sua interpretação. Retornamos aqui com a proposta de metodologias ativas, como os jogos, para fazer esse treinamento. Jogando e aprendendo, os alunos vão se capacitando e se preparando para ler e escrever adequadamente textos do gênero propaganda.

Os métodos tradicionais de ensino da língua não surtem mais efeito com os estudantes de hoje, que utilizam a língua diariamente fora da escola. Conforme aponta Antunes (2010), o ensino da língua precisa ser revisto para que efetivamente trabalhe a linguagem, amplie as habilidades linguísticas dos alunos e promova a capacidade comunicativa, além de investir em leituras significativas que contribuam para a formação integral dos indivíduos. É imperativo que a escola se adapte a essas demandas. Quatorze anos depois da citação abaixo, ainda vemos materiais didáticos engessados e práticas que não impulsionam o desenvolvimento linguístico dos alunos.

Basta de tanto ensino centrado em irrelevâncias, em saberes inócuos e improdutivos, que não servem senão para o dia do exame. Basta de tantas expectativas frustradas, de tantos entusiasmos cerceados, por parte dos alunos e professores. Basta de tanto tempo perdido, de tanto esforço, de tanto investimento para nada ou muito pouco. Nossos ideais de cidadania reclamam por uma escola eficiente: escola que ensine a ler, a escrever. A escutar, a interpretar, a analisar, a pensar sobre a linguagem, a se emocionar diante de um texto literário. Escola empreendedora, prestigiada pela eficácia de conseguir preparar os indivíduos para participarem da sociedade, ativamente, positivamente, contribuindo para resolver os problemas que ela enfrenta (ANTUNES, 2010, p. 63).

Fugindo do tradicionalismo, os jogos linguísticos manipuláveis proporcionam um ambiente favorável para que os alunos explorem novas possibilidades de ensino, interajam com o objeto de ensino e com seus pares, experimentando de forma ativa/reflexiva e participativa a construção de novos saberes. O que facilita o desenvolvimento educacional, cognitivo e linguístico dos aprendizes, pois “só se adquire conhecimento a partir de duas importantes competências: a competência cognitiva – processar, assimilar e conhecer – e a competência

linguística, que é a habilidade de usar e entender a linguagem para interagir com o objeto *e com o mundo ao redor* (Palomanes, 2019, p. 19. Grifo próprio).

Mas para que a utilização desta abordagem educacional tenha sucesso é preciso que professores, dirigentes escolares e entes governamentais tenham a preocupação de investir cada vez mais no fortalecimento de uma prática pedagógica que propicie um aprendizado linguístico significativo. Até porque, a educação linguística é muito importante e deve ser alvo de investimento dos professores de línguas, pois ela consegue desenvolver no aluno o pensamento crítico, desenvolve sua capacidade comunicativa, inclui socialmente e dá visibilidade aos aprendizes, principalmente no mercado de trabalho. Nosso país é muito diverso, nele coexistem várias línguas e para ir além de suas fronteiras não é preciso chegar muito longe, afinal, nos jogos online nossos alunos entram em contato com línguas diferentes a todo tempo. Através das redes sociais estamos cada vez mais interconectados. A escola não pode e não deve deixar de estimular os estudantes a se conectarem com textos com real significado e importância para eles, que estimulam a linguagem, a comunicação e a interação em diferentes contextos.

As necessidades atestadas socialmente é que deviam definir os programas. A escola precisa ter os olhos voltados para fora de si mesma, a fim de enxergar com mais amplitude o que precisa ser feito ou quais as competências que devem ser desenvolvidas para que todos possam garantir sua qualidade de vida e sua efetiva participação na sociedade (ANTUNES, 2010, p. 63).

É importantíssimo o papel das unidades de ensino. Elas possuem um compromisso social com a formação de leitores proficientes e produtores conscientes de textos orais e escritos. Antunes (2010) fez um apelo para que as escolas, bem como os seus professores, e, aí, abro um parênteses, para alertar que a responsabilidade de contextualizar o ensino da leitura e da escrita não é responsabilidade somente do professor de português, que acaba por carregar o peso das frustrações e resultados insatisfatórios dos alunos. Todos são responsáveis por estimular a escrita e a leitura e devem sair da zona de conforto, para conectarem seus planos de aula com a realidade vivida e sofrida por seus alunos. Quando a escola faz uma interconexão entre as disciplinas, para que todas preocupem-se e desenvolvam as habilidades de leitura e escrita, isso faz com que os estudantes percebam, que estas habilidades são realmente fundamentais e relevantes para o aprendizado.

É preciso “nos despir de velhos conceitos, cheios de ranço e de mofo, que nos faziam reduzir a língua a um sistema impessoal, a-histórico e des-humano, esgotável apenas por um conjunto de regras dogmaticamente definidas” (Antunes, 2010, p. 214), como bem disse Antunes. E nesse contexto de mudança, de ruptura com padrões tradicionais e engessados de ensino da língua, que propomos o estudo linguístico do gênero textual propaganda, por meio

dos jogos.

É sabido que o estudo da língua precisa ser estimulado a todo tempo e questionado pelos professores, como fez Travaglia (2006): “para que se dá aulas de Português a falantes nativos de Português?” O autor responde a esta pergunta com algumas avaliações que considera importantíssimas. A primeira delas diz respeito ao desenvolvimento da competência comunicativa do falante nativo, por este motivo se faz necessário o ensino da língua. Nos comunicamos a todo tempo, de formas diferentes, mas em todas elas utilizamos a linguagem, seja ela verbal ou não. Logo, o estudo da língua com fins de desenvolvimento comunicacional é primordial, mesmo considerando que o falante já consiga se comunicar e interagir de alguma maneira, é preciso sempre que haja um aprimoramento linguístico.

Consideraremos esta premissa para justificar a utilização dos jogos linguísticos, para este fim. Afinal, “os jogos e brinquedos, em situações lúdicas, podem auxiliar diretamente no desenvolvimento de todos os tipos de linguagem (visual, corporal, gestual, oral, escrita etc.)” (Ramos, 2014, p. 25). O autor ainda salienta que a competência comunicativa se divide em outras duas, que seriam a gramatical ou linguística e também a textual. Em relação ao desenvolvimento da competência gramatical ou linguística, o autor privilegia a capacidade que os indivíduos possuem, como usuários da língua, de construir, frases e orações compreensíveis e aceitáveis em nossa língua. A competência estaria relacionada ao critério da criatividade linguística, de acordo com Chomsky (in TRAVAGLIA, 2006), pois ele a chamou de “criatividade linguística, que é a capacidade de, com base nas regras da língua, gerar um número infinito de frases gramaticais” (Travaglia, 2006, p. 17 e 18). Pilati (2017) também reflete sobre a capacidade linguística, que as pessoas possuem. Para a autora, “a criatividade, tal como concebida na Teoria gerativa, significa que os seres humanos são capazes de usar a língua de modo criativo, no sentido que, usando a estrutura da língua, elementos finitos serão capazes de produzir sentenças novas infinitamente” (Pilati, 2017, p. 71).

Quanto a competência textual, avalia o autor que se relaciona com a desenvoltura do indivíduo em produzir e compreender textos diversos bem estruturados, quando exigidos, através da interação com outros indivíduos e também outros textos. Durante o jogo “Agência Publicitária”, que será demonstrado a seguir, os alunos são confrontados e precisam colocar em prática esta competência, dentre outras. O que se mostrará como uma ótima oportunidade de exercitar seus conhecimentos linguísticos, textuais e de mundo. Uma vez que, os textos trabalhados são relacionados às propagandas que já fazem parte do convívio e realidade dos aprendizes, será mais fácil para o aluno iniciar sua própria produção. O que corrobora com o entendimento de Fonseca e Fonseca (1997), quando afirmam que a escola precisa se integrar

com a comunidade externa. “A abertura da aula à pluralidade dos discursos, única forma, além disso, de realizar a tão falada abertura da escola à vida, a integração da escola à comunidade” (Fonseca e Fonseca, 1997, p. 84 apud Travaglia, 2006, p. 18).

Na segunda avaliação referente ao questionamento para que ensinar Língua Portuguesa a nativos da língua, Travaglia (2006) destaca duas preocupações, que motivam os professores a prepararem suas aulas: a necessidade de que o aluno aprenda a norma padrão da língua e também aprenda a variedade escrita dela. Considerando que os alunos chegam falantes à escola e, na maioria das vezes, utilizando uma linguagem informal e predominantemente oral, cria-se uma expectativa de que eles adquiram o domínio da norma culta e desenvolvam-se habilidosamente na escrita, conforme os anos de escolaridade vão avançando. Adentramos em uma grande barreira, que é a de achar que as aulas de Língua Portuguesa servem somente para aplicar o ensino da gramática normativa e assim sobrecarregam-se os alunos com tantas regras, tantas teorias, que eles acabam por se frustrar e achar que não conhecem a própria língua que utilizam.

Cruz, (2022) cita Waal (2019), quando da participação em um congresso nacional de educação, ótimo espaço de se discutir novas práticas. A autora diz que nós “temos um ensino ainda focado na gramática normativa – aquela que é prescrita em livros de gramática, pautada no uso da língua de acordo com a norma culta” (Waal, 2019, p. 984 apud Cruz, 2022, p. 239). Quando a preocupação se volta para o desenvolvimento da competência linguística, entende-se que o estudo da língua, bem como a análise da prática linguística e da própria gramática, muda de viés e a abordagem do ensino passa a ser guiada pela língua de uso, fazendo sentido para aqueles que a estudam. Certos de que a língua “é vista ou entendida como algo em constante transformação, cria e recria-se a todo momento, resultado das interações entre sujeitos” (Waal, 2019, p. 984 apud Cruz, 2022, p. 239).

Uma educação linguística que respeite a vivência e os conhecimentos dos aprendizes, consegue se expandir e alcançar todos os níveis da língua de uso, do menos privilegiado ao mais monitorado. Os jogos linguísticos quebram esse perfil de formalidade imposto ao estudo da língua, o que já se torna um fator positivo, agregador, que facilita o aprendizado. Uma linguagem oral, que é utilizada em todas as etapas de execução dos jogos, pois os participantes conversam entre si, destacam funcionalidades dos jogos e ainda precisam cumprir tarefas orais a respeito do andamento da partida. Seja cantando uma pedra, anunciando sua jogada, explicando a regra para outro participante... inúmeras são as possibilidades de interação, que aos olhos atentos do professor, podem suscitar esclarecimentos de dúvidas e até mesmo apresentação de conteúdos novos, dúvidas ortográficas, origem de vocábulos e muitas outras

possibilidades.

Cabe ao docente fazer das oportunidades, momentos de aprendizado significativamente ativo e tendo o cuidado de nunca reforçar a ideia de que a fala é menos importante que a escrita. Isso faz parte do bom desenvolvimento da competência linguística dos alunos, como Travaglia (2006) bem observou. Bagno (2012) ao abordar sobre a falácia de que a língua escrita tem superioridade sobre a língua falada, acentua o equívoco que alguns professores podem incorrer que é o de acreditar que todo texto escrito deve ser formal. O autor tenta exemplificar a falácia clássica com a imagem a seguir:

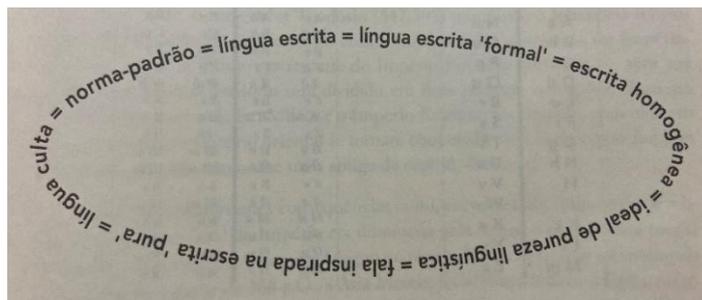


Imagem 26: Exemplificação da “falácia clássica”

Fonte: BAGNO, 2012, p. 357.

“A tradição prescritivista do nosso ensino de língua tenta impedir que as pessoas utilizem sua eficiente intuição linguística na hora de produzir seus textos escritos” (BAGNO, 2012, p. 357), o que acaba por tolher a criatividade e o estímulo espontâneo para exercitar o hábito da escrita. Culturalmente, e ano após anos essa falácia se mantém fortalecida e adentra muitas salas de aula, mesmo recebendo empenho de linguistas contemporâneos para derrubá-la. O autor sempre reforça a importância de uma educação linguística que privilegia a língua que se movimenta, que circula na boca das pessoas sem preconceitos. Segundo ele, “educar em língua materna é permitir o acesso dos aprendizes ao maior número possível de modalidades faladas e escritas de sua língua, modalidades que só se realizam empiricamente, concretamente, na forma de gêneros textuais” (BAGNO, 2012, p. 357). Por isso, as escolas precisam abrir espaços de diálogos, para uma educação linguística respeitosa e que não cause traumas nos aprendizes. Pilati (2017) reforça o papel da escola na quebra dos paradigmas antigos de aprendizado da língua, que não devem nortear o ensino nos dias de hoje.

A autora diz que a escola precisa mudar sua postura e mais insistentemente investir em uma educação linguística que torne o aprendiz competente para agir conscientemente em relação as suas escolhas linguísticas e não mais sejam somente influenciados pelo meio em que estão inseridos. Eles precisam ser capazes de se posicionarem e agir a partir de seu conhecimento. É notório que o meio influencia, e até aí, tudo bem..., mas a influência externa não pode ser a única fonte de conhecimento. O saber linguístico internalizado nos aprendizes pode fazer com que eles tomem decisões a partir de suas escolhas, para depois compará-las com

o que diz o senso comum e assim optem por utilizá-lo também ou não.

Em relação à educação linguística, a escola tem feito pouco progresso na tarefa de desconstrução de certas crenças do senso comum e isso, ao meu ver, é uma grande falha, não existe outra justificativa para elucidar falsas crenças e questões incorretas provenientes do senso comum (PILATI, 2017, p. 24).

O ensino linguístico tradicional deve ceder espaço para a língua que realmente é praticada pelos brasileiros, tirando o foco do normativo, que vem sendo imposto ao longo dos marcos históricos, e voltando-se ao estudo da língua cotidiana, que é modificada em uso e se encontra no meio do povo. Daí a importância de analisar e estudar o gênero textual propaganda, que circula constantemente entre as leituras diárias das pessoas. Fazê-lo por meio dos jogos é uma excelente forma de socializar o conhecimento. Afinal, como Bagno (2012) destaca, antes de qualquer coisa, a escola é um local de socialização. Nela, se socializam os saberes e se pratica o intercâmbio cultural, pois “não existe um uso significativo da língua fora das relações interpessoais e sociais situadas” (Marcuschi, 2008, p. 23).

Dando sequência ao questionamento feito por Travaglia (2006), o autor responde com uma terceira justificativa para o ensino da Língua Portuguesa para seus nativos, explicando que ele se faz necessário porque é preciso conhecer o funcionamento da língua, a engrenagem que a faz girar. Os aprendizes precisam reconhecer a língua como uma instituição social que comanda todos os processos comunicacionais e direciona a construção dos textos, sejam eles falados ou escritos, para que assim consigam utilizá-la da melhor forma. Por último, o autor considera necessário ensinar a língua aos seus falantes para que, através dela, eles consigam refletir, analisar e ter consciência de seu uso.

Nesse contexto, Mattar (2010) defende que, para que os alunos aprendam, é preciso que haja estímulo, motivação, envolvimento e colaboração, aspectos que os jogos proporcionam, mas que a escola muitas vezes não consegue oferecer. Segundo ele, a escola coloca o foco no conhecimento, mas o dissolve em muitas ações, que acabam perdendo sua identidade. Assim, os estudantes não fixam os conteúdos como deveriam e ficam sem a oportunidade de colocar em prática aquilo que estudam.

Lopes (2001) entende que é preciso haver uma renovação na forma de ensinar para que o público atual volte a se interessar pelas aulas. Os estudantes precisam ser vistos como seres que pensam, refletem, analisam as circunstâncias e são capazes de atuar para construir pontes significativas de aprendizado. Em contrapartida, o professor precisa se colocar no papel de

mediador, aquele que faz o elo entre os conhecimentos prévios dos discentes e o conteúdo a ser estudado. Essa parceria é o caminho do sucesso para que ocorra um aprendizado significativo.

Cabe ao professor reconhecer a base informacional de seus alunos e, a partir dela, imergi-los em uma busca pela ampliação dos saberes, mediando, estimulando o pensamento crítico e tornando a aula mais produtiva e adequada ao nível de sua turma. Sua missão “não é apenas ‘transmitir’ o conhecimento, mas proporcionar o encontro do aluno com o conteúdo, com a sua realidade, unindo todos os aspectos para uma aprendizagem que seja condizente com a vida em sociedade que o aluno enfrenta fora dos muros da escola” (Cruz, 2022, p. 107).

6.6 É POSSÍVEL JOGAR EM SALA DE AULA?

Antes de falar sobre os jogos linguísticos manipuláveis, vale uma reflexão sobre a utilização de jogos em sala de aula. Souza Neto (2006) foi muito feliz em relacionar o potencial didático de um jogo, com as relações de envolvimento e prazer que eles geram e o resultado, que revela sua produtividade. Considera ele que atividades envolventes e prazerosas marcam a aprendizagem e a vida das pessoas.

Existe no ato de jogar uma série de possibilidades pedagógicas inseridas, desde o simples conhecimento das regras do jogo até a complexa tarefa de uma execução sequenciada de gestos, sincronizada com todo um contexto que, de forma singular, cada jogo, em cada momento, exige. O que importa, de fato, é entendermos onde reside o potencial pedagógico do jogo, e este reside na vivência lúdica. Se as experiências prazerosas são eternas, podemos dizer, analogamente, que as aprendizagens prazerosas são eternas (SOUZA NETO, 2006, p. 28).

Assim, entende-se que o jogo bem utilizado em sala de aula, gera aprendizado que marca, que fica, que é construído de forma aprazível e que não se perde. O que é mais importante, pois de nada vale uma super aula, que não consegue fazer com que os alunos fixem os conteúdos. É importante também frisar, que o valor pedagógico de um jogo vai muito além da diversão, pois ele agrega conhecimento, fixa conteúdos, desenvolve potencialidades nos alunos e tudo de forma leve e eficaz, através da abordagem metodológica ativa. Almeida (2013) aposta nos jogos pedagógicos para aproximar professores e alunos e manter a motivação, para que o aprendizado ocorra da melhor forma possível. Em seu livro é apresentada uma proposta de “parceria entre ensinar e aprender Português, de forma lúdica no Ensino fundamental de modo que o aluno seja o alvo das atenções” (Almeida, 2013, p.10).

Um jogo pedagógico é uma ferramenta muito útil no processo de ensino e aprendizagem, por proporcionar divertimento com propósito, ao mesmo tempo em que coloca em “jogo” menos teoria e mais prática. Assim, os alunos aprendem de forma marcante e

significativa, construindo pontes para a ampliação de seus conhecimentos sem perceberem isso. Ele é capaz de “oferecer para o aprendiz um ambiente em que os usuários queiram estar, queiram explorar e fiquem entretidos em tal intensidade, que aprendam sem sentir que estão aprendendo” (Santaella, 2013, p. 262). O que representa um grande desafio, para os professores/criadores de jogos educacionais, pois o público atual de alunos é muito necessitado de atenção e interação. Além disso, é um fato que, as aulas tradicionais não atraem mais os alunos atuais, que se comportam socialmente questionando, atuando ativamente e buscando soluções práticas para seus problemas e dificuldades. Em 2010, Mattar já levantava questionamentos sobre a necessidade de se modificar, de se renovar os métodos educacionais, pois os mesmos não surtiam mais o efeito esperado.

A educação dos nossos jovens está hoje brutalmente segmentada: na escola, o ensino de um conteúdo descontextualizado que o aluno tem de decorar, passiva e individualmente; nos *jogos*, o aprendizado em simulações que o próprio jogador ajuda a construir, ativa e colaborativamente (MATTAR, 2010. P. XIII. Grifo próprio).

De 2010 até os dias de hoje, muitas coisas evoluíram e se modificaram e a escola não ficou inerte e alheia a tantas mudanças, mas muito ainda precisa ser feito para motivar os alunos, para que eles sejam atuantes e produtivos também dentro da escola e não somente fora dela. Palomanes (2019) aponta alguns avanços percebidos na conduta dos professores brasileiros, que passaram a mediar a situação de aprendizagem entre o conteúdo e os aprendizes. O termo situação de aprendizagem utilizado anteriormente, refere-se ao processo de aproximação do aluno com o objeto de ensino. Entre eles precisa haver o entrelaçamento dos conhecimentos internalizados dos alunos, para que seja desenvolvido um novo tipo de compreensão a respeito do conteúdo. Com aprofundamento no entendimento do objeto alvo do aprendizado. Santos (2014) relata a necessidade de fazer com que os alunos queiram estar na escola para aprender, ou de nada adiantará novos métodos de ensino.

Como professor atuante na educação básica da rede pública de ensino, observo o quanto a desmotivação reina entre nossos alunos. Momentos em que o estudo é levado mesmo a sério são raros; praticamente tudo o que está fora da sala de aula é mais interessante, e não é surpresa vê-los o tempo todo com aparelhos celulares, mp3, entre outros, ouvindo músicas, trocando mensagens ou simplesmente “vegetando” pelos espaços da escola (SANTOS, 2014, p. 19).

Lecionar Língua Portuguesa não é uma tarefa fácil. Ensinar falantes nativos, que dominam a língua desde a primeira infância, exige dos professores o enfrentamento de desafios constantes. Para superar essas barreiras e dificuldades, a busca por novas metodologias e estratégias que facilitem o aprendizado dos discentes deve ser uma meta contínua para os educadores. Promover um aprendizado ativo e significativo, que conte com a participação e

interação dos alunos, requer sair da zona de conforto e explorar novos territórios. Nesse contexto, uma abordagem facilitadora do processo e atraente para os alunos é o uso dos jogos linguísticos manipuláveis. Esses jogos se apresentam como excelentes instrumentos pedagógicos, promovendo a ferramenta mais poderosa que alguém pode possuir: a linguagem, tanto oral quanto escrita.

Falar de jogos pedagógicos e sua utilização em sala de aula não é trazer um assunto novo, pelo contrário, mas ainda existem algumas resistências quanto sua aplicabilidade e principalmente produção. Mas o ponto inicial é saber diferenciar os jogos de entretenimento e os jogos instrucionais, que são o alvo da pesquisa. Os jogos educacionais agregam conhecimento, possuem uma finalidade precípua e são instrumentos pedagógicos, um meio para a propagação da aprendizagem.

Os jogos de entretenimento são aqueles que são comerciais. O principal objetivo é, geralmente, sua conclusão ou o alcance da condição de vitória. São engajadores e divertidos, diferentemente dos jogos de aprendizagem, cujo objetivo é instrucional, ou seja, visa-se àquilo que o jogador deve aprender ao fim da experiência (CRUZ, 2022, p. 193).

Entendendo a funcionalidade do jogo pedagógico é preciso traçar os objetivos que se quer alcançar e planejar. Produzir um jogo pedagógico é uma tarefa bem difícil, pois o professor precisar traçar metas de desenvolvimento antes, elaborar os objetivos do jogo, alinhar o conteúdo com a proposta do jogo, organizar o tempo das aulas para aplicação, prever os desafios e barreiras que possam surgir e estimar os resultados que espera obter. Isso tudo demanda tempo e tempo para o professor é algo muito valioso. Outro empecilho que pode surgir é quanto a falta de recursos para a compra de jogos e para solucionar o problema, o professor pode se valer de materiais recicláveis e o reaproveitamento de outros jogos, caso existam na escola. É trabalhoso, desafiador, mas muito recompensador, quando os resultados são vistos.

Mesmo reconhecendo as dificuldades que envolvem a produção e colocação em prática dos jogos, são eles ferramentas didáticas muito potentes, para o processo de ensino e aprendizado.

Os jogos e as brincadeiras podem estimular o uso da criatividade, da imaginação, dos conhecimentos prévios dos alunos e oferecer chances de melhorar o relacionamento humano, a colaboração, além de ajudar os alunos mais tímidos ou introvertidos a soltarem-se e envolverem-se nas atividades. Afinal, queremos que nossos alunos se lembrem das aulas como momentos gratos e felizes de suas vidas (RONCOLLATO e MELLO apud VASCONCELOS, 2021, p. 200).

Alguns jogos podem ser preparados em conjunto com os alunos, fazendo da aula um momento muito significativo e repleto de aprendizagens. Vygotsky muito contribuiu com a

educação ao abordar a ludicidade a favor da construção de saberes, e desde então, o professor pode se valer de muitos recursos para tornar sua aula especial.

Além disso, é preciso mais do que nunca usar a ludicidade a favor da composição de aprendizagens, como já afirmava Vygotsky (VYGOTSKY, 2007). Novas ferramentas podem auxiliar e expandir o ensino de Língua Portuguesa. “Muitas e urgentes são as razões sociais que justificam o empenho da escola por um ensino da língua cada vez mais útil e contextualmente significativo” (ANTUNES, 2003, p. 36). Para tanto, é necessário repensar as abordagens que estão sendo utilizadas em sala de aula.

A abordagem construtivista, apoiada em Piaget, reverenciava o aprendizado individual, a partir de etapas de desenvolvimento, para posteriormente atingir o social. Já Vygotsky entendeu que o indivíduo já nasce em um ambiente social e a interação com ele o molda. Na realidade da maioria das escolas públicas brasileiras, com salas lotadas e alunos diversos, realizar um trabalho coletivo e interativo, contando com parcerias e trocas, é muito mais proveitoso do que deixá-los sentados, copiando e ouvindo o professor.

Dessa forma, os alunos aprendem se relacionando uns com os outros, como Vygotsky argumentou em suas propostas pedagógicas, o que também se pratica através de metodologias ativas. Ao adotar tais metodologias, o ensino se torna mais dinâmico e envolvente, facilitando a construção de conhecimento de forma colaborativa e significativa.

A abordagem construtivista social, baseada na obra de Vygotsky, defende que a descoberta de princípio é apoiada no ambiente social e desenvolve o conceito de zona de desenvolvimento proximal (...) Para o ensino e a aprendizagem, isso implica ambientes colaborativos, problemas pouco estruturados, discussão e reflexão, bem como domínio compartilhado das tarefas (MATTAR, 2010, p. 46).

Os jogos pedagógicos podem motivar alunos e professores, mudar as formas de ensinar e aprender e até mesmo ampliar as formas de raciocinar e planejar a construção de textos orais ou escritos, visto que envolvem os sujeitos em seus processos de significação. As aulas tradicionais estão cada vez menos atrativas; os alunos necessitam de interação, de uma participação mais ativa nas aulas e, principalmente, do direcionamento delas. Os professores, cansados com tanta correria e desmotivados por vários motivos, precisam buscar fôlego para dinamizar suas aulas. Não há outro caminho: é preciso renovar, mudar, replanejar e até mesmo desaprender o que foi compreendido durante tantos anos. Recomeçar se faz necessário para muitos professores, que foram formados por uma escola tradicionalista, e sair desse modelo se torna um desafio.

“Um dos pontos importantes para que o professor possa atualizar sua metodologia é perceber que a criança (*aluno(a)*) de hoje é extremamente questionador(a), não

‘engole’ os conteúdos despejados sobre ela(*e*) sem saber o porquê, ou, principalmente para quê. Portanto, o professor deve preocupar-se muito mais em saber sobre como a criança aprende do que como ensinar (LOPES, 2011, p. 28. Grifo próprio).

O aprendiz antes mesmo de chegar à escola já teve contato com diversos jogos, com regras variadas, formas e participações distintas e para ele receber jogos na sala de aula é como introduzi-lo em uma zona de conforto. Contudo, aí entra o papel do professor, em desafiar, instigar seus alunos a se superarem, a compreenderem o motivo e a finalidade do jogo, para que juntos possam desenvolver habilidades e competências, como prevê a BNCC. O documento oficial prevê que o aprendizado dos estudantes deve ocorrer de forma a engajá-los, tornando o ensino significativo e nesse contexto, os jogos se aplicam adequadamente, pois cumprem bem esse papel.

Ao pensar na relação entre a BNCC e a utilização dos jogos linguísticos, para alcançar o desenvolvimento das competências e habilidades propostas no documento, a escola deve ter em mente a adoção de uma prática pedagógica que visa ter um ensino com o aluno no centro das propostas didáticas e por assim fazê-lo, tornará o ensino mais eficaz. Ainda na BNCC encontra-se a descrição a respeito da importância do conhecimento sobre o funcionamento da língua, o que corrobora o uso dos jogos linguísticos na escola.

Os conhecimentos sobre a língua, as demais semioses e a norma-padrão não devem ser tomados como uma lista de conteúdos dissociados das práticas de linguagem, mas como propiciadores de reflexão a respeito do funcionamento da língua no contexto dessas práticas. A seleção de habilidades na BNCC está relacionada com aqueles conhecimentos fundamentais para que o estudante possa apropriar-se do sistema linguístico que organiza o português brasileiro (BRASIL, 2021, p. 141).

Desta forma, é muito importante fazer com que os aprendizes tenham maior contato com o estudo de sua língua e fazendo isto por meio dos jogos linguísticos, as aulas tendem a ser muito reflexivas e a se destacarem positivamente das aulas tradicionais. “Se a criança (*aluno(a)*) brincando aprende, por que então não ensinarmos de maneira que ela aprenda melhor, de forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente?” (LOPES, 2011, p. 33 Grifo próprio).

Pensando nesta análise e a superação de todos os benefícios em relação às desvantagens envolvidas, os alunos precisam ter mais contato com jogos e outras ferramentas que ampliem as propostas de leitura, análise linguística e produção textual de forma ativa, descontraída, divertida e produtiva.

Moura (2011) em seu artigo fala sobre a utilização dos jogos pelos professores e considera que “as primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos” (MOURA, 2001, p.77). A partir de sua manipulação é possível que os estudantes construam

novos conhecimentos e se aprofundem nas regras dos jogos. “Cada jogo, com suas regras, exige habilidade, e o seu desenvolvimento é incorporado ao repertório pessoal, sendo evocado quando necessário em situações semelhantes, pois passa a estar configurado no esquema mental” (LOPES, 2011, p. 66). Lembrando sempre dos critérios de desvantagens de sua utilização listados por Grandó (2000), para que o professor não perca toda a positividade que uma aula com jogos pedagógicos pode gerar, principalmente quando envolve análise da língua. Grandó (2000) apresenta uma tabela listando vantagens e desvantagens de se trabalhar com os jogos linguísticos em sala de aula explorando a ludicidade e todos os campos de desenvolvimento, que envolvem uma aula por meio de jogos pedagógicos.

As vantagens de utilização de abordagens metodológicas ativas, superam em muito as aulas tradicionais e apresentam resultados maravilhosos.

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> • fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; • introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; • desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); • aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; • significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; • propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); • o jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; • o jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe; • a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; • dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; • as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; • as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos; 	<ul style="list-style-type: none"> • quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber por que jogam; • o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; • as falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos. Então, as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; • a perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; • a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; • a dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Imagem 27: Vantagens e desvantagens do uso de metodologias ativas.

Fonte: GRANDÓ (2000), apud MARTINS, VAZ e SANTOS, apud VASCONCELOS e PECHI, apud VASCONCELOS, 2021, p. 218

6.7 O ENSINO DO GÊNERO TEXTUAL PROPAGANDA POR MEIO DE JOGOS

Um jogo manipulável é aquele que utiliza materiais concretos, que podem ser reciclados, reaproveitados de jogos antigos ou outros materiais que estejam esquecidos ou sem uso na escola. Ele envolve a manipulação desses materiais com a finalidade de explorar algum

conteúdo, como no caso da presente pesquisa, a exploração de conceitos linguísticos. Os jogos linguísticos manipuláveis conseguem integrar o ensino na prática, levando os alunos a experimentarem um aprendizado ativo, interativo e envolvente. Para Pilati (2017) esta compreensão está diretamente relacionada com o ato de aprender, assim o aprendizado ativo se consolida e gera aprendizado explícito e significativo. Termo que, segundo Duarte (2008), ao abordar sobre a geração de conhecimentos linguísticos a respeito da língua, diz que se relaciona com a capacidade de reconhecer o sistema linguístico, suas regras, estruturas e associações, adequando sua linguagem na modalidade oral e também escrita. As metodologias ativas proporcionam uma imersão nos conteúdos estudados, facilitando assim o processo de aprendizado e preparando os aprendizes para enfrentarem desafios presentes e também futuros.

Alves (2015) faz uma reflexão que vai além da análise linguística sobre jogos e considera outras perspectivas de compreensão, que ao final resultou no seguinte entendimento:

O jogo se encontra conectado a algo além do próprio jogo, atribuindo a ele alguma função biológica. Uma das teorias atribui ao jogo o papel de preparar o jovem para as tarefas que mais tarde ele terá de executar e aqui encontramos evidências de que os games, nas diferentes culturas, contribuem para o processo de aprendizagem (ALVES, 2015, p. 18).

Quando um aluno manipula uma carta, uma roleta, uma peça do jogo, ele está materializando o que aprendeu na teoria, tornando seu aprendizado mais real e estimulante. Por meio dos jogos linguísticos, os alunos se envolvem em um ambiente colaborativo, resolvendo desafios e testando seus conhecimentos na prática. A oferta do mesmo conteúdo em uma aula tradicional seria menos envolvente e pouco atraente. Os alunos atuais necessitam de engajamento, de um aprendizado interativo e funcional, que ocorra em ambiente escolar participativo. “As escolas utilizam ferramentas e sistemas de avaliação de ontem procurando formar pessoas para o amanhã. Estamos retornando às provas de múltipla escolha, enquanto nossos filhos jogam games cada vez mais ricos e complexos” (Mattar, 2010. p. XIV) e não vamos adentrar no campo financeiro, com a cruel realidade da falta de verbas e investimentos, mas a gamificação está tomando muitos espaços, transpondo a ideia de jogos digitais, para ambientes analógicos e por que isso não pode acontecer dentro das escolas? Os jogos pedagógicos são ferramentas passíveis de ampliar o conhecimento dos alunos e consolidar o aprendizado.

Contudo, não basta colocar os alunos para interagir com quaisquer materiais. Os jogos linguísticos manipuláveis precisam ser compatíveis com a realidade dos alunos, condizentes com a faixa etária e conhecimentos prévios envolvidos na atividade e conteúdos do ano de escolaridade, pois “os jogos podem contribuir e muito para o processo educacional” (Santos,

1998, p,58). Essa é uma constatação antiga, mas que não foi bem utilizada nas escolas como recurso pedagógico, uma vez que o jogo raramente é considerado como material didático, enquanto sempre poderia ter sido utilizado assim. Com atividades práticas, os alunos desafiam seus conhecimentos e criam elos significativos entre o conteúdo curricular e o que vivenciam no jogo. E, é preciso levar em consideração a importância cultural dos jogos, como assegura Huizinga (2019), pois no processo de ensino e aprendizado deve ser o jogo considerado um “fenômeno sociocultural que organiza a vida humana desde tempos imemoriais, o jogo é componente da cultura de imaginários” (GOMES e RAMOS, 2022, p. 10).

Esse imaginário não faz parte somente da infância e deve ser explorado também no Ensino fundamental e também no médio e não só na Educação Infantil como muitos pensam, pois “o jogo, brinquedo ou brincadeira, por terem a característica comum de serem prazerosos, constituem instrumentos naturais de aprendizagem para crianças, adolescentes ou adultos” (LOPES, 2011, p. 64).

Rojó e Moura (2012) levantam uma análise de que, se os tempos são outros, com novos letramentos, textos contemporâneos e novos tipos de alunos, a escola também precisa se movimentar e buscar novas formas de abordagem para as mudanças que ocorreram ao longo do tempo e o “uso dos jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional de educação, despertando o interesse da criança ou adolescente pelas atividades propostas” (Santos, 2014, p. 21).

A escola atual deve centrar suas atividades em metodologias com abordagens ativas, mais dinâmicas e reflexivas, que coloquem o aluno para interagir com o conteúdo e com seus pares também. Deixando de lado o antigo e tradicional método de ensino onde o aluno copia e ouve as explicações do professor, sem poder refletir sobre o conteúdo estudado. Os PCNs (2000) tratam da forma com que o aprendizado linguístico pode favorecer a relação de envolvimento entre a turma. “O aluno, ao compreender a linguagem como interação social, amplia o reconhecimento do outro e de si próprio, aproximando-se cada vez mais do entendimento mútuo” (PCNs, 2000, p. 09).

Pilati (2017, p.15) insiste em dizer que “é necessário criar alternativas às formas tradicionais de levar a Língua Portuguesa às escolas brasileiras”, pois manter os alunos engajados, envolvidos e comprometidos com as aulas de Língua Portuguesa tem sido um grande desafio para a escola da atualidade. Neste contexto, faz-se necessário buscar estratégias eficazes para que os desafios, como a falta de interesse, a desmotivação e tantos outros fatores externos não possam atrapalhar o desenvolvimento dos alunos no ambiente escolar.

Vários são os benefícios do uso dos jogos linguísticos manipuláveis na aulas de Língua

Portuguesa, que além de conectarem professores e alunos ao conteúdo estudado, unem de forma colaborativa a turma, fortalecendo o trabalho em equipe, mostrando que o aprendizado pode ser leve e divertido. Quebra também as barreiras que possam bloquear o aprendizado de uma Língua com tantas regras, tantos conceitos, mas que é nossa, que é testada e colocada em prática a todo instante nas interações e comunicações diárias, bem como nos textos alvo desta pesquisa.

A contextualização da propaganda deve ter início com a verificação sobre qual produto, serviço ou ideia está sendo divulgada. A partir desta primeira análise, é possível começar a perceber quais são as intenções do texto. Habilidade alcançada por meio do jogo “Agência publicitária” e todo o trabalho conceitual feito pelo professor em sala de aula, em tempo anterior ao da aplicação do jogo. Outro fator importante a ser observado é a escolha do tipo da pergunta. Perguntas abertas dão a possibilidade de que os aprendizes exponham seus conhecimentos e desenvolvam habilidades linguística. Observa-se de forma recorrente, que os textos de propagandas, são utilizados para que os alunos identifiquem qual é o público-alvo do texto, qual é a ideia apresentada, mas poucas levam os alunos a verificarem as expressões utilizadas para persuadir o leitor, ou outras questões que trabalhem a língua mais a fundo.

A SME do Rio oferta provas bimestrais de leitura, que possuem vinte e seis questões voltadas para a verificação do desenvolvimento da leitura. A segunda avaliação do sétimo ano do fundamental II, em 2023 apresentou uma peça publicitária em sua última questão, que exigiu dos alunos localizar uma resposta, que não exigiu esforço dos estudantes, pois se encontra na superficialidade do texto.



Disponível em: <<https://bit.ly/40VYkei>>. Acesso em: 4 abr. 2023. (P013635_SUP)

- 26) (P013635) Esse texto foi escrito para
- A) adestradores de animais.
 - B) donos de pet shop.
 - C) médicos veterinários.
 - D) tutores de animais.

Espera-se com esse tipo de questão que os alunos reconheçam o público-alvo do texto, contudo, de forma mais significativa, poderiam ter abordado a relação das palavras saúde e higiene com o cuidado dos tutores, ou mesmo a relação do pronome possessivo “seu”, para que os alunos pudessem refletir a partir dele, sobre o direcionamento de para quem se destina o texto. Abordagens assim, não abrem espaço para o leitor refletir sobre o texto. É preciso fazer com que um texto seja explorado por completo, para que não haja a necessidade de se utilizarem diversos textos, para compor uma mesma prova. O que ocasiona o desinteresse dos alunos e provoca uma queda nos resultados da avaliação, uma vez que os alunos ficam cansados e entediados por lerem tantos textos, que não se relacionam em nada com eles e não são atrativos.

Em 2021, por exemplo, na prova do terceiro bimestre, também da SME do Rio foi ofertada uma questão, cujo texto base é uma peça publicitária. Nela, o aluno deveria reconhecer, pelo contexto textual que a peça foi construída para incentivar a adoção de pets. Contudo, como na questão apresentada anteriormente, os distratores são muito desconexos com a realidade.

Leia o texto abaixo.

0701



Disponível em: <<https://bompracachorro.blogfolha.uol.com.br/2019/06/23/amor-de-verdade-nao-se-compra-se-encontra-diz-campanha-de-adocao-veja-imagens/>>. Acesso em: 13 jul. 2021. (P07054517_SUP)

07) (P07054517) Entende-se desse texto que a pessoa que adotar um animal

- A) deverá entrar em contato com a funcionária "Júlia".
- B) participará de uma série televisiva sobre animais.
- C) precisa se chamar "Júlia" para seguir com a adoção.
- D) terá uma companhia para as atividades de lazer.

Esses modelos de provas precisam ser reconsiderados e atualizados, uma vez que, uma prova como esta, de forma isolada, não pode medir o nível de desenvolvimento do educando. Primeiro porque ela não é preparada pelo professor da turma, que reconhece as habilidades e deficiências de sua turma. Em segundo, porque representa um agrupamento de questões, em número considerável, que não se apresentam como algo significativo, que fará diferença na vida do estudante e muitos deles, a fazem de qualquer maneira. Mesmo sendo motivados por seus professores. A SME prepara um material didático, um caderno pedagógico, que deve ser utilizado durante os bimestres e serve de preparo para as avaliações externas. Nele poderiam explorar os textos que seriam apresentados posteriormente nas provas, ou mesmo que o tema fosse o similar ao já estudado. Assim os estudantes reconheceriam uma ligação, uma sequência do aprendizado.

É preciso que ocorram mais interações pedagógicas no trabalho docente, nas redes de ensino e as pesquisas acadêmicas. Para Antunes (2003), o trabalho docente, especialmente o do professor de Língua Portuguesa, tem recebido atenção das academias e pesquisas devido à necessidade de evolução do fazer pedagógico. Há uma crescente ênfase na intensificação qualitativa das formações continuadas, que precisam ser mais efetivas. Segundo a autora, "o professor de português precisa conquistar sua autonomia didática, assumir-se como especialista da área, comprometer-se com a causa da educação linguística de seus alunos" (ANTUNES, 2003, p. 170). Para isso, ele necessita de conhecimento prático que o permita desempenhar bem seu papel crucial na sociedade: o de cidadão crítico.

O ProfLetras representa um ganho real para a Educação Pública, como afirma Rodrigues (2019), pois até seu surgimento, havia pouco diálogo entre a comunidade acadêmica e os professores que estão na "frente de batalha". Muitas das pesquisas realizadas não chegavam ao conhecimento daqueles que necessitam de apoio e direcionamento para não serem sucumbidos pelo tradicionalismo e pelas exigências das redes de ensino, que estão muito interessadas nos resultados do aprendizado, mas oferecem pouco em termos de preparo e formações continuadas. Assim, para que a educação realmente se torne de qualidade e alcance níveis melhores de desenvolvimento em proficiência linguística, é crucial promover o debate entre a academia e os professores que atuam na Educação Básica.

Analisando a forma como os textos publicitários são cobrados nas avaliações oficiais, observa-se um certo distanciamento em relação ao aprendiz. Parece que a partir deles não se pode inferir outras informações além das estruturais e funcionais. No entanto, isso representa um grande engano, pois os textos publicitários são ricos em recursos intencionais e linguísticos, que permitem o desenvolvimento de diversas habilidades. Portanto, o estudo deste gênero deve

ser cautelosamente oferecido aos alunos, pois através dele os aprendizes poderão progredir no entendimento, análise e produção de outros gêneros também.

As questões devem ser planejadas com a intenção de fazer o aluno refletir sobre o texto, observar os elementos linguísticos, textuais e visuais, e a partir deles, gerar um entendimento particular. Como Rodrigues (2019) argumenta, "aplicar um comando que pergunte apenas qual o efeito de sentido que se alcança a partir de uma determinada expressão não registra todas as possibilidades a serem alcançadas pelo aluno-leitor em sala de aula" (p. 63). A geração atual nas escolas está totalmente conectada à internet e aos diversos meios de comunicação. São digitais, jogam e necessitam de estímulos para desempenhar suas atividades rotineiras. Eles devem ser exigidos, levados a refletir, questionar, argumentar... e a escola precisa se adequar a este novo público.

Na realidade das escolas públicas brasileiras, com salas lotadas e alunos diversos, realizar um trabalho coletivo e interativo, contando com parcerias e trocas, é muito mais proveitoso do que deixá-los apenas sentados, copiando e ouvindo o professor. Os alunos aprendem melhor se relacionando uns com os outros, como Vygotsky argumentou em suas propostas pedagógicas, o que também se pratica através de metodologias ativas. Ao adotar tais metodologias, o ensino se torna mais dinâmico e envolvente, facilitando a construção de conhecimento de forma colaborativa e significativa.

O trabalho do professor em sala de aula e a pesquisa desenvolvida na Academia ainda são, em muitos contextos, realidades distantes, desconectadas, em particular quando se abordam questões relacionadas à competência linguística dos estudantes. O saber intuitivo que os alunos têm sobre sua variante linguística e a sua capacidade metacognitiva de refletir sobre esse saber são muitas vezes desconsiderados, e o professor acaba por restringir-se a conteúdos e atividades previstos nos livros didáticos (RODRIGUES in ROEPER, MAIA E PILATI, 2020, p. 7).

Oliveira e Vasconcelos (2023) justificam o uso dos jogos pedagógicos como ferramenta que favorece e potencializa o ensino e a aprendizagem.

Nesse sentido, os jogos são recursos ou estratégias que podem ser adotadas em sala de aula para favorecer o desenvolvimento de uma prática dinâmica, estimulante e eficaz no processo de ensino-aprendizagem, com públicos das mais diversas faixas etárias (Fórum Linguístico V.20, p. 8836).

As aulas tradicionais podem assustar e distanciar ainda mais os alunos, causando bloqueios, aumentando o desinteresse e reforçando o grande erro de que eles não conhecem a própria língua. A proposta dos jogos manipuláveis diminui um pouco essa barreira que os estudantes levantaram, de que não sabem usar nossa língua, e ao mesmo tempo abre um

universo de possibilidades reais para os alunos e professores trabalharem conteúdos importantíssimos com interesse e produtividade.

No Ensino Fundamental e Médio, os jogos também auxiliam o aprendizado, potencializando o estudo da mesma forma. Os alunos saem da passividade, deixam de ser meros espectadores e assumem o protagonismo. De forma ativa, pensando e questionando, aprendem e constroem hipóteses, testando e desenvolvendo o conhecimento, ampliando-o. Segundo Bomtempo (citado por Kishimoto, p. 75), "a passagem de um papel passivo para um papel ativo é o mecanismo básico de muitas atividades lúdicas", estruturando um aprendizado que une o conteúdo ao conhecimento prévio do aluno. Ao manipular os jogos, esse conhecimento se amplia, chegando ao seu nível mais profundo, conforme defendido por Pilati (2017).

É crucial aproximar a escola da realidade dos alunos e acabar com o mito de que eles não sabem português. A introdução de metodologias ativas, como os jogos manipuláveis, não apenas estimula o engajamento dos estudantes, mas também fortalece sua autoconfiança linguística, mostrando que são capazes de dominar e utilizar eficazmente sua própria língua.

É, no mínimo, lamentável imaginar que milhões de brasileiros que se comunicam em português diariamente, durante toda sua vida, têm uma autoestima linguística tão baixa. Por acreditarem que não dominam aspectos de uma variedade da língua, chegam à conclusão de que não sabem sua própria língua materna (PILATI, 2017. p. 28).

Aniquilar essa ideia errônea pode ser um primeiro passo, para que os professores de Língua Portuguesa iniciem seus programas didáticos. E para isso, podem utilizar abordagens da aprendizagem ativa e fazer com que os alunos percebam que dominam os padrões de uso da nossa língua e que antes mesmo de chegarem até a escola, eles já a utilizavam e se faziam entender nos processos comunicativos.

Pilati (2017) insiste em fazer com que todos percebam o que é um fato, mas por puro preconceito, traumas na aprendizagem ou mesmo a utilização de abordagens pedagógicas equivocadas, muitas pessoas acabam por acreditar que não sabem português. Porém, “todas as pessoas que são expostas à Língua Portuguesa desde o nascimento ou desde a infância sabem português. Todos os brasileiros SABEM português” (Pilati, 2017, p. 28). É muito ruim para o estudante achar que não sabe nada e o professor deve ser o responsável para tornar sua sala de aula em um espaço colaborativo e respeitoso, que privilegie o aprendizado coletivo, horizontal, onde todos podem compartilhar o que sabem e assim crescerem muito mais através de uma educação linguística que propicia o desenvolvimento do pensamento crítico.

Alguns jogos podem “quebrar o gelo” em uma primeira aula. Por exemplo, um jogo de mímica, onde os alunos sorteiam o nome de algum objeto e os demais colegas devem descobrir

seu nome. Após isso, podem analisar a palavra, sua origem, sua estrutura, soletrar suas letras, entre outros debates. Essa atividade, feita com turmas do Fundamental II, pode gerar um planejamento para várias aulas, incentivando os alunos a participarem e, principalmente, valorizando os conhecimentos deles.

Os jogos possuem esse caráter agregador de percepção da coletividade. Mesmo aqueles que não visam o trabalho linguístico diretamente, como os comerciais, contribuem para o desenvolvimento de competências linguísticas. Além disso, ensinam que existem regras a serem seguidas e a necessidade de respeitar a vez do outro para ouvi-lo, permitindo trocas que sempre se encaminharão para algum tipo de aprendizado.

O fato de as características específicas do mundo do jogo serem compartilhadas por seus participantes no que diz respeito às regras, punições, recompensas e ao uso da linguagem, indica que o jogo cria, muitas vezes, um senso de identidade de grupo e de colaboração entre seus participantes (SZUNDY, 2005, p. 30).

É muito comum ouvir dos alunos que não lembram dos conteúdos estudados, o que desgasta o relacionamento entre professores e alunos. Isso ocorre porque o aluno não aprende de fato; ele memoriza e decora o que precisa para fazer a avaliação, sem refletir sobre seu aprendizado ou seu comportamento. Isso cria a ilusão de que os alunos estão estudando e aprendendo, mas com o tempo, os conteúdos, regras gramaticais e todo o aprendizado vão se perdendo, sendo apagados. É necessário recriar, utilizar a criatividade para atender aos novos tempos.

Uma aprendizagem linguística criativa é estimulada a partir da utilização dos jogos pedagógicos manipuláveis, onde os alunos precisam refletir sobre os conteúdos estudados e aplicá-los de forma criativa para resolver os problemas que surgem nos jogos. Ao preparar-se dessa forma, eles estão mais aptos a ler textos diversos com dinamismo e a construir os seus próprios textos com maior habilidade e precisão. Assim, para que a capacidade linguística individual se expanda, é crucial contar com estímulos externos como a aplicação de jogos para o desenvolvimento linguístico baseado em gêneros específicos.

Retomando a necessidade do ensino do gênero textual propaganda, elevamos a discussão para o patamar potente que esse gênero possui. As propagandas circulam em diferentes suportes, ativando inúmeros conhecimentos fonológicos e semânticos nos indivíduos, como a sonoridade de seus slogans e jingles, que possuem uma intencionalidade cuidadosamente planejada em seus sons, e os jogos de palavras, escolhidos para atrair o olhar e sugerir criativamente aos seus interlocutores.

Produzir um texto de propaganda escrito, como veremos na etapa dos jogos, não é uma tarefa simples. Requer planejamento, organização e ativação de conhecimentos linguísticos,

textuais e de mundo para ser realizado com sucesso. Conforme Pilati (2017) argumenta, "a capacidade de usar uma língua, seja oralmente ou por meio de sinais, é uma habilidade inata. A escrita, por sua vez, é algo formalmente ensinado e não é inato" (Pilati, 2017, p. 78). Portanto, é crucial estimular a escrita, treinar o aluno para que ele possa exercitar seus conhecimentos e produzir textos conscientemente. No entanto, todo esse estímulo deve ser leve, interessante e agradável para os estudantes.

Os jogos linguísticos propostos aqui servirão como alternativas incisivas e prazerosas para estimular os alunos na prática da leitura de peças publicitárias, compreendendo a estrutura e composição do gênero, além de potencializar, treinar e exercitar a escrita. Como diz Castilho (2004), "E o que é uma aula, senão uma busca? Uma busca pelo conhecimento, onde o professor é um aprendiz mais experiente. Então, por que não transformar essa busca intensa em um intercâmbio prazeroso que nos inspire a todos, alunos e professores?" (Castilho, 2004, p. 146).

O professor de Língua Portuguesa não é mágico, não é milagreiro e muito menos onisciente. Ele precisa ser um aliado de seus alunos, pensar na aula para eles, para que possam atuar e manipular o conteúdo, para que assimilem e reflitam sobre o que estão estudando e assim possam ampliar sua capacidade de expressão linguística. Esse é o papel da metodologia ativa.

Entendendo melhor como funciona essa metodologia, é preciso trazer para nosso diálogo a fala de Pilati (2017), que de posse dos estudos de Bransford et al. (2000), elenca três princípios norteadores, que orientam a aplicação de metodologias ativas. Mas antes, é preciso não esquecer, que sua utilização surge para sanar uma necessidade pedagógica contemporânea, que gira em torno da apatia, da falta de concentração e interesse dos alunos em participar de aulas tradicionais, onde o professor é o único detentor do saber e os alunos só ouvem e copiam seus ensinamentos.

Replanejar, reaprender, ou mesmo desaprender tudo o que não tem apresentado os resultados esperados, são exercícios necessários aos professores, para que consigam se despir de todo tradicionalismo e se vestirem de coragem para mudar a forma como lecionam.

Para podermos renovar o ensino de Língua Portuguesa e de gramática, temos de dar mais ênfase ao estudo de métodos de ensino. Devemos dar sentido às aprendizagens de nossos alunos, usando como ponto de partida seu conhecimento linguístico tácito. Para tanto, é importante que nessas aulas os alunos realizem tarefas ou enfrentem situações que mobilizem os conhecimentos adquiridos, sejam capazes de usar diferentes técnicas e métodos, saibam usar o vocabulário adequado na situação adequada, saibam redigir dentro das normas e construir textos coerentes" (PILATI, 2027, p. 100 -101).

Nesse contexto, é fácil compreender que as aulas precisam ser elucidativas, precisam levar os alunos a compreender cada etapa, cada ensinamento e assim possam se construir como

um sujeito mais consciente e preparado para avançar nos estudos. “Os conhecimentos linguísticos são a ferramenta fundamental a ser utilizada para que os demais objetivos do ensino de Língua Portuguesa sejam alcançados” (Pilati, 2017, p. 82)

Deve ser oportunizada aos aprendizes a chance de que eles participem das aulas, entendendo o funcionamento delas, a necessidade de aprendizado dos conteúdos e principalmente, entender como aprendem.

Os princípios que norteiam a metodologia ativa são, segundo Bransford et al (2007) apud Pilati (2017):

- I) Levar em consideração o conhecimento prévio do aluno;
- II) Desenvolver o conhecimento profundo dos fenômenos estudados;
- III) Promover a aprendizagem ativa por meio do desenvolvimento de habilidades metacognitivas (PILATI, 2017, p. 101).

Como já visto, antes mesmo de chegar à escola, os estudantes possuem uma “Faculdade da Linguagem”, que os permitem utilizar a língua em diversas práticas sociais, embora não tenham consciência de como isto acontece. De posse de uma gramática internalizada e de um pacote vocabular significativo, os alunos se deparam com novos aprendizados e é neste momento que se valem de seus conhecimentos prévios. Eles versam sobre conhecimentos internalizados, conhecimentos textuais, conhecimento de mundo, que são resultado das diversas interações que realizam os aprendizes. Todas essas experiências devem ser aproveitadas e integradas durante as aulas de Língua Portuguesa, fazendo com que os alunos se sintam valorizados, conhecedores de algo e não se sintam excluídos ou tenham seus saberes menosprezados. Ainda mais em tempos tão modernos, onde eles, nativos digitais, desfilam com maestria dominando tecnologias e conhecimentos, que nem todos os professores dominam. Os alunos utilizam palavras e expressões e até mesmo gírias que são desconhecidas dos professores. Desta forma, devem ser estimulados a compartilhar o que sabem, oportunizando assim, o protagonismo nas aulas.

A partir da observação e utilização do conhecimento prévio dos alunos, que deve ser ativado logo no início da aula, durante a apresentação do conteúdo que será abordado, já se utiliza a primeira abordagem ativa. Até porque, o conhecimento prévio servirá de apoio, base, para que novos conhecimentos sejam formados. Assim, ocorre a internalização dos novos saberes, pois através da relação entre os já existentes e os novos conhecimentos, os aprendizes conseguem compreender de verdade, de forma consciente o que estão estudando. “A visão contemporânea a respeito da aprendizagem é que as pessoas elaboram o novo conceito e o entendimento com base no que já sabem e naquilo em que acreditam” (Bransford et al. 2007 apud Pilati, 2017, p. 102). Assim, para facilitar a aprendizagem, o professor, no papel de

mediador, deve auxiliar os estudantes a se apropriarem de seus conhecimentos, para que façam as associações necessárias e trabalhem para que surjam novos saberes.

Além do mais, quando o aluno se sentir valorizado, por ter tido seus conhecimentos reconhecidos e incorporados na aula, ele ficará mais motivado a prosseguir, reconhecendo a importância do que estão estudando. O que contribui também para o engajamento da turma, despertando o interesse e desinibindo-os, para que exercitem suas habilidades linguísticas. Contudo, para que esta engrenagem possa funcionar bem, os professores precisarão ter o cuidado de descobrir os interesses e habilidades de seus alunos, para que adaptem suas estratégias de ensino, incluindo cada aluno e escolhendo os materiais mais adequados para que ninguém fique para trás. Lógico que nem todos os alunos possuem facilidade em se expressar, ou estão dispostos a interagir com toda a turma. Mas com sensibilidade, é possível agrupar mesmos os mais tímidos e de alguma forma fazê-los participar das aulas.

O segundo princípio da abordagem metodológica ativa, que trata do aprofundamento do conhecimento a respeito dos fenômenos estudados, talvez, a meu ver, seja o mais complexo dos três. Pois, para que ele chegue ao nível de conhecimento utilizável, que faça com que o aprendiz consiga se organizar, internalizar e praticar determinado conteúdo assimilado é preciso tempo, dedicação, uma rotina que favoreça a compreensão das coisas e a utilização de abordagens de estudo e pesquisa assertivas também. Segundo Pilati (2017) é preciso criar ambientes de aprendizado onde os estudantes consigam ter coerência e consciência daquilo que estão estudando. Assim, eles poderão acompanhar seu progresso, organizando seus conhecimentos linguísticos de forma a colocá-los em prática espontaneamente, efetivando o aprendizado.

Os aprendizes necessitam estar em constante atividade, se propondo a aprender, aprendendo, criando conhecimentos enquanto estudam, recebendo incentivos para continuar e reconhecendo o que já sabem. Assim, amadurecem e criam a consciência de como o estudo modifica nossas vidas. A capacidade de ampliar o cognitivo é uma tarefa que precisa ser cuidadosamente trabalhada, constantemente. “Recorrendo a tradição empírica, os behavioristas conceituaram a aprendizagem como o processo de estabelecer conexões entre os estímulos e as reações” (Bransford, et al. 2007, p. 23). Desta forma, para que o aprendizado seja utilizável, entendendo utilizável, como possível de ser aplicado sem que se recorra a memória, a réplica de conceituações, é necessário que sejam feitas associações, cruzamento de informações, testagem de fatos... Somente assim, e depois de todas essas etapas, o conhecimento especializado será alcançado.

Cabe ao professor, mais uma vez, acompanhar o desenvolvimento do conhecimento profundo, intervindo quando perceber algo fora do esperado, um nível de compreensão

diferenciado, assim, mediando com cautela a construção desta grande teia de saberes. Ao realizar um trabalho sistematizado, é possível ativar a metacognição e com isso, os alunos podem compreender melhor os textos trabalhados e conseqüentemente produzir com maior eficiência.

Uma extensão lógica da visão de que o novo conhecimento deve ser elaborado a partir do conhecimento existente e que os professores precisam prestar atenção aos entendimentos incompletos, as crenças falsas e as interpretações ingênuas dos conceitos que os aprendizes trazem consigo sobre determinado assunto. Assim, os professores devem partir dessas ideias, para ajudar os alunos a alcançar um entendimento mais maduro. Se as ideias e as crenças iniciais dos alunos são ignoradas, a compreensão que eles desenvolvem pode ser muito diferente da que era pretendida pelo professor (BRANSFORD et al. 2007, p. 27).

Ao consolidar seu aprendizado, o estudante é capaz de transferir seu conhecimento para outras áreas e ainda, por novas associações, gerar novos e diferentes saberes. Sempre a partir do que já internalizou e assim por diante. O que se torna mais interessante nesta análise é que o conhecimento adquirido, utilizável, vai além das quatro paredes da sala de aula. Transcende de tal forma, que não é somente o aprendizado que o aluno leva para a vida e sim a forma como aprendeu, o caminho que percorreu até gerar aquele entendimento e isso, como diz a antiga propaganda da Mastercard: “não tem preço.” Significa que a abordagem utilizada pelo professor deu certo, que o aluno se dedicou em atuar criticamente em seu processo formativo.

O terceiro princípio de Bransford (2007) referente ao aprendizado ativo, gira em torno da utilização da metacognição. Ela leva os alunos a compreenderem o processo que os guiará na aquisição de novos saberes. A metacognição envolve o conhecimento diretamente ligado à habilidade cognitiva, que regula a organização do intelecto. É responsável pelo desenvolvimento da competência linguística e direciona as habilidades de leitura, escrita, produção textual e a expressão comunicativa. A linguística cognitiva fica responsável por desenvolver habilidades linguísticas, uma vez que, “a linguagem é parte da cognição e deve ser considerada a partir de uma perspectiva sociocultural, o que se coaduna com a proposta de se trabalhar com competências e habilidades no processo de ensino/aprendizagens” (Rodrigues, 2019, p. 54).

Durante a aplicação dos jogos, as habilidades linguísticas dos alunos são colocadas à prova, e eles precisarão recorrer aos seus conhecimentos mais aprofundados para, com um olhar mais especializado, utilizar seu intelecto na produção de textos e na interpretação de propagandas. A interação entre os alunos auxilia na prática linguística, pois eles mesmos devem analisar e verificar se a aprendizagem foi alcançada.

Levar a abordagem metacognitiva para as aulas de Língua Portuguesa, além de propiciar o desenvolvimento de habilidades linguísticas, faz com que os aprendizes tenham mais

autonomia e sejam conscientes de como ocorre o processo de aprendizagem. Estratégias metacognitivas levam os alunos a questionarem um texto durante a leitura, a revisarem criticamente suas produções e a realizarem os ajustes necessários para melhorar seu desempenho cognitivo. Assim, eles poderão aperfeiçoar suas habilidades linguísticas ao longo do tempo.

É importante que os alunos sejam preparados para atuar ativamente em seu próprio aprendizado, refletindo sobre os métodos utilizados para ler e produzir um texto, e sobre como conduzem suas estratégias de estudo. Dessa forma, poderão perceber o que realmente os ajuda e acompanhar seu progresso de desempenho de maneira mais eficaz. Portanto, o professor deve utilizar a metacognição como uma ferramenta pedagógica adicional, preparando aulas especificamente voltadas para atender às necessidades reais de sua turma, e não apenas seguir fórmulas decoradas.

Os estudantes geralmente têm poucas oportunidades de entender ou dar sentido a certos tópicos, pois diversos currículos enfatizam mais a memória que o entendimento. Os livros escolares estão repletos de fatos que os estudantes têm de memorizar, e a maior parte dos testes avalia sua capacidade de recordar os fatos (BRANSFORD et al, 2007, p. 25).

A utilização do jogo pedagógico, como ferramenta didática, proporciona o avanço da compreensão linguística, passo a passo, em cada etapa de aplicação. A abordagem linguística ativa, com a utilização de materiais concretos se destaca por colocar os estudantes no alvo do processo de aprendizagem. É possível visualizar o progresso da proposta desta pesquisa, através do esquema a seguir:



Imagem 30: Gráfico de evolução da abordagem linguística ativa

Fonte: autora

Durante a execução dos jogos aqui propostos, por exemplo, os estudantes conseguirão compreender qual o objetivo da aprendizagem, por qual motivo o jogo está sendo utilizado e quais as habilidades almeja-se desenvolver. A reflexão do processo de escrita melhora o próprio ato de criação, destacando os pontos favoráveis, o que dará mais segurança e clareza, para que novos textos sejam escritos, através da análise e revisão. O que ocasiona o refinamento do texto, leva a uma utilização crítica de elementos coesivos e de escolhas coerentes e contextualizadas. Facilita também a compreensão das estruturas adequadas de gêneros diversos, e no caso de nossa pesquisa, será possível estruturar a peça publicitária pensando no público-alvo, em qual produto ou ideia deve ser divulgada, quem anunciará, quais marcas textuais e escolhas verbais serão feitas e assim, o texto vai se moldando e se adequará ao seu gênero.

Desafiar os estudantes a se engajarem, a compartilharem suas experiências, a experimentarem novas formas de aprender, também auxilia o desenvolvimento cognitivo nas aulas de Língua Portuguesa. Os professores podem se apropriar da nossa língua, instrumento de interação, estudo e ensino, para que os aprendizes possam, com maior propriedade desenvolver suas habilidades linguísticas orais e escritas e principalmente elevarem sua percepção cognitiva. Como já citado anteriormente, os professores devem colocar “pra jogo” suas propostas de ensino, aprofundando assim os conhecimentos dos alunos e fazendo-os perceber quando devem utilizar tal conhecimento, em que circunstâncias e para quê.

Bransford et al (2007) reafirmam nosso entendimento de que a aprendizagem é influenciada pelo contexto e diante desta concepção, a escola deve aproximar o mundo exterior de suas vivências, colocando o aluno no centro do processo de ensino e alvo central das aulas por meio de jogos, por exemplo. Propiciando o engajamento, os alunos se sentirão pertencentes a mesma equipe, onde a ajuda mútua contribui bastante para o desenvolvimento de todo grupo. Esse importante fator de engajamento é chamado de comunidade intelectual pelos autores.

Os professores devem se encarregar de planejar as atividades de sala de aula e ajudar os estudantes a organizar seu trabalho a fim de fomentar o tipo de camaradagem "intelectual" e de postura em relação a aprendizagem que desenvolve o sentido de unidade. Em tal comunidade, os estudantes podem ajudar-se mutuamente na solução de problemas, apoiando-se nos conhecimentos uns dos outros, formulando questões para esclarecer as explicações e propondo caminhos que direcionem o grupo para seu objetivo. Tanto a colaboração na solução de problemas como a argumentação entre os estudantes, em tal comunidade intelectual, reforçam o desenvolvimento cognitivo (BRANSFORD et al, 2007, p. 45).

Desta maneira, o empenho metodológico utilizado irá gerar reflexão, aprimoramento e incentivo, para que os aprendizes, de forma consciente, se posicionem frente aos conteúdos estudados por meio dos jogos. Quanto ao estudo do gênero textual propaganda, será possível entender como funciona esse texto, onde e como deve-se utilizá-lo, empregando as palavras

adequadas, para atingir o interlocutor, respeitando seu público e a própria função social do texto.

Diante do exposto sobre os princípios da metodologia ativa, pode-se alcançar o entendimento de que a utilização dos jogos linguísticos, para o ensino do gênero textual propaganda pode cumprir as três etapas: de reconhecimento inicial do nível de desenvolvimento dos alunos, do aprofundamento do conteúdo e ainda do desenvolvimento de habilidades cognitivas, para que o conhecimento seja manipulado e bem utilizado pelos aprendizes.

Ainda nesta perspectiva, introduz-se a esta abordagem ativa a possibilidade de utilização de materiais concretos, que auxiliam a construção do saber. Para a construção dos jogos é necessário dispor de materiais para sua confecção. “É interessante utilizar materiais concretos para que os alunos possam manipular os conceitos básicos, entender o funcionamento da Língua Portuguesa, ter contato com as propriedades linguísticas” (Pilati, 2017, p. 109). Os jogos planejados para esta pesquisa foram elaborados a partir de materiais que iriam para o descarte. Peças de jogos antigos e também materiais que puderam ser reciclados, como o papelão e embalagens de produtos e remédios.

O material concreto promove a compreensão dos fenômenos gramaticais e a aprendizagem ativa, despertando a consciência acerca da estrutura sintática da língua e dos fenômenos gramaticais. Além disso, auxilia na identificação dos aspectos em que há dificuldade de compreensão (PILATI, 2017, p. 109).

A autora sustenta a ideia de que não é preciso gastar dinheiro para adquirir esses materiais. Até porque, a falta de verbas para este fim é uma barreira que atravança o desempenho de muitas escolas. Contudo, alternativas mais baratas podem ser incentivadas, como o uso de materiais recicláveis como: caixas, bandejinhas de isopor e embalagens diversas.

Para que ocorra aprendizagem ativa, o aluno deve estar envolvido no processo educativo e deve ser levado a compreender o assunto estudado. Para que haja compreensão, é importante aprender a identificar quando aprendem algo e quando precisam de mais alguma informação. Esse aprendizado ativo requer que, nas práticas de sala de aula, haja momentos para a criação do sentido, para a autoavaliação e para a reflexão sobre o que funciona e o que precisa ser melhorado no processo de aprendizagem (PILATI, 2017, p. 109).

Estudar colocando a “mão na massa”, preparando o conhecimento, manipulando o saber é muito mais interessante para o aprendizado. Com criatividade, muitos materiais podem ser utilizados em prol do desenvolvimento educacional, e cabe ao professor criar os momentos de produção e prática reflexiva em suas aulas. Preparar materiais manipuláveis não é tão simples, mas muitos são os objetos que podem ser utilizados. O comércio em geral, por exemplo, nos faz adquirir muito “lixo” com os produtos que compramos, e uma forma de ajudar o meio

ambiente é a destinação correta destes materiais. Não há destino melhor do que transformar “lixo” em aprendizado.

O ato de copiar ajuda no aprendizado, é uma forma de memorizar o conteúdo... nós, como professores, já tentamos convencer nossos alunos com esta explicação. Contudo, se copiar realmente fizesse sentido para eles, os resultados nas práticas linguísticas deveriam ser outros. Forçar os alunos a copiarem acarreta uma atividade praticamente inútil do ponto de vista da geração de aprendizado, uma vez que eles copiam sem prestar atenção no conteúdo, sem refletir e não conseguem aprofundar seus conhecimentos. A aula fica cansativa e pesada tanto para os alunos quanto para os professores.

A tradição leva os professores de Língua Portuguesa a acreditarem que a melhor forma de lecionar a disciplina é através de exposições orais, cópias e leitura de textos, atividades que, na maioria das vezes, não fazem mais sentido para os alunos atuais. É até injusto comparar uma aula como a descrita acima, onde o aluno copia o conteúdo, ouve a explicação de seu professor e realiza os exercícios propostos, com uma aula que utiliza os jogos para gerar conhecimento, por exemplo. Os jogos colocam em evidência o conhecimento prévio dos alunos desde o início da aula e na busca por um aprendizado significativo, as metodologias ativas começam a ocupar os espaços das salas de aula. E, como esta pesquisa promete, a oferta do estudo de um texto mais próximo dos estudantes, como os de propagandas, por isso mais significativos, é apresentado por meio dos jogos. Materializando assim o conteúdo e tornando concreto o aprendizado, bem como os materiais que auxiliarão este processo.

A manipulação de materiais concretos, como os jogos, permite o desenvolvimento das habilidades linguísticas tornando o aprendizado mais leve, dinâmico, proporcionando uma contextualização, além de tornar o ambiente escolar mais colaborativo. Neste contexto, sua utilização promoverá experiências engajadoras, motivadas e significativas de aprendizado. E, ainda além, faz com que o aprendizado seja multissensorial, permitindo os estudantes experimentarem diversas sensações ao praticarem os jogos. Em geral, a prática da metodologia ativa se propõe a levar os estudantes a compreenderem “o funcionamento de nossa língua para promover a consciência e (...) levar os estudantes a desenvolver a autonomia e o senso crítico em relação à compreensão da língua e à produção textual” (Pilati, 2017, p. 110-111).

Os jogos linguísticos aqui propostos surgiram da necessidade de transformar uma conceituação abstrata em algo real, palpável. Assim, os alunos podem manipular o conteúdo, significando seu aprendizado e desenvolvendo suas habilidades linguísticas. Além da absorção do entendimento do funcionamento dos padrões textuais, que cuidam da criação de um texto de propaganda. Com isto, os aprendizes conseguirão interpretar melhor textos do gênero, uma vez

que reconhecerão suas propriedades e funções e conseqüentemente, ao compreender a estrutura textual, produzirão textos de forma consciente e adequada ao gênero, que será praticado dentro e fora da escola.

Após feito o reconhecimento de como funcionam as aulas que utilizam metodologias ativas, vamos analisar a seguinte situação. Quem nunca ouviu de um professor, que os alunos adoram participar das aulas de Educação Física e detestam alguma outra disciplina? Porque a prática é constante na Educação Física. Nela o corpo e a mente são colocados em movimento e isso atrai o aluno, seja de que faixa etária for. Lembramos aqui que a abordagem linguística ativa não quer fazer o aluno correr pela sala, falando as letras do alfabeto, ou soletrando palavras. Seu intuito é movimentar o cognitivo, colocar o pensamento para “malhar” e nesta atividade de reflexão e ação, o aprendizado se concretiza. Esse movimento inclui as atividades práticas, que envolvem metodologias ativas auxiliam o desenvolvimento linguístico, fortalecendo a competência cognitiva (forma como se processam as informações, como se pensa, compreende as coisas...) e metacognitiva (gerenciamento, análise do cognitivo). Os jogos fornecem uma maneira significativa de manipulação da língua, levando os aprendizes a internalizarem estruturas da língua de forma mais natural.

Por meio da linguagem ativa presente nos jogos, os alunos conseguem construir mais conhecimento, resolver problemas com mais facilidade, argumentar melhor e raciocinar de forma crítica e reflexiva. Assim, a metacognição é fortalecida. Pois os estudantes são levados a reconhecer, refletir sobre suas próprias ações e escolhas linguísticas. A autorreflexão, necessária para a prática dos jogos, envolvendo a metacognição, corrobora com o fortalecimento da autonomia dos alunos. Desta forma, o ambiente educacional se torna potente e impulsionador. Os jogos linguísticos ajudam no desenvolvimento sociocognitivo, pois os alunos podem interagir com o meio que os cerca, colocando a língua em uso. Com isso, a aprendizagem linguística é enriquecida e todos saem ganhando com interações mais claras e conscientes.

Muitos pensam que os jogos são coisas de criança e, portanto, só surtem o efeito planejado na educação infantil, mas isso não é verdade. Ofertar jogos linguísticos manipuláveis no Ensino fundamental é muito significativo, pois culturalmente os jogos atraem e estimulam a participação das pessoas e representam um ganho para o processo educacional, quando são aliados ao aprendizado. O momento de fixação dos conteúdos se torna dinâmico, uma vez que a abordagem linguística ativa propiciada pelo jogo desperta o interesse do aluno e faz com que a aprendizagem se materialize de forma prazerosa e consciente.

Ao movimentar uma carta, girar uma roleta, tocar algum material, os estudantes

conseguem aprender de forma significativa, através da vivência sensorial, inserindo em suas rotinas uma aprendizagem linguística ativa sem decorebas ou cópias infinitas. O aprendizado se torna mais relevante e compreensível. Lógico que nem todos os alunos da turma aprenderão da mesma maneira, pois cada indivíduo possui suas características de aprendizado. Mas através dos jogos, o professor pode adaptar as situações práticas, de forma que inclua cada aluno no processo de ensino. É trabalhoso e não é simples, mas após um bom planejamento e tempo hábil para preparar os jogos, o professor poderá utilizá-lo e verificar seu custo e benefício.

Consolidar o aprendizado por meio dos jogos linguísticos manipuláveis é uma excelente oportunidade de reforçar o que já foi estudado sem pressão ou imposições. A cognição é desenvolvida nos jogos linguísticos, de forma criativa e produtiva. Interagindo, os alunos serão preparados para enfrentar desafios cada vez maiores. Dentro e fora da escola.

A cognição é um processo de captação de sentidos, percepções e assimilação do conhecimento. Tem como material a informação do meio em que se vive, além do que já está armazenado na memória. O resultado do processo de aquisição de conhecimento corresponde, na verdade, à soma total da experiência linguística humana, associada à existência do homem (PALOMANES, 2019, p. 20).

Quando os textos, como os de propagandas, memes, imagens de jogos ou outros que fazem parte da vivência dos estudantes são inseridos no contexto escolar, abre-se um caminho para a aquisição e/ou aprofundamento de novos saberes. O aluno por reconhecimento se envolve com o objeto de ensino e caminha para seu aperfeiçoamento linguístico e cognitivo. Contudo, este percurso precisa ser trilhado cuidadosamente em conjunto. Professores e alunos percorrendo as trilhas de desenvolvimento mútuo, análise textual, produção coletiva e individual segura e consciente. Só assim, a transformação do processo pedagógico desencadeará em algo interativo, participativo, sendo uma boa rota para alcançar o sucesso escolar.

As aulas de Língua Portuguesa são essenciais para o currículo e vida das pessoas, isso todos sabem. Não que as outras disciplinas não sejam importantes, mas vemos casos de alunos que não vão bem em matemática, pois não sabem interpretar o problema, ou falham em geografia, por não conseguirem ler um mapa, por exemplo. Por este motivo, as aulas de português devem despertar o interesse do alunado, para que eles sintam o desejo de estudar e se desenvolver cada vez mais. Neste contexto, os usos de metodologias ativas podem contribuir para despertar o interesse e aumentar a participação dos estudantes nas aulas. Pilati diz que “não é incorreto afirmar que grande parte das atividades *linguísticas* realizadas durante a Educação Básica gera pouca reflexão” (2017, p.14. Grifo próprio). Uma vez que os conteúdos são apresentados de forma desconexa com a realidade dos discentes.

Vygotsky (1984) fala sobre o ato de brincar e o que ele propicia nas crianças menores de três anos. Elas conseguem atribuir novos significados a coisas e itens ao brincar, como, por exemplo, nos jogos de imaginação, faz de contas.... Essas ações despertam o desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças. Mas vale salientar aqui que todas as ações envolvendo jogos linguísticos são muito produtivas também no Ensino fundamental e médio. Vygotsky, Piaget, Wallon, Bruner também contribuíram relevantemente para a educação, ao apresentarem seus estudos sobre a utilização de jogos, como ferramentas de ensino. Assim como o espanhol Fernández (1997). Ele disse que a aprendizagem por meio de jogos é aquela que “é verdadeira e é sempre um jogo no qual entram, como em todo jogo, a motivação, o desejo, o descobrimento, a criatividade, os truques, o prazer de chegar ao final e de ter superado a si mesmo” (Fernández apud Gretel, Callegari e Rinaldi, 2012, p. 26).

No Brasil, a utilização dos jogos linguísticos manipuláveis, pode representar um ganho imenso para auxiliar a transformação do cenário atual, que ainda não configura um panorama ideal de desenvolvimento linguístico e onde há grande distorção entre as classes sociais. As mais favorecidas acabam tendo mais oportunidades e são consideradas elitizadas, detentoras de uma linguagem mais próxima da norma culta e as classes média e baixa, público das escolas públicas, são vistas como as que praticam uma linguagem desprestigiada. O distanciamento linguístico existente entre esses grupos sociais gera preconceitos linguísticos e estigmas, que podem marcar negativamente a relação de estudo, escola e indivíduos. Palomanes (2019) defende a ideia de que por não terem domínio da língua padrão culta, os estudantes das classes populares apresentam dificuldades na assimilação de novos aprendizados.

Os alunos das classes dominantes, chegarem à escola, estão em condições mais favoráveis em relação ao acesso à cultura, tanto de seu país como a mundial, além de serem falantes da variedade considerada de prestígio. Em contrapartida, os alunos das camadas populares, com sua linguagem considerada pelo mercado linguístico e cultural como não legítima, não reconhecida socialmente, ao chegarem à escola, em geral, fracassam (PALOMANES, 2019, p.15).

Contudo, para que ocorra a superação desses desafios, faz-se necessário que os entes públicos, a sociedade em geral e as comunidades escolares se unam e vistam a mesma camisa, que é a de tornar o ensino público em nosso país cada vez mais justo, igualitário e de qualidade. E os jogos podem promover um avanço significativo também nesta área. Alguns pequenos avanços surgiram, mas muito ainda temos de caminhar, para considerar o ensino por meio de jogos incorporado nas grades curriculares, fazendo parte das rotinas escolares e com capacitações para os professores. Mas, se cada professor fizer um pouquinho, cada governo agir com um olhar carinhoso para o tema, avançaremos cada vez mais.

Em 1994 uma pesquisa de Kishimoto revelou um avanço histórico referente ao uso dos

jogos na humanidade.

Embora Kishimoto (1994), numa ampla revisão bibliográfica, encontre referências ao uso do jogo na educação que remontam à Roma e Grécia antigas, se tomarmos como marco apenas a história mais recente, veremos que é deste século, preponderantemente na sua segunda metade, que vamos ter entre nós as contribuições teóricas mais relevante para o aparecimento de propostas de ensino que incorporam o uso de materiais pedagógicos em que os sujeitos possam tomar parte ativa na aprendizagem (KISHIMOTO, 2011. p. 83).

Desta forma, pode-se dizer que faz parte de nossa história mais recente a concepção de que os alunos podem sair da passividade e assumir o protagonismo manipulando objetos e consumindo na prática o que se estuda. Os alunos precisam ser vistos como seres que pensam, que chegam até a escola, principalmente os alunos do segundo segmento do Ensino fundamental, com uma certa maturidade e muitos conhecimentos na bagagem já. São usuários e dominadores de sua língua, pois a praticam, interagem e com isso aumentam seu repertório e aplicam seus conhecimentos prévios sobre as coisas. Assim, não se tornam mais peças facilmente manipuláveis na sociedade e é papel da escola tornar esse aluno um cidadão crítico e consciente, que possa vivenciar dentro da escola um aprendizado ativo.

Segundo Cool ao dar protagonismo aos discentes, os professores e a própria escola, conseguem comprovar que o método tradicionalista de ensino, “por vezes, mostra-se inadequado, pois reduzem os papéis de professores e alunos a simples transmissores e receptores de conhecimentos, respectivamente” (Cool, 1994, p.100). O autor acredita que para que ocorra um aprendizado de fato é necessário que as aulas sejam reconfiguradas, saindo do tradicionalismo dando lugar às metodologias ativas de ensino, que colocam o professor mediando o ensino e deixando o aluno participar ativamente.

Medeiros e Medeiros (1993) já sinalizavam a necessidade de investimentos na educação e quando se fala em investimento, não é somente o financeiro. As escolas precisam investir em aprendizado real, significativo, ativo. Fazer de seus alunos parte da engrenagem que movimenta a educação e não simples depósitos de conhecimento. A prática, a vivência e o envolvimento ensinam muito mais do que somente o ato de escutar ou copiar. É preciso “investir na formação de recursos humanos, do ensino básico ao universitário. Não dá para dominar tecnologias, competir dentro e fora do país e construir uma sociedade forte sem ‘a cidadania que começa no alfabeto’, como disse Ulysses Guimarães” (Medeiros e Medeiros, São Paulo, 1993, p. 85).

Para criar um jogo manipulável, o professor precisa investir em tempo, em conhecimento, em planejamento, algumas vezes em recursos financeiros ou de captação de materiais que possam ser utilizados na confecção dos jogos... Ou seja, investimento em educação deve ser a base prioritária para um compromisso real com ela. Para isso acontecer,

muitas coisas precisam entrar “em jogo”, como preparo dos graduandos, formações continuadas para os profissionais da educação e melhorias físicas e tecnológicas nas escolas.

Para Moura (in Kishimoto, 2011, p.86), os jogos propiciam aos alunos uma boa oportunidade de aprendizado e é muito importante levá-los a novas possibilidades de ensino e mostrar que existem formas diferentes de estudar e aprender os conteúdos escolares. Por meio dos jogos, os estudantes refletem sobre o conteúdo, colocam em prática o que sabem e testam novas maneiras de compreender o que ainda não foi fixado.

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação (MOURA in KISHIMOTO, 2011, p.86).

É importante para a fixação do aprendizado que o estudante passe por um tempo em que possa manipular objetos e testar na prática os conteúdos teóricos. Contudo, muitas vezes os jogos são marginalizados dentro da escola, tendo sua utilização associada à falta de planejamento, ao professor que não quer dar aula, utilizado somente para matar o tempo e sem nenhum propósito ou ligação com o conteúdo lecionado pelo professor. O que corresponde a um grande erro.

Dentro ou fora da escola, o ato de brincar, muitas vezes, é visto como uma forma de aproveitamento do tempo livre, ocioso. “Termina a sua tarefa da escola e você pode sair para brincar”. “Hora de brincar é no recreio”. Quem nunca ouviu algo assim? Quando as crianças estão brincando de casinha, as personagens encenadas no mundo do faz de conta reproduzem narrativas, comportamentos e valores vivenciados e adquiridos no mundo real (SURER e REZENDE, apud VASCONCELOS 2021, p. 163).

Os jogos podem ser utilizados para lazer sim dentro da escola, mas também podem ser excelentes ferramentas de auxílio pedagógico e impulsionadores do desenvolvimento dos alunos, pois “as situações de jogos são consideradas como parte das atividades pedagógicas, porque são elementos estimuladores do desenvolvimento” (Moura apud Kishimoto, 2011, p.86).

Por meio de jogos pedagógicos e também dos seculares, quando bem definidos os objetivos, os professores conseguem alcançar várias áreas de desenvolvimento de seus alunos. Pois “os jogos fazem parte da vida do ser humano e, com isso, ele vai aprendendo a respeitar regras, a enfrentar desafios, a lidar com os medos, a desinibir-se, a desenvolver habilidades, a memorizar, a focar a atenção, a sociabilizar-se, a ter tolerância, a lidar com as frustrações, a comunicar-se...” (Roncollato e Mello apud Vasconcelos, 2021, p. 196 e 197).

A utilização dos jogos como ferramentas de ensino leva os alunos a desenvolverem seus

conhecimentos prévios e com a utilização do jogo e suas regras, conseguem entender os conteúdos ensinados e também compreender as práticas sociais com as quais precisam interagir. Assim, é possível relacionar o aprendizado com a prática de jogos em sala de aula, uma vez que, “tudo o que foi aprendido no momento do jogo fica de certa forma guardado no cérebro, fazendo com que sejamos capazes de lembrar o que aprendemos por toda a vida” (Op. Cit. 2021, p. 197).

As concepções sociointeracionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra. Nesta concepção, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros (MOURA in KISHIMOTO, 2011, p.88).

O trabalho com materiais concretos, assim como os jogos linguísticos, foco deste trabalho, carecem de tempo e dedicação dos professores, mas atribuem um sentido muito grande na consolidação de saberes dos estudantes, ao mesmo tempo em que tornam o professor o condutor do processo e o aluno o centro do aprendizagem. O professor será o mentor, que decidirá qual o percurso que seus alunos irão seguir, podendo adaptar as etapas, dando mais protagonismo aos aprendizes.

Pilati (2017) aponta para a importância da compreensão dos alunos sobre o funcionamento gramatical da nossa língua. O que torna esse fato importante é que os jogos linguísticos exigem conhecimentos prévios dos alunos e o reconhecimento de como funciona nossa língua é um fator muito necessário.

Considero ser de fundamental importância que o estudante compreenda o funcionamento da gramática da sua língua, compreenda minimamente os padrões básicos do sistema linguístico que ele já domina inconscientemente para que possa usar de forma consciente os padrões linguísticos da sua língua nas atividades de leitura e produção de textos (PILATI, 2017, p. 106).

Ainda de acordo com a autora, o professor amplia seus saberes quando se adapta, quando reconstrói seu posicionamento e age. A utilização de jogos linguísticos nas aulas de Língua Portuguesa possui este caráter formativo: aprender fazendo, aprender colocando a “mão na massa”, como diz o ditado popular. Já que as escolas públicas não possuem verbas para investir em equipamentos tecnológicos, que seja feita a adaptação necessária com o que se tem de recursos.

Os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, entre outros, são atemporais e sempre fazem sucesso entre os jovens e fazer deles instrumentos pedagógicos é dar um salto qualitativo na busca por mais saberes. Destaca-se aqui ainda a importância de se aproximar os estudos feitos nas academias, do chão das escolas do país, onde as pesquisas saem do papel e fazem parte das

práticas pedagógicas. Levando aos professores conhecimentos atuais, que auxiliarão a sanar as dificuldades do aprendizado contemporâneo.

Os alunos atuais pertencem a uma geração que está ambientada com jogos, e muitos destes necessitam de parcerias, de envolvimento e compartilhamento de informações com outros jogadores e de habilidades que fazem parte do mundo atual. Mattar (2010) elenca alguns habilidades que são exigidas na utilização de jogos:

Saber aprender (rapidamente), trabalhar em grupo, colaborar, compartilhar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, saber resolver problemas, tomar decisões (rápidas e baseadas em informações geralmente incompletas), lidar com a tecnologia, ser capaz de filtrar a informação etc. São habilidades que, em geral, não são ensinadas na escola. Pelo contrário: as escolas de hoje parecem planejadas para matar a criatividade (MATTAR, 2010. p. XIV).

A fala do autor é dura e não pode ser generalizada, é claro, mas o que ele desejou alertar é que as aulas tradicionais não são mais a melhor escolha. E estamos citando uma fonte de quatorze anos atrás, mas que ainda se mantém super atual. Visto os pouquíssimos avanços que tivemos nas prática pedagógicas da educação básica ao longo desses anos.

Na escola atual, os estudantes não podem ser submetidos a um ensino que os tornem meros expectadores. Eles precisam agir e interagir e assim podem ampliar seus conhecimentos. Mattar (2010) considera que os jogos podem gerar aprendizados significativos, que envolvam os indivíduos, motivando-os, fazendo-os interagir com outros colegas e assim criam hábitos muito positivos que serão aplicados fora da escola e inclusive no mercado de trabalho.

Os jogos desenvolvem o raciocínio, ajudam na resolução de problemas, incentivam o trabalho em equipe, despertam a criatividade entre outros benefícios. “A maioria dessas habilidades tem sido muito pouco ensinada nas escolas e muito mais praticada pelos jovens nos momentos de lazer, em *jogos*, games e mundos virtuais” (MATTAR, 2010. p. xv. Grifo próprio). Através dos jogos pedagógicos linguísticos é possível criar no ambiente escolar, através da metodologia ativa, uma aprendizagem envolvente e funcional.

Todas as pessoas gostam de jogar em qualquer etapa da vida, e as emoções suscitadas pelo jogo são espontâneas e geram motivação. Desta forma, se o professor, com o intuito de desenvolver potencialidades, habilidades ou ensinar conceitos, souber transformar o jogo em processo educativo, galgará resultados além dos esperados com suas turmas (LOPES, 2011, p. 64).

Os jogos são recursos didáticos poderosos. Eles motivam e agregam os estudantes, fazendo-os assumir o protagonismo da aula, pois “para que ocorra a aprendizagem efetiva, é necessário que os estudantes tenham a oportunidade de entender o sentido dos assuntos estudados” (BRANSFORD et al. (2000) apud PILATI, 2017, p. 100). Afinal, os aprendizes são o foco central, para eles é direcionada toda instrução, para que consigam desenvolver suas

habilidades e competências satisfatoriamente e consigam também levar este nível de instrução para além dos muros da escola.

6.8 GAMIFICAR... É PRECISO?

Atualmente fala-se muito sobre gamificação e a utilização em sala de aula de jogos digitais, pois eles fazem parte da vida da maioria dos estudantes e se apresentam como aliados da educação. Para justificar o significado de gamificação, Gomes e Melo (2022) apresentam e defendem que “na busca por mudanças significativas para o processo de ensino-aprendizagem, encontra-se a gamificação, que se define como o uso de elementos e técnicas de games em situações didáticas” (Gomes e Melo, 2022, p. 11).

O termo “gamificação” não é novo e foi “cunhado em 2002 pelo consultor britânico Nick Pelling (...) para (...) descrever a aplicação de interfaces cuja aparência era similar a jogos para tornar transações eletrônicas mais rápidas e confortáveis para o cliente” (Kurke, 2015, p. XVI). Com o passar dos anos o termo foi tomando novas proporções e hoje é um grande aliado de mecânicas dos jogos digitais e outras interfaces, que agregam e engajam as pessoas.

“A gamificação na sala de aula se baseia, afinal, em um trabalho que não é necessariamente lúdico (...) mas em uma experiência ou um sistema que aplica os componentes, as dinâmicas dos jogos em contextos diversos” (Cruz, 2022, p. 192). Sua prática é muito válida, pois tem como objetivo tornar a aula muito mais atrativa e centrada no estudante.

Uma triste realidade é que nem todas as escolas possuem os suportes tecnológicos necessários para uso dos jogos tecnológicos, para que seus professores apliquem a gamificação e uma solução para esse problema, que infelizmente ainda acomete boa parte das escolas públicas do país, é sua inserção em sala de aula, através de materiais simples, reciclados, ou mesmo papel e caneta. Desta forma, os jogos de tabuleiros, cartas e outras formas que podem funcionar muito bem em sala de aula, levando os alunos a fugirem da aula tradicional, que não é mais atraente para os alunos atuais, surgem como um recurso não tão moderno, mas muito eficaz.

O caderno pedagógico da SME do Rio passou a inserir códigos QR em seu material, para que os alunos possam ser direcionados a outros meios digitais de informação. Contudo, esbarra-se no velho problema da falta de recursos. Ou a internet não funciona, ou o aparelho, quando disponível para o aluno, não tem a tecnologia compatível. Até para planejar uma aula “moderninha”, digamos assim, o professor precisa se certificar de que possui todo o aparato

necessário, para fazer com que os alunos participem. E o mais importante, que se tenha um “Plano B”, contando que algum imprevisto pode ocorrer e a aula ter de ser oferecida de outra maneira.

Uma aula com recursos tecnológicos pode ser muito interessante, mas mesmo com sua impossibilidade, na simplicidade dos recursos, o professor deve pensar a aula para o aluno, para fazer dele o centro das atividades, Mattar (2010) pondera que “temos de parar de falar porque os alunos não estão mais nos ouvindo. Nosso sistema educacional está ainda baseado em uma abordagem centrada no conteúdo, não no aprendiz, ou seja, está centrado no que ensinar, não em como aprender” (MATTAR, 2010, p. 44). As aulas precisam fazer sentido para eles, o tempo dentro da escola deve ser mais bem aproveitado e assim ao deixar as portas da unidade escolar, esses alunos se reconhecerão como cidadãos que conectam de fato o que aprendem na escola com a vida em uma sociedade moderna. Em contrapartida, muitos professores sofrem com a falta de interesse dos alunos, com a inércia frente aos conteúdos estudados, com os baixos rendimentos e veem a exacerbação da bagunça, da conversa, do uso de aparelhos tecnológicos, por aqueles que o possuem, ou até mesmo a apatia total e sono.

Novos tempos pedem novas fórmulas, novas abordagens e um novo entendimento: os alunos atuais pertencem a uma geração movida pela velocidade de informações, sentem uma necessidade prática para tudo, precisam de um sentido de fazer, para estudar e ser.

6.9 ABORDAGEM METODOLÓGICA ATIVA

As metodologias ativas, inseridas no ensino de Língua Portuguesa, fazem o aprendizado acontecer de forma envolvente e dinâmica, levando os estudantes a refletirem não só sobre os conteúdos estudados, mas também sobre a forma como está sendo conduzido seu processo educacional. Levando-os para a dianteira, para o foco das ações a serem desenvolvidas. Afinal, são por eles que escola se mantém de pé, por eles os professores existem e atuam. Então, todo o sistema educacional deve girar em torno do aluno, tendo o professor por mediador, proporcionando um aprendizado engajado e contextualizado, por meio de abordagens da metodologia ativa, como os jogos pedagógicos. “A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem” (Bacich e Moran, 2018, p. XI).

O filósofo americano Matthew Lipman fundou uma filosofia para crianças, ao perceber que seus alunos tinham dificuldades para raciocinar. Ele acreditava que as crianças tinham

capacidade de pensar abstratamente e propôs a inserção da lógica na educação infantil, com intuito de prepará-los para o mundo. Mattar (2010) apresenta uma tabela comparativa entre o paradigma da educação tradicional, padrão e o paradigma reflexivo proposto por Lipman. Pensando em alunos que vivem uma realidade diferente da que propunham os métodos tradicionais de ensino, é relevante observar como uma postura reflexiva pode auxiliar na condução de um aprendizado mais próximo da realidade dos aprendizes.

Os jogos pedagógicos representam práticas significativas, que contribuem para o aprendizado ativo dos estudantes, com o olhar voltado para uma prática educacional, que prioriza as metodologias ativas, colocando o aluno no centro do aprendizado.

QUADRO 3.1 Uma comparação entre o 'paradigma-padrão da prática normal educativa' e o 'paradigma reflexivo da prática crítica', com base no trabalho de Matthew Lipman

Paradigma-padrão	Paradigma reflexivo
A educação consiste na transmissão de conhecimentos daqueles que sabem para aqueles que não sabem.	A educação é o resultado da participação em uma comunidade de investigação orientada pelo professor.
O professor desempenha um papel de autoridade no processo educacional.	O professor está pronto a admitir erros, numa postura de falibilidade.
Nosso conhecimento do mundo é inequívoco, explicável e não ambíguo.	Os alunos são estimulados a pensar sobre o mundo quando o nosso conhecimento a seu respeito revela-se ambíguo, equívoco e inexplicável.
Os alunos adquirem conhecimentos por intermédio da absorção de informações e dados sobre assuntos específicos; uma mente bem educada é uma mente bem estruturada.	Os alunos pensam e refletem, desenvolvendo cada vez mais o uso da razão, assim como a capacidade de serem criteriosos.
Os conhecimentos são distribuídos entre disciplinas não coincidentes e que, juntas, completam o universo a ser conhecido.	As disciplinas em que ocorrem questionamentos não são coincidentes nem completas, e suas relações com os temas são bastante problemáticas.

Imagem 31: Tabela comparativa dos paradigmas de ensino.
Fonte: (MATTAR, 2010, p. 43)

As metodologias ativas englobam atividades, como os jogos, que dão protagonismo aos alunos, de forma que eles desenvolvam suas habilidades e não sejam somente ouvintes ou receptáculos de informações.

De acordo com a BNCC (2021) a escola deve trabalhar para que os alunos saiam do segundo segmento do Ensino fundamental tendo fortalecida sua autonomia, para que consigam interagir com diversos tipos de conhecimentos que lhes vierem à frente. Atualmente, uma boa forma de fazer isso é através das metodologias ativas, que envolvem os estudantes desta nova geração e os coloca protagonizando as aulas. Os jogos cumprem bem esse papel, levando os estudantes a se posicionarem, a se comunicarem e assim praticam os ensinamentos recebidos e desenvolvem suas habilidades linguísticas. É preciso conversar com o colega durante o jogo, é

preciso ler as regras e compreendê-las, é preciso refletir a cada jogada e seguir as instruções do jogo, para que alcance êxito no jogo. E não são essas características que preparam o indivíduo para atuar em sociedade? Retirar os estudantes da zona de conforto e fazer com que eles se arrisquem e assim aprendam, é necessário.

Contudo, não é somente entregar os jogos nas mãos dos alunos e deixar que eles joguem e esperar que eles aprendam. Só isso não gera uma aprendizagem linguística ativa. É fundamental que tudo seja rigorosamente planejado. Desde a concepção da ideia do jogo, de seu preparo até sua aplicação. Mas antes dela, cabe ao professor preparar o terreno, fazendo a apresentação do conteúdo antes da apresentação dos jogos. “Outro aspecto fundamental da Aprendizagem Linguística Ativa é o estabelecimento de sequências didáticas em que os fenômenos linguísticos estudados na aula possam ser observados, experimentados e analisados em contextos de leitura e produção de textos” (Pilati, 2020, p. 147).

Freire (1996) defende a autonomia do estudante e a missão do professor em apoiar e mediar as ações praticadas por eles, para que assim, possam, através de seus esforços, conquistar o conhecimento das coisas.

Não é difícil compreender, assim, como uma de minhas tarefas centrais como educador progressista seja apoiar o educando para que ele mesmo vença suas dificuldades na compreensão ou na inteligência do objeto e para que sua curiosidade, compensada e gratificada pelo êxito da compreensão alcançada, seja mantida e, assim, estimulada a continuar a busca permanente que o processo de conhecer implica. Que me seja perdoada a reiteração, mas é preciso enfatizar, mais uma vez: ensinar não é transferir inteligência do objeto ao educando, mas instigá-lo no sentido de que, como sujeito cognoscente, se torne capaz de entender e comunicar o entendido. É neste sentido que se impõe a mim escutar o educando em suas dúvidas, em seus receios, em sua incompetência provisória. E ao escutá-lo, aprendo a falar com ele (FREIRE, 1996, p. 48).

O relato de Freire reafirma a ideia de que os discentes aprendem fazendo, colocando em prática os ensinamentos, testando, acertando e errando, sempre construindo saberes com seus colegas e professores e a partir de seu conhecimento prévio também. É possível perceber que a ideia de utilização das metodologias ativas não é algo novo, mas principalmente nos dias de hoje, é algo que vem dando muito certo na educação. São várias possibilidades de abordagem em sala de aula, como os jogos, a sala de aula invertida, debates, seminários e muitas outras opções que não custam caro, mas custam investimento de tempo e planejamento do professor. Se é algo que dá um resultado muito bom, por que os professores não utilizam?

Por um lado, é compreensível entender a resistência em mudar, pois não tem como culpabilizar um professor que não recebe adequadamente, que não tem uma estrutura física adequada em sua escola e que principalmente não foi formado para atuar desta forma. Contudo,

como sempre é exigido dos professores, eles precisam se reinventar e descobrir novas formas de atender satisfatoriamente seus alunos e sanar suas dificuldades. Castilho (2004) falou sobre a difícil tarefa de ser professor. “A tarefa da atual geração de educadores é muito pesada: reciclar-se, reagir contra o círculo de incompetência e de acriticismo que se fechou à volta do ensino brasileiro, e lutar pela valorização da carreira” (Castilho, 2004, p. 13).

Embora a carreira do magistério seja por vezes romantizada, não é fácil ser professor nos dias de hoje. Pilati (2020) também reconhece o esforço que a grande maioria dos professores precisa fazer, para sobreviver.

Os professores brasileiros, em muitos estados da federação, são mal remunerados e têm péssimas condições de trabalho. Esses mesmos professores desdobram-se em diversos turnos de trabalho para garantir sua sobrevivência e de suas famílias e, não raro, assumem responsabilidades que vão muito além da tarefa de ensinar uma determinada disciplina escolar (PILATI, 2020, p.130).

Mattar faz essa observação, muito relevante em sua obra, quando diz que “é importante deixar claro, desde já, que o professor é também uma vítima do sistema, por sua obrigação de repetir sempre o mesmo programa, por não ser remunerado adequadamente, por não ser incentivado a desenvolver pesquisa e assim por diante” (MATTAR, 2010. p.xv). As graduações replicam o ensino tradicional, que foi o mesmo que guiou os docentes durante a educação infantil e educação básica. Com isso, entende-se que é muito instintivo repetir o que foi vivenciado, o que de certa forma deu certo e é a única experiência próxima de transmissão de saber. Travaglia (2006) faz uma observação a esse respeito, citando Possenti e Ilari (1987) quando diz que:

Talvez essa resistência obstinada à mudança se deva sobretudo (...) a imagem que a sociedade tem do ensino de língua materna e de como deve ser o professor leva cada professor a repetir o modelo recebido, buscando mais legitimar seu papel (...) do que fazer algo que represente um ensino significativo para a vida de seus alunos (TRAVAGLIA, 2006, p. 106).

É muito difícil para os professores abandonarem as aulas conteudistas, para focar no desenvolvimento de habilidades, pois durante toda a formação feita, constrói-se o entendimento de que os conteúdos devem ser ensinados e que o currículo deve ser seguido como uma bíblia. “Ainda há docentes que continuam se servindo de um ensino tradicional, revestido por uma capa de modernidade, não promovendo, na prática, mudanças significativas na metodologia de ensino com intenção de permitir que o aluno se aproprie do conhecimento” (PALOMANES, 2019, p. 14).

Na faculdade e nos cursos de formação de professores ouve-se que o planejamento é flexível, porém, na prática, as cobranças por resultados nas avaliações internas e externas exigem do professor o cumprimento rígido e fiel da grade curricular e pouco investimento em

preparo dos professores é empregado.

O professor precisa ser valorizado e ter seu trabalho respeitado por toda a sociedade. “Sem dúvida, entre outras coisas, é preciso fazer avanços, investir em educação, dar condições dignas de trabalho aos professores e avaliar o processo educativo” (PILATI, 2020, p. 130). Alguns educadores passam anos sem condições de investir em curso e formações e os entes públicos, que deveriam fornecer este amparo legal, não o fazem. O PNE (Plano Nacional da Educação), Lei vigente desde 2014, de número 13.005/2014, apresenta em sua meta 16 a obrigatoriedade do fornecimento de formações continuadas, pelos entes públicos. O que, na prática, não ocorre.

Formar, em nível de pós-graduação, 50% (cinquenta por cento) dos professores da educação básica, até o último ano de vigência deste PNE, e garantir a todos(as) os(as) profissionais da educação básica formação continuada em sua área de atuação, considerando as necessidades, demandas e contextualizações dos sistemas de ensino (Brasil, 2014 “n.p”).

Por este motivo, é urgente que as formações dos professores aconteçam e sejam voltadas para suprir as necessidades docentes. Que novas políticas públicas cuidem de incluir novas metodologias nos cursos de licenciatura e formações continuadas, para que os professores cheguem às escolas preparados para enfrentarem as novas demandas. A formação continuada é um instrumento legal, que muitas das vezes é ignorado.

A formação continuada de profissionais da educação está referendada como obrigação dos sistemas de ensino, desde a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação em 1996, que no artigo 67 estipula a obrigação desses em promover a valorização dos profissionais da educação e traz, no inciso II, o aperfeiçoamento profissional continuado como uma obrigação dos poderes públicos. Ainda em seu artigo 80, a lei prevê que o poder público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de educação à distância em todos os níveis e modalidades e de educação continuada e explícita, no artigo 87 que é dever de cada município realizar programas de capacitação para todos os professores em exercício (INEP/MEC, 2023, p. 84).

A utilização de jogos pedagógicos está surgindo como alternativa funcional para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem. No comércio é possível encontrar muitos jogos úteis para uso em sala de aula e algumas escola até investem neste tipo de recurso. Na escola para a qual esta pesquisa foi projetada havia muitos jogos incompletos, inutilizados por estarem sem peças ou mesmo por não serem atraentes para os alunos. Não era do interesse dos alunos pegar um jogo de vírgula, por exemplo, para brincar na hora do recreio. Contudo, o mesmo jogo, era um excelente recurso para ser utilizado nas aulas de Língua Portuguesa. O uso dos jogos prontos, facilita e muito a rotina do professor, porém seu uso pode esbarrar em algumas barreiras como, o nível diferenciado de aprendizado dos alunos, o fato de a linguagem apresentada no jogo não ser de domínio dos estudantes, dentre outros fatores.

De acordo com o exposto acima, seria muito mais assertivo o professor preparar os jogos a serem utilizados por sua turma, respeitando as características dos alunos, seus interesses e gostos. A partir disso, montar a proposta pedagógica a ser desenvolvida. Todavia, a confecção de um jogo não é tão simples e requer um sequenciamento de ações prévias e muito planejamento. Os jogos se enquadram nas abordagens metodológicas ativas, pois eles reforçam o aprendizado através da repetição e fixação dos conteúdos estudados. Uma vez que os “jogos são dispositivos de ensino e treinamento efetivos para alunos de qualquer idade, e em muitas situações, porque são altamente motivadores e comunicam muito eficientemente conceitos e fatos em muitas áreas” (Mattar, 2010. p. xx), eles devem ser utilizados na educação sem receios. Eles desenvolvem uma série de habilidades, já destacadas anteriormente e tornam o aprendizado transparente para os alunos, que passam a visualizar como funcionam as engrenagens da via de mão dupla entre aprender e ensinar.

Kishimoto (2011, p. 42) orienta que para que a aula seja proveitosa e produtiva faz-se necessário sistematizar o aprendizado, produzir estímulos externos ao jogo, como a apresentação do conteúdo em aula anterior.

Como afirmam Bransford et al, (2007), o conhecimento prévio precisa ser levado em consideração, para que somente depois de sua verificação, o investimento no desenvolvimento profundo seja feito. Afinal, todos chegam à escola com uma bagagem intelectual considerável.

Os seres humanos são vistos como agentes guiados por objetivos que procuram informações de modo ativo. Chegam à educação formal com uma série de conhecimentos, habilidades, crenças e conceitos prévios, que influenciam significativamente o que percebem sobre o ambiente e o modo como organizam e interpretam essa percepção. Isso, por sua vez, influencia suas capacidades de recordação, raciocínio, solução de problemas e aquisição de novo conhecimento (BRANSFORD, et al, 2007, p. 27).

Desta forma, para que o efeito pensado no planejamento da aula seja alcançado, o professor precisa saber conduzir bem o momento anterior ao jogo, sua execução e o momento posterior também, de consolidação de verificação da aprendizagem. Os jogos auxiliam na construção de conhecimentos sim, mas é preciso saber utilizá-lo a favor do engajamento e desenvolvimento da turma.

Como apresentado no capítulo da metodologia, um circuito de aprendizagem deve ser aplicado antes dos jogos, para que os discentes consigam organizar seus conhecimentos prévios e assim partirem para a fixação da aprendizagem através dos jogos. Afinal, para que se gere o aprendizado esperado em nossos alunos, é preciso fazer com que eles reflitam sobre e compreendam como se dá todo o passo a passo do aprendizado. Pilati (2017) nos faz lembrar que somente a memorização não gera aprendizado.

Por acreditar que a aprendizagem é simplesmente memorização. Colocamos nossos alunos para decorar regras, cantar músicas, entre outras coisas, como se a simples memorização levasse ao aprendizado. Obviamente, a aprendizagem depende, em alguma medida, de memorização e de exercícios e atividades, mas, se tais práticas estiverem desvinculadas de reflexão e compreensão por parte do aluno, isso não promoverá a aprendizagem (PILATI, 2017, p. 47 e 48).

6.10 METODOLOGIA DE ENSINO: CIRCUITO DE APRENDIZAGEM

A presente pesquisa é propositiva e foi desenvolvida para auxiliar as aulas de Língua Portuguesa dos alunos do Ensino Fundamental II do município do Rio de Janeiro. Ela pode ser adaptada para diferentes realidades em outras regiões do país, priorizando a escolha de gêneros textuais que fazem parte do cotidiano dos estudantes.

A inserção de metodologias ativas nas aulas de língua portuguesa permite uma identificação e aproximação do aluno com seu processo de ensino-aprendizagem, gerando significado e fortalecendo o conhecimento. Por isso, é relevante levar para a sala de aula textos que os alunos já consomem, detalhando sua estrutura e intenção comunicativa por meio de metodologias de aprendizagem linguística ativa.

Este trabalho se propõe a instigar os professores a utilizarem uma alternativa eficaz, que gera muitos benefícios, ao mesmo tempo em que desafia os métodos de ensino tradicionais e ultrapassados. Não podemos permitir que os alunos vivenciem dois mundos distintos: um, fora da escola, onde novos recursos de leitura, textos multimodais circulando em suportes variados e o interacionismo predominam; e outro, dentro da escola, onde não possuem liberdade para explorar todas as possibilidades de aprendizado, limitando-se a copiar e ouvir o que o professor transmite e a realizar leituras em livros ou cadernos pedagógicos pouco atrativos. Dessa forma, ao adotar metodologias ativas e utilizar textos do cotidiano dos alunos, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e significativo, promovendo um ensino de Língua Portuguesa mais envolvente e eficaz.

A ordem dos jogos aqui propostos auxilia a compreensão dos alunos sobre o gênero textual propaganda, de forma que seja construído um conjunto de conhecimentos a respeito da estrutura do referido gênero. Tornando-os proficientes na leitura, interpretação e também na produção de propagandas.

Durante os jogos os alunos são convidados a produzir suas peças publicitárias, com o objetivo de fazer com que ele possam se especializar na escritura de textos do gênero textual. Isto fará com que eles melhorem sua capacidade leitora, pois perceberão no texto os elementos

que caracterizam o gênero. Pilati (2020) cita Pinker (2016), que detalha o processo de escrita como uma relação entre influências acessadas no cognitivo e todo um pacote informativo que o leitor possui. Para o autor “o ato de escrever requer a mobilização da atenção do produtor do texto no nível da forma e do conteúdo, para que a informação seja planejada, organizada e externalizada, para que o leitor possa interpretar o conteúdo da melhor forma” (Pinker, 2016, p. 146 apud Pilati, 2020, p. 125).

A aplicabilidade dos jogos corresponde a um circuito de aprendizagem, que deve ser amparado pela conceituação do gênero textual propaganda, a contribuição dos verbos no modo imperativo na construção de textos de propagandas e ainda a compreensão da prevalência da tipologia injuntiva nas propagandas. Cada jogo possibilita ao professor verificar e aprofundar os conhecimentos dos alunos sobre o gênero, com a finalidade de levá-los a produzirem seus textos com segurança e consciência da composição do gênero. Lógico que o professor antes de levar o jogo para sala de aula deverá planejar, traçar os objetivos da aula, pensar e separar os materiais que irá utilizar, pois tem muita coisa em jogo, literalmente.

Quatro jogos foram criados para auxiliar o aprendizado do gênero textual propaganda e através deles será possível reconhecer na prática, como o texto deve ser construído, o que facilitará também sua interpretação e produção.

- O primeiro jogo tem a finalidade de fazer com que os alunos resgatem o conhecimento que possuem sobre propagandas de grande circulação, compreendendo a combinação de marcas, produtos e seus slogans.
- O segundo jogo apresenta uma oportunidade de reflexão sobre as escolhas verbais e uso dos verbos no modo imperativo, uma vez que são muito utilizados em texto do gênero estudado.
- O terceiro jogo fará com que os alunos produzam propagandas, pensando na estrutura e elementos fundamentais do gênero.
- O quarto e último jogo propõe uma combinação de múltiplos elementos, para que o aluno consiga jogá-lo.

Considerando que as propagandas unem diversas linguagens, os jogos exigem que sejam analisadas as cores das cartas, do tabuleiro e roleta, suas informações verbais e também não verbais, para que o jogador faça uma associação entre os elementos e realize suas jogadas, percebendo que o gênero textual propaganda utiliza muito o cruzamento de diferentes e múltiplas linguagens.

Ao final do circuito de aprendizagem utilizando os jogos aqui apresentados, espera-se

que os estudantes consigam tanto produzir, quanto compreender melhor os textos do gênero textual propaganda e assim se relacionem da melhor forma possível com eles, interagindo socialmente, de forma crítica e consciente.

O monitoramento dos resultados do trabalho aqui proposto poderá ser feito através do desempenho dos alunos, de forma que, por meio dos jogos linguísticos manipuláveis seja possível observar como acontece a fixação dos conhecimentos prévios e o desenvolvimento dos conhecimentos profundos e também da capacidade linguística do aprendiz em conseguir ler e produzir textos orais e escritos com especialidade e conhecimento do gênero.

Pilati (2017) diz que “devemos ensinar nossos alunos a enxergar a língua de forma semelhante à dos linguistas. A ideia básica é propiciar contextos de aprendizagem para que os estudantes possam organizar seus conhecimentos linguísticos de forma coerente” (Pilati, 2017, p. 105). Com isso, é possível também promover reflexão linguística, desenvolvimento de habilidades linguísticas, a expansão da capacidade comunicativa dos aprendizes, oportunizar a obtenção de um domínio maior da língua e ainda o conhecimento do gênero textual propaganda, que o permitirá ler com maior facilidade textos do gênero e também os produzir com consciência de sua funcionalidade e adequabilidade ao gênero. O resultado da aprendizagem será notado através do comportamento dos aprendizes, que assumirão seu papel social, incorporando os conhecimentos prévios que possuem, para no decorrer dos jogos, formarem novos e significativos aprendizados.

Por meio dos jogos linguísticos manipuláveis, utilizando o gênero textual propaganda como foco, os aprendizes poderão se engajar mais nas aulas, melhorar a concentração, se envolver com o conteúdo estudado, protagonizando seu processo de aprendizagem, aprofundando seus conhecimentos e harmonizando o ambiente escolar.

“Efetivamente como podemos levar os alunos a prender de modo ativo e a compreender os processos linguísticos envolvidos?” (Pilati, 2017, Op.cit.). A autora levanta esse questionamento e segue enumerando como é possível fazer com que nossos alunos aprendam a pensar sobre suas estratégias de estudo e assim, possam organizar o pensamento, antes de prosseguir.

Primeiramente, eles devem reconhecer, tomar posse de seus conhecimentos concretos, já fortalecidos de forma segura sobre a nossa língua. Nesta etapa, o professor tem um papel fundamental, que é o de fazer com que eles enxerguem que conhecem a língua, até porque, eles a praticam muito antes de chegarem até a escola. Em seguida, eles precisam compreender o sentido daquilo que estão estudando, perceber os padrões que definem cada conceito, sua estrutura e então organizar o pensamento, para que seja fácil lembrar do que foi aprendido e

consigam colocar em prática. Por último, os estudantes precisam aprender a conduzir seu processo de estudo e aprendizagem.

A metacognição será um instrumento de medida, que mostrará o quanto já aprenderam e até onde podem chegar. O aprendiz terá de ter a sensibilidade de observar o contexto das ações em que está inserido, para então, colocar em prática seu conhecimento aprofundado. Todo o processo revela crescimento e em cada etapa os alunos estarão amadurecendo e se desenvolvendo.

A abordagem metodológica ativa se destaca, não por colocar os alunos em movimento físico. O “ativo” não diz respeito a isso. Mas sim estar ativo, engajado cognitivamente. Pensando, questionando, analisando e produzindo conhecimento a partir dessa busca. Claro que a escolha pela utilização de materiais manipuláveis faz com que a turma se envolva mais e, literalmente, esteja ativa e se movimentando de alguma forma. Mas por meio deles, o pensamento crítico é o que estará em maior e mais importante atividade.

O circuito de aprendizagem apoia o ensino do gênero textual propaganda em sala de aula e se expande nos jogos, que foram planejados para consolidar o aprendizado dos alunos. Ele reúne atividades planejadas para o ambiente escolar a partir do gênero textual propaganda, mas poderia ser qualquer outro, oral ou escrito. Sua finalidade é ajudar os estudantes a conhecerem melhor o gênero textual, para que possam saber se portar em uma situação comunicacional escrita ou oral, com desenvoltura e plena habilidade.

6.11 CIRCUITO DE APRENDIZAGEM

1ª AULA: Dois tempos de cinquenta minutos – nela deve ser feita a contextualização do gênero textual propaganda a partir da análise textual.

O professor deve apresentar aos alunos a estrutura do gênero textual propaganda, guiando-os na leitura reflexiva e estimulando-os a produzir textos do gênero, reconhecendo a intencionalidade por trás dos textos.

Segue uma proposta, que poderá ser adaptada a realidades diferentes.

Contextualização: (O professor pode conversar com os alunos, conceituando gênero textual, o que faz um texto ser uma propaganda e em seguida, deve mostrar alguns exemplos e fazer com que os estudantes participem e se envolvam com os textos).

Que propaganda é essa?

Você sabe o que é gênero textual? São textos do dia a dia, que exercem alguma função social. São utilizados para estabelecer a comunicação e possuem características específicas, que os diferenciam de outros gêneros. Vamos entender como funciona o gênero propaganda?

A estrutura do gênero textual propaganda pode se apresentar de formas diferentes, dependendo do seu objetivo, de onde o texto será veiculado, quem está divulgando o produto/marca/ideia, mas no geral, textos desse gênero seguem uma estrutura básica com os seguintes elementos:

- Utilização da multimodalidade: Um texto de propaganda geralmente começa com a exibição da marca, ideia, produto ou serviço que está sendo divulgado. Isso pode incluir o logotipo da empresa, um slogan e uma pequena introdução ou descrição.
- Anunciante: aquele que tem interesse na divulgação do produto/marca/ideia.
- Anunciado: é o produto/marca/ideia.
- Slogan: é uma expressão, a identidade verbal, que marca de forma explícita o posicionamento do anunciante.
- Logotipo: representação gráfica, identidade visual de algum produto ou marca.
- Veículo do anúncio: meio pelo qual é feita a divulgação do produto/marca/ideia.

Vamos entender melhor: O que faz um texto ser considerado uma propaganda?

Os textos de propaganda são persuasivos, ou seja, querem atrair seu público-alvo e para isso, utilizam linguagem direta, com recursos linguísticos que atribuem um caráter criativo à linguagem, como: o uso da denotação, metáforas, ironias e outros jogos de palavras. Os textos podem ser verbais, não verbais ou mistos e sua estrutura deve apresentar:

- 1- Título (Uma frase de efeito)
- 2- Corpo do texto (Uso de texto verbal, com explicações sobre o produto ou serviço)
- 3- Logotipo (imagem que representa a marca/empresa anunciante)
- 4- Convite à prática de uma ação
- 5- Slogan (frase criativa, que relaciona o produto/serviço/marca)

É comum a utilização de verbos no imperativo, para que eles ajudem no convencimento do interlocutor do texto.

Mão na massa: Espera-se que os estudantes percebam que as marcas estão sendo divulgadas, de certa forma, incentivando o seu consumo. Trata-se então, de uma propaganda, que optou pela utilização somente de elementos visuais. Lembre à turma, que os textos de propaganda podem ser verbais, não verbais e mistos.

TAREFA 1: Exiba (de alguma forma – impressa, projetada, compartilhada no celular...) as imagens a seguir e pergunte aos alunos se trata-se de uma propaganda. Deixe-os livre para analisar e levantar hipóteses:



Imagem 32: Faixa de pedestres McDonald's
Fonte: [24 Propagandas inteligentes que farão você apreciar cada detalhe \(tudointeressante.com.br\)](http://24Propagandasinteligentesquefarãovocêapreciarcada detalhe (tudointeressante.com.br))



Imagem 33: Banco da praça kitkat
Fonte: [24 Propagandas inteligentes que farão você apreciar cada detalhe \(tudointeressante.com.br\)](http://24Propagandasinteligentesquefarãovocêapreciarcada detalhe (tudointeressante.com.br))

Leve os estudantes a refletirem sobre linguagem verbal x não verbal:

- Essas imagens são textos?
- São do gênero textual propaganda? Explique.

Mostre as plaquinhas de “curti” e “não curti” para os alunos e peça que ao final de cada exibição, eles votem, para representar se gostaram da ideia de divulgação ou não.

Abra espaço, para que eles expliquem as respostas:



Imagem 34: Plaquinhas Curti x Não curti
Fonte: <https://academiapingodagua.com.br/site/br/news-detalle/108/%E2%80%9Cdo-this%E2%80%9D-ou-%E2%80%9Cnot-that%E2%80%9D--vamos-avaliar->

A análise dos textos de forma livre, sem o condicionamento que a maioria dos livros didáticos propõem, permite que os alunos reflitam e tirem suas conclusões. As hipóteses levantadas por eles devem ser analisadas em conjunto, assim, será possível ao professor mediar o aprendizado, valorizando o protagonismo dos alunos e seus conhecimentos prévios.

TAREFA 2: Divida a turma em grupos menores de forma que eles montem: um título para cada imagem; um texto verbal e reproduzam o slogan, caso saibam. Caso não saibam, podem criar um.

TAREFA 3: Exiba a imagem a seguir e faça as perguntas oralmente, para que os estudantes respondam oralmente também.

- Que produto está sendo anunciado?
- Quem está anunciando?
- Onde esse anúncio pode circular?
- É utilizada alguma palavra ou expressão como slogan?
- Para quem se destina esse texto?
- O que sugere a escolha e uso da palavra “creck” no texto? Que relação ela tem com o produto anunciado?



Imagem 35: Propaganda de biscoito

Fonte: Mika Alimentos lança o Biscoito de Polvilho da Bebela em MT - O Livre

Monitoramento: O professor deve dar a oportunidade para os alunos mostrarem seus conhecimentos prévios sobre o assunto. Através de uma conversa informal, a turma pode

analisar a propaganda acima e o professor mediar a conversa pontuando que o biscoito de polvilho provavelmente está sendo divulgado pela empresa fabricante Mika e que o texto é um tipo de propaganda impressa, que pode circular em jornais, revistas e na internet de um modo geral. Os alunos são capazes de realizar inferências através do texto multimodal e somente após feito esse levantamento o professor deve intervir.

A presente proposta de atividade corrobora com as habilidades expressas tanto na matriz de referência do SAEB, quanto no documento de priorização curricular da SME e seu currículo vigente. Como é possível observar no documento de orientação para os professores lançado no segundo semestre de 2023 e que está vinculado aos documentos anteriores.

Referente ao eixo da oralidade e análise linguística, através da atividade proposta, será possível alcançar as habilidades sinalizadas, fazendo com que os alunos reflitam e construam textos orais relacionados à peça de propaganda.

No eixo de leitura, as atividades contemplam as habilidades de compreensão de textos não verbais e multimodais, como as propagandas; realização de inferência de informações implícitas e explícitas a partir de pistas no texto; o reconhecimento do efeito de sentido em decorrência da escolha de uma palavra ou expressão e ainda a identificação da função social do texto e seu público-alvo.



EIXO	HABILIDADES	3º BIMESTRE	4º BIMESTRE
ORALIDADE E ANÁLISE LINGUÍSTICA	 Distinguir o que seja fato e o que seja opinião sobre o fatos em situações de interação oral.	●	●
	 Opinar com coerência sobre assuntos significativos.	○	○
	 Participar de debates e exposições orais, formulando perguntas coerentes com relação ao assunto abordado.	●	●
	 Realizar exposições orais de assuntos, de forma fluente, expressiva e com sequência lógica, coerente.	○	○
	Reconhecer função/finalidade do texto oral.	○	○
	Reconhecer o assunto e o tema em exposições orais em que se encontre em situação de receptor.	●	●
	Sintetizar ideias expressas em textos orais.	○	○
	Utilizar a linguagem adequada à situação de interação, reconhecendo os contextos de uso dos diferentes registros e respeitando a variante de seus interlocutores.	○	○

7º ANO - LÍNGUA PORTUGUESA

 Currículo Carioca

 Priorização Curricular



Imagem 36: Currículo oralidade SME

Fonte: Apresentação do PowerPoint - pdf_02480_cef-habilidades-curriculares-3-ordm-e-4-ordm-bi-2023-2.pdf (rio.rj.gov.br)

Para finalizar a aula, o professor pode propor que os alunos criem propagandas e apresentem para a turma, atingindo assim o eixo de escrita, onde o aluno deve planejar seu texto adequando seus objetivos comunicacionais, de acordo com o interlocutor e levando em consideração a finalidade, o suporte, a linguagem, o gênero, o tema e o assunto relacionado à proposta. Pode utilizar também a habilidade relacionada ao emprego dos sinais de pontuação, inclusive como marcar de expressividade. Com isso, os três eixos são contemplados na atividade, que de maneira simples, porém contextualizada, poderá levar os alunos ao entendimento do gênero textual propaganda.

A segunda aula só poderá ser aplicada após a compreensão dos alunos sobre o exposto na primeira aula, pois elas são sequenciais. Havendo necessidade, o professor deve utilizar novos meios para fixação do conteúdo estudado. As metodologias ativas permitem aos alunos uma maior interação com aquilo que se estuda e eles aprendem mais praticando do que simplesmente copiando do quadro ou somente ouvindo o professor.

2ª AULA: Dois tempos de cinquenta minutos – nela deve ser feita a análise da tipologia textual injuntiva através de campanha publicitária.

Contextualização: O texto injuntivo tem a intenção de fazer com que seu leitor/ouvinte seja guiado a praticar alguma ação ou adotar algum comportamento. Através de períodos curtos e com o predomínio de verbos no modo imperativo ou até mesmo no infinitivo, ele apresenta comandos específicos. São exemplos de textos injuntivo as regras dos jogos, os manuais, as receitas...

Mão na massa: O professor precisa fazer com que os alunos analisem o texto, observando seus detalhes e intenções comunicativas. Como tarefa pré textual, o professor pode conversar com a turma sobre o que sabem a respeito do mosquito *aedes aegypti* e as doenças que ele pode transmitir.

Antes de iniciar a tarefa, o professor pode propor uma rodada de *role playing*, na qual os alunos poderão interpretar a visita de um agente sanitário a uma residência, que esteja repleta de focos do mosquito. O *role playing* é uma simulação, uma interpretação de papéis, que coloca o estudante para praticar determinadas ações. Com isso, o conhecimento pode ser analisado na prática.

Deve-se propor que os alunos escolham um representante, para interpretar um agente de endemias, que passa os comandos de como cuidar da casa e do quintal corretamente, para evitar a proliferação do mosquito.

Durante a atividade, os alunos podem auxiliar dando dicas de como manter os focos de dengue longe e assim, listar as instruções citadas na encenação.

Essa é uma atividade simples, mas bem dinâmica, que fará com que os estudantes percebam o intuito e aplicabilidade do texto injuntivo.

Após o *role playing*, o professor deve apresentar o texto para comparação e análise. Assim, os estudantes perceberão a ligação das atividades e compreenderão melhor o conteúdo.

10 MINUTOS CONTRA A DENGUE.

TIRE UM TEMPINHO E TOMA UMA ATITUDE. O MOSQUITO DA DENGUE TAMBÉM TRANSMITE CHIKUNGUNYA E ZIKA.

Com apenas 10 minutos por semana você faz a checagem rápida nos locais onde o mosquito costuma colocar seus ovos. Eliminando esses focos, você protege a saúde da sua família e dos seus vizinhos. Vamos lá, faça a sua parte. É um tempo muito pequeno para um ganho tão grande.

ELIMINE OS FOCOS DO MOSQUITO. FAÇA ISSO POR VOCÊ E POR TODOS A SUA VOLTA.
www.saude.mg.gov.br/dengue

- Vede totalmente a tampa de caixas-d'água, galões, tonéis, poços e latões.
- Limpe as calhas, evitando que folhas e sujeiras acumulem água.
- Estregue as paredes das vasilhas de água dos animais uma vez por semana.
- Limpe as bandejas da geladeira e do ar-condicionado para que a água não se acumule.
- Vasos sanitários pouco utilizados devem ser tampados e verificados toda semana.
- Deixe os baldes da área de serviço com a boca virada para baixo.
- Guarde os pneus em locais cobertos e as garrafas vazias com a boca para baixo.
- Os ralos devem ser limpos e vedados com uma tela para evitar o surgimento de criadouros.
- Limpe as piscinas e fontes, e faça o tratamento da água com produtos químicos adequados.
- De preferência, elimine os pratos nos vasos de plantas. É importante saber que plantas como bananeira, bromélia, babosa, espada-de-são-jorge e outras podem acumular água.

IOE SUS MINAS GERAIS

Imagem 37: Campanha publicitária com texto injuntivo

Fonte: CAMPANHA DE COMBATE À DENGUE PROSSEGUE - Prefeitura Municipal de Itapeva MG

A campanha publicitária pode ser impressa, ou mesmo reproduzida em TV, data show

ou compartilhada nos aparelhos telefônicos dos alunos e o professor deve dar um tempo de análise textual para eles.

Os estudantes podem ficar livres para que conversem entre si e façam apontamentos no texto. Passado esse primeiro contato com o texto, o professor deve levantar questionamentos:

- No texto em análise, há a presença de uma sequência injuntiva? Explique:
- Para que o texto foi criado?
- Qual é o público-alvo do texto?
- Os verbos empregados estão em que modo? Retire exemplos do texto.

Monitoramento: O professor deve instigar os alunos a refletirem sobre a construção do texto e fazer com que percebam a intencionalidade da campanha publicitária.

Após as considerações dos alunos, a mediação deve seguir explicitando que o texto injuntivo é instrucional. É um gênero que apresenta textos que orientam o leitor a praticar uma determinada ação. Vale ainda ressaltar que a utilização de verbos no modo imperativo é bem recorrente nos textos injuntivos, indicando um ordenamento, um direcionamento que deve ser seguido ou executado.

A tarefa tem como objetivos desenvolver as seguintes habilidades:

- Compreensão de textos multimodais, como os de propagandas e identificação da função social do texto e seu público-alvo.

3ª AULA: Dois tempos de cinquenta minutos – nela deve ser feita a apresentação do modo imperativo a partir do uso de verbos que demonstrem ordenamentos.

Contextualização: O modo imperativo apresenta pedidos, ordens e recomendações. Para contextualizar o assunto, a proposta é que se trabalhe com os estudantes a campanha sobre a preservação das abelhas e uma tirinha do Peanuts. A proposta do livro SuperAção, do sétimo ano, ativa os conhecimentos já adquiridos dos alunos e introduz a apresentação do modo imperativo e ainda vai além, com outras abordagens exploratórias dos textos.

Após um tempo, para que os analisem, o professor pode realizar as perguntas oralmente e iniciar a conversa informal com os alunos. A explicação deve ser feita no início, antes dos estudantes verem os textos.

Os textos podem ser exibidos na TV ou data Show ou mesmo compartilhados no celulares dos alunos, para que eles possam observar os detalhes e todas semioses disponíveis.

O livro pode ser consultado pelo código QR:

Folheie e baixe a obra na íntegra em

<https://mod.lk/3xBK1>



Imagem 38: Código Qr do livro SuperAção
 Fonte: [Superação - Português - 7 Ano \(calameo.com\)](https://calameo.com)

Língua e Linguagem

Modos e tempos verbais: imperativo e subjuntivo

► **ATIVIDADES PREPARATÓRIAS**

• Para dar início ao trabalho de modos e tempos verbais no **imperativo** e subjuntivo, relembre a revisão de tempos verbais proposta no início desta unidade. Estimule os estudantes a fornecer exemplos de frases no presente, pretérito e futuro do modo indicativo. Proponha o contexto de viagens e peça a eles que, usando o pretérito perfeito do indicativo, contem passeios que já realizaram. Em seguida, solicite-lhes que, usando o presente do indicativo, sugiram atividades de lazer nas proximidades e, por último, proponha uma conversa sobre planos usando o futuro.

► **ATIVIDADES DE DESENVOLVIMENTO**

1a. Ressalte a organização do cartaz com frases curtas e uma ilustração na parte inferior para transmitir a mensagem de forma simples e clara.

1b. Estimule os estudantes a explicar a relação entre abelhas e polinização para demonstrar a compreensão do conceito de interdependência entre as espécies para o equilíbrio da natureza.

1c. A escolha do **imperativo** estimula o leitor a se engajar nas ações de proteção ao meio ambiente, comunicando-as de forma direta.

1d. O fato de o **imperativo** comunicar direto ao leitor (2ª pessoa do singular) ajuda a transmitir a importância da solicitação. Neste item e no próximo, promovemos uma retomada de aspectos sintáticos dos verbos, a fim de que os estudantes percebam as relações morfosintáticas estabelecidas nas orações.

1e. Oriente os estudantes a classificar corretamente os verbos utilizados no cartaz.

2a. Ressalte a relação da imagem da bola sendo arremessada com a forma direta expressa pelo **imperativo**. Reforce que os verbos no **imperativo** apresentam um amplo uso na publicidade e em campanhas, uma vez que visam persuadir o público a adquirir determinado produto ou a "comprar" determinada ideia. Além disso, são utilizados em textos instrucionais, como receitas, regras de jogo etc.

1.c) Estão no modo **imperativo**, negativo e afirmativo. O uso se justifica uma vez que o objetivo do cartaz é fazer um apelo à população para não desmatar, não queimar e cultivar as flores, salvando, assim, as abelhas.

LÍNGUA E LINGUAGEM
Modos e tempos verbais: imperativo e subjuntivo

Responda às questões no caderno.

1. Observem o seguinte cartaz.



a) Qual é o objetivo da campanha?
b) Com base no que você estudou sobre as abelhas nesta unidade, por que essa campanha é importante?
c) Em que modo estão os verbos do cartaz? Por que esse modo foi empregado?
d) Do ponto de vista sintático, quem é o sujeito a que se referem esses verbos? Quem ele representa?
e) Como se classificam sintaticamente os verbos utilizados no cartaz?
 1.c) O sujeito é **você**. Representa a pessoa que está lendo o cartaz.
 1.e) São verbos significativos e transitivos diretos, embora os dois primeiros não apresentem objeto explícito.

GEASPI lança campanha de preservação das abelhas do semiárido piauiense. Universidade Federal do Piauí - UFPI, Teresina, 4 dez. 2019. Disponível em: <https://ufpi.br/ultimas-noticias-prex/34587-geaspi-lanca-campanha-de-preservacao-das-abelhas-do-semiarido-piauiense>. Acesso em: 28 jun. 2022.

1.a) Proteger as abelhas.
 1.b) Porque as abelhas são essenciais para o meio ambiente, dada sua importância na polinização.

Como já sabemos, os verbos no **modo imperativo** são utilizados para exprimir uma ordem, uma solicitação, um pedido, um convite ou um conselho. Por se referir sempre a alguém, os verbos nesse modo só apresentam segunda e terceira pessoas (do singular e do plural) e primeira pessoa do plural. O modo **imperativo** apresenta duas formas: **imperativo afirmativo** e **imperativo negativo**.

2. Leiam a tirinha.



SCHULZ, Charles M. Minduim. Estródio. São Paulo, 28 jun. 2022. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/quadrinhos/m-schulz/minduim-charles.1254964>. Acesso em: 28 jun. 2022.

Habilidades BNCC

EF07LP03

Imagem 39: Livro SuperAção
 Fonte: [Rev SuperAção Portugues - 7 ano.pdf](https://revsuperacao.com.br)

- 2.a) O fato de o jogador lançar a bola para fora do ônibus e acertar Charles.
 2.b) Está na segunda pessoa do modo imperativo afirmativo, indicando um pedido.

- a) O que causa o humor da tirinha?
 b) Em “Joga a bola, Joe”, em que modo e em que pessoa está o verbo? Por que esse modo é utilizado?
 c) Por que Charles repete o verbo “jogar” no terceiro quadrinho?
 d) Se Charles não quisesse que Joe lançasse a bola, como deveria formular a frase?

- 2.c) A repetição revela a aflição do garoto, ao insistir que Joe jogasse a bola antes que o ônibus se distanciasse.
 2.d) Não jogue a bola, Joe. Não jogue a bola, Joe.

Imagem 40: Exercício do Livro SuperAção
 Fonte: [Rev SuperAção Portugues - 7 ano.pdf](#)

Mão na massa: Simular uma mãe delegando tarefas ao filho. Os alunos devem escrever um diálogo entre mãe e filho, onde a mãe ordena que o filho arrume seu quarto antes de sair para brincar no quintal. Logo após os alunos devem apresentar os diálogos oralmente, para toda turma, destacando os verbos escolhidos. Eles podem ler ou encenar.



Imagem 41: [Conversa mãe e filho](#) Fonte: Canal CECIERJ

Monitoramento: O professor deve observar se os alunos utilizaram verbos no modo imperativo e conversar com a turma a respeito das escolhas verbais e suas intencionalidades. A atividade encontra-se de acordo com a habilidade da BNCC expressa no livro utilizado como base. Segue a descrição da habilidade revisitada do sexto ano, que também será trabalhada no nono, que se relacionada à leitura por meio do campo jornalístico/midiático e é aplicada na tarefa.

“ EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros (JÚLIO e BERTOLETTI, 2022. p. XXXVIII).

Nas orientações aos professores, os autores sugerem outras possibilidades de abordagem, para que possam explorar bem os textos trabalhados.

“ATIVIDADES DE DESENVOLVIMENTO: Além do imperativo, podem-se trabalhar outros aspectos interessantes nesta tirinha. Por exemplo: A forma composta “está saindo”, que mostra um fato que acontece no momento em que se fala. Trata-se de uma forma muito comum no português brasileiro, utilizada no lugar do presente simples do modo indicativo. A forma verbal “podia”, no pretérito imperfeito, que mostra um uso mais informal da linguagem. A transitividade verbal do verbo jogar, cujo objeto direto é “a bola”. Com relação ao imperativo, é possível pedir aos estudantes que passem o verbo da segunda pessoa do singular para a terceira do singular “Jogue a bola”. Inclusive, essa é uma boa oportunidade para fazer uma análise da forma mais comum de uso do imperativo, de acordo com a região de origem dos estudantes. Em algumas partes do país, é mais comum a segunda pessoa do singular; em outras, a terceira. Nesse caso, pergunte aos estudantes qual dessas formas utilizariam, no lugar do personagem” (JÚLIO e BERTOLETTI, 2022, p. 159).

Ao final da atividade pretende-se que os estudantes tenham clareza sobre o uso dos verbos no modo imperativo e possam utilizá-los com segurança.

6.12 AVALIANDO O CIRCUITO DE APRENDIZADO

Ao final das três aulas já será possível aplicar os jogos, com o intuito de promover o desenvolvimento linguístico dos alunos por meio dos jogos pedagógicos, tendo como motivação os textos do gênero textual propaganda. A utilização dos jogos aqui propostos e a metodologia aplicada permitirá ao professor estimular e orientar a leitura e a escrita dos alunos, bem como estimular a oralidade.

Uma vez que leitura, oralidade e escrita se fazem presentes em diferentes situações e contextos da vida moderna, onde os estudantes devem conseguir interagir com os textos, principalmente os do gênero ora pesquisado, é muito importante que a escola trabalhe de forma ativa com o gênero textual propaganda. A escola é responsável por esse preparo? Sim. Dela devem sair leitores e escritores capazes de construir um raciocínio crítico e reativo aos estímulos que chegarem e sob essa ótica, os jogos pedagógicos linguísticos manipuláveis podem contribuir ativamente para o desenvolvimento do estudante.

6.13 JOGO DA MEMÓRIA – QUE PROPAGANDA É ESSA?

O jogo da memória não é novo, pelo contrário, mas talvez exatamente por isso, por ser conhecido, por ser dinâmico, leve e divertido, os alunos aceitem com facilidade se “jogar” em uma aula, que o utilize como ferramenta pedagógica. E ainda mais com um jogo envolvendo produtos e marcas conhecidas nacionalmente, que, à princípio, deverá despertar a curiosidade

e interesse dos discentes. Nossa memória é ativada ao ver um determinado símbolo ou ouvir uma musiquinha e automaticamente nos remete a algum momento em que tivemos contato com a marca, slogan ou jingle em questão.

A memória tem um papel primordial em qualquer tipo de aprendizado, pois é ela quem comanda a capacidade de retomada dos conhecimentos prévios e definirá a consolidação dos futuros. Sua prática ajuda os aprendizes a exercitarem a concentração, que é fundamental para que ocorra o desenvolvimento de atividades linguísticas como a leitura e a escrita. E, também, estimula o cognitivo através da exigência de associação de retomada de informações com imagens, palavras e sensações vivenciadas pelos aprendizes. Assim, ampliam também sua compreensão linguística, uma vez que as propagandas utilizam textos multifacetados, que exigem do leitor a ativação de vários sentidos e inferências.

Ramos (2014) defende o uso do jogo da memória na escola, salientando seus benefícios e possibilidades variadas de uso que auxiliam no ensino da Língua Portuguesa. A autora diz que o “jogo da memória, por exemplo, de forma mais explícita, pretende estimular a memória visual *do aluno*. Contudo, além de desenvolver a memória, esse jogo acaba desenvolvendo a atenção, a concentração. A linguagem, o vocabulário, entre outras inúmeras habilidades” (RAMOS, 2014, p. 24).

O objetivo do jogo “Que propaganda é essa” é fazer com que os alunos verifiquem seus conhecimentos e relacionem as informações que possuem através de sua memória visual e organização espacial. Muitas marcas fazem parte do cotidiano das pessoas e seus slogans são vistos e ouvidos na televisão ou em outros veículos de anúncio. Este jogo testará a capacidade de percepção dos alunos sobre marcas famosas. O recurso multimodal oferece ao aluno uma dinâmica mais facilitada, ativando mecanismos de leitura e interação com o texto.

Os alunos assistem ao vídeo contendo a representação das marcas e seus respectivos slogans. Em seguida as cartas são apresentadas, todas viradas e assim o jogo inicia, com um participante de cada vez levantando um par de cartas. Ao encontrar MARCA e SLOGAN compatíveis, o participante marca um ponto e pode jogar novamente. Errando, as cartas devem ser viradas novamente, permanecendo na mesma posição e um novo jogador deve prosseguir.

Vence quem ao fim de todas as cartas tiver formado o maior número de pares. Um guia com todas as respostas corretas deverá ficar na mão de um jogador, que não fará parte da rodada e este será o FISCAL, que validará a jogada.

A escolha dos produtos e marcas foi motivada para o público carioca, facilitando a aplicação do jogo. Mas com as devidas alterações, ele pode ser aplicado em qualquer parte do território nacional. Deve-se levar em consideração o interesse da turma e necessidades locais.

REGRAS DO JOGO

OBJETIVO: descobrir a maior quantidade de pares de marcas/produtos e slogan.

CONTEÚDO: 24 cartas, sendo 12 indicativas do produto ou marca e 12 com o slogan.

Vídeo anterior ao jogo da memória disponibilizado em:

<https://www.youtube.com/watch?v=itiqKglXUGE>

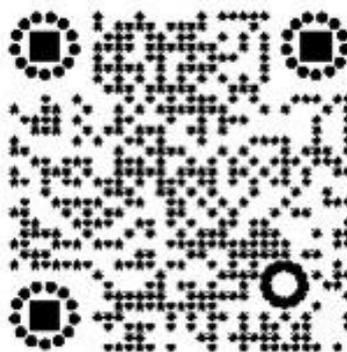


Imagem 42: QRcode Jogo da memória - Fonte: autora

COMO JOGAR: primeiramente os participantes devem ver o vídeo disponibilizado pelo QRcode. Em seguida as cartas devem ser embaralhadas e disponibilizadas viradas com o logo do jogo para cima.

Dentre os participantes, um deve ser escolhido para ser o fiscal do jogo. Em sua mão ficará um guia com todas as respostas corretas. Ele poderá intervir nas jogadas, como um juiz, conferindo os acertos ou erros.

Após a escolha de quem iniciará a partida, os participantes, de forma alternada, devem virar duas cartas. Encontrando o par adequado, o mesmo jogador poderá jogar novamente. Isso se repetirá todas as vezes que houver acerto.

TÉRMINO E VENCEDOR DO JOGO: vence quem encontrar o maior número de pares corretos.



Imagem 43: Jogo da memória
Fonte: autora

O jogo pode ser alterado pelo link:

https://www.canva.com/design/DAGAXusy_2Q/VgdJ3O8wBB1BmlQe2O57fA/edit?utm_content=DAGAXusy_2Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

GANHO PEDAGÓGICO

O jogo da memória utilizando produtos e slogans ajuda o aprendiz a desenvolver habilidades linguísticas variadas, tanto de leitura, quanto de oralidade:

- Leitura de textos multimodais: feita por meio do vídeo apresentado e das próprias cartas. O aprendiz precisa ser capaz de realizar a leitura e ao mesmo tempo ativar sua memória em busca do conhecimento necessário, para realizar a tarefa e nessa busca, ele raciocina, reflete e se expressa. Utilizando assim sua capacidade linguística e comunicativa, que pode ser trabalhada de forma oral ou escrita.

- Compreensão de texto: para realizar a tarefa, é preciso que o aprendiz entenda a relação existente entre o produto e o slogan apresentados, fazendo uma análise textual das cartas envolvidas na peça publicitária.
- Armazenamento de informações: o aprendiz é motivado a recuperar, a ativar seu conhecimento, a buscar em sua memória a relação entre marca e produto. Assim, a memorização também é estimulada, auxiliando a capacidade de reter novas informações e de recuperá-las sempre que necessário.
- Relacionamento de ideias e conceitos: a habilidade de criar laços, fazer conexões é estimulada com esta tarefa, pois os estudantes precisarão relacionar a marca ao seu respectivo slogan.
- Desenvolvimento da capacidade comunicativa: durante os jogos é comum que os participantes interajam através da fala, argumentando, especulando, explicando seus posicionamentos e escolhas. Assim, desenvolvem a capacidade comunicativa e linguística.
- Desenvolvimento do pensamento crítico: a necessidade de analisar o envolvimento entre produto e slogan estimula o aprendiz a levantar hipóteses e criar possibilidades de ligação entre as cartas envolvidas.

HABILIDADES DA BNCC E SUA RELAÇÃO COM O JOGO:

Este jogo da memória está linkado com várias habilidades da BNCC, referente à língua portuguesa e com competências gerais, como as a seguir:

- ✓ (EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
- ✓ (EF67LP08) Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens,

fotodenúncias, memes, gifs, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, sites na internet etc.

- ✓ (EF67LP23) Respeitar os turnos de fala, na participação em conversações e em discussões ou atividades coletivas, na sala de aula e na escola e formular perguntas coerentes e adequadas em momentos oportunos em situações de aulas, apresentação oral, seminário etc.
- ✓ (EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
- ✓ (EF69LP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.
- ✓ (EF69LP13) Engajar-se e contribuir com a busca de conclusões comuns relativas a problemas, temas ou questões polêmicas de interesse da turma e/ou de relevância social.
- ✓ (EF69LP33) Articular o verbal com os esquemas, infográficos, imagens variadas etc. na (re)construção dos sentidos dos textos de divulgação científica e retextualizar do discursivo para o esquemático – infográfico, esquema, tabela, gráfico, ilustração etc. – e, ao contrário, transformar o conteúdo das tabelas, esquemas, infográficos, ilustrações etc. em texto discursivo, como forma de ampliar as possibilidades de compreensão desses textos e analisar as características das multissemoses e dos gêneros em questão.

6.14 MÍMICA IMPERATIVA

Jogos de mímica são muito eficientes nas aulas de Língua Portuguesa, pois de forma interativa e engajadora, eles unem e motivam os alunos em torno de um mesmo propósito. O de aprofundar o estudo da língua e no caso específico desta pesquisa, de ampliar os saberes sobre o modo imperativo, relacionando-os com textos de gênero textual propaganda.

O ensino do modo imperativo para os alunos é importante, pois ele surge com muita

frequência nas interações comunicativas, indicando ordens e instruções. Seja na oralidade, nas conversas, nas brigas, orientações, passagens de comando... ou na escrita, com manuais de instruções, regras de jogos, receitas, bulas...

Este jogo tem como objetivo pedagógico fazer com que os alunos reflitam sobre suas escolhas verbais e as formas de utilizar o modo imperativo. Deve ser aplicado após os discentes estudarem sobre o modo imperativo e terem realizado a etapa anterior com o jogo da memória. Assim, as escolhas verbais farão sentido e auxiliarão nas produções textuais, que serão exigidas na etapa posterior.

Cientes de que só poderão utilizar verbos no modo imperativo, os participantes do jogo deverão se organizar para iniciar a partida. Os iniciantes deverão girar a roleta e realizar a mímica, para que o verbo escolhido seja descoberto.

Com esta atividade é possível identificar o nível de aprendizado dos alunos em relação ao conhecimento sobre o modo imperativo e suas particularidades.

OBJETIVO: descobrir qual verbo no imperativo foi utilizado, para desempenhar uma ordem.

CONTEÚDO: O jogo inclui uma roleta, que possui um espaço em branco, para que o jogador da vez tenha a oportunidade de escolha de um verbo no modo imperativo.

MATERIAIS:

- Uma roleta (que pode ser feita com materiais reciclados como, relógios de parede sem funcionamento, roletas de jogos antigos, papelão, ou mesmo um desenho feito no quadro, onde de olhos vendados o participante direciona o dedo para a escolha. Ou ainda, na impossibilidade de impressão do guia aqui disponibilizado, o professor pode criar cartões com as opções de lacunas para os verbos e pedir que o participante da vez o escolha, sem ver a frase) com os espaços a serem preenchidos com verbos no modo imperativo.
- Uma tabela com exemplos de verbos no modo imperativo, que possam ser utilizados pelos estudantes.
- Um relógio para monitorar o tempo de cada rodada.

COMO JOGAR: Onde a roleta parar, indicará uma ordem, que deve ser executada a partir de um verbo no imperativo. Após a escolha na tabela, o participante deve realizar a mímica, para que os outros participantes descubram.

- Separar os alunos em grupos, de forma que eles consigam se ver e participar do jogo a cada rodada.
- Explicar as regras do jogo.
- Deixar a tabela com as opções de verbos em local visível.
- Escolher o grupo que iniciará a partida.
- Um participante do grupo deve girar a roleta de forma que todos os outros grupos consigam ver.
- O mesmo participante, ou outro do mesmo grupo deve realizar a mímica.
- Os outros participantes dos outros grupos devem identificar qual o verbo escolhido.
- O grupo que acertar a escolha verbal marca ponto e assume o turno da rodada.
- O professor pode determinar um período temporal para que o jogo se encerre. Como por exemplo, cinco rodadas, ou uma rodada para cada grupo. Fica a cargo do professor definir a forma como o jogo ocorrerá. Porém, o mais interessante é que todos os participantes tenham a oportunidade de jogar.

Cabe ao professor acompanhar cada etapa do jogo e ao final, realizar uma rodada de debate, para que analisem as dificuldades que porventura surgirem durante o jogo. Durante a partida, habilidades linguísticas, comunicacionais e sociais, como trabalho em equipe e criativo são desenvolvidas.

TÉRMINO E VENCEDOR DO JOGO: O jogo pode ser dinamizado por seus participantes. O ideal é que seja jogado por grupos, onde um participante fará a mímica para que os integrantes de outros grupos possam descobrir a ordem dada. Em cada rodada, devem-se alternar os participantes praticantes da mímica. Caso seja jogado por duas pessoas somente, um deverá realizar a mímica, para que o outro descubra a ordem.

Pontua o grupo, a dupla ou pessoa que identificar a ordem feita em até três tentativas. Caso sejam esgotadas as três tentativas e o participante não acerte, os adversários podem responder. Ficando o ponto, para a dupla/participante que acertar.

Quando ninguém pontuar, deve-se iniciar uma nova jogada.

Vence o grupo, a dupla ou o participante que obtiver a maior pontuação.



Imagem 44: Roleta Imperativa
Fonte: autora

O jogo pode ser alterado no link:

https://www.canva.com/design/DAGAYXBZNno/VPi-6Qb782Q9Gb2rRMivgA/edit?utm_content=DAGAYXBZNno&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

GANHO PEDAGÓGICO

- Interação entre os alunos: o ambiente escolar fica mais leve e descontraído, quando os alunos realizam jogos de mímicas. Os aprendizes precisam estar engajados e motivados para cumprir as tarefas, atuando e expressando sua capacidade comunicativa.
- Desenvolvimento da capacidade comunicativa: a oralidade é praticada pelos integrantes que tentam solucionar o desafio. É necessário que o aprendiz consiga ser claro em sua articulação de ideias, para que identifique sua resposta. Da mesma forma que o aluno

que estiver realizando a mímica, deve saber se comunicar através de suas expressões corporais e faciais, para que os demais alunos descubram qual verbo foi utilizado.

- Aprendizado consciente: os aprendizes são colocados em situações práticas de uso da língua, tendo de testar seu aprendizado, para cumprir a missão. Desta maneira, eles conseguem facilmente internalizar o aprendizado do modo imperativo, em situações de uso da língua.
- Desenvolvimento da criatividade e da imaginação: os aprendizes são levados a utilizar formas diferenciadas de comunicação, abrindo possibilidades novas e criativas para que transmitam uma mensagem.
- Desenvolvimento de habilidades linguísticas e cognitivas: através da mímica os alunos terão de ativar seus conhecimentos linguísticos, para que possam organizar o pensamento e se comunicar. É uma atividade preciosa, que desenvolve a língua.
- Incentivo ao trabalho em equipe: os discentes são levados a colaborar uns com os outros, para que juntos, consigam resolver problemas. Através dessa interação a capacidade comunicativa é potencializada.

HABILIDADES DA BNCC E SUA RELAÇÃO COM O JOGO:

- ✓ (EF06LP04) Analisar a função e as flexões de substantivos e adjetivos e de verbos nos modos Indicativo, Subjuntivo e Imperativo: afirmativo e negativo.
- ✓ (EF06LP05) Identificar os efeitos de sentido dos modos verbais, considerando o gênero textual e a intenção comunicativa.
- ✓ (EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.
- ✓ (EF67LP23) Respeitar os turnos de fala, na participação em conversações e em discussões ou atividades coletivas, na sala de aula e na escola e formular perguntas coerentes e adequadas em momentos oportunos em situações de aulas, apresentação oral, seminário etc.
- ✓ (EF67LP29) Identificar, em texto dramático, personagem, ato, cena, fala e indicações cênicas e a organização do texto: enredo, conflitos, ideias principais, pontos de vista, universos de referência.
- ✓ (EF07LP10) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc.
- ✓ (EF08LP04) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais:

ortografia, regências e concordâncias nominal e verbal, modos e tempos verbais, pontuação etc.

- ✓ (EF08LP16) Explicar os efeitos de sentido do uso, em textos, de estratégias de modalização e argumentatividade (sinais de pontuação, adjetivos, substantivos, expressões de grau, verbos e perífrases verbais, advérbios etc.).
- ✓ (EF89LP27) Tecer considerações e formular problematizações pertinentes, em momentos oportunos, em situações de aulas, apresentação oral, seminário etc.

6.15 AGÊNCIA PUBLICITÁRIA

Para dinamizar as aulas de Língua Portuguesa, como já vimos até aqui, os jogos são ótimas estratégias pedagógicas. Neste contexto, o jogo “Agência publicitária”, inspirado no jogo comercial Banco imobiliário, foi criado para auxiliar os professores a estimularem o aprendizado a respeito do gênero textual propaganda. Ele proporciona múltiplos benefícios para que os aprendizes assimilem como se constrói uma peça publicitária e ainda desenvolvam sua capacidade linguística, na escrita principalmente, bem como seu cognitivo.

Este jogo tem como objetivo pedagógico fazer com que os alunos produzam textos, compreendendo as partes necessárias para elaboração do gênero textual propaganda. Ele deve ser apresentado aos alunos após a conceituação e aplicação das etapas anteriores, onde os estudantes já terão consciência da constituição do gênero textual propaganda e como as escolhas verbais contribuem para a construção desses textos.

Seu objetivo geral é fixar esta composição e estimular a escritura de textos, para que os alunos possam criar suas próprias propagandas seguindo a estrutura estudada: anunciado (o produto), anunciante (quem divulga o produto), slogan (frase que chama a atenção para o produto) e o veículo do anúncio (local de divulgação).

Através do avanço de casas, com o jogo de dados, os alunos devem conquistar os elementos fundamentais para que possam produzir seus textos. Através da escolha de cartas com um tema a ser retirado do tabuleiro, os alunos terão de utilizar da criatividade e consciência linguística ao criarem seus próprios textos.



Imagem 45: Agência Publicitária
Fonte: autora

OBJETIVO: Formar a maior quantidade de Propagandas possíveis, produzindo textos e conquistando a maior quantidade de dinheiro, levando os outros jogadores a ter a menor quantidade de propaganda e de dinheiro. Adquirir as peças necessárias para formar uma propaganda completa e apresentá-la com sucesso.

COMPONENTES E FUNÇÕES: O jogo inclui 1 tabuleiro com 36 peças de publicidade distribuídas em: (09 casas de “anunciados”, 09 casas de “anunciantes”, 09 casas de “veículos” do anúncio e 09 casas de “slogans”); 1 dado; 180 dinheiros; 18 cartas com temas e 4 pinos.

- **TABULEIRO:** O tabuleiro estará dividido em casas:

INÍCIO – casa onde todos os jogadores deverão iniciar a partida e onde receberão 30

dinheiros cada.

ANUNCIADO – casa que permite identificar “o quê” está sendo anunciado, o objeto da propaganda. *Obrigatória para formação da propaganda.*

ANUNCIANTE – casa que permite identificar o anunciante do produto. *Obrigatória para formação da propaganda.*

VEÍCULO DO ANÚNCIO – casa que permite identificar o local onde o anúncio será veiculado para atingir o seu público específico. *Obrigatória para formação da propaganda.*

SLOGAN – casa que permite identificar uma frase rápida que associará ao produto. *Obrigatória para formação da propaganda.*

RECEBA – casa extra com bonificação. Nela o jogador deve receber uma nota valendo (1) dinheiro de cada participante.

PAGUE – 2 casas extras com o intuito de pagamento de multa. Nelas o jogador deve pagar um dinheiro a cada participante.

TEMA – espaço destinado para o depósito de cartas temas. Essas cartas possuem um produto que deve ser utilizado, para que ao formar o conjunto de cartas obrigatórias para publicação de uma propaganda, o jogador possa apresentar seu texto (oral e multimodal)

- **JOGADORES:** doravante designados PUBLICITÁRIOS. Poderá ter de 2 a 4.
- **DADO:** Deverá ser utilizado um dado.
- **PINOS:** Deverão ser utilizados até quatro cores diferentes, para identificar os jogadores.
- **DINHEIRO:** instrumento utilizado para compra, venda das peças publicitárias ou remuneração da agência e dos jogadores.
- **GERENTE DA AGÊNCIA DE PROPAGANDA:** um gerente, responsável pela distribuição das cartas e valores.

REGRAS DO JOGO: Propaganda Publicitária

PREPARAÇÃO:

1. **Escolha dos Pinos:** Cada jogador, chamado de PUBLICITÁRIO, escolhe um pino para percorrer o tabuleiro.
2. **Escolha do GERENTE:** Um dos PUBLICITÁRIOS será escolhido como GERENTE, responsável por distribuir e gerenciar o dinheiro e as peças de propaganda.

3. **Distribuição de Dinheiro:** O GERENTE distribui 30 dinheiros para cada PUBLICITÁRIO no início do jogo.

COMO JOGAR:

1. **Início do Jogo:** Cada PUBLICITÁRIO joga o dado. Quem tirar o maior número inicia a partida. Em caso de empate, jogam novamente.
2. **Rodada do Jogo:**
 - O PUBLICITÁRIO começa retirando uma carta TEMA.
 - Em seguida, joga o dado e avança o pino pelo número de casas indicado.
3. **Compra de Casas:**
 - Se a casa não tiver dono, o PUBLICITÁRIO pode comprar a casa por 1 dinheiro, pagando ao GERENTE. Recebe uma ficha de propriedade para marcar a casa.
 - Caso escolha não comprar, permanece na casa até a próxima rodada.
4. **Propriedades:**
 - Se outro PUBLICITÁRIO cair em uma casa comprada, deve pagar 1 dinheiro ao proprietário.
5. **Formação da Propaganda:**
 - O objetivo é adquirir as 4 peças necessárias para formar uma propaganda: ANUNCIADO, ANUNCIANTE, VEÍCULO DO ANÚNCIO e SLOGAN.
 - Quando adquirir as 4 peças, o PUBLICITÁRIO pode comprar a peça PROPAGANDA por 1 dinheiro.
 - Verificando a carta TEMA, o PUBLICITÁRIO elabora a propaganda, escrevendo e apresentando oralmente aos outros jogadores.
 - Se aprovada pelos outros PUBLICITÁRIOS, o jogador recebe 5 dinheiros da banca. Caso contrário, perde a carta PROPAGANDA.
6. **Cartas e Dinheiro:**
 - Cada casa comprada rende uma cartinha ao PUBLICITÁRIO.

- O jogador que formar uma propaganda pode optar por comprar até quatro marcações de propaganda, anexando-as às peças, por 1 dinheiro cada.
- Quando outros PUBLICITÁRIOS caírem em casas com marcação de propaganda, devem pagar 5 dinheiros ao proprietário.

7. Recompensas e Penalidades:

- Cada vez que o PUBLICITÁRIO passar pela casa INÍCIO, recebe 1 dinheiro do GERENTE.
- Parando na casa RECEBA, o jogador recebe 1 dinheiro do GERENTE.
- Parando na casa PAGUE, o jogador deve entregar 1 dinheiro a cada PUBLICITÁRIO.

DISTRIBUIÇÃO INICIAL E EXTRAS:

- Cada PUBLICITÁRIO começa com 30 dinheiros, correspondentes ao adiantamento salarial.
- A marcação da PROPAGANDA custa 5 dinheiros.
- Cada PUBLICITÁRIO recebe 1 dinheiro ao passar pela casa INÍCIO.

Considerações Finais:

- O GERENTE deve sempre gerenciar e distribuir os recursos de forma justa e clara.
- A aprovação das propagandas deve ser feita de maneira objetiva, garantindo que todos os jogadores tenham chances iguais de sucesso.

Divirta-se e boa sorte na criação de suas propagandas!

VENDA DAS PROPAGANDAS

Caso o PUBLICITÁRIO fique sem nenhum valor para pagar as horas trabalhadas de outro PUBLICITÁRIO, deverá vender as suas peças publicitárias para a AGÊNCIA, que retirará as suas peças do tabuleiro, que ficará livre, novamente, para que outro PUBLICITÁRIO possa adquiri-la.

DEMISSÃO

Se mesmo após vender suas peças publicitárias, o PUBLICITÁRIO não conseguir dinheiro para pagar sua dívida, o jogador será demitido e sairá da agência. Caso ainda exista alguma peça publicitária, ela (s) deverá (ão) ficar com o publicitário

credor. Caso o publicitário demitido seja o gerente da agência, o publicitário com o maior número de propagandas deverá substituí-lo.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo termina quando só houver um único publicitário na agência ou acabar o tempo especificado pelos publicitários antes do início do dia de trabalho. Na primeira hipótese o publicitário que permanecer na agência, será considerado o empregado do mês e vencedor. Na segunda hipótese será vencedor o que tiver maior número de dinheiros, correspondentes a suas peças publicitárias.

O jogo poderá ser adaptado de acordo com os interesses da turma e propósito educacional do professor. Na presente pesquisa, é apresentado o ensino do gênero textual propaganda, mas outros conteúdos também podem ser utilizados. Caberia muito ao ensino, por exemplo, dos termos essenciais da oração.

O professor deve ter a sensibilidade de perceber quais são as necessidades de aprendizado de seus alunos e a partir delas, priorizar pela apresentação do conteúdo através de metodologias ativas. Pois elas facilitarão o envolvimento dos alunos com o conteúdo, bem como tornará o engajamento fortalecido e conseqüentemente o aprendizado ocorrerá da melhor maneira possível.

Afinal, os alunos ao se depararem com questões práticas, que o fazem refletir, avaliar, realizar escolhas e tomar decisões conseguem, assim, produzir um aprendizado mais eficaz.

Todo os itens do jogo podem ser reproduzidos e adaptados. Disponível em:

https://www.canva.com/design/DAGKydhUzd8/uA1x5I6FgaLtm0yrIn8gyg/edit?utm_content=DAGKydhUzd8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

GANHO PEDAGÓGICO

- Desenvolvimento linguístico: os aprendizes são estimulados a comunicarem-se de forma oral e escrita. Assim, podem apresentar seus posicionamentos, argumentar, manter o diálogo com seus pares, para que possam cumprir as etapas exigidas do jogo. A competência comunicativa é muito trabalhada com este jogo, favorecendo trocas linguísticas significativas de leitura e escrita, pois, os participantes devem criar textos durante o jogo.
- Desenvolvimento cognitivo: durante a partida os aprendizes precisam utilizar habilidades que envolvem o raciocínio, a retomada de conhecimentos a respeito da

produção do gênero textual propaganda, o pensamento crítico e consciente, bem como a resolução de problemas.

- Aprimoramento da escrita: em determinado momento do jogo, os alunos devem criar suas propagandas de acordo com o estudo do gênero já efetuado. Deste modo, é preciso acionar os conhecimentos adquiridos e partir para a prática da escrita. Com isso, os alunos podem produzir textos relacionados diretamente com o que estão praticando, visualizando por meio dos jogos.
- Engajamento da turma: o jogo propicia a socialização dos participante em torno dos objetivos do jogo. Juntos, eles descobrem novas possibilidades de construção textual e desenvolvem a capacidade comunicativa também. Podendo adquirir novo vocabulário, realizar trocas significativas, observar e compreender variantes da língua e melhorar seu desempenho linguístico. O respeito, a empatia e a paciência também fazem parte da prática do jogo.

Habilidades da BNCC e sua relação com os jogos propostos:

- ✓ **(EF69LP02)** Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, *outdoor*, anúncios e propagandas em diferentes mídias, *spots*, *jingle*, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
- ✓ **(EF69LP04)** Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.
- ✓ **(EF69LP07)** Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da

textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/*redesign* e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia, pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.

- ✓ **(EF69LP17)** Perceber e analisar os recursos estilísticos e semióticos dos gêneros jornalísticos e publicitários, os aspectos relativos ao tratamento da informação em notícias, como a ordenação dos eventos, as escolhas lexicais, o efeito de imparcialidade do relato, a morfologia do verbo, em textos noticiosos e argumentativos, reconhecendo marcas de pessoa, número, tempo, modo, a distribuição dos verbos nos gêneros textuais (por exemplo, as formas de pretérito em relatos; as formas de presente e futuro em gêneros argumentativos; as formas de imperativo em gêneros publicitários), o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados (tempo verbal, jogos de palavras, metáforas, imagens).
- ✓ **(EF69LP56)** Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.
- ✓ **(EF67LP08)** Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, memes, *gifs*, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, *sites* na internet etc.
- ✓ **(EF67LP32)** Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.
- ✓ **(EF67LP33)** Pontuar textos adequadamente.

- ✓ (EF06LP05) Identificar os efeitos de sentido dos modos verbais, considerando o gênero textual e a intenção comunicativa.
- ✓ (EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.
- ✓ (EF67LP37) Analisar, em diferentes textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos linguístico-discursivos de prescrição, causalidade, sequências descritivas e expositivas e ordenação de eventos.
- ✓ (EF89LP11) Produzir, revisar e editar peças e campanhas publicitárias, envolvendo o uso articulado e complementar de diferentes peças publicitárias: cartaz, *banner*, *indoor*, folheto, panfleto, anúncio de jornal/revista, para internet, *spot*, propaganda de rádio, TV, a partir da escolha da questão/problema/causa significativa para a escola e/ou a comunidade escolar, da definição do público-alvo, das peças que serão produzidas, das estratégias de persuasão e convencimento que serão utilizadas.

6.16 UNE PRO

Inspirado no jogo comercial UNO, o “Une Pro” foi pensado para dinamizar as aulas de Língua Portuguesa sobre o gênero textual propaganda. Seus benefícios linguísticos vão além da mera testagem do conhecimento, pois ele faz com que o aluno pense, reflita, faça associações entre texto verbal e não verbal e crie seus textos durante o jogo, além de a todo tempo estimular a participação dos alunos, para o cumprimento das tarefas. Aprender se divertindo e interagindo com seus pares e professores supera qualquer expectativa de uma aula tradicional.

Além de tornar a aula mais dinâmica, os exercícios ativos e criativos aumentam a autonomia do aprendiz, que poderá se utilizar dos resultados experimentados no jogo em sua vida dentro e fora da escola. As aulas de Língua Portuguesa principalmente, devem fazer com que os aprendizes se apropriem da nossa língua, ampliem sua bagagem linguística com ações significativas e reflexivas.

O objetivo deste jogo é desenvolver nos alunos a percepção das relações entre as palavras, seus significados e o envolvimento delas com as imagens. Também possibilitar ao aluno uma forma lúdica de criação de novos textos orais, a partir das propostas do jogo.

Este jogo requer do aluno uma análise semântica das palavras e a observância dos

elementos visuais que são fundamentais para a compreensão do jogo. Nele, o aluno precisará interagir com uma linguagem mista e assim brincar com o significado de cada palavra, relacionando-as com outros significados, obedecendo às regras do jogo. O vencedor será aquele que conseguir relacionar mais sentidos e eliminar todas as cartas em sua mão.

Neste jogo será preciso observar o que está sendo anunciado, quem está anunciando e qual a finalidade do anúncio. Ao estabelecer critérios de interligação entre as cartas, os alunos estarão trabalhando conceitos semânticos, de significação das palavras e imagens e ainda poderão exercitar sua capacidade linguística ao serem motivados a produzirem propagandas de venda e aluguel de itens que fazem parte da proposta do jogo.

O jogo possui 32 cartas vermelhas referentes à alimentação; 32 cartas verdes relacionadas a opções de lazer e 32 cartas azuis referentes ao tema animais. Totalizando 96 cartas, que se relacionam de alguma maneira.

Podem participar até quatro jogadores, que devem decidir entre si quem inicia jogando. Cada jogador deve receber 7 (sete) cartas inicialmente.

<p>PÃO CASHEIRO Com ingredientes de qualidade e sabor inconfundíveis. Garanta já o seu!</p> 	<p>Mantenha sua PONTE DE ENERGIA. Alance na Poderia PADDLE.</p> 	<p>Relaxada pede... CAFE!!! Sabores e melhor café de VASSOURAS.</p> 	<p>RELAXE A MENTE E O CORPO</p>  <p>Comida sopa de ervilha</p>	<p>Venda</p>  <p>Crocissant de frango</p>	<p>Venda</p>  <p>Kiwi</p>	<p>Venda</p>  <p>Bazofio</p>	<p>Venda</p>  <p>Churrasco</p>
<p>Frije amigo de SAGUAREMA</p>  <p>Venda e confira.</p>	<p>Peça o melhor HAMBURGUER artesanal da região</p> 	<p>Coma camarão! Tudo que vem do MAR.</p>  <p>FAZ BEM À SAÚDE!</p>	<p>QUELHO de queijo e presunto</p>  <p>Para lá o seu são TRUJAS de Sabão</p>	<p>Venda!</p>  <p>Rosca recheada</p>	<p>Venda</p>  <p>Pizza</p>	<p>Venda</p>  <p>Brigadeiro</p>	<p>Venda</p>  <p>Bolo de coco</p>
<p>Pastry de FORNO</p>  <p>Só com TRES INGREDIENTES e repleto de sabor. Peça já o seu!</p>	<p>MORANGO</p>  <p>E bom e rico em vitaminas C, A, E, B5 e B6.</p>	<p>BOLO CASEIRO</p>  <p>Vinte nozes CASA de fabricação.</p>	<p>PICNIC na caixa</p>  <p>Escalhe as suas e levamos até você.</p>	<p>COMIDA PROIBIDA</p>	<p>COMIDA PROIBIDA</p>	<p>COMIDA</p>	<p>PROPOSTA Fale uma receita</p>
<p>Tenha uma vida saudável</p>  <p>Coma FRUTAS</p>	<p>Prove o prato feito RAIZ</p>  <p>Restaurante COMA BEM</p>	<p>A melhor TORTA DE SISI que você já imaginou.</p>  <p>E assim!!! Venda provar</p>	<p>SABOR GELADO Quê você encontra o melhor BROWNIE do mundo.</p>  <p>Venda provar!</p>	<p>COMPRE DUAS CARTAS</p>	<p>COMPRE DUAS CARTAS</p>	<p>COMPRE UMA CARTA</p>	<p>INVERTA O JOGO</p>

<p>Visite TERESÓPOLIS</p> <p>E coma o melhor PAO CASTIHO do mundo</p>	<p>STAND UP PADDLE</p> <p>uma ótima FONTE DE ENERGIA</p>	<p>Conheça VASSOURAS!</p> <p>Agende uma visita nas fazendas de CAFÉ</p>	<p>RELAXE A MENTE E O CORPO</p> <p>Faça aulas de YOGA no parque conosco.</p>	<p>Venda</p> <p>Aulas de sinuca</p>	<p>Venda</p> <p>Passeio de quadriciclo</p>	<p>Venda</p> <p>Viagem à lua</p>	<p>Venda</p> <p>Arvorismo em Campos do Jordão</p>
<p>Ecurrido para SAQUAREMA</p> <p>Garanta sua vaga e delícia-se neste paraiso!</p>	<p>Festival do HAMBURGUER em Petrópolis</p> <p>Temos o melhor artesanal!</p>	<p>Pratique o mergulho!</p> <p>O MAR SEMPRE FAZ BEM À SAÚDE</p>	<p>Calibre seus JOELHOS e faça</p> <p>TRILHA Csmilhar faz bem!</p>	<p>Venda</p> <p>Ingresso para o Zoológico</p>	<p>Venda</p> <p>Paisagem para Paris</p>	<p>Venda</p> <p>Réplica do quadro da Monalisa</p>	<p>Venda</p> <p>Curso de paisagismo</p>
<p>Prisa do FORNO</p> <p>Aqui encontramos TRÊS INGREDIENTES da felicidade: paz, natureza e luz.</p>	<p>Fazenda de MORANGOS</p> <p>Venha conhecer a plantaço de morango no estilo norueguês.</p>	<p>A Casa do BOLO com fabricação caseira</p> <p>Venha nos visitar!</p>	<p>Camping para PICNIC</p> <p>Reserve uma data e venha se divertir!</p>	<p>Proposta de lazer</p>	<p>LAZER PROIBIDO</p>	<p>LAZER PROIBIDO</p>	<p>LAZER</p>
<p>A casa das FRUTAS</p> <p>Aqui você colhe as frutas no pé. Venha nos visitar!</p>	<p>Conheça a RAIZ invertida</p> <p>Atração do Parque VIVA BEM</p>	<p>Servimos a melhor TORTA DE SIRI. Venha provar!</p> <p>Restaurante SIRI CASCUDO</p>	<p>BROWNERIA SABOR GELADO</p> <p>Aqui você encontra o melhor BROWNIE do mundo!</p>	<p>COMPRE DUAS CARTAS</p>	<p>COMPRE DUAS CARTAS</p>	<p>COMPRE UMA CARTA</p>	<p>INVERTA O JOGO</p>

<p>Gosto PAO Mora em TERESÓPOLIS, é castiço e amigo...</p>	<p>Precisando de uma FONTE DE ENERGIA? Pratique esportes!</p> <p>Faça STAND UP PADDLE</p>	<p>CAFÉ</p> <p>adora brincar com YASSOURAS e potes.</p>	<p>RELAXE! Pegue seu tapetinho e pratique YOGA</p>	<p>ADOÇÃO</p>	<p>ADOÇÃO</p>	<p>ADOÇÃO</p>	<p>ADOÇÃO</p>
<p>SAQUAREMA é um paraíso! Conheça e divirta-se!</p>	<p>Já escolheu seu HAMBURGUER? ESTOU ANOTANDO OS PEDIDOS!</p>	<p>NADAR</p> <p>FAZ BEM À SAÚDE!</p>	<p>Corra atrás dos seus sonhos</p> <p>Faça uma TRILHA de sucesso!</p>	<p>ADOÇÃO</p>	<p>ADOÇÃO</p> <p>Misripois</p>	<p>ADOÇÃO</p>	<p>ADOÇÃO</p>
<p>TRÊS INGREDIENTES PARA ALEGRIAR SEU DIA!</p> <p>Fran, Junior e Tiro</p>	<p>As abelhas produzem o mel, que é rico em vitamina C, como o MORANGO. É uma ótima fonte de energia.</p>	<p>Bolo e Boleta Deixei bravos castiços</p> <p>Não venha nos visitar</p>	<p>Aguardando meu PICNIC as caixas chegar.</p>	<p>Proposta Imite um animal</p>	<p>ANIMAL PROIBIDO</p>	<p>ANIMAL PROIBIDO</p>	<p>ANIMAL</p>
<p>FRUTAS fazem bem à saúde</p> <p>Mas prefiro chocolate!</p>	<p>Tinha RAIZ</p> <p>Mas comi e vivo bem!</p>	<p>O SIRI é cascuado, esperto e ágil.</p>	<p>BROWNIE</p> <p>O gatinho mais simpático do mundo</p>	<p>COMPRE DUAS CARTAS</p>	<p>COMPRE DUAS CARTAS</p>	<p>COMPRE UMA CARTA</p>	<p>INVERTA O JOGO</p>

Imagem 46: Une Pro
Fonte: autora

O jogo pode ser adaptado e alterado no link:

https://www.canva.com/design/DAGAcIJDKRk/dMqa_Bg8UQsYHjygP92iMw/edit?utm_content=DAGAcIJDKRk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

REGRAS DO JOGO

OBJETIVO: conseguir se livrar de todas as cartas.

CONTEÚDO: o jogo possui ao todo 96 cartas, sendo: 32 cartas vermelhas; 32 cartas verdes e 32 cartas azuis.

- 16 cartas vermelhas com o tema: alimentação
- 16 cartas verdes com o tema: lazer
- 16 cartas azuis com o tema: animais

Essas 48 cartas estão relacionadas entre si. Ou pela cor do tema, ou por palavras, imagens e sentidos que as aproximam de alguma maneira. O jogador deve, portanto, estar atento a todas as informações contidas na carta. Ele pode seguir a jogada pela mesma cor, pelo mesmo assunto, por palavras iguais, por sentidos parecidos...

O jogo possui ainda:

- Uma carta de cada cor, indicando o tema. Essa carta pode ser usada sempre dentro do mesmo tema ou quando surgir outra carta igual a ela, mesmo que de temas diferentes.
- Oito cartas de cada cor, sendo: nas cores vermelha e verde de VENDA e na cor azul de ADOÇÃO. Mas todas possuem a mesma função. Esta carta pode ser jogada sempre que estiver dentro do tema dela. Quando o jogador depositar esta carta na mesa, o jogador subsequente deverá elaborar uma propaganda, como tema proposto. Caso o jogador subsequente também tenha uma carta de VENDA ou ADOÇÃO (mesmo que de tema diferente), ele pode depositar a carta ao lado da outra e o próximo jogador deverá realizar a venda.

Ao fazer a propaganda, qualquer jogador pode manifestar o interesse pela compra. O primeiro que falar “COMPRO/ ADOTO”, assume e segue a jogada. Caso o jogador não consiga realizar a venda/adoção, deverá comprar uma carta da mesa e o próximo jogador segue com a jogada dentro do tema que está na mesa. Na ausência de carta do mesmo tema, deverá também comprar uma carta até encontrar o tema e prosseguir com o jogo.

- Uma carta PROPOSTA de cada cor. Esta carta pode ser jogada dentro do seu tema, ou quando outra igual a ela estiver na jogada. Ao ser jogada pela primeira vez, o jogador subsequente deve cumprir a PROPOSTA da carta, ou jogar outra carta PROPOSTA,

para que passe as duas missões para o jogador seguinte. Caso a tarefa não seja cumprida, o jogador da carta deve comprar mais três cartas da mesa.

- Duas cartas de proibição de cada cor. Esta carta pode ser utilizada dentro do seu tema, ou com outra igual a ela. Sua função é bloquear o próximo jogador.
- Duas cartas para compra de mais duas cartas.
- Uma carta de compra de mais uma.
- Uma carta de inversão de jogo.

COMO JOGAR: cada jogador deve receber sete cartas embaralhadas previamente. Decidem quem deverá iniciar a jogada e qual será a rotação da mesa. O primeiro jogador coloca uma carta na mesa e o próximo jogador deve dar sequência à jogada dentro do mesmo tema.

TÉRMINO E VENCEDOR: o primeiro jogador a ficar com apenas uma carta na mão, deve ficar atento. Ao eliminar sua última carta é preciso falar: “BATI A META”. Caso o jogador finalista não fale, outro jogador pode acusar a ausência da fala e o finalista deverá comprar mais uma carta, como multa e o jogo deve seguir até que novamente ocorra uma possibilidade de última jogada por alguém.

GANHO PEDAGÓGICO

- Estimulando a competência comunicativa (oral e escrita): a interação verbal entre os participantes durante o jogo faz com que eles melhorem seu vocabulário, argumentem e pensem criticamente. Para o cumprimento das tarefas do jogo, os aprendizes são levados a se expressarem oralmente, contextualizando seus conhecimentos sobre o tema estudado e ampliando sua capacidade e fluência comunicativa, argumentando e refletindo sobre o aprendizado e sobre nossa própria língua. A escrita de forma reflexiva e criativa também é estimulada através das cartas que exigem a criação dos alunos. O que auxilia no melhoramento da competência textual dos aprendizes.
- Potencializando a leitura e a interpretação de textos verbais e não verbais: as cartas forçam os aprendizes a procurarem pistas textuais, que façam a ligação entre elas. Com isso, eles precisarão ler atentamente e interpretar as marcas textuais, para que consigam cumprir com êxito as exigências do jogo. Além de observar as marcas linguísticas, os estudantes terão de relacionar também as cores das cartas com seus respectivos assuntos. É um jogo bem complexo, mas divertido, que fará com que os alunos desenvolvam em diversas áreas, se familiarizando cada vez mais com nossa língua, que é tão rica e

diversa.

- Exercitando o cognitivo: o jogo exige a ativação da memória, estimula a tomada de decisões, a concentração, o raciocínio lógico e faz com que os alunos busquem informações explícitas em textos diferentes e compare-os, buscando afinidades. A todo tempo é preciso pensar, avaliar e decidir.
- Aumentando o engajamento da turma: os participantes precisarão se comunicar, trocar informações, avaliar uns aos outros... o que contribui para o fortalecimento de um ambiente saudável e integrado e auxilia no desenvolvimento de habilidades socio emocionais, tão necessárias atualmente.

Habilidades da BNCC e sua relação com os jogos propostos:

- ✓ **(EF69LP02)** Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, *outdoor*, anúncios e propagandas em diferentes mídias, *spots*, *jingle*, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
- ✓ **(EF69LP04)** Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.
- ✓ **(EF69LP07)** Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/*redesign* e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância,

ortografia, pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.

- ✓ **(EF69LP17)** Perceber e analisar os recursos estilísticos e semióticos dos gêneros jornalísticos e publicitários, os aspectos relativos ao tratamento da informação em notícias, como a ordenação dos eventos, as escolhas lexicais, o efeito de imparcialidade do relato, a morfologia do verbo, em textos noticiosos e argumentativos, reconhecendo marcas de pessoa, número, tempo, modo, a distribuição dos verbos nos gêneros textuais (por exemplo, as formas de pretérito em relatos; as formas de presente e futuro em gêneros argumentativos; as formas de imperativo em gêneros publicitários), o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados (tempo verbal, jogos de palavras, metáforas, imagens).
- ✓ **(EF69LP56)** Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.
- ✓ **(EF67LP08)** Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, memes, *gifs*, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, *sites* na internet etc.
- ✓ **(EF67LP32)** Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.
- ✓ **(EF67LP33)** Pontuar textos adequadamente.
- ✓ **(EF06LP05)** Identificar os efeitos de sentido dos modos verbais, considerando o gênero textual e a intenção comunicativa.

- ✓ **(EF06LP11)** Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.
- ✓ **(EF67LP37)** Analisar, em diferentes textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos linguístico-discursivos de prescrição, causalidade, sequências descritivas e expositivas e ordenação de eventos.
- ✓ **(EF89LP11)** Produzir, revisar e editar peças e campanhas publicitárias, envolvendo o uso articulado e complementar de diferentes peças publicitárias: cartaz, *banner*, *indoor*, folheto, panfleto, anúncio de jornal/revista, para internet, *spot*, propaganda de rádio, TV, a partir da escolha da questão/problema/causa significativa para a escola e/ou a comunidade escolar, da definição do público-alvo, das peças que serão produzidas, das estratégias de persuasão e convencimento que serão utilizadas.

Os jogos linguísticos são uma ferramenta pedagógica valiosa que não só auxilia os alunos na compreensão do gênero textual propaganda, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento de suas competências linguísticas. Esta abordagem dinâmica e envolvente torna o aprendizado mais eficaz e duradouro, preparando os alunos para uma participação ativa e crítica na sociedade contemporânea.

Esses jogos linguísticos, ora propostos, têm o potencial de melhorar a compreensão do gênero textual propaganda e aprimorar as habilidades de leitura, escrita e fala dos alunos. Ao proporcionar uma abordagem interativa e lúdica, esses jogos aumentam o engajamento e a motivação dos estudantes. Quando aplicados ao estudo da propaganda, os alunos são desafiados a decodificar os elementos persuasivos e as estratégias linguísticas presentes nesse gênero textual, o que melhora sua capacidade de análise textual e promove o desenvolvimento da escrita criativa e persuasiva.

Além disso, os jogos linguísticos elaborados para esta pesquisa estimulam a comunicação oral, especialmente por meio de atividades que envolvem discussão, posicionamento e apresentação de argumentos. Ao participar desses jogos, os alunos aprimoram suas habilidades de expressão verbal e aprendem a articular ideias de forma clara e convincente.

Em resumo, os jogos linguísticos são uma ferramenta versátil e eficaz no ensino e aprendizagem da língua. Eles permitem aos alunos não apenas compreender melhor o funcionamento do gênero textual propaganda, mas também desenvolver habilidades linguísticas essenciais para sua participação ativa na sociedade. Assim, ao se depararem com

questões práticas que os fazem refletir, avaliar, realizar escolhas e tomar decisões, os alunos produzem um aprendizado mais eficaz e significativo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta pesquisa, foram reunidas falas significativas de diversos autores, que contribuíram para o entendimento da funcionalidade da utilização de jogos linguísticos manipuláveis na escola, especialmente nas aulas de Língua Portuguesa, para o fortalecimento do ensino sobre o gênero textual propaganda. Para tanto, foi criado um circuito de aprendizagem que deverá anteceder a aplicação dos jogos linguísticos manipuláveis, para que sua utilização seja efetivamente proveitosa e faça sentido para os alunos durante a aplicação do material manipulável. Além disso, foram destacadas a importância cultural, social, histórica e pedagógica que envolve a utilização dos jogos como ferramenta pedagógica de auxílio nas aulas de Língua Portuguesa e sua valiosa contribuição linguística e cognitiva.

Além de engajar a turma, estimular a criatividade e ser um meio facilitador do aprendizado, os jogos permitem trocas significativas entre professores e alunos, e entre os próprios alunos. Os seres humanos se comunicam o tempo todo, utilizando a linguagem de formas diferentes, mas com o intuito de interagir e se manifestar para o outro. Em tempos de multiletramentos, várias são as possibilidades de uso da língua e muitos são bem criativos, como algumas propagandas exploradas na pesquisa.

Desta forma, tendo por base a faculdade da linguagem, que é um traço inato do ser humano, os estudos que utilizam metodologias ativas, como os jogos, podem dar “asas” à imaginação e criação de cada estudante, permitindo que eles desenvolvam plena e criativamente suas habilidades linguísticas. A metodologia ativa, utilizada por meio dos jogos, alcança um melhoramento significativo no ambiente escolar, tornando as aulas mais dinâmicas, colaborativas e integradoras. Castilho (2004) considera que as aulas precisam ser agradáveis, e, nesse entendimento, a oferta dos jogos pode dinamizar o ambiente escolar e fazer com que o aprendizado ocorra de forma aprazível.

Por meio da utilização dos jogos, o aprendizado se torna mais reflexivo e crítico, indo além das expectativas das aulas tradicionais, que dificilmente prendem a atenção e alcançam o interesse dos jovens. A utilização dos jogos facilita também o trabalho com a língua e gera uma abertura segura para que novos conceitos sejam abordados. Assim, outros estudos poderão ser mais bem recebidos e compreendidos pelos alunos.

Rojó e Moura (2019) salientam que os letramentos circulam na sociedade, muito influenciados pela cultura e pelo contexto, e que, de acordo com essas especificidades, os discursos vão se formando. No decorrer da pesquisa, foi possível refletir sobre o caráter persuasivo das propagandas em seus contextos específicos. Também ficou clara a urgência de compreender como os eventos letrados se modificam e como os novos letramentos se fazem necessários em uma sociedade que não para de se movimentar e modificar seus hábitos.

A pesquisa seguiu etapas de preparação, reflexão e aprendizado. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico e teórico, que amparou a pesquisa e construiu uma ponte viável entre o conhecimento teórico e sua aplicação prática. Cada etapa gradativamente levou ao entendimento de que os jogos linguísticos manipuláveis agregam muito valor às aulas de Língua Portuguesa, bem como facilitam o ensino, a análise e a produção de textos do gênero textual propaganda.

Em seguida, foram apresentados conteúdos que, embora não façam parte obrigatória do gênero textual propaganda, figuram frequentemente nele e, portanto, são de fundamental importância. Esses conteúdos incluem a apresentação do gênero por meio de peças publicitárias, o uso do modo imperativo e o estudo de sequências injuntivas. Para dinamizar o aprendizado, foi planejado um circuito de aprendizagem a ser aplicado antes dos jogos. Dessa forma, os alunos conseguem ativar seus conhecimentos prévios sobre o assunto, para posteriormente construir novos saberes ou ampliar os já existentes.

Embora a proposta seja um tanto provocativa, pois sugere a utilização de metodologias ativas em vez dos métodos tradicionais de ensino, ela gera reflexão e entendimento de que mudanças são necessárias para que os alunos voltem a gostar de estar na escola. O aprendizado precisa fazer sentido e ser integrado com a vida em sociedade, mostrando-se aplicável e sensível às necessidades do aprendiz. Estudar pode e deve gerar prazer, além de resultados práticos e significativos.

A metodologia ativa, que contempla a manipulação de materiais e favorece o desenvolvimento linguístico oral e escrito, traz um sentido real para o aprendizado, consolidando o conhecimento prévio dos estudantes e colocando-os à prova constantemente. Assim, eles refletem e entendem o motivo pelo qual é necessário aprender o conteúdo apresentado, aumentando sua bagagem linguística e aplicando os conhecimentos adquiridos em situações reais de uso.

Além das contribuições linguísticas, os jogos linguísticos manipuláveis também auxiliam no desenvolvimento cognitivo. A manipulação das peças do jogo, das cartas, da associação de cores e imagens, e da correlação entre texto e imagem faz com que os alunos

exercitem a concentração, o raciocínio lógico, e a competência linguística exigida nas partes de interação oral e escrita. Essas habilidades de análise textual se destacam mais na prática, colocando os alunos "com a mão na massa." A manipulação permite envolvimento, desperta a curiosidade e ajuda a materializar elementos abstratos que sistematizam nossa língua, como bem relatou Pilati (2020).

Todas essas contribuições são essenciais para o conhecimento e domínio da Língua Portuguesa. O gênero textual propaganda ainda cria um elo de intimidade com o aluno, pois, em geral, são textos conhecidos por eles, mas que exigem uma capacidade leitora que precisa ser desenvolvida.

Os jogos criados para esta pesquisa podem ser aplicados, adaptados e reagrupados de acordo com a necessidade da turma, do local de aplicação e do tempo que o professor tem disponível para trabalhar o conteúdo. O processo de aprendizado precisa ser direcionado para os alunos e acessível, permitindo que eles participem de todas as etapas de construção e ampliação de seus saberes.

Primeiramente, é importante destacar que os jogos linguísticos manipuláveis podem ser extremamente eficazes para o progresso dos alunos nas aulas de Língua Portuguesa. Contudo, é fundamental que cada etapa seja muito bem planejada e executada pelo professor. Não se trata de um processo simples ou fácil; exige tempo, dedicação, estudo e uma forte vontade de fazer a diferença na vida dos alunos. É preciso abandonar as aulas tradicionais "cuspe e giz" (até mesmo essa referência é ultrapassada, visto que o giz nem é mais utilizado) e trazer os alunos para o centro do processo de aprendizagem, incentivando-os a atuar em prol de seu próprio aprendizado e a desenvolver uma consciência crítica.

Para criar um jogo, é necessário, antes de tudo, um investimento significativo de tempo. Inicialmente, deve-se reconhecer a necessidade de aprendizado da turma, identificando seus pontos fortes e fracos, bem como suas áreas de interesse. Com base nessas informações, pode-se iniciar o planejamento, preparação, execução e testagem dos jogos. Todo material didático deve ser testado antes de ser aplicado às turmas. Quando chegar o momento de apresentação do projeto à turma, que deve ocorrer somente após a aplicação do circuito de aprendizagem, a primeira rodada deve ser demonstrativa e instrutiva. Somente depois disso os alunos devem experimentar o aprendizado linguístico ativo por meio dos jogos manipuláveis.

Durante todas as etapas, o professor precisa atuar como um mediador, estando atento para sanar dúvidas, mas permitindo que os alunos levantem e apurem suas próprias hipóteses. A intervenção do professor é crucial, mas não deve inibir os alunos. Aprender com os erros é fundamental, e não criminalizar o erro é uma forma eficaz de promover o acerto, o crescimento,

o aprendizado e novas experiências. Dessa forma, o professor deve auxiliar, caminhar junto, orientar, estimular e zelar pela autonomia dos alunos.

Por fim, são apresentados os jogos criados para a pesquisa, bem como as habilidades que podem ser trabalhadas e os benefícios que podem ser alcançados com sua aplicação. A utilização dos jogos linguísticos manipuláveis pode se revelar uma valiosa ferramenta de ensino do gênero textual propaganda nas aulas de Língua Portuguesa. Sua aplicação pode ser um ponto de partida para professores que ainda não se valem da prática ativa de ensino e uma opção pedagógica adicional para aqueles que já a praticam. Quem sabe esses jogos possam servir de estímulo para a criação de novos jogos, a abordagem de novos conteúdos e a promoção de um aprendizado ativo que inunde as escolas do nosso país, fazendo a diferença na vida dos estudantes.

A combinação da aprendizagem prazerosa, com a estimulação adequada e a participação ativa de todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, pode ser o caminho do sucesso para mudar os rumos da educação. Embora reconheçamos que não é tarefa fácil mudar o quadro atual, é inegável que não podemos continuar ensinando alunos em 2024 com técnicas de cinquenta anos atrás.

Os jogos linguísticos manipuláveis ativos desenvolvem habilidades preciosas para o ensino da língua e seus diversos gêneros, promovendo uma experiência educacional envolvente e crítica, aproximando os alunos da escola e a escola das realidades da vida cotidiana.

Fica aqui uma "propaganda" sobre a utilização das metodologias ativas nas aulas de Língua Portuguesa, colocando "pra jogo" uma possibilidade rica de gerar aprendizados únicos e significativos. Como bem nos ensinou o mestre Paulo Freire: "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção" (Freire, 1996, p. 47).

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- ANTUNES, Irandé. **Análise de textos: fundamentos e práticas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de Português: linguagem, gramática e leitura I**. – 4.ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. São Paulo: DVS, 2015.
- BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BAGNO, M. **Gramática pedagógica do português brasileiro**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- BARTHES, Roland. **Essais critiques**. Paris: Seuil, 1964.
- BECHARA, E. **Moderna gramática portuguesa**. 37^a. Ed. Ver., ampl. E atual. Conforme o novo Acordo Ortográfico. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- BORGES, Isabela. **Estratégias de leitura para o gênero propaganda**. In: PALOMANES, Roza. **A mediação pedagógica como prática docente: propostas de atividades de leitura e escrita** -- Campos dos Goytacazes (RJ): Encontrografia, 2021.
- BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Educação em língua materna: a sociolinguística na sala de aula**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.
- BRANSFORD et al. **Como as pessoas aprendem: cérebro, mente, experiência e escola**. São Paulo: Editora Senac, 2007.
- Brasil. [Constituição (1988)] **Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008**. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016. 496 p. disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf Acesso em: 10 de janeiro de 2023.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais - terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa** (PCNEF) Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental, 1998.
- BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Seção 1,

p. 1.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão Final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf Acesso em: 27 de setembro de 2021.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Notas sobre o Brasil no Pisa 2022**. Brasília, DF: Inep, 2023

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução Sieben Gruppe. – São Paulo: DVS Editora, 2015.

CASTILHO, Ataliba T. de. **A língua falada no ensino de português**. 6ª ed. – São Paulo: Contexto, 2004.

CASTILHO, Ataliba T. de. **Nova gramática do português brasileiro**. -1. ed., 6ª reimpressão – São Paulo: Contexto, 2020.

CHOMSKY, Noan. **Linguagem e mente: pensamentos atuais sobre antigos problemas**/ Noan Chomsky, tradução de Lúcia Lobato, revisão de Mark Ridd. – Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1998.

COLL, C. **Aprendizagem escolar e construção de conhecimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

COSTA, S. R. **Dicionário de gêneros textuais**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

CRUZ, Fabielle Rocha. **Jogando palavras: tecnologia e gamificação no ensino de Língua Portuguesa**. Curitiba: InterSaberes, 2022. (Série Língua Portuguesa em foco)

DIONÍSIO, Ângela Paiva. **Gêneros textuais e multimodalidade**. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B, K. S. (Orgs). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. São Paulo: Parábola, 2011.

DUARTE, Inês. **O conhecimento da Língua: Desenvolver a consciência linguística**. Lisboa: PNEP, ME, 2008.

ECO, U. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FARIA, Elaine da Silva. **O Youtube encurtando distâncias: aulas de Língua Portuguesa durante a pandemia da covid 19 In: Estudos de linguagem na Amazônia: homenagem aos 15 anos do Grupo de Estudos Linguísticos do Oeste do Pará**. / Ediene Pena-Ferreira, Celiane Sousa Costa, Roberto Nascimento Paiva, Samuel Figueira-Cardoso e Breno Augusto Pena Ferreira [Org.]. - Santarém, Pará: Ufopa, 2023. 290 p.: il.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres, KANASHIRO, Daniela Sayuri Kawamoto, SANTOS, Jefferson Januário dos, VIEIRA, Maria Eta e RINALDI Simone. **Publicidade e propaganda: o vídeo nas aulas de língua estrangeira**. / Gretel Eres Fernández (coord.). São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres, CALLEGAARI, Marília Vasques e RINALDI, Simone. **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira – espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas**/ Gretel Eres Fernández, Marília Vasques Callegari, Simone Rinaldi. São Paulo: IBEP, 2012.

Fórum linguístico/ Programa de Pós-graduação em Linguística. Universidade Federal de Santa Catarina. v. 20, n. 2 (2023) Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Pós-graduação em Linguística, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Geam Karlo e RAMOS, Adriana Lúcia Oliveira. **Gamificação no ensino de línguas: criando possibilidades para aprendizagens mais engajadoras** / [orgs.] Geam Karlo - - Gomes. Adriana Lúcia Oliveira Ramos – 1.ed. – Curitiba-PR, Editora Bagai, 2022. 148 p. E-Book

GUIMARÃES, Ana Carolina B. **Nas entrelinhas das tiras cômicas: uma abordagem de leitura de tiras cômicas por meio da identificação de pressupostos e implícitos**. São Paulo: Editora Dialética, 2021.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. **Brincadeiras e brinquedos na TV para crianças: mobilizando opiniões de professores em formação inicial**. In: KISHIMOTO, M. Tizuko. **Jogo, brinquedo e a educação (org.)**; 14. Ed.- São Paulo: Corte, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**; tradução de João Paulo Monteiro, revisão e tradução Newton Cunha. – 9. Ed. Ver. E atual. – São Paulo: Perspectiva, 2019. – (Coleção Estudos; 4 / coordenação J. Guinsburg).

INEP/ MEC. **Relatório de resultados do SAEB 2021 | volume 1 contexto educacional e resultados em Língua Portuguesa e matemática para o 5º e 9º anos do ensino fundamental e séries finais do ensino médio**. Brasília-DF, 2023.

JÚLIO, Silvana Rossi e BERTOLETTI, Márcia Lenise. **SuperAção! Português: 7º ano: manual do professor**. – 1. Ed. – São Paulo: Moderna, 2022.

KISHIMOTO, M. Tizuko. **Jogo, brinquedo e a educação (org.)**; 14. Ed.- São Paulo: Corte, 2011.

KLEIMAN, Ângela B. **Leitura - Ensino e Pesquisa**. São Paulo: Pontes. 1989.

KLEIMAN, Ângela B. **Preciso “ensinar” o letramento?** Cefiel / IEL/ Unicamp, 2005.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Argumentação e linguagem**. 10ª edição. São Paulo: Editora Cortez. 2006.

_____. **A coesão textual**. 22. Ed., 3 reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014.

KOCH, Ingedore Villaça e ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender os sentidos do texto**. 3.

Ed., 12ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2017

KOCH, Ingedore G. Villaça e TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **A coerência textual**. São Paulo: Contexto, 2015.

LOBATO, Lúcia. **Linguística e ensino de línguas**. Brasília: editora UnB, 2015.

LOPES. M. da Graça. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação**. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B, K. S. (Orgs). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. São Paulo: Parábola, 2011.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: 2010.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. **A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática**. In: KISHIMOTO, M. Tizuko. **Jogo, brinquedo e a educação (org.)**; 14. Ed.- São Paulo: Corte, 2011.

OLIVEIRA. Fernando Augusto de Lima e VASCONCELOS. Silvia Inês Coneglian Carrilho in **Fórum linguístico/ Programa de Pós-graduação em Linguística**. Universidade Federal de Santa Catarina. V. 20, n. 2 (2023). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Pós-graduação em Linguística, 2019.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. São Paulo: Pontes, 2020.

PILATI, Eloisa. **Linguística, gramática e aprendizagem ativa**. São Paulo: Pontes Editora, 2017.

PILATI, Eloisa; MAIA, M. (Org.); ROEPER, T. (Org.). **Experimentando linguística na escola: conhecimento gramatical, leitura e escrita**. 1 ed. V. 1. Campinas: Pontes Editora, 2020.

RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos. **Jogos e brinquedos na escola: orientação psicopedagógica**. Editora Ripel, 2014.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. 1ª Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

ROBERTO, T. Mikaela Garcia. **Fonologia, fonética e ensino: guia introdutório**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

RODRIGUES, Erica. In **Experimentando linguística na escola: conhecimento gramatical, leitura e escrita**. 1 ed. V. 1. Campinas: Pontes Editora, 2020.

RODRIGUES, Gerson. **Modelos de leitura e interpretação de texto**. In: PALOMANES, Roza e BRAVIN, Angela Marina. **Práticas de ensino do Português**. São Paulo: Contexto, 2019.

RONCOLATTO, Eliane e MELO, Maria Angela de. **Jogos e brincadeiras no ensino e aprendizagem de PLE. A experiência no Uruguai** In: VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. **Ludicidade no Ensino de Português como língua materna e não materna**. Org. – São Paulo: Mentis Abertas, 2021.

ROSA, A. L. T. **No comando, a sequência injuntiva**. In: DIONÍSIO, A. P.; BESERRA, N. S. **Tecendo textos, construindo experiências**. 2ª ed - Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

ROJO, Roxane Helena; BARBOSA, Jaqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. – 1. ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada** - -São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

SANTOS, Carlos Antônio. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprinter, 1998.

SANTOS, Eloise Andréia e RIBEIRO, Éllen Lisbôa Moreira. **Qual é a letra? Uma perspectiva lúdico-didática para a familiarização das convenções ortográficas do [s] e do [z] no ensino de português como língua materna**. In: VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. – São Paulo: Mentis abertas, 2021.

SANTOS, Mirian Ferreira. **Publicidade e Trompe l’Oeil: Sedução e Produção De Sentidos**. Fronteiras – Estudos Midiáticos, 2012.

SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SIGILIANO, Natália, FERRAZ, Cláudia Ferreira e PINTO, Maria Beatriz. **Ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa. In: Ensinar português de forma divertida: atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio** / Natália Sathler Sigiliano, Laís Rios Berno (organizadoras.) – Juiz de Fora, MG: Editora UFJF, 2021. Dados eletrônicos (1 arquivo: 3,6 mb)

SILVA, Bruno Humberto. **Sujeito e referência indefinida: Prescrição, descrição e ensino. Papéis: Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens – UFMS. Campo Grande – MS. Vol. 21, Nº 41, página 169, 2017. Disponível em:**

<https://seer.ufms.br/index.php/papeis/article/view/5816/5069>. Acesso em: 30 de setembro de 2021.

SME. **Priorização curricular de Língua Portuguesa. Ensino Fundamental**. Rio de Janeiro, 2022.

SOUZA NETTO, G. J. de. **O jogo e o jogar: referências do lúdico no cotidiano**. Montes Claros, MG: Unimontes, 2006.

SZUNDY, Paula Tatianne Carréra. **A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo, 2005. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/13865> Acesso em: 07 de fevereiro de 2024.

SURER, Tatiana Mazza e REZENDE, Karina de. **Jogos e brincadeiras nas aulas de português como língua de herança: lidando com a heterogeneidade**. In: VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. **Ludicidade no Ensino de Português como língua materna e não materna**. Org. – São Paulo: Mentis Abertas, 2021.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e interação – Uma proposta para o ensino de gramática**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2006.

VAL, Maria da Graça Costa (et. al). **Avaliação do texto escolar: Professor-leitor/ Aluno-autor**. – Ed. rev. e ampl. – Belo Horizonte: Autêntica Editora/ Ceale, 2009. – (Coleção Alfabetização e Letramento na Sala de Aula).

VAL, M. G. C.; BARR OS, L. F. P. **Receitas e regras de jogo: a construção de textos injuntivos por crianças em fase de alfabetização**. In: ROCHA, G.; VAL, M. G. C. **Reflexões sobre práticas escolares de produção de texto: o sujeito-autor**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. **Ludicidade no Ensino de Português como língua materna e não materna**. Org. – São Paulo: Mentis Abertas, 2021.

VASCONCELOS, Ines Coneglian Carrilho de e PECHI, Daniele. **Brincadeiras da televisão brasileira como fonte para atividades lúdicas no ensino de PLN** In: VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. **Ludicidade no Ensino de Português como língua materna e não materna**. Org. – São Paulo: Mentis Abertas, 2021.

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

WOOD, David; BRUNER, Jerome S.; ROSS, Gail. **The role of tutoring in problem solving**. Child psych psychiat. vol 17, 1976