

JOGOS NAS AULAS DE PORTUGUÊS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

OFFICE GAMES IN THE LESSONS OF PORTUGUESE: A REPORT OF EXPERIENCE

JAQUELINE SILVA SANTOS^{1*}, ANA LENARA SOUSA ALENCAR², ANGELA CATARINA MIRANDA LEITE³

1. Orientadora, Graduada em Letras português pela Universidade Federal do Piauí, Pós-graduada em Linguística e Literatura pela Faculdade Evangélica do Meio Norte (FAEME)); 2. Graduada em Letras português pela Universidade Federal do Piauí (UFPI); 3. Graduada em Letras português pela Universidade Federal do Piauí (UFPI).

*Faculdade Evangelica do meio norte. Rua Nova,429, Coroata, Maranhão, Brasil. CEP: 65415-000. jaquelinesilvasantos89@gmail.com

Recebido em 01/09/2018. Aceito para publicação em 04/10/2018

RESUMO

O presente artigo oferece um relato de experiência sobre a realização de uma oficina como prática avaliativa para a disciplina de Metodologia do ensino de língua portuguesa. O evento foi aberto para graduandos dos cursos de letras, pedagogia e demais interessados pertencentes à comunidade acadêmica da Universidade Federal do Piauí. O trabalho teve como objetivo promover uma discussão sobre as práticas e metodologias empregadas para o ensino de língua portuguesa desde as séries iniciais e demonstrar a possibilidade de novas formas e instrumentos para o ensino aprendizagem de maneira significativa, fazendo o uso do lúdico. Para tratar do assunto foram utilizados como embasamento teórico as contribuições de Friedmann (1996), Vygotsky (1984), Marcuschi (2005), além da obra de Almeida (2010) - Jogos nas aulas de português: Linguagem, gramática e leitura. Com a oficina foi possível perceber a importância das novas metodologias para a formação do professor, uma vez que possibilita a divulgação de novas formas de ensino, a discussão entre profissionais da importância dos novos métodos e uma formação mais preocupada com o processo de ensino-aprendizagem dos jovens.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos nas aulas, lúdico, interação, ensino – aprendizagem.

ABSTRACT

This article offers an experience report on the realization of a workshop as an evaluation practice for the discipline of Portuguese language teaching methodology. The event was opened for graduates of the courses of letters, pedagogy and other stakeholders belonging to the academic community of the Federal University of Piauí. The objective of the work was to promote a discussion about the practices and methodologies employed for the teaching of Portuguese language since the initial series and to demonstrate the possibility of new forms and instruments for teaching learning in a way Meaningful, making use of playfulness. To address the subject were used as a theoretical foundation the contributions of Friedmann (1996), Vygotsky (1984), Marcuschi (2005), besides the work of

Almeida (2010)-Games in the classes of Portuguese: Language, grammar and reading. With the workshop was sivel to realize the importance of the new methodologies for the formation of the teacher, since it enables the dissemination of new forms of teaching, the discussion between professionals of the importance of the new methods and a more pre-occupied training With the teaching-learning process of young people.

KEY WORDS: Games in classes, playful, interaction, teaching-learning.

1. INTRODUÇÃO

Na prática do ensino ainda se prevalecem posturas tradicionais e tecnicistas, vendo o aluno como um depósito de conhecimento, em que a informação é lançada tendo em vista a memorização do que é transmitido e colocando o professor no centro do processo de aprendizagem. No entanto, coloca-se que o ensino está pautado nas relações que se estabelecem entre professor-aluno-conteúdo, em que todas as individualidades devem ser respeitadas na tentativa de contribuir para a formação de cidadãos éticos, solidários, capazes de conhecimento, respondendo criativamente aos desafios do mundo. Um ensino de qualidade é aquele que objetiva promover a organização, a mobilização e a articulação de todas as condições materiais e humanas necessárias para garantir o avanço dos processos sócio-educacionais dos estabelecimentos de ensino para a promoção efetiva da aprendizagem dos alunos, de modo a torná-los capazes de enfrentar os desafios da sociedade, globalizada, e da economia centrada no conhecimento¹.

Para que as relações de ensino aprendizagem sejam aprimoradas, o professor tem a possibilidade de trabalhar com novas metodologias, que vão de encontro àquilo que faz parte do próprio cotidiano do aluno, sem necessariamente obrigá-lo a querer aprender, mas ao

invés disso, oferecer novos estímulos que despertem a curiosidade do aluno e a vontade de participar das atividades propostas. É nesse cenário que se pode utilizar a estratégia do lúdico como um instrumento de estímulo na construção do conhecimento e no desenvolvimento de diferentes habilidades, favorecendo um maior alcance dos objetivos¹.

Conforme estudo, “os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo, e ao mesmo tempo desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo”².

Seguindo essa perspectiva, tem-se o lúdico como um momento fundamental que anda lado a lado com as práticas pedagógicas. Corresponde a uma forma de melhor fazer uma transposição didática dos conteúdos, criando momentos de descontração e eliminando a pressão dentro da sala de aula. Através de jogos, brinquedos e brincadeiras, é possível tanto ao professor quanto ao aluno construírem novas relações e novos ambientes de aprendizagens. O planejamento de jogos nas aulas possibilita ainda que o educando possa vir a enfrentar situações- problemas, uma vez que, faz com que o aluno pense, reflita e use muitas vezes da lógica para resolver as mais variadas situações. Esse tipo de aprendizagem caminha para uma educação de bases qualitativas, que oferece ao aluno o domínio de conteúdos que podem ser aplicados em outros momentos².

Outro aspecto importante se faz com relação à interação entre professores e alunos. Um ambiente agradável é fundamental para que a eficácia do ensino aconteça. A importância do lúdico vem para propiciar e aproximar os responsáveis pela qualidade do ensino que se transmite. Uma maior interação entre esses integrantes torna capaz a harmonia dentro de sala de aula, além de possibilitar que os próprios alunos se conheçam melhor e participem ativamente das atividades. De acordo com outro estudo, “é na interação com as atividades que envolvem simbologias e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação das regras”³.

Dessa forma o professor pode ser autônomo da sua prática, trazendo inovações, com novas metodologias que atendam às reais necessidades do educando, que o faça ter o prazer de aprender, de reinventar, de criar e recriar situações. O lúdico na aprendizagem também se torna um importante instrumento para acabar ou diminuir os estereótipos construídos em cima de algumas disciplinas, que na maioria das vezes não caem no gosto dos alunos,

por classificarem essas disciplinas como difíceis, impossíveis de aprender. A figura do professor é essencial quando este atua como orientador da aprendizagem e não como o único e detentor do saber. Com criatividade e domínio do conteúdo, o educador é capaz de construir um outro olhar para a sua disciplina, obtendo resultados muito mais eficazes no processo de ensino⁴.

É importante que os professores atuantes que desconhecem as novas metodologias possam tomar consciência do quadro de possibilidades que eles podem oferecer para os alunos e o quanto essa prática é prazerosa. A presença do lúdico é importante para qualquer idade, auxiliando no desenvolvimento pessoal, social e cultural do indivíduo. Aprender brincando é uma maneira de criar espaços para que o jovem se sinta a vontade, que tenha autoestima e vontade de aprender. Os jogos são importantes ferramentas para despertar nos alunos o gosto pelos desafios, mas também uma forma de ensiná-los a lidar com valores⁴.

Ao contrário do que muitos pensam o uso de jogos nas aulas não funciona como um passatempo para os alunos, muito pelo contrário, estimula o crescimento, o desenvolvimento da coordenação muscular, e principalmente estimulam o uso da inteligência. O aluno sente-se cada vez mais incitado a jogar bem, e para que isso ocorra, ele se utiliza de esforço cognitivo, fundamental para seu desenvolvimento intelectual⁵.

A própria língua portuguesa oferece uma gama de possibilidades para se trabalhar com vários instrumentos lúdicos. Considerando a realidade sócio cultural dos alunos é fundamental oferecer vias para garantir uma formação de qualidade com o reconhecimento do sujeito como sendo um ser histórico, priorizando as relações de ensino aprendizagem e repensando as metodologias que estão sendo empregadas no ensino, reavaliando a prática pedagógica. Visto que os alunos ainda apresentam muita resistência na hora de ler, o uso de instrumentos lúdicos torna-se essencial para atrair esses alunos. O professor é capaz de oferecer ao aluno motivações e estímulos para que este possa desenvolver habilidades e potencialidades. Preparar o ambiente para o aluno, não só proporcionando diferentes ambientes de leitura, mas oferecendo novos métodos, através de jogos, brincadeiras, trabalhando com músicas, dramatizações, com o objetivo de criar novos cenários de aprendizagem⁶.

No que diz respeito aos desafios que o professor encontra ao deparar-se com uma sala de aula, está o mundo das tecnologias, que possuem um poder de seduzir e atrair diferentes públicos pela vasta possibilidade de assuntos e informações instantâneas. No entanto, quando essa tecnologia é lançada no âmbito educacional, muitas vezes o aluno não sabe utilizar tal ferramenta, definir o que realmente é verídico, ter um

pensamento crítico em relação ao que está exposto na internet. Tecnologia e educação possuem condições de trabalharem juntas para mediar o ensino. A utilização dos gêneros digitais, por exemplo, nas aulas de português, possibilita a ampliação da aprendizagem em língua materna, uma vez que, os alunos em sua grande maioria, estão envolvidos diariamente com diversos aplicativos. Com o grande avanço da tecnologia, mas precisamente da informática, nos defronta-se com uma variedade de gêneros textuais que estão relacionados com o uso internet, ou seja, os gêneros digitais. Assim como o uso das brincadeiras, de jogos e outros instrumentos, a internet também é uma importante ferramenta para garantir o aprendizado. O blog, por exemplo, pode ser usado nas aulas de português, como um gênero digital, que comporta várias semioses, sons, vídeos, imagens, caracterizando-se como um gênero multimodal e com a presença de hipertextos. O uso dessa ferramenta pode auxiliar o professor no processo de ensino aprendizagem, aperfeiçoando a maneira de ensinar⁶.

O trabalho teve como objetivo promover uma discussão sobre as práticas e metodologias empregadas para o ensino de língua portuguesa desde as séries iniciais e demonstrar a possibilidade de novas formas e instrumentos para o ensino aprendizagem de maneira significativa, fazendo o uso do lúdico

2. MATERIAL E MÉTODOS

A oficina Jogos nas aulas de Português constituiu uma atividade avaliativa para a disciplina de Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa. Visando apresentar novos métodos de trabalhar os conteúdos desta área do conhecimento, buscou-se, inspiradas pela obra da autora - Jogos nas aulas de português: Linguagem, gramática e leitura -, promover um momento para apresentar algumas das ideias presentes no livro e discutir a importância do uso de outras metodologias para o ensino, utilizando o lúdico como meio para o processo de construção do conhecimento.

Durante o período de maio a julho de 2016 foi realizado o planejamento e organização da atividade e no dia 30 de julho foi colocado em prática.

Após a definição do tema da oficina, iniciou-se um processo de pesquisa e compreensão da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, dos métodos de ensino da língua portuguesa ao longo dos anos e do uso de jogos nas aulas de português. A partir da reunião de todo o material teórico produziu-se uma pequena cartilha contendo um resumo das ideias do uso do lúdico e de jogos nas aulas de português e alguns exemplos de jogos, dos quais dois foram executados e outros três fornecidos como outras opções para se trabalhar.

Iniciou-se a oficina com uma dinâmica de

apresentação, na qual os participantes tinham que se apresentar e passar duas canetas para o colega do lado, na posição que lhes fosse conveniente, o moderador iria dizer que as canetas teriam sido passadas ou não (comparando a posição das canetas com a posição das pernas de quem as passa). O objetivo dessa dinâmica é, primeiro, promover a apresentação do grupo, aproximando-os para sentirem-se a vontade para as atividades posteriores, e eles tiveram de repetir a brincadeira até descobrirem o que determinava se as canetas passavam ou não.

A dinâmica proporcionou um início de atividades bastante divertido, possibilitou que todos se conhecessem e se aproximassem o que facilitou muito a execução das atividades posteriores, que foram realizadas em grupos.

Após a dinâmica, seguiu-se com a apresentação do tema da oficina, de forma que cada ministrante falou um pouco sobre a importância de se trabalhar os conteúdos de forma divertida e os possíveis resultados para tal prática. Passado o momento teórico, passou-se para a prática em si.

A turma foi organizada em dois grupos, divididos de acordo com a cor do crachá (azul e amarelo) e o jogo “Classificação do número de sílabas” foi realizado utilizando-se a variante A, na qual cada grupo foi dividido em dois e tinham de formar os pares com figuras/palavras, de acordo com a quantidade de sílabas. Terminado o jogo, uma pequena discussão daquela metodologia foi realizada com os participantes da oficina.

O segundo jogo realizado na oficina foi o “Desconstruindo uma narrativa”. Aqui se utilizou o texto “A volta para casa” do livro Caçadas de Pedrinho, pertencente ao autor⁷. Primeiro a ministrante realizou a leitura para todos, depois, cada participante assumiu o papel de um dos personagens da narrativa e a leitura foi realizada por todos. Em seguida, cada grupo – azul e amarelo – recebeu um questionário de 6 (seis) questões, das quais 5 (cinco) foram respondidas para discussão e a última questão foi uma atividade de produção artística.

Durante a discussão das respostas do questionário por cada grupo, realizava-se também a pontuação da importância de se perceber as possibilidades de respostas e o papel do professor como moderador e direcionador da construção do conhecimento. Finalizando, realizou-se a avaliação da oficina pelos participantes e o encerramento da atividade

3. DESENVOLVIMENTO

O presente artigo oferece um relato de experiência sobre a realização de uma oficina para os graduandos do curso de letras- português da Universidade Federal do Piauí e demais interessados pertencentes à comunidade

acadêmica com o objetivo de promover uma discussão sobre as novas metodologias e abordagens de ensino, tendo como foco a presença do lúdico no processo de ensino aprendizagem.

O ensino da língua portuguesa ao longo do tempo

Historicamente, o ensino da língua materna (Língua Portuguesa) é marcado por uma metodologia que afasta o aluno, fazendo-o ver a língua como um problema. Analisando-se a evolução histórica das metodologias de ensino da língua portuguesa, pode-se perceber que inicialmente o ensino era pautado no processo de transmissão do conhecimento e decorar o conteúdo, sendo dividido em duas partes: aprender e dominar o código; produzir textos, observar as regras gramaticais e ler os clássicos⁸.

Este relacionamento, que coloca o professor no centro do processo de ensino-aprendizado, sofreu várias mudanças a partir da década de 1980, quando diversas correntes de estudiosos passaram a mostrar que o conhecimento deveria ser construído através de um processo contínuo, e promoveu mudanças nas atividades didáticas do ensino de língua. Agora era necessário ler e ouvir a leitura, escrever, produzir textos oralmente (quando o aluno ainda não compreende o sistema), além de enfrentar situações de análise e reflexão sobre a língua e a sistematização de suas características e normas⁹.

É através dessas atividades que o aluno irá construir seu conhecimento sobre a língua, uma vez que elas levarão em conta as relações de usos da linguagem dentro dos conhecimentos que o aluno tem até os que são necessários adquirir.

Tais processos de mudança nos métodos de ensino da língua portuguesa, tiveram apoio de pesquisas sobre as concepções da aprendizagem sócio-construtivas, que apresentaram o conhecimento como um objeto que deve ser construído pelo sujeito e a partir de suas experiências de interação social¹⁰.

O lúdico nas aulas de português

O conceito de “aprender brincando” está se perdendo conforme o aluno avança na escola, porque a ideia de lúdico é mais priorizada na educação infantil e deixa de ser utilizada na educação fundamental, por isso muitas vezes o aluno desiste da escola por ela tornar-se “desinteressante”. A utilização de jogos dentro da sala de aula é uma ótima alternativa para atrair o aluno, tornando o conteúdo apresentado mais interessante, interativo, significativo e desafiador, uma forma de unir diversão com aprendizagem, desde que sejam jogos bem adaptados aos conteúdos e à faixa etária¹¹.

O uso desse recurso pedagógico é excelente para ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem, em que o professor pode diversificar suas aulas com instrumentos eficazes para o domínio de conteúdos fundamentais, visando ao uso da língua portuguesa, tanto na sua forma oral quanto escrita, ensinar os alunos a desenvolver habilidades de comportamento, trabalhar em equipe e estimular a vida social. Já na educação básica, ajuda no desenvolvimento psicomotor, na criatividade, cooperação, bom-humor, elementos essenciais que acontecem durante o jogo, quando há regras e conflitos numa competição, por exemplo, auxiliando a criança para sua formação enquanto pessoa¹⁰.

A gramática tem sido ensinada de forma que os alunos desenvolvam certo preconceito em relação aos conteúdos de língua portuguesa, mas quando os professores decidem aplicar os jogos ao ensino, eles potencializam suas aulas, deixando-as bem mais interessantes ao trabalhar com as várias dificuldades que os alunos apresentam no decorrer da explanação da matéria. Definir o número de jogadores, o local em que irão jogar, as regras e limitações dentro das quais os jogadores atuaram e os objetivos que deverão ser atingidos dentro da brincadeira são formas de planejamento, e assim o professor obterá controle na execução¹¹.

Diante das dificuldades enfrentadas por nós professores da língua portuguesa, observou-se a necessidade de buscar novas metodologias de ensino do conteúdo programático, com o intuito de proporcionar ao processo de ensino-aprendizagem uma leveza agradável, tanto para o professor quanto para o aluno. Assim este trabalho teve como objetivo principal fornecer uma maneira diferenciada de se trabalhar os conteúdos de linguagem, gramática e de leitura em sala de aula, com alunos do ensino fundamental menor e maior.

4. DISCUSSÃO

Jogo 1: Classificação do número de sílabas

Os dois grupos conseguiram executar o jogo de forma satisfatória. Trouxe como objetivos estimular os alunos a entenderem a separação das sílabas com mais clareza e preparar os alunos para melhor compreenderem a estrutura e formação das palavras. Na discussão realizada, foram destacadas estratégias para realização em sala de aula com crianças. Primeiro, que ele poderia ser realizado apenas com as palavras, para que as crianças pudessem visualizar as sílabas de forma mais clara e em um segundo momento com a utilização de imagens, dificultando um pouco, uma vez que a criança terá de pensar na palavra e realizar a divisão silábica, mentalmente, para depois classificar a palavra¹².

As orientações para o jogo trazem 4 (quatro) variantes,

que são formas diferenciadas de realizá-lo. Comentando sobre cada uma destas variantes, pode-se perceber que é possível trabalhar todo o conteúdo de separação silábica e sua classificação através de brincadeiras, o que facilitará a apreensão do conteúdo pelos alunos.

Ficou claro que este é um jogo bastante interessante, uma vez que tira tanto o professor quanto o aluno da maneira tradicional de se trabalhar este conteúdo, apenas lendo e escrevendo, no quadro e/ou no caderno.

Jogo 2: Desconstruindo uma narrativa

Este jogo apresentou resultados escritos, com as respostas às questões, apresentadas abaixo, perguntas e respostas por grupo:

1.Descreva os elementos que não podem faltar no texto narrativo.

Amarelo: O narrador, os personagens, cenário.

Azul: Narrador, caracterização do ambiente e dos personagens. Início, clímax e desfecho.

2.O que acontecerá na história se mudarmos o cenário? Por exemplo, trocar a mata, lugar em ocorre a ação da caçada, por um deserto. Quais as consequências trazidas ao texto?

Amarelo: Teria que mudar o enredo da história, pois os elementos da narrativa lida são próprios deste cenário, como a onça, o cipó e o sítio.

Azul: Teríamos que negociar com o leitor um novo cenário, caracterização dos personagens, etc.

3.O que aconteceria se retirássemos da narrativa o personagem Pedrinho?

Amarelo: Ficaria sem lógica, pois mesmo com a participação dos outros personagens, Pedrinho é um dos mais importantes, afinal, o livro narra suas aventuras e na narrativa lida é Pedrinho que conduz o desenvolvimento da caçada, e sem ele a narrativa teria que ser alterada, para que outro personagem desempenhasse tal função.

Azul: Se tirássemos o Pedrinho da narrativa, ocorreria uma mudança no desenvolvimento, quanto no desfecho.

4.Quais as consequências geradas por causa da morte da onça?

Amarelo: A discussão entre os personagens, a necessidade de carregar a onça, o susto de Dona Benta pelo fato de terem matado um animal tão perigoso.

Azul: Traria sérias consequências ao ecossistema, tendo em vista que a onça é uma espécie em extinção. Também, o fato, desse animal ser um predador e estar no topo da cadeia alimentar, sendo responsável, por exemplo, pelo número de roedores na natureza.

5.Quais os bichos que dona benta apontou como possíveis caças?

Amarelo: Paca, veado, porco-do-mato, capivara.

Azul: Porco-do-mato, paca, veado e capivara.

6.Se você pudesse mudar algum fato da história o que você mudaria? Justifique.

Esta questão foi respondida através de desenhos e apresentação dos mesmos.

O segundo jogo “Desconstruindo uma narrativa” teve como objetivos estimular o desenvolvimento da observação quanto à organização textual da narrativa, trabalhar com elementos construtivos do texto e valorizar a reflexão da leitura. Quando se trabalha com textos na sala de aula, é importante que primeiro seja feita uma leitura em voz alta pelo professor ou então pela indicação de algum aluno. O ato da primeira leitura se faz fundamental para que os alunos localizem os pontos principais do texto e para que num segundo ato possam ter facilidade de realizar a leitura, com entonações adequadas¹³.

Em seguida realizou-se uma leitura compartilhada, fazendo com que os alunos se sentissem como personagens do enredo. A intenção da atividade lúdica foi provocar um debate entre os grupos participantes, ao passo que, a cada resposta dada, o outro grupo teria que ficar atento para argumentar o que ouviu, e fazê-lo imediatamente à resposta. Apesar de ter sido realizado com adultos, o jogo se mostrou bastante prazeroso, o que revela que o lúdico não deve ser algo restrito somente ao ensino infantil. Tal metodologia de ensino deve dar continuidade aos níveis posteriores, pois é uma forma de mostrar diferentes maneiras que são eficazes no processo de ensino aprendizagem e que atraem os olhares dos alunos. O clima gerado durante esse jogo foi de descontração, com compartilhamento de diferentes pontos de vistas, houve debates sobre a eficácia da atividade para crianças e para adolescentes do ensino médio.

Fora solicitado um tempo para a execução da última atividade que seria produzida através de desenhos, em que cada grupo optaria por mudar algum fato da história ou até mesmo reconstruí-la de outra forma, preservando os mesmos personagens. O resultado foi bastante positivo, tivemos duas histórias recontadas, preservando as características do texto original, mas trazendo inovações. O texto provocou até mesmo a conscientização contra a extinção dos animais, ponto fundamental que poderia ser levado para a sala de aula para fazer um momento de reflexão com os alunos, trazendo temas para a preservação da biodiversidade.

5. CONCLUSÃO

Atividades como estas tem grande importância na formação do professor, uma vez que possibilita a divulgação de novas formas de ensino, a discussão entre profissionais da importância das novas metodologias e uma formação mais preocupada com o processo de ensino-aprendizagem dos jovens.

Diante disso várias são as razões que levam os educadores a utilizarem atividades lúdicas como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, destacando-se por exemplo, as relações de prazer e esforço espontâneo. Além disso, as interações lúdicas acionam processos e esquemas mentais que ativam e conduzem mobilidades cerebrais que estimulam a curiosidade e o pensamento¹⁴.

REFERÊNCIAS

- [1] Almeida RCS. Jogos nas aulas de português: linguagem, gramática e leitura I. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- [2] Friedmann A. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- [3] Vigotsky LS. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- [4] Santomauro B. O que ensinar em língua portuguesa. Revista Nova Escola, Ed. 221. Abr, 2009. Lobato M, Caçadas de Pedrinho. Ilustrações Paulo Borges. 3. Ed. São Paulo: Globo, 2009.
- [5] Lopes DA. O lúdico no processo de ensino-aprendizagem do modo oral da língua portuguesa no tronco comum: O caso da escola Amor de Deus. Uni-CV, Campus do Palmares, Setembro, 2010.
- [6] Mendes ACM. Práticas de ensino na sala de aula e ensino da língua portuguesa. Graduando, Feira de Santana. 2011; 2(3):27-42.
- [7] Lobato M, Caçadas de Pedrinho. Ilustrações Paulo Borges. 3. Ed. São Paulo: Globo, 2009.
- [8] Marcuschi LA. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio & XAVIER. Antônio Carlos (Orgs). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.
- [9] Mourão JS. O lúdico no ensino de língua portuguesa: relato de experiência em turmas de 9º ano da E. F. M. MIN. José Ferreira Gomes em Sobral. Universidade Estadual Vale do Acaraú, 2010.
- [10] Fonseca AS. O ensino de língua portuguesa e suas metodologias: o uso do blog em sala de aula. III Seminário de Língua Portuguesa e Ensino I Colóquio de Linguística, Discurso e Identidade. UESC, Mai, 2008
- [11] Roloff EM. A importância do lúdico em sala de aula. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009.
- [12] Medeiros MO; Schimiguel, J. Uma abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. Anais do 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE). Rio de Janeiro, 2012.
- [13] Santos ÉAC; Jesus, BC. O lúdico no processo ensino-aprendizagem. Universidad Tecnológica Intercontinental, Assunción, 2010.
- [14] Raupp ES. Ensino de língua portuguesa: uma perspectiva linguística. Publ. UEPG Ci. Hum., Ci. Soc. Apl., Ling., Letras e Artes, Ponta Grossa. 2005; 13(2):49-58.