



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - PORTUGUÊS

JOÉLOISA ESTHER DE LUCENA FERREIRA

QUEM CONTA UM CONTO: CRIAÇÃO DE BARALHO E APLICAÇÃO DE
GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DO GÊNERO
CONTO

JOÃO PESSOA

2023

JOÉLOISA ESTHER DE LUCENA FERREIRA

QUEM CONTA UM CONTO: CRIAÇÃO DE BARALHO E APLICAÇÃO DE
GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DO GÊNERO
CONTO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Coordenação do Curso de Letras, do Centro de
Ciências Humanas, Letras e Artes, da
Universidade Federal da Paraíba, como requisito
parcial para obtenção do título de licenciado em
Letras – Língua Portuguesa.

Orientadora: Profa. Dra. Alyere Silva Farias

João Pessoa

2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F383q Ferreira, Joeloisa Esther de Lucena.

Quem Conta Um Conto: Criação de baralho e aplicação de gamificação como metodologia ativa para ensino do gênero conto. / Joeloisa Esther de Lucena Ferreira. - João Pessoa, 2023.

41 f. : il.

Orientador: Alyere Silva Farias.

TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2023.

1. Gamificação. 2. Ensino. 3. Conto. I. Farias, Alyere Silva. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 82-34

JOÉLOISA ESTHER DE LUCENA FERREIRA

QUEM CONTA UM CONTO: CRIAÇÃO DE BARALHO E APLICAÇÃO DE
GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DO GÊNERO
CONTO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Coordenação do Curso de Letras, do Centro de
Ciências Humanas, Letras e Artes, da
Universidade Federal da Paraíba, como requisito
parcial para obtenção do título de licenciado em
Letras – Língua Portuguesa.

Aprovado em: 27/10/2023.

BANCA EXAMINADORA

Assinatura: 

Profa. Dra. Alyere Silva Farias (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Assinatura: _____
Profª. Dra. Rinah de Araújo Souto
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Assinatura: _____
Prof. Dr. Valnikson Viana de Oliveira
Universidade Federal da Paraíba (UFPB - PPGL)

Dedico àqueles que vêm me apoiando ao longo da vida, facilitando a minha caminhada.
Em especial, aos meus pais Josias e Josinete.

AGRADECIMENTOS

Há cinco anos, quando me tornar professora era um de meus últimos pensamentos relacionados ao curso, o falecimento de meu amado professor Kleber Marques fez com que eu recalculasse minha rota. O seu legado como indivíduo e docente me inspirou profundamente a dar seguimento a esta carreira tão desafiadora e que já delineava os membros da minha família.

Agradeço profundamente às professoras de minha família, que tanto inspiraram minha vertente pedagógica — minha avó Anália, minha mãe Josinete e minha finada tia Jacinta que, como companheira de graduação, deixou-me como herança inúmeros livros.

Agradeço também ao meu pai, por nunca ter medido esforços ao investir em minha educação — mesmo que isso parecesse economicamente inviável, e por ter mantido nosso lar seguro diante das adversidades.

Agradeço a meus irmãos: Joel e Jordão, que me estimularam de diversas formas durante meu crescimento — fosse comprando livros ou incentivando meus desenhos, de uma maneira confusa e que somente irmãos podem demonstrar, amo-os profundamente. E agradeço à minha prima Jicaury, por se fazer presente mesmo de longe e ser uma lembrança eterna de quem foi sua mãe.

Agradeço às minhas amigas Bruna Targino e Jéssica Alves. À Bruna por ter sido minha grande companheira acadêmica, até mesmo quando este ciclo já havia se encerrado e por se manter constante em todos os outros dias. E à Jéssica, por ter se tornado incentivadora e patrocinadora — em certo aspecto — quando a ilustração deixou de ser apenas um *hobbie*.

Agradeço ao meu par, Silvio, por ter sido suporte, companheiro e companhia em todos os dias — sombrios ou não —, como um dia escrevi, obrigada por trazer mais sentido aos meus textos românticos.

Agradeço imensuravelmente a Alyere Farias, por toda a sua paciência e pelo auxílio durante a escrita deste texto; concluo este ciclo admirada pela professora que ela é e cultivando a honra em ter sido sua orientanda.

E, por último, reforço o agradecimento à minha mãe, que foi minha primeira professora — dentro e fora de uma sala de aula. Foi, é e sempre será uma honra seguir seus passos para dentro de uma sala de aula.

“A coisa mais importante deste mundo é o processo de criação.[...]”

(A insegurança) Isso é parte inseparável do processo de criação. Não há verdadeira criação sem riscos, e portanto, sem uma cota de incertezas. Essa dose de insegurança é terrível, mas ao mesmo tempo necessária, para fazer algo que valha a pena. Os arrogantes, que sabem tudo, que nunca têm dúvidas, acabam dando tanta cabeçada que morrem disso...”

Gabriel Garcia Marquez

Como contar um conto.

QUEM CONTA UM CONTO: CRIAÇÃO DE BARALHO E APLICAÇÃO DE GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DO GÊNERO CONTO

Joéloisa Esther de Lucena Ferreira¹

RESUMO

O presente texto traz uma pesquisa que explora a gamificação como uma estratégia pedagógica para o ensino do gênero conto na disciplina de língua portuguesa na educação básica. A gamificação neste contexto envolve a criação de um baralho temático que incorpora elementos narrativos do conto - personagens, enredos, desafios e recompensas - transformando o processo de aprendizagem em uma experiência interativa e estimulante para os alunos. A pesquisa se baseia nas metas de que essa abordagem pode melhorar o ensino e o aprendizado do gênero conto, promovendo o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, análise crítica e criatividade. Como aportes teórico-metodológicos, consideramos as contribuições de Fadel (2014), Terra (2019), Coelho (2018) e Oliveira (2012), entre outros, e nos pautamos no que orienta a BNCC (Brasil, 2018) para a construção da proposta didática com o jogo. O texto também destaca a importância do gênero conto na educação, devido à sua brevidade e capacidade de envolver os alunos de maneira imediata. A justificativa da pesquisa baseia-se na necessidade de revitalizar o ensino da língua portuguesa, alicerçada ao gênero conto de forma mais envolvente e interativa, superando as limitações dos métodos tradicionais de ensino. A gamificação é vista como uma maneira de promover o engajamento dos alunos, desenvolver suas habilidades socioemocionais e tornar o ensino da língua portuguesa mais atraente e significativo. A metodologia da pesquisa envolve o desenvolvimento do baralho temático, a definição das regras do jogo, a coleta de dados e a análise dos resultados. A pesquisa visa não apenas atender aos requisitos curriculares, mas também enriquecer a experiência educacional dos alunos e promover uma apreciação mais profunda da literatura. A pesquisa também destaca a importância da gamificação como uma metodologia pedagógica eficaz que pode ser aplicada em diferentes contextos educacionais.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino. Conto.

ABSTRACT

This text presents research that explores gamification as a pedagogical strategy for teaching the short story genre in the Portuguese language discipline in Basic Education. Gamification in this context involves the creation of a themed deck that incorporates narrative elements from the story - characters, plots, challenges and rewards - transforming the learning process into an interactive and stimulating experience for students. The research is based on the goals

¹ Graduanda em Licenciatura Plena em Letras Língua Portuguesa (UFPB). Email: joeloisaf@gmail.com

that this approach can improve the teaching and learning of the short story genre, promoting the development of reading, writing, critical analysis and creativity skills. As theoretical-methodological contributions, we consider the contributions of Fadel (2014), Terra (2019), Coelho (2018) and Oliveira (2012), among others, and we are guided by what guides the BNCC (Brazil, 2018) for the construction of didactic proposal with the game. The text also highlights the importance of the short story genre in education, due to its brevity and ability to immediately engage students. The justification for the research is based on the need to revitalize the teaching of the Portuguese language, based on the short story genre in a more engaging and interactive way, overcoming the limitations of traditional teaching methods. Gamification is seen as a way to promote student engagement, develop their socio-emotional skills and make Portuguese language teaching more attractive and meaningful. The research methodology involves developing the theme deck, defining the rules of the game, collecting data and analyzing the results. Research aims to not only meet curricular requirements but also enrich students' educational experience and promote a deeper appreciation of literature. The research also highlights the importance of gamification as an effective pedagogical methodology that can be applied in different educational contexts.

Keywords: Gamification. Teaching. Tale.

LISTA DE FOTOGRAFIAS OU IMAGENS OU ILUSTRAÇÕES

Foto 1: Avião	22
Foto 2: Eclipse	22
Foto 3: Patos	22
Foto 4: Balões	22

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. O GÊNERO CONTO E O TRABALHO COM A LEITURA E A ESCRITA	20
3. DESIGN DE CARTAS E PRODUÇÃO DE UM JOGO	24
4. REGRAS DO JOGO E MÉTODO DE APLICAÇÃO	27
4.1 CRITÉRIOS AVALIATIVOS E ENCAMINHAMENTOS PARA REESCRITA	29
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	34
ANEXO A - Planejamento de avaliação	35

1. INTRODUÇÃO

O processo de gamificação na educação tem sido um campo de crescente interesse e inovação, trazendo novas perspectivas para o ensino e o aprendizado. No contexto brasileiro, sua popularização ganhou destaque em 2012, quando a professora Joice Lee Otsuka e o professor Delano Beder, da Universidade Federal de São Carlos, em São Paulo, fundaram o Laboratório de Objetos de Aprendizagem (LOA). O LOA tinha como propósito principal promover o aprendizado por meio de elementos lúdicos e desafiadores, transformando o processo educacional em uma experiência mais envolvente e estimulante.

Durante um período de oito anos de atividade, com a colaboração ativa do corpo discente, o LOA criou um total de 21 jogos educativos com enfoque na educação, que foram disponibilizados no site da iniciativa. Esses jogos foram reconhecidos e aprovados pelo Ministério da Educação (MEC) como valiosos recursos educacionais. Esta trajetória demonstra o potencial da gamificação como uma abordagem pedagógica eficaz que pode melhorar significativamente o processo de ensino e aprendizado.

O termo "gamificação" origina-se da expressão em inglês "gamification". De acordo com Claudia Batista, Luciane Fadel, Vania Ulbricht e Tarcísio Vazin, organizadores do livro "Gamificação na Educação" (2014), essa abordagem pedagógica se refere à aplicação de elementos de jogos em atividades que, em sua essência, não são jogos. Esses elementos podem incluir recompensas, desafios, competições, progresso, avatares e a sensação de conquista, que são incorporados no ambiente educacional para estimular o engajamento e a motivação dos alunos.

A estratégia de gamificação, como concebida, propõe o uso desses elementos de jogos como mecanismos de ensino. É importante ressaltar que a gamificação, embora frequentemente associada a tecnologia digital e jogos eletrônicos, não requer necessariamente o uso de dispositivos tecnológicos. Pode ser aplicada com sucesso de maneira analógica, usando recursos como cartas, tabuleiros e outras ferramentas físicas. A flexibilidade inerente à gamificação a torna uma abordagem versátil que pode ser adaptada a diferentes contextos e níveis de ensino.

Além disso, a aplicação da gamificação em sala de aula oferece uma série de benefícios. Ela não apenas torna o processo de aprendizado mais atraente para os alunos, mas também fomenta a autonomia, melhora o relacionamento entre eles e desenvolve

competências socioemocionais fundamentais. Como resultado, a gamificação tem o potencial de criar um ambiente de aprendizado mais eficaz e significativo. Como afirmado por Alberto Rolphie (2020, p.13): “Em termos de construção de uma aula, portanto, observar experiências significativas que ocorrem durante atividades lúdicas permite ao professor descobrir a potencialidade para inventar outras situações, simular mais ações e provocar diversas reações nos participantes [...]”.

Neste contexto, esta pesquisa tem como objetivo central explorar uma aplicação específica da gamificação: o desenvolvimento de um baralho temático como uma ferramenta gamificada para o ensino do gênero conto. Essa abordagem inovadora combina a riqueza narrativa do conto com a dinâmica lúdica dos jogos, criando uma experiência de aprendizado única e envolvente.

O foco será no estudo do gênero conto, um formato literário que se caracteriza por sua narrativa curta, poucos personagens, enredo essencial e clímax marcante. A aplicação desta modalidade é cabível, considerando que “Ao elaborar um jogo, o professor parte do princípio de que o aluno vive em sociedade, de que está apto a reconhecer contextos e, sobretudo, de que sua opinião não corresponde à totalidade social, mas representa uma parte dela, exigindo novas abordagens metodológicas para o trabalho em sala.” (ROIPHE, 2020, p.17).

A presente pesquisa se baseia na premissa de que o uso do baralho temático e a gamificação podem ser estratégias pedagógicas eficazes para promover a compreensão e apreciação do gênero conto. Diante disso, é possível relacionar diretamente essas abordagens às habilidades estipuladas na BNCC. Três habilidades são desenvolvidas: EF69LP51 - que envolve a composição escrita e reescrita, EF89LP35 - que aborda a criação de contos, e encontra sua aplicação direta na proposta deste baralho temático, e a habilidade EF69LP47 que se refere à análise de textos narrativos ficcionais, também será fortalecida por meio da gamificação.

Assim, busca-se analisar em profundidade como essa abordagem pode afetar o aprendizado dos alunos, incluindo o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, análise crítica e criatividade. Além disso, a pesquisa visa a entender como o baralho temático gamificado pode ser adaptado e aplicado em diferentes contextos educacionais, oferecendo uma abordagem flexível e acessível para educadores.

Por meio da combinação de métodos qualitativos e quantitativos, a pesquisa busca fornecer uma análise abrangente e embasada dos efeitos da gamificação no ensino do gênero conto. Ao explorar o potencial dessa abordagem e compartilhar os resultados obtidos, esperamos contribuir para o avanço do campo da educação e inspirar práticas inovadoras que enriqueçam a experiência educacional dos alunos e promovam a apreciação da literatura.

A gamificação, como estratégia pedagógica, tem se mostrado uma abordagem inovadora e eficaz para o ensino, engajando e motivando os alunos em sua aprendizagem. Este trabalho busca justificar a necessidade de explorar a gamificação como uma metodologia ativa no contexto do ensino do gênero conto, culminando na criação de um baralho temático.

A ideia de jogo desenvolvida neste trabalho surge a partir de uma demanda da disciplina “Avaliação da Aprendizagem”, cursada no semestre 2022.2, ministrada pelo professor Ildo Savina de Lira, que consistiu em produzir um jogo que tratasse de temas de interesse da área de formação de cada um dos alunos. Em grupo, foi desenvolvida uma versão de um jogo de cartas que abordava o gênero conto, baseado no jogo “Dixit”, de Jean Louis Roubira, editado no Brasil pela Galápagos, da qual a versão aqui apresentada mantém apenas o título, a nomenclatura dos participantes e as ilustrações, de nossa autoria. A versão desenvolvida como atividade para a disciplina pode ser consultada nos anexos deste trabalho. As mecânicas e regras aqui apresentadas foram criadas para esta proposta a partir da perspectiva de estudo do conto na Educação Básica e do desenvolvimento de habilidades e competências da BNCC.

É válido ressaltar que a versão final do jogo alicerça-se muito no processo de construção de um conto, na escrita do texto por si próprio, o que fomenta neste o objetivo final do jogo - a escrita. A ênfase na construção do conto e na escrita direta estimula uma compreensão mais profunda e prática do processo de escrita, tornando-o uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento das habilidades de escrita, incentivando a criatividade desde o início.

O objetivo geral desta pesquisa é desenvolver um baralho temático para ensino do gênero conto, bem como estimular a imaginação e a criatividade. Como objetivos específicos estabelecemos os seguintes: desenvolver um baralho temático que incorpore elementos narrativos do conto, personagens, enredos, desafios e recompensas como ferramenta gamificada para o ensino do gênero conto; definir as regras e mecânicas do jogo que acompanham o baralho temático, garantindo que ele seja adequado para o contexto

educacional; e avaliar e propor a aplicabilidade do baralho temático gamificado em diferentes contextos educacionais, do ensino fundamental ao médio.

Para embasar essa proposta, destacamos como justificativa os seguintes pontos: relevância educacional, engajamento dos alunos, experiência interativa, desenvolvimento de habilidades diversas, além da combinação dos métodos quantitativo e qualitativo e do potencial de ampla aplicação, aspectos sobre os quais discorreremos a seguir.

Sobre a relevância educacional, destacamos que o ensino da literatura é uma parte fundamental da formação dos alunos, promovendo a compreensão da cultura, da linguagem e do pensamento crítico. O gênero conto, com suas características distintivas, oferece uma oportunidade valiosa para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. No entanto, muitas vezes, os métodos tradicionais de ensino podem ser monótonos e pouco envolventes para os alunos.

A gamificação é conhecida por sua capacidade de envolver os alunos de forma ativa, de os engajar e motivar em suas atividades de aprendizado. Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, competição saudável e recompensas, a gamificação pode tornar o ensino do gênero conto mais atrativo e significativo para os estudantes.

A criação de um baralho temático que combina elementos narrativos do conto com a dinâmica lúdica dos jogos proporciona uma experiência interativa única. Os alunos não apenas estudarão o gênero conto teoricamente, mas também o experimentarão de maneira prática e envolvente, estimulando a compreensão profunda e a apreciação do gênero.

A abordagem gamificada não se limita ao ensino de conteúdo específico. Ela também promove o desenvolvimento de habilidades diversas, até mesmo as socioemocionais, como trabalho em equipe, resolução de problemas, tomada de decisões e pensamento criativo, que são cruciais para o sucesso dos alunos em sua jornada educacional e na vida cotidiana.

A metodologia proposta para o desenvolvimento deste trabalho é mista, combina métodos qualitativos e quantitativos, e permitirá uma análise abrangente e aprofundada dos efeitos da gamificação no ensino do gênero conto. Combinando métodos qualitativos para explorar as experiências dos participantes e métodos quantitativos para medir o impacto quantitativamente, a pesquisa contribuirá para uma compreensão sólida dos resultados obtidos.

O desenvolvimento do baralho temático e da abordagem gamificada tem potencial para uma ampla aplicação, porque pode ser jogado em diversos níveis de ensino, desde o fundamental até o médio. Isso amplia o alcance e o impacto dessa pesquisa, beneficiando um público mais amplo de estudantes e educadores.

Em suma, esta proposta se justifica pela necessidade de revitalizar o ensino do gênero conto de forma envolvente e interativa, explorando a gamificação como uma metodologia pedagógica eficaz. A criação do baralho temático e a aplicação da gamificação oferecem um caminho promissor para o aprimoramento do ensino e aprendizado do gênero conto, promovendo habilidades essenciais e um ambiente de aprendizado estimulante. Espera-se que os resultados desta pesquisa contribuam para a melhoria da qualidade da educação literária e inspirem práticas inovadoras no campo educacional.

Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma abordagem pedagógica que utiliza elementos de jogos para engajar e motivar os alunos em sua aprendizagem. O presente texto tem como objetivo explorar a criação de um baralho temático e a aplicação da gamificação como uma metodologia ativa para o ensino do gênero conto. Ao combinar o uso de cartas com elementos narrativos do conto e a dinâmica lúdica dos jogos, pretende-se proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizado interativo e estimulante, favorecendo a compreensão dos elementos inspirados, técnicas narrativas e características distintivas desse gênero literário. Por meio dessa abordagem inovadora, busca-se não apenas transmitir conhecimento sobre o gênero conto, mas também promover o desenvolvimento das habilidades de escrita, análise crítica e criatividade dos estudantes.

Esta pesquisa seguirá uma abordagem qualitativa, se concentrando principalmente no desenvolvimento do baralho temático como uma ferramenta gamificada para o ensino do gênero conto. O objetivo é criar uma abordagem interativa e estimulante que favoreça a compreensão dos elementos inspirados, técnicas narrativas e características distintivas do gênero literário, sem necessariamente envolver atividades em sala de aula. A metodologia de desenvolvimento desta proposta didática é composta pelas seguintes etapas:

1. Desenvolvimento do Baralho Temático:

- Esta fase inicial envolve a criação do baralho temático, que será projetado com cuidado e baseado em princípios pedagógicos sólidos. O baralho será composto por

cartas que representam elementos narrativos do conto, personagens, enredos, desafios e recompensas. Especialistas em literatura e educação serão consultados para orientar o desenvolvimento.

2. Definição das Regras do Jogo:

- Serão definidas as regras e mecânicas do jogo que acompanham o baralho temático. Isso incluirá como as cartas serão usadas, como os desafios serão apresentados e como as recompensas serão concedidas aos participantes.

3. Análise de Dados e Avaliação dos Resultados:

- Os dados coletados qualitativos e quantitativos serão analisados em conjunto, permitindo uma compreensão abrangente dos efeitos do uso do baralho temático gamificado no ensino do gênero conto. Os resultados serão avaliados quanto à sua relevância e impacto na promoção do aprendizado interativo e estimulante.

4. Generalização e Aplicabilidade:

- A pesquisa não se limitará a um único contexto educacional. O baralho temático e a metodologia gamificada serão avaliados quanto à sua aplicabilidade em diversos cenários educacionais, visando entender como essa ferramenta pode ser adaptada e utilizada de forma ampla.

5. Síntese de Resultados e Recomendações:

- Com base nos resultados obtidos, serão formuladas recomendações para educadores sobre como usar o baralho temático gamificado como uma estratégia eficaz no ensino do gênero conto. Os resultados também podem sugerir possíveis áreas de aprimoramento e desenvolvimento futuro da ferramenta.

Em resumo, a metodologia desta pesquisa enfatiza o desenvolvimento do baralho temático como uma ferramenta gamificada para o ensino do gênero conto. As etapas incluem o design cuidadoso do baralho, a definição das regras do jogo, testes, coleta de dados e

análise dos resultados. O objetivo é avaliar como essa abordagem pode promover o aprendizado interativo e estimulante, proporcionando insights valiosos para a melhoria da educação literária e o uso da gamificação como estratégia pedagógica eficaz.

Para apresentar a proposta gamificada, organizaremos este trabalho em três momentos. A seguir, apresentaremos uma breve reflexão sobre o gênero conto na sala de aula, na perspectiva da leitura e da escrita, acionando habilidades da BNCC (Brasil, 2018) e aspectos da gamificação aliados às considerações de Terra (2019) a respeito do gênero conto em sala de aula. O terceiro capítulo aborda elementos essenciais para o desenvolvimento do jogo, com o foco no design e nas possibilidades que a imagem das cartas pode oferecer para o desenvolvimento das habilidades citadas no capítulo anterior. O quarto e último capítulo explicita as regras do jogo, oferecendo uma proposta completa para que docentes da Educação Básica possam se utilizar deste mecanismo para jogar com seus alunos. Por fim apresentamos as considerações finais deste trabalho.

2. O GÊNERO CONTO E O TRABALHO COM A LEITURA E A ESCRITA.

A gamificação, conhecida como uma prática pedagógica, historicamente já vinha sendo aplicada em diversas disciplinas, como matemática e ciências. Entretanto, na disciplina de língua portuguesa, a utilização de jogos estava, em grande parte, restrita à fase de letramento, principalmente focada no ensino infantil. Isso resultou na ausência de abordagens gamificadas nas etapas posteriores do ensino, como o fundamental II e o ensino médio.

Essa lacuna evidenciava uma limitação a parte teórica do estudo da língua portuguesa e contribuía para a percepção negativa dos estudantes em relação ao processo de aprendizado da disciplina e suas ramificações. Além disso, essa situação, agravada pelo atual sistema de avaliação - Vestibulares e o próprio ENEM -, que muitas vezes automatiza os alunos a uma percepção apenas de análise gramatical dos textos literários e a uma mecanização do processo de produção textual.

O conto é um gênero literário que possui uma narrativa curta e tem suas raízes na necessidade humana de contar e ouvir histórias. Sua história remonta a narrativas orais de povos antigos, passando pelos gregos e romanos, pelas lendas orientais, parábolas bíblicas, e novelas medievais, antes de evoluir para a forma que conhecemos hoje.

A estrutura do conto é fundamental para a composição do seu enredo, sendo composta por três partes: a situação inicial, o desenvolvimento e a situação final. Essa divisão ajuda a guiar o leitor através da trama, proporcionando uma experiência narrativa coerente. Na construção do conto, diversos elementos da narrativa desempenham papéis essenciais, incluindo o foco narrativo, que determina quem conta a história, o espaço onde os eventos ocorrem, o tempo em que se desenrolam e a verossimilhança, que se refere à plausibilidade e consistência dos acontecimentos.

Nesse contexto, o desenvolvimento de jogos literários surge para atender a duas necessidades aqui apresentadas: a implementação de metodologias ativas no ensino da língua portuguesa e a introdução de rupturas no que se elenca como gênero prioritário, como os textos dissertativos, dando oportunidades para exploração de diversos outros. Reconhecendo essa demanda, surgiu o processo de criação do jogo "Quem Conta Um Conto".

Como já apresentado, A presente pesquisa se baseia nas premissas de que o uso do baralho temático e a gamificação podem ser estratégias pedagógicas eficazes para promover a compreensão e apreciação do gênero conto. Diante disso, é possível relacionar diretamente

essas abordagens às habilidades estipuladas na BNCC. A habilidade EF69LP51, que envolve a composição escrita e reescrita, será aprimorada à medida que os alunos utilizam as cartas do baralho para criar suas narrativas, revisando e refinando seus textos de acordo com as cartas disponíveis e os objetivos do jogo. Essa prática constante de escrita e revisão contribuirá para o desenvolvimento da competência escrita dos estudantes.

A habilidade EF89LP35, que aborda a criação de contos, encontra sua aplicação direta na proposta deste baralho temático. Os alunos serão incentivados a criar histórias envolventes, incorporando os elementos narrativos do conto de maneira criativa e original, utilizando cartas como descobertas de suas ideias. Dessa forma, o processo de criação de contos será mais acessível e estimulante para os alunos, promovendo a criatividade e a expressão literária.

Além disso, a habilidade EF69LP47, que se refere à análise de textos narrativos ficcionais, também será fortalecida por meio da gamificação. Os alunos, ao jogarem com as cartas temáticas, desenvolvem a capacidade de identificar os elementos essenciais do gênero conto, como enredo, personagens, cenários e conflitos, à medida que aplicam esses conceitos em suas próprias narrativas. Isso os tornará leitores mais críticos e escritores mais conscientes das técnicas narrativas.

Assim, ao alinhar as estratégias pedagógicas propostas nesta pesquisa com as habilidades da BNCC, busca não apenas atender aos requisitos curriculares, mas também proporcionar aos alunos uma educação mais rica e significativa. A gamificação e o baralho temático representam ferramentas inovadoras que têm o potencial de transformar a forma como o gênero conto é ensinado e aprendido, preparando os estudantes não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para uma apreciação mais profunda da literatura e da escrita como formas de Expressão essencial em suas vidas.

Segundo Ernani Terra (2019, p. 36): Para a maioria dos estudantes, a única forma de entrar em contato com o texto literário é por meio da escola. Se ela não possibilitar ao aluno o contato com a literatura, muito provavelmente ele carregará para o resto da vida esse déficit. Considerando isto, pontua-se que a escolha pelo gênero conto é uma decisão que muitos professores - e escritores - podem fazer devido à sua riqueza temática e à sua brevidade.

Dentro de um conto, é possível explorar uma ampla gama de temas, desde os mais profundos dilemas humanos, até as questões sociais e culturais mais prementes, não

eliminando um quesito de escrita fantástica. A definição do formato permite que o aluno-autor mergulhe diretamente na essência da narrativa, capturando momentos cruciais e personagens em situações cruciais, sem a necessidade de extensas extensões ou desenvolvimentos detalhados. Isso não apenas mantém o leitor envolvido, mas também desafia o escritor a ser mais eficaz e criativo em sua escrita, buscando a economia de palavras para transmitir emoções e mensagens poderosas.

Em uma perspectiva de aula, o gênero conto também se destaca por sua capacidade de envolver os alunos de maneira mais imediata e acessível. Sua brevidade torna possível a leitura completa em uma única sessão, o que é especialmente importante em um ambiente educacional. Isso permite que os alunos mergulhem na história de forma mais intensa, discutindo os elementos narrativos, os personagens e os temas de maneira mais aprofundada.

Perspectiva essa que é novamente aceita por Terra que diz que, o gênero Conto, por ser uma narrativa condensada, torna possível ler um texto integral em pouco tempo, o que se pode fazer na própria sala de aula, sobrando tempo para discussão sobre o que foi lido e fazer relações com outros textos, inclusive de outras semióticas, compartilhando experiências de leitura.” (TERRA, 2019, p. 40).

As peças do baralho, por sua vez, auxiliam no processo do surgimento do autor, pois suprem uma necessidade por direcionamento. Uma diretriz temática desempenha um papel fundamental na produção textual em sala de aula, especialmente quando utilizada em conjunto com ferramentas como o jogo. Ela fornece uma estrutura que ajuda os alunos a direcionar sua criatividade e organizar suas ideias de maneira coerente.

No contexto do jogo mencionado, as diretrizes temáticas podem atuar como um farol para os estudantes, fornecendo o tema central que os guiará na criação de histórias. Isso não apenas ajuda a suprir a necessidade de um eixo temático, como também oferece orientação na construção de personagens e cenários, respondendo às questões fundamentais de "quem, como e onde". Nesse sentido, as cartas não são apenas um determinante temático, mas sim guias para estimular a imaginação dos alunos à medida que desenvolvem suas narrativas durante o jogo.

Combinada com a brevidade do gênero conto, o jogo oferece a oportunidade de criar uma pluralidade de leituras e interpretações. Cada palavra, frase e detalhe têm um peso significativo, e o espaço limitado convida os leitores a mergulharem mais profundamente na

história, buscando nuances e significados ocultos, isto implica que inúmeros alunos podem observar a mesma imagem, mas é pouco provável que tenham a mesma interpretação sobre diversos aspectos.

Essa flexibilidade permite que os escritores explorem diferentes camadas de significado e estimulem a imaginação do público, tornando o conto um gênero literário verdadeiramente versátil e enriquecedor. Portanto, para suprir o desejo de aprimorar as habilidades de escrita dos alunos e permitir a criação de histórias que ressoem com uma variedade de leitores, o gênero conto oferece um terreno fértil para a expressão artística e a experimentação literária.

3. DESIGN DE CARTAS E PRODUÇÃO DE UM JOGO

Para Oliveira (2012), a visão é um sentido perceptor que observa, absorve e leva a mensagem recebida e percebida pelo olho ao cérebro. Ela afirma que assim como o olhar observa uma paisagem natural em uma fotografia, pode-se observar em uma pintura abstrata, já que cada informação visual recebida pelo olhar é processada conforme o espectador se dispõe a desenvolver a ideia.

Ao criar um baralho para um jogo, é crucial que o designer leve em consideração a forma como as cartas serão percebidas e interpretadas pelos jogadores. A escolha dos personagens que adornam as cartas deve estar em sintonia com a temática do jogo e com o público-alvo. A visão desempenha um papel central na apreciação e compreensão das imagens representadas nas cartas, o que pode afetar a experiência do jogador.

Além disso, o modo de execução das cartas, incluindo o uso de cores, estilo artístico e elementos gráficos, é igualmente crucial. A visão dos jogadores será influenciada pela estética visual das cartas, afetando sua capacidade de compreender as informações contidas nela e tomar decisões estratégicas durante o jogo. Portanto, ao criar um baralho para um jogo, é fundamental considerar como a visão desempenha um papel vital na experiência do jogador, desde a seleção dos personagens até a apresentação visual das cartas. Isso garantirá que o jogo seja atraente, envolvente e capaz de comunicar eficazmente suas informações visuais aos participantes.

Durante o processo de design e composição das cartas que compõem o baralho para o seguinte jogo, alguns fatores foram colocados como determinantes para escolha das temáticas das cartas e o modo de execução das mesmas. Para a escolha temática, percebeu-se como necessário estimular as respostas para três perguntas: Quem o faz; Quando o faz e Onde o faz.

Considerando isto, as cartas deveriam conter personagens - animais ou não - e ambientações. E por mais que não existisse intencionalidade inicial em interferir no enredo que seria criado, é possível fazer inferências sobre as histórias que podem ser criadas e acima de tudo, é possível fazer inúmeras combinações a partir das imagens apresentadas. Professores e alunos podem usar as cartas como ferramentas para exercícios de escrita criativa. A partir desta perspectiva, os alunos podem ser desafiados a criar histórias a partir das cartas sorteadas, promovendo o desenvolvimento de suas habilidades literárias.

FIGURA 1 - Avião.



FIGURA 2 - Eclipse.

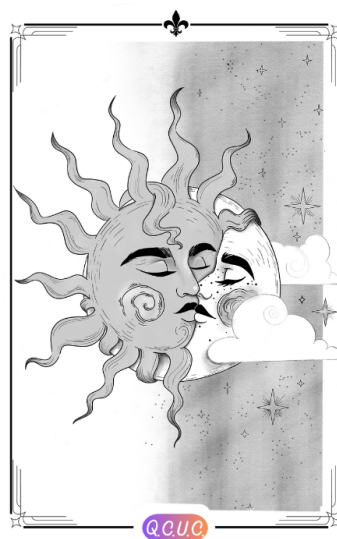


FIGURA 3 - Patos.

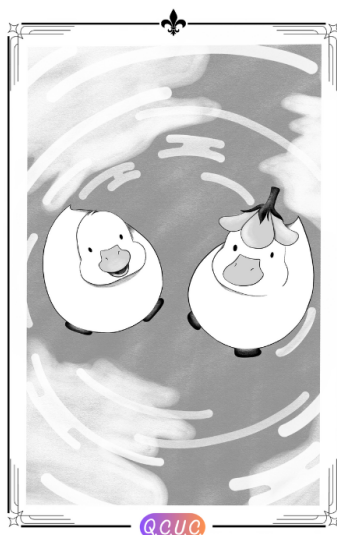
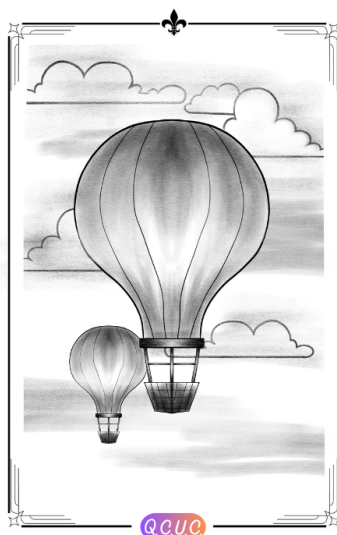


FIGURA 3 - Balões



Fonte: Joéloisa Ferreira, 2023.

As imagens² que podem ser simplesmente descritas em curtas legendas, apresentadas e estimuladas da maneira correta, podem ser expostas aos alunos e provocarem a criação de uma narrativa que se realiza, por exemplo, como um fantástico delírio de dois animais que quando adultos, almejam voar como um avião, flutuar como balões, para observar mais de perto, um dia de eclipse.

² As obras audiovisuais, fotográficas, pinturas e outras obras artísticas que no dia a dia chamamos de imagens (por exemplo: designs gráficos) aqui utilizadas são protegidas pela Lei Federal n.º 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

O processo de design do baralho vai além da estética e da legibilidade. Também envolve questões de usabilidade, como a facilidade de embaralhar as cartas, a durabilidade do material utilizado e a garantia de que as cartas sejam resistentes ao desgaste decorrente do uso frequente.

Visando à durabilidade e atemporalidade do jogo, nos preocupamos com uma escolha cromática - em preto e branco -, esses fatores práticos são fundamentais para a longevidade do jogo e a satisfação dos jogadores, garantindo que o jogo seja apreciado por longos períodos sem perder sua atratividade.

Além disso, a simplicidade do preto e do branco pode tornar as cartas mais acessíveis, já que pessoas com deficiências visuais podem ter menos dificuldade em identificar os elementos nas cartas. Isso promove a inclusão e a acessibilidade no jogo.

A ausência de núcleos permite que os jogadores foquem mais na forma, nos detalhes e na iconografia das cartas, o que pode ser benéfico em jogos onde a identificação rápida e precisa das cartas é crucial. A falta de cores pode minimizar distrações visuais e facilitar a concentração no jogo em si. Fomentando assim, uma abordagem versátil e estética que pode se adaptar a diferentes estilos de jogos, mantendo a criatividade do aluno, já que desta forma o aluno pode inferir sobre todas as características – Como cor de pele, texturas e condições climáticas, – enquanto proporciona benefícios visuais, práticos e estéticos.

Desenvolver as cartas desta maneira e torná-las únicas em certo aspecto, permite por sua vez, a apreciação da ilustração como arte, combinada com a prática pedagógica, o que concorda com Antônio Quadros Ferreira, cuja prática pedagógica almeja a verdadeira aprendizagem por meio da prática, da experiência e da reflexão.

O sentido da arte da escola, da arte do ensino, da arte, existe não no ensino-aprendizagem mas naquelas que realizam a sua prática. O exercício do ensino-aprendizagem é absolutamente o exercício do sentido pelo professor e pelo aluno, por interposto objecto ou decorrência do que pode ser objecto de uma didáctica da arte. (FERREIRA, 2007, p. 106).

Em última análise, as cartas com personagens e ambientes oferecem uma ferramenta versátil e estimulante para estimular a criatividade e a narrativa em diversas áreas, desde a escrita e a arte até a educação e o entretenimento. Eles podem desbloquear um mundo de possibilidades criativas, tornando-se um recurso valioso para qualquer pessoa interessada em contar histórias e explorar a imaginação.

4. REGRAS DO JOGO E MÉTODO DE APLICAÇÃO.

O processo de aplicação do jogo em sala segue um conjunto bem definido de regras e etapas, com o intuito de promover a criatividade, a escrita colaborativa e a compreensão textual entre os alunos. O jogo, que envolve quatro participantes, é cuidadosamente estruturado, dividindo-os em papéis específicos.

Essa posição de cargos permite que cada aluno contribua de maneira única para a construção do conto, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades linguísticas e narrativas. A ênfase na escolha de palavras e na associação de cartas com as ideias do narrador acrescenta uma camada de desafio que estimula a imaginação e a expressão criativa e teve sua nomenclatura baseada em jogos de RPG, que possuem uma dinâmica de construção de história. O processo de aplicação do jogo em sala, deve seguir as seguintes regras:

Este jogo deve ser jogado por 4 alunos, cada um recebendo 5 cartas do baralho.

Os alunos deverão se dividir em cada rodada entre: Narrador (1 jogador) - Que inicia a carta; Mestre (1 jogador) - O responsável pelo registro escrito do conto (Que deverá conter 4 parágrafos ao máximo) e que também irá colaborar com a composição do conto; e Os criadores (2 jogadores) - Que complementarão a história a ser criada.

As etapas, se desenvolvem da seguinte forma:

1. O narrador da vez deve olhar as cartas em sua mão e, sem as revelar aos outros jogadores, escolher uma e falar uma palavra, frase ou ideia, sobre ela - utilizando sinônimos e evitando sua descrição literal .
2. Os outros jogadores devem então selecionar uma carta (também secretamente), de suas mãos, que mais combina com a frase dita pelo narrador.
3. Juntos, os alunos deverão compor um conto, baseado na escolha de cartas de cada um, sendo cada um responsável pela criação de um parágrafo, buscando manter sempre os elementos necessários para construção textual - Coesão, coerência e normas gramaticais. E estes devem ser registrados pelo mestre.

4. Concluindo, o narrador deverá embaralhar todas as cartas recebidas e as revelar sobre a mesa. Agora com todas as figuras à mostra, todos os jogadores devem apostar para acertar a carta inicial escolhida pelo narrador. O jogador que conseguir acertar a carta inicial, ganha 1 ponto e o narrador da rodada, ganha. Se ninguém ou todos acertarem a carta correta, o narrador não pontua enquanto os outros marcam 2 pontos.

Ganha aquele que no final de 4 rodadas conseguir a maior somatória de pontos. Durante o jogo, os participantes devem preencher a seguinte tabela.

Tabela ‘Ficha do Jogador’:

FICHA DO JOGADOR			
-------------------------	--	--	--

Narrador:	Mestre:	Criador 1:	Criador 2:
------------------	----------------	-------------------	-------------------

PERSONAGENS	
TIPO DE NARRADOR	
TIPO DE DISCURSO: DIRETO/INDIRETO	
TEMPO	
ESPAÇO	
ENREDO	

Ao final das quatro rodadas, uma somatória de pontos determinará o vencedor, tornando o jogo não apenas uma ferramenta educativa, mas também competitiva. O preenchimento da tabela durante o jogo é essencial para registrar o desempenho de cada participante e manter um acompanhamento dos resultados. Concordando que: A idéia de avaliar, não só para medir mudanças comportamentais, mas também a aprendizagem, portanto para quantificar resultados, encontra-se apoiada na racionalidade instrumental (CHUERI, 2008, p. 56).

Esse aspecto contribui para uma experiência de jogo mais envolvente, na qual os alunos são incentivados a aprimorar suas habilidades de escrita, enquanto se divertem e interagem com os colegas de sala.

4.1 Critérios avaliativos e encaminhamento para reescrita.

A avaliação do jogo e a sua aplicação em sala de aula requerem a consideração de diversos critérios. Primeiramente, é importante analisar a eficácia do jogo em atingir seus objetivos educacionais, que envolvem o estímulo à criatividade, à construção textual e à interação entre os jogadores. Os critérios avaliativos devem incluir a capacidade do jogo de promoção da colaboração entre os alunos, a clareza das regras e a sua adaptabilidade ao contexto educacional.

No encaminhamento para reescrita do jogo, é fundamental considerar o feedback dos alunos e que participaram das rodadas. Pode ser necessário ajustar as regras, o número de rodadas, a depender do modo de aplicação a cada etapa - podendo ser variada a estrutura do texto final, por exemplo, demanda essa que pode surgir a considerar a turma na qual o jogo fora aplicado. Não se torna cabível, diante disso, que a mesma expectativa de textos produzidos por turmas de ensino médio, seja a mesma para as turmas de fundamental II.

Além disso, a ênfase na criação textual deve ser avaliada, garantindo que os alunos estejam de fato desenvolvendo habilidades de coesão, coerência e normas gramaticais em seus parágrafos. A reescrita deve visar aprimorar os textos, tornando-os mais envolvente, e aplicação do jogo adequada ao contexto de sala de aula. Esta avaliação do jogo, por sua vez, estrutura-se na metodologia de avaliação formativa que, segundo Mary Stela Chueri (2008, p.57-58), define-se como:

A formativa – preocupa-se com o processo de apropriação dos saberes pelo aluno, os diferentes caminhos que percorre, mediados pela intervenção ativa do professor, a fim de promover a regulação das aprendizagens, revertendo a eventual rota do fracasso e reinserindo o aluno no processo educativo.

Ao refinar o jogo com base nos critérios avaliativos e no feedback recebido, os educadores podem criar uma ferramenta de aprendizado mais eficaz e envolvente, que ajude os alunos a desenvolver habilidades de escrita criativa, interação social e compreensão textual de maneira lúdica e educativa.

Para guiar e orientar o processo de reescrita, foi desenvolvida a seguinte tabela, a ser preenchida pelo professor mediador do jogo.

Tabela de critérios avaliativos:

CRITÉRIOS	SIM	NÃO	SUGESTÕES
As personagens apresentadas são essenciais para o desenvolvimento do enredo?			
Os adjetivos que qualificam as personagens permitem ao leitor conhecer suas características físicas e emocionais?			
O espaço e o tempo estão coerentes com o enredo, de modo que contribuem para a construção de um clima?			
O enredo possui introdução, conflito, clímax e desfecho e sua extensão está adequada ao gênero conto?			
A estrutura do enredo é apresentada de forma linear ou há alguma modificação em sua ordem, caracterizando um conto moderno?			

A linguagem empregada está coerente com o perfil do narrador, personagem ou do leitor?			
O texto utiliza a linguagem conotativa, ou seja, há a presença de linguagem simbólica, com emprego de recursos estilísticos responsáveis pelas variações de sentido?			

Por fim, é válido ressaltar, que o foco do jogo deve ser a criação textual e, ao menos durante a escrita inicial, não deve ser interrompido visando coesão, coerência e normas gramaticais em seus parágrafos. esses critérios devem ser enfocados apenas na fase de reescrita.

Ao seguir esse processo de avaliação e reescrita, os educadores têm a oportunidade de transformar o jogo em uma ferramenta altamente educacional eficaz, que promove não apenas a criatividade e a escrita, mas também a interação social e a compreensão textual. A aplicação do jogo se torna adaptável, personalizada e capaz de atender às diversas necessidades de estudantes em diferentes níveis de ensino, tornando-se uma ferramenta educacional eficaz e versátil.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

A gamificação, uma prática pedagógica que historicamente tem sido aplicada em diversas disciplinas, foi por muito tempo subutilizada na disciplina de língua portuguesa, especialmente nas etapas posteriores do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Isso resultou em uma lacuna no ensino da língua portuguesa, contribuindo para uma percepção negativa por parte dos estudantes em relação ao aprendizado da disciplina e à sua mecanização em relação à análise gramatical. A pesquisa realizada teve como objetivo preencher essa lacuna ao introduzir a gamificação e o jogo "Quem Conta Um Conto" no ensino do gênero conto, abordando não apenas a análise gramatical, mas também a produção textual e a avaliação literária.

A metodologia da pesquisa buscou alinhar as estratégias pedagógicas propostas com as habilidades estipuladas na BNCC, destacando que o uso do baralho temático e a gamificação podem ser estratégias eficazes para o ensino da língua portuguesa. Assim, a habilidade de composição escrita e reescrita (EF69LP51) pode ser aprimorada, uma vez que os alunos utilizaram as cartas do baralho para criar e revisar suas narrativas, desenvolvendo suas habilidades de escrita de maneira contínua.

A habilidade de criação de contos (EF89LP35) também encontrou aplicação direta no jogo "Quem Conta Um Conto", incentivando os alunos a serem criativos e originais ao criar histórias com base nas cartas do baralho temático. Isso não apenas tornou o processo de criação de contos mais acessível e estimulante, mas também promoveu a criatividade e a expressão literária.

A habilidade de análise de textos narrativos ficcionais (EF69LP47) também foi fortalecida por meio da gamificação, uma vez que os alunos desenvolveram a capacidade de identificar elementos essenciais do gênero conto enquanto aplicavam esses conceitos em suas próprias narrativas. Isso os tornou leitores mais críticos e escritores mais conscientes das técnicas narrativas.

O gênero conto, escolhido como foco dessa pesquisa, demonstrou ser uma opção rica em possibilidades temáticas e estilísticas, permitindo que os alunos explorem uma ampla gama de temas, desde dilemas humanos profundos até questões sociais e culturais prementes.

Sua brevidade proporciona uma leitura completa em uma única sessão, incentivando uma especialização mais profunda e investigação a ser desenvolvida no contexto de sala de aula.

A pesquisa também enfatizou a importância do gênero conto como uma forma de narrativa condensada que desafia os leitores a buscar significados e nuances nas palavras e detalhes, estimulando a imaginação e permitindo interpretações variadas.

Assim, o desenvolvimento de jogos literários e a gamificação provaram ser estratégias pedagógicas eficazes para revitalizar o ensino do gênero conto, preparando os alunos para uma apreciação mais profunda da literatura e da escrita. A pesquisa não apenas buscou atender aos requisitos curriculares, mas também proporcionar aos alunos uma educação mais rica e significativa, abrindo caminho para o sucesso acadêmico e a expressão artística ao longo de suas vidas.

Portanto, concluímos que a gamificação e o baralho temático no ensino da língua portuguesa, com foco no gênero conto, tende a ser uma abordagem inovadora e bem-sucedida, preenchendo uma lacuna educacional e oferecendo oportunidades enriquecedoras para estudantes e educadores. Esperamos que esta pesquisa inspire práticas inovadoras no ensino da língua portuguesa e na promoção da literatura, proporcionando uma educação mais envolvente e significativa.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

COELHO, N. S. (2018). Contar e recontar histórias: contos e narrativas na escola. Editora Unesp.

CHUERI, Mary Stela Ferreira. Concepções sobre a Avaliação Escolar. Estudos em Avaliação Educacional, v. 19, n. 39, jan./abr. 2008

DELMANTO, Dileta; CARVALHO, Laiz B. **Português: Conexão e uso – 7º ano do ensino fundamental**. São Paulo: Saraiva, 2018.

DETERDING, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).

FADEL, Luciane Maria; et al. Gamificação na Educação. São Paulo, Pimenta Cultural, 2014.

FAZ - EDUCAÇÃO & TECNOLOGIA, Gamificação na educação: o que é e como pode ser aplicada. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.fazeduacao.com.br/gamificacao-na-educacao>. Acesso em 24 de Abril de 2023.

FERREIRA, Antônio Quadros. Pensar arte Pensar a Escola. Edições Afrontamentos: Porto-Portugal, 2007.

OLIVEIRA, Amanda Medeiros. ABSTRAÇÃO: Relação entre figurativo e não figurativo na proposta pedagógica do estágio de docência. Porto Alegre- Brasil, 2012.

TERRA, Ernani. Revista Metalinguagens, v.5, n.2, jul. 2019, pp. 33-45.

ZILBERMAN, R. (2012). Um canteiro de contos. Cosac Naify.

ANEXO A - PLANEJAMENTO DE AVALIAÇÃO

Atividade em grupo - Desenvolvida na disciplina Avaliação da Aprendizagem

Professor: Ildo Savino de Lira Expedido: 01/06/2023

PLANEJAMENTO DE AVALIAÇÃO

Integrantes do grupo: Ana Paula Taigy do Amaral – Matrícula: 2018.016.3270

Cybelle Sousa da Silva – Matrícula: 1150.3650

Grace Stefannie Alexandre de Souza – Matrícula: 2017.004.2619

Joeloisa Stefannie Alexandre de Souza – Matrícula: 2018.001.7914

Ano de escolaridade: 7º ano do Ensino Fundamental

Componente curricular: Linguagens – oralidade, leitura e produção de texto.

Conteúdo/objeto de conhecimento: Gênero narrativo – Contação de histórias

Gênero literário – Contos;

Quantidade de aulas/tempo: 08 aulas

Habilidade (s) da BNCC:

· **EF69LP53** – Ler em voz alta texto literário diversos – como contos de amor, de humor, de suspense, de terror; crônicas líricas, humorísticas, críticas; bem como leituras orais capituladas de livros, como romances, narrativas de enigma, aventura, literatura infanto-juvenil; contar/recontar histórias tanto da tradição oral (causos, contos de esperteza, contos de animais, contos de amor, contos de encantamento, piadas etc.), quanto da tradição literária escrita, expressando a compreensão e interpretação do texto por meio de uma leitura ou fala expressiva e fluente, que respeite o ritmo, as pausas, as hesitações, a entonação indicados tanto pela pontuação quanto por outros recursos gráfico-editoriais, como negrito, itálicos, caixa-alta, ilustrações etc.[...]

Objetivo-geral: Estruturar o domínio dos alunos com relação aos elementos constitutivos de uma narrativa, bem como o domínio da linguagem oral.

Objetivos específicos: Almeja-se que, ao final deste processo avaliativo-pedagógico, o aluno tenha a capacidade de:

- Identificar os elementos constitutivos de um texto narrativo (literário) *Contos*;
- Entender os tipos de narradores e suas características;
- Compreender os recursos de criação de efeitos de sentido;
- Articular pontuação com a leitura oral de textos narrativos, respeitando o ritmo, pausas, entonação e outros efeitos de sentido;
- Planejar, organizar e apresentar, em grupo, um conto, de forma oral, a partir das imagens sorteadas e distribuídas no jogo *quem conta um conto, aumenta um conto*.
- Escrever o conto criado e revisar os textos dos colegas;
- Fazer as adequações aos textos e publicar os contos em plataformas digitais de divulgação de escrita ficcional (*fanfics*).

Procedimentos metodológicos: Em formato de tópicos situar as etapas e estratégias que serão empregadas.

1ª Etapa: Uso do Livro Didático (Português – Conexão e Uso, Dileta Delmanto; Laiz B. de Carvalho – São Paulo: Saraiva, 2018): Unidade 5 (pp. 164-);

- **Finalidade:** Apresentar aos alunos os elementos constitutivos do gênero narrativo (*Contos*);
- **Aulas 01 – 02:** Iniciar a leitura do livro didático (p. 164 – 171);
- Discutir qual a finalidade de se contar histórias e qual a importância dela para a cultura de um lugar;
- Fazer com que o aluno perceba que já a partir das ilustrações de um livro/texto é que se começa a leitura da história, pois as imagens se relacionam com o tema abordado, como, por exemplo, as ilustrações da p. 164-166 do LD;
- Incentivar a pré-leitura, a partir das imagens do texto (Qual o enredo? Sobre o que conta essa história? Alguém costuma ou costumava contar história em sua família? Você conhece algum conto? Qual?);
- Demonstrar que em textos narrativos – como fábulas, contos, lendas, folclores etc. – os personagens animais são dotados de características humanas, desenvolvendo atitudes e sentimentos correspondentes;
- Fazer a leitura em voz alta das imagens e do texto das p. 164 a 170, para que os alunos compreendam de que modo os textos da tradição oral devem ser narrados;
- Fomentar perguntas sobre recursos de sentido utilizados no texto, como o uso da repetição e figuras de linguagem (comparação, personificação, metáforas);

- Explicar os tipos de narrador e suas características e a diferença entre discurso direto e indireto;
- Esclarecer a diferença entre conotação e denotação;
- Responder, em uma folha à parte, as perguntas da página 171 a 173.

2ª Etapa: Aplicação do jogo

- **Finalidade:** Estimular a criatividade do aluno e a prática dos elementos constitutivos de uma narrativa, bem como a prática da oralidade, através da contação de uma história;
- **Aulas 03-04:** - Aplicar o jogo, conforme as instruções demonstradas no anexo.
- Solicitar que, à medida que forem desenvolvendo o conto, os alunos preencham a tabela com os elementos constitutivos da história que eles irão criar;
- Ao terminarem, o narrador deve ir à frente da sala, partilhar com os colegas o enredo e os elementos constitutivos da história criada e exibir as cartas/ilustrações sorteadas que inspiraram a criação da história.

3ª Etapa: Escrita e publicação do conto

- **Finalidade:** Praticar a escrita criativa e a produção textual;
- **Aulas 05-06-07:** - Pedir que os grupos se reúnam em círculos novamente e peguem a tabela com os elementos constitutivos do gênero narrativo;
- A partir dos critérios/características por eles elaboradas na tabela, desenvolver e escrever o conto, seguindo os critérios de análise estabelecidos na tabela distribuída (em anexo);
- Depois da primeira escrita, os grupos devem trocar os textos entre si e analisar a produção dos colegas, seguindo os critérios indicados na tabela de avaliação e fazendo sugestões, se necessário;
- Acompanhar a escrita e avaliações dos grupos, recolhendo os textos e tabelas de avaliação. O professor deve complementar às correções e/ou sugerir alterações na escrita, caso entender necessário;
- Atentar para a substituição de alguns termos por outros recursos de coesão, tais como sinônimos, pronomes anafóricos (pessoais, possessivos, demonstrativos) etc.;
- Solicitar que os estudantes reescrevam os contos;
- As versões finais dos contos devem ser redigidas na plataforma e publicadas on-line;
- No último dia do projeto, a professora deve conduzir os alunos para o laboratório de informática e estimular que os alunos leiam os contos uns dos outros e façam comentários às

histórias, bem como, compartilhem o endereço da página com pais, familiares e amigos, para que eles possam prestigiar as produções dos estudantes.

Processo avaliativo: O que será avaliado? Critérios?

1ª etapa:

- Será avaliada a leitura e oralidade do aluno, mais especificamente entonação, ritmo e pontuação;
 - Analisar se os alunos estão conseguindo inferir o sentido das palavras no texto, compreendendo os significados denotativos e conotativos presentes no texto narrativo (respostas da atividade da pg.171-173);
 - Verificar se compreenderam os tipos de narrador do gênero narrativo e suas características.
- *Obs.: Essas análises serão feitas a partir da correção dos exercícios do livro (pp. 171-173).

2ª etapa:

- Observar se todos participam da aplicação do jogo;
- Avaliar se conseguiram fazer a leitura das imagens/ilustrações das cartas, bem como inseri-las em ordem, criando uma narrativa;
- Também será analisada a oralidade, quando apresentarem o enredo da história para a sala.

3ª etapa:

- Avaliar a escrita criativa, observando as construções sintáticas e a estrutura do texto, como introdução, desenvolvimento e conclusão;
- Verificar o uso da pontuação;
- Observar se a equipe fez a reescrita, com as correções ortográficas e de pontuações indicadas;
- Analisar se o sentido conotativo das palavras está bem empregado no texto, utilizando-se dos recursos trabalhados no livro didático (repetição, comparação, personificação, metáforas, enumerações, hipérbole);
- Avaliar se os diálogos foram escritos conforme as regras trabalhadas no exercício do livro didático, para a escrita do discurso direto ou indireto;
- Observar a participação e motivação dos membros do grupo, ao longo das etapas da produção da escrita do conto.

Recursos:

- Livro didático;
- Baralho ‘Quem Conta Um Conto’;
- Lousa;
- Caneta de quadro;
- Folha pautada e lápis;
- Computador/editor de texto;
- Internet.

Referências

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BRANDÃO, Helena Nagamine. **Gêneros do discurso na escola**: mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica. São Paulo: Cortez, 2003.

DELMANTO, Dileta; DE CARVALHO, Laiz. B. **Português – Conexão e Uso**. São Paulo: Saraiva, 2018. (Unidade 5, pp. 164-).

ANEXO B – REGRAS DO JOGO

A) REGRAS DO JOGO “*Quem conta um conto, aumenta um conto...*”

Composição: O jogo é composto por 24 cartelas com imagens variadas + uma folha contendo os elementos constitutivos do texto narrativo (que deverá ser preenchida à medida que for sendo elaborada a história) + Tabela de pontuação.

Quantidade de jogadores: de 5 a 7 jogadores.

Como se joga:

- Formam-se grupos de 5 a 7 jogadores;
- Decidem-se entre si quem será o narrador, o qual dará início à história, e quem será o juiz da mesa, com poder para dirimir e dar a palavra final aos conflitos entre o narrador e eventual membro da equipe;
- *Obs.: Podem escolher tirando 0 (zerinho) ou 1 (um) e o primeiro que sair será o narrador ou será o narrador o último, que acertar 0 ou 1.
- A tabela contando os elementos constitutivos do gênero narrativo deve estar à mesa, assim como um lápis grafite e uma borracha;
- Distribuem-se 03 cartas por jogador;
- As cartas restantes ficarão em cima da mesa, emborcadas, para serem usadas, em caso de necessidade, pelo narrador da equipe. Mas atenção: o narrador só pode trocar 1 (uma) carta por uma das que estiver em cima da mesa, emborcada (sem saber qual é a ilustração, virando-a na hora da escolha);
- Diante das suas 3 cartas recebidas, o narrador escolherá uma que corresponderá à temática da história (enredo) e que fará referência ao título que ele escolher. Ou seja, ele deve escolher uma carta e criar um título que faça conexão com a carta por ele escolhida. Atenção: esta carta não deve ainda ser exibida;
- *Obs.: O título escolhido não deve ser óbvio, ao ponto de todos, imediatamente, conseguirem identificar qual a carta do narrador. Se isto acontecer, o narrador não marcará ponto.
- Depois de escolhida a carta e o título que dará início à história, o narrador fala o título em voz alta, para que todos à mesa ouçam e escolham, dentre as suas, uma que combine ou que relação com o título escolhido por ele;

- Escolhida a carta, cada jogador deverá selecionar uma e depositá-la, virada para baixo, em cima da mesa, junto com a do narrador. Em seguida, embaralham-se as cartas escolhidas, para que ninguém saiba qual é a de quem;
 - Quando o juiz disser já, todas as cartas deverão ser viradas e os jogadores deverão escolher quais das imagens expostas corresponde à carta do narrador;
 - Se alguém escolher/acertar a carta escolhida pelo narrador, ele ganha um ponto. Se alguém escolher outra carta, o jogador dono da carta (para quem ela pertencer) é quem irá pontuar;
- *Obs.: O juiz deverá preencher a tabela de pontuação, escrevendo o nome dos jogadores e marcando o número de votos/pontos que cada jogador recebeu na rodada.
- Depois de criado o título da história, os outros elementos constitutivos da narração devem ser criados, a partir do conjunto das imagens/ilustrações das cartas selecionadas.
 - Todos devem participar, ajudando a criar a história e preenchendo a tabela dos elementos constitutivos do gênero;
 - Ao final, o narrador deve se levantar e contar a história criada pela equipe, em voz alta, para todos os colegas da sala de aula.