

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO EM LETRAS – PORTUGUÊS**

MARTA VIEIRA ALVES

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO EM ANÁLISE LINGUÍSTICA NOS
ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL II**

**Jaguarão
2021**

MARTA VIEIRA ALVES

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO EM ANÁLISE LINGUÍSTICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Trabalho de Conclusão de Curso
Apresentado ao curso de Letras
– Português da Universidade
Federal do Pampa/Universidade
Aberta do Brasil, Polo Quaraí
como requisito parcial para
obtenção do título de licenciada
em Letras – Português.

Orientadora: Prof.^a. Me. Flávia
Azambuja Alves

**Jaguarão
2021**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

A37511 Alves, Marta Vieira

O lúdico como instrumento de ensino em análise linguística
nos anos finais do ensino fundamental II / Marta Vieira Alves.
27 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade
Federal do Pampa, LETRAS PORTUGUÊS, 2021.

"Orientação: Flávia Azambuja Alves".

1. Educação. 2. Lúdico. 3. Jogos Digitais. 4. Análise
Linguística. I. Título.

MARTA VIEIRA ALVES

O LUDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO EM ANALISE LINGUISTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Português da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras.

Dissertação defendida e aprovada em: 14 de dezembro de 2021.

Banca examinadora:

Profº Ma. Flavia Azambuja Alves Orientadora
(Rede Municipal de Bagé)

Profº Ma. Lilia Lima Vieira
(Unipampa-UAB)

Profª Drª Denise Aparecida Moser
(Unipampa)



Assinado eletronicamente por **LILIA DE LIMA VIEIRA**, Usuário **Externo**, em 21/12/2021, às 10:02, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **FLAVIA AZAMBUJA ALVES**, Usuário **Externo**, em 21/12/2021, às 10:40, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



SUPERIOR, em 21/12/2021, às 16:14, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador 0700264 e o código CRC 1B499C23.

“Para isso existem as escolas: não para ensinar as respostas, mas para ensinar as perguntas. As respostas nos permitem andar sobre a terra firme. Mas somente as perguntas nos permitem entrar pelo mar desconhecido.”

(Rubem Alves)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERÊNCIAL TEÓRICO	9
2.1 O lúdico: origem e importância	9
2.2 O Papel do professor na construção do conhecimento através da ludicidade.....	13
2.3 O ato de ensinar durante a pandemia	15
2.4 Reflexões sobre a análise linguística.....	16
3 METODOLOGIA	19
4 ANÁLISE DE DADOS	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
REFERÊNCIAS	24

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO EM ANÁLISE LINGÜÍSTICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Marta Vieira Alves¹

RESUMO: Em março de 2021 as aulas presenciais na educação básica foram suspensas devido a Pandemia da COVID-19. Para dar continuidade ao ano letivo, o ensino remoto foi a principal modalidade de ensino utilizada pelos gestores educacionais. Nesse contexto, para facilitar o desenvolvimento das atividades educativas no ambiente familiar e contribuir estrategicamente com o processo educacional, considerando a análise linguística (AL), este trabalho tem como meta refletir a respeito das formas lúdicas de se trabalhar com AL em jogos educativos de modo a cativar a atenção do aluno, em meio a tantas distrações disponíveis no ciberespaço. A metodologia parte do princípio da natureza básica, com objetivos do tipo exploratório e procedimentos do tipo bibliográfico. Os resultados indicam que a exploração dos jogos digitais pode contribuir significativamente para o desenvolvimento do processo de aprendizagem em Análise Linguística.

Palavras-chave: Educação. Lúdico. Jogos digitais. Análise Linguística.

ABSTRACT: In March 2021, face-to-face classes in basic education were suspended due to the COVID-19 pandemic. To continue the school year, remote teaching was the main teaching modality used by educational managers. In this context, to facilitate the development of educational activities in the family environment and strategically contribute to the educational process, considering linguistic analysis (LA), this work aims to reflect on the playful ways of working with AL in educational games in a way to captivate the student's attention, amidst so many distractions available in cyberspace. The methodology is based on the principle of basic nature, with exploratory objectives and bibliographic procedures. The results indicate that the exploration of digital games can significantly contribute to the development of the learning process in Linguistic Analysis.

Keywords: Education. Ludic. Digital games. linguistic Analysis.

1 INTRODUÇÃO

O processo educativo sempre foi um grande desafio a ser enfrentado pelos educadores e vem passando por grandes transformações. Sobretudo, após o início da pandemia de Covid-19, em que alunos e professores deixaram de conviver pessoalmente e surgiu a necessidade de que as aulas presenciais fossem substituídas pelas remotas.

A comunidade escolar teve que se adaptar a um novo formato e a educação

¹ Acadêmica do curso de Letras – Português, da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil, Polo Quaraí, E-mail Institucional: martaalves.aluno@unipampa.edu.br

passou a acontecer através de um modelo digital, o que demandou (re)invenções no processo de construção do conhecimento no âmbito escolar. Com o propósito de tornar o ensino e a aprendizagem mais interessante e prazeroso, em um cenário desafiador, viu-se nos jogos a possibilidade de auxílio no desenvolvimento das aulas remotas.

Desse modo, as brincadeiras interativas foram uma alternativa às demandas impostas pelo isolamento social para despertar a atenção dos educandos. Para atender a essa necessidade, os profissionais da educação se (re)criaram; buscaram alternativas e estratégias para facilitar a relação aluno/família/escola.

Nesse contexto, novas alternativas devem ser buscadas para desenvolver práticas pedagógicas com enfoque inovador que tenham em vista tornar a abordagem da análise linguística mais produtiva e dinâmica. Assim sendo, a utilização dos jogos na educação torna-se uma dessas formas favorecedoras de aprendizagem.

De acordo com essa ótica, o trabalho com jogos se faz essencial, pois possibilita um aprendizado mais autônomo e divertido, tornando o estudo da análise linguística prazeroso e atraente ao educando.

Segundo Kishimoto (1993), o brincar é uma atividade essencial para a construção da identidade e da autonomia da criança, uma vez que através desse ato elas comunicam gestos, sons e desenvolvem a imaginação, logo, o brincar é um movimento natural espontâneo e fundamental para sua formação.

Portanto, vale destacar que, ao utilizar atividades lúdicas na educação, pode-se, de certa forma, ingressar no mundo dos alunos, já que por meio das brincadeiras, podem mostrar a realidade em que vivem, a circunstância familiar e a educacional. Também, ocorre o desenvolvimento da aprendizagem sobre as concepções criativa, social, afetiva e cultural, uma vez que através dos jogos a criança inventa, descobre e experimenta novos pontos de vista.

Baseado nesse contexto e tendo em vista que o lúdico, além de auxiliar no desenvolvimento intelectual e social das crianças, é um instrumento muito importante para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação, tornando-se por essa razão, um facilitador da aprendizagem, traz este trabalho como questão norteadora de pesquisa: como a utilização dos jogos digitais durante o ensino remoto, direcionados aos alunos do Ensino Fundamental II – anos finais, pode contribuir para o trabalho com análise linguística?

O objetivo geral consiste em refletir a respeito das formas lúdicas de se trabalhar com Análise Linguística em jogos educativos de modo a cativar a atenção dos educandos. Os objetivos específicos compreendem:

1) Identificar o lúdico como instrumento importante no processo de construção de conhecimento dos educandos em Análise Linguística;

2) Reconhecer a função dos jogos como recurso facilitador da aprendizagem para minimizar os impactos da pandemia no processo de ensino e de aprendizagem.

A metodologia é de natureza básica, os objetivos são do tipo exploratório e os procedimentos de pesquisa bibliográfica. O trabalho está dividido em cinco seções. A primeira compreende a introdução. A seção dois, dividida em quatro subseções que trazem o quadro teórico. A três, descreve os procedimentos metodológicos. A quarta, faz a análise dos dados e a quinta, faz alusão às considerações finais.

2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

No decorrer dessa seção serão apresentados o referencial teórico em torno da temática desse trabalho, perpassando por conceitos acerca da origem e importância do lúdico, o papel do professor em torno da ludicidade, a forma de ensino durante a pandemia, e breves reflexões sobre análise linguística.

2.1 O lúdico: origem e importância

O termo lúdico, de origem latina é derivado da palavra “ludus”, que significa “jogo”, no entanto, essa definição não pressupõe sinônimo de jogos, pois as consequências da necessidade lúdica ultrapassaram as demarcações do brincar. Para Ortiz (2005, p. 9), o jogo está associado à espécie humana, o ser humano em diferentes circunstâncias, tempos e culturas, sempre jogou.

Por ser um fenômeno antropológico, aparece de forma constante em diferentes civilizações, estando unido à cultura dos povos, à história, ao que é sagrado, ao amor, aos diferentes costumes, à língua, à literatura e, até mesmo, à guerra. Do mesmo modo, utiliza-se como meio facilitador da compreensão e da

comunicação entre os seres humanos.

Segundo Lukesi (2000, p. 19) *apud* Benedet (2011, p. 23), “[...] são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro estando flexíveis e saudáveis”.

[...] o lúdico é uma atividade vivida em todos os tempos, porém é um caso que surge e deve ser estudado e orientado como um dos aspectos fundamentais da estrutura social. Ao pesquisarmos as manifestações da vida através dos tempos, encontramos jogos e danças como parte integrante de cerimônias religiosas, guerreiras, afetivas e cívicas.(BENEDET, 2011, p. 24).

De acordo com Vygotski (2003), é durante os jogos que a criança inicia seu conhecimento do mundo adulto, assim como é através dos jogos que desenvolve a capacidade de imaginar, constituindo-se em um dos primeiros sinais da habilidade que se restringe aos humanos, pois ao brincar a criança cria situações inventadas, transformando o significado de objetos em ações.

As brincadeiras e os jogos fazem parte da vida de praticamente todos os seres humanos e estão presentes na história da humanidade. Diversos estudos mostram que o lúdico deve fazer parte da aprendizagem e do desenvolvimento, de modo a propiciar um ambiente escolar mais acolhedor e a aprendizagem um processo dinâmico e, por conseguinte, mais atrativo.

Na concepção de Almeida (1995) *apud* Ferreira (2017), quando a aprendizagem é acompanhada de prazer, torna-se mais efetiva, pois aprender com alegria provoca na criança ímpeto de dedicação e vontade. Entretanto, para que isso ocorra, é necessário que o lúdico se distancie da concepção de passatempo, de uma diversão superficial, sem maior importância no cotidiano da criança.

Sobre o mesmo contexto, Almeida (1995) *apud* Ferreira (2017) afirma,

[...] a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma transacional em direção a algum conhecimento que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA,1995, p.11, *apud* FERREIRA, 2017, p.2).

Para Kishimoto (2006) *apud* Ferreira (2017, s. p.),

O uso de jogos e brincadeiras em sala de aula tende a auxiliar as crianças a explorar o mundo ao redor, motivar a sua aprendizagem e a construir novos conhecimentos [...] ao serem incorporados ao cotidiano escolar, não podem ser tratados como uma simples recreação. E sim como uma fonte de conhecimento de auxílio à aprendizagem de conteúdos onde as crianças encontrem possibilidades diferenciadas de interpretar e interagir com objetos, culturas, conhecimentos, emoções, entre outras questões.

O lúdico é uma forma de divertimento, associado ao jogo e a brincadeira faz-se essencial na infância, sendo assim, não deve ser visto somente como entretenimento e lazer, mas como pontual oportunidade para que as crianças criem hábitos e atitudes que as tornem mais responsáveis, aprimorem o aprendizado e o relacionamento social.

Ainda, segundo Kishimoto (2006) *apud* Ferreira (2017, p. 2),

[...] ao brincar a criança se sente desafiada, indo além do seu comportamento habitual, buscando a compreensão de problemas e dos desafios a serem superados e, dessa maneira, interage melhor com a realidade. [...] propiciam à criança construir conhecimentos, o desenvolvimento da cognição, da linguagem e possibilitam a socialização, quando tais são agregados aos conhecimentos que a criança já possui, possibilitam que ela pense e interprete o mundo de modos diversos.

Dessa forma, pode-se afirmar que jogos e brincadeiras são facilitadores de aprendizagens, tanto dentro como fora da escola. Para tal, é preciso libertar a imaginação, o modo de ver, sentir, olhar, criar, fazendo assim com que a criança esteja em completa interação com os antigos e com os novos conhecimentos, de modo a se tornar autônoma nas suas decisões.

Ao aliar-se atividades lúdicas ao processo de aprendizagem, teremos uma contribuição valiosa no desenvolvimento do educando, uma das atividades que desperta muito o interesse dos mesmos é o jogo (ORTIZ, 2005).

Para Kishimoto (2003, p. 22) *apud* AGUIAR (2017, p. 1) “qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação de jogo educativo”.

Sob a ótica de Ortiz (2005), o jogo proporciona a construção de relações e somente pode chegar a ser jogo através dessa via; constitui um postulado que concentra em si duas ideias especialmente relevantes: sua função como instrumento para a socialização e uso da brincadeira que reforça a interação baseada na diversão.

A Declaração Universal dos Direitos da criança conforme Ortiz (2005) *apud* Silva (2021, p. 14) nos diz que “criança desfrutará plenamente dos jogos e diversões que deverão estar orientados para finalidades perseguidas pela educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o cumprimento desse direito.”

Conforme a concepção de Vygotsky (2003), a criança é um ser social, que por intermédio dos adultos desenvolve suas atividades, daí a importância da utilização do brincar, isso à proporção que possibilita à criança oportunidades de manipular

e interagir com o meio, possibilitando que a mesma seja capaz de superar os desafios apresentados.

O jogo, que inicialmente era visto apenas como um passatempo, passa a ser compreendido como um elemento que sempre esteve presente em diferentes culturas ao longo da história, sendo essencialmente propício para criar hábitos e habilidades importantes para a aprendizagem. Ao ser trabalhado, especialmente com regras, propiciará ao educando, além das atividades práticas, a sua socialização, preparando-o para sua convivência em sociedade.

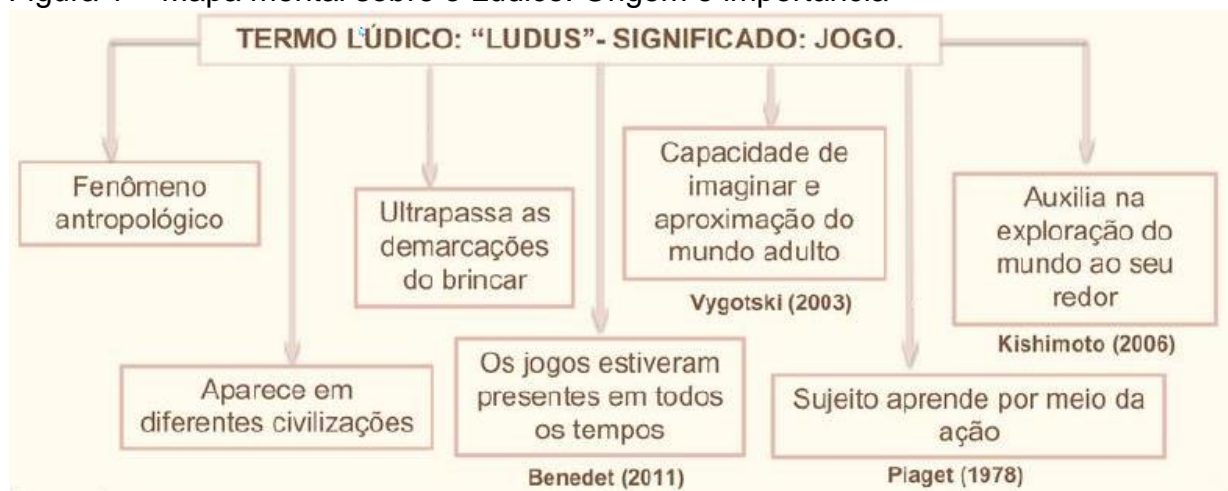
De acordo com Vygotsky (2003, p. 106) “[...] o jogo obriga diversificar de forma ilimitada a coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação.”.

Piaget (1978) *apud* Ribeiro *et al.* (2004, p. 4) propõe de acordo com uma perspectiva construtivista, na qual o sujeito aprende através da ação, de modo que o processo lúdico seja fundamental para o desenvolvimento integral da criança, desde seus primeiros passos na vida.

Além do que, pode-se afirmar que a atividade lúdica constitui um berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, não servindo somente como um meio para que gastem energia, mas também, como instrumentos de enriquecimento para o desenvolvimento intelectual. Piaget (1978) *apud* RIBEIRO *et al.* (2004, p. 4).

De forma sucinta na figura 1, podem-se observar os principais aspectos e pontos abordados dentro da origem e importância do lúdico como instrumento educativo.

Figura 1 – Mapa mental sobre o Lúdico: Origem e importância



Fonte: Autora

Diante do acima exposto, pode-se perceber que a ludicidade é uma ferramenta favorável ao processo de ensino, que viabilizará a aprendizagem com maior dinamicidade, uma vez que leva o indivíduo a abstrair conhecimentos por meio de ações embasadas nas atividades lúdicas. Estas, que por sua vez, tem características próprias, embora inatas ao ser humano. Diante dessa ótica, na subseção 2.2, será abordada a temática acerca do posicionamento do professor frente à ludicidade e a construção de conhecimento.

2.2 O Papel do professor na construção do conhecimento através da ludicidade

É de fundamental importância que o professor produza situações e proporcione momentos para que a criança trabalhe em grupo, uma vez que, quando a mesma aprende, passa a aceitar e compreender as regras do jogo, dessa forma tenderá a respeitar as normas sociais.

No ensino remoto, os trabalhos em grupo tornaram-se virtuais, os jogos didáticos exercitados em rede, através da internet e, nessa sistemática, mesmo que em meio a brincadeiras, há uma troca de ideias sobre o que está sendo realizado, possibilitando que a criança perceba que os colegas possuem opiniões divergentes, ao tomarem determinadas decisões, justificando a forma como agiram.

Para que o educando seja capaz de realizar suas descobertas, além de um trabalho planejado, caberá ao educador elaborar situações que possibilitem que isso ocorra. Ao empregar o lúdico em sala de aula, o professor necessita estar consciente que nem sempre os resultados são os esperados, já que a proposta envolve uma multiplicidade de fatores, que irão variar segundo o grupo com o qual ele irá trabalhar.

Segundo Moratori (2003),

Ao optar por uma atividade lúdica, o educador deve ter objetivos bem definidos. Essa atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desafio cognitivo) (MORATORI, 2003, p. 14).

Em suas aulas, o docente deverá usar práticas inovadoras, alternando-as de maneira que não se tornem cansativas, rotineiras e pouco atrativas para os educandos. Para que isso ocorra, o professor deverá atuar de modo que os estudantes brinquem, explorem, planejem, dado que por meio das atividades

lúdicas será possível reorganizar pensamentos, ideias e emoções, que são fundamentais para que ocorra o desenvolvimento integral.

Em conformidade, Moratori (2003, p. 7) afirma que,

[...] é nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (MORATORI, 2003, p. 7).

Cabe ressaltar que não há menções dentro da BNCC sobre ludicidade nos anos finais em língua portuguesa, apenas em componentes de arte e educação física, todavia, conforme exposto por Sanches *et al.* (2020), há maneiras significativas de trabalhar a ludicidade dentro da sala de aula.

Dessa forma, conforme o exposto na Figura 2, percebe-se que a convivência em grupos, além de possibilitar a natural aceitação e submissão a regras, também atua no fortalecimento do conveniente respeito a normas sociais. De modo que, além de dinamizar o processo educativo, possibilita simultaneamente a promoção de valores indispensáveis à vida, à interação social com aceitação natural às diferenças. Assim, o ensino vinculado à ludicidade, propicia a criação de situações tais como troca de ideias, a desenvoltura de habilidades e potencialidades diversas, assim ampliando e enriquecendo a maneira de o professor trabalhar em sala de aula.

Figura 2: Mapa mental sobre o papel do professor na construção do conhecimento através da ludicidade



Fonte: Autora

De acordo com o anteriormente exposto, o professor tem o dever de se reinventar, de criar e transformar o ensino por meio de práticas dinâmicas e inovadoras, os jogos em sala de aula possibilitam que os alunos aprendam de forma prazerosa. Todavia, no ano de 2021, devido à pandemia da covid-19, os professores tiveram que modificar o modo de ensinar, assim sendo, na subseção será abordado o tema a respeito da modalidade adotada para que os educandos tivessem como dar continuidade aos estudos, através do ensino *online*, durante esse período.

2.3 O ato de ensinar durante a pandemia

A descoberta do novo agente do coronavírus em dezembro de 2019, após caso registrado na China, provocou mudanças significativas na vida da população mundial e a pandemia causada pela COVID-19, por conseguinte, alterou, também, a vida dos brasileiros. A fim de evitar que o vírus se propagasse e para proteger a saúde de professores, alunos e funcionários, as instituições de ensino foram fechadas.

Com o intuito de dar continuidade ao processo educativo, muitas instituições tiveram que implantar o ensino remoto emergencial. Diante desse novo cenário de ensino, houve a necessidade de que as escolas, as famílias, os alunos e professores se adaptassem a uma nova modalidade de ensino.

Os professores viram-se diante de enormes desafios e precisaram encontrar novas formas de ensinar, de construir o conhecimento dos educandos, usando para isso telas de telefones celulares e computadores.

Coube ao professor elaborar tarefas e atividades com maior dinamicidade aos educandos, a fim de promover o desenvolvimento do aprendizado. No entanto,

[...] é importante enfatizar que os profissionais têm sentido diversas dificuldades no que tange a sobrecarga de atividades, neste viés, é importante que os gestores educacionais estejam atentos aos seus profissionais, a fim de que seja possível os mesmos trabalharem levando em conta a qualidade no ensino daqueles que ainda estão em processo de alfabetização e letramento (SILVA; SALDANHA, 2020, s. p.).

O docente, com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais atraente, prazeroso e eficiente, possui disponibilidade de aplicativos e de jogos pedagógicos *online* que poderão ser incluídos em seu planejamento, auxiliando tanto o professor, quanto o aluno, na construção do conhecimento.

Na concepção de Silva (2011, p. 157), “os jogos possuem um valor educacional intrínseco, pois agem como motivadores, unindo a vontade e o prazer durante o desenvolvimento de uma atividade, [...] pois o ato de aprender associa-se à diversão”.

Figura 3 – Mapa mental sobre o ato de ensinar durante a pandemia



Fonte: Autora

Na figura 3, observa-se que devido à medida sanitária de isolamento social, o ensino remoto foi adotado de maneira emergencial, impondo aos docentes novas práticas de ensino e adoção de telas (smartphones e computadores) para o desenvolvimento de seus trabalhos. Descobre-se, frente às necessidades do momento, a vasta disponibilidade de jogos pedagógicos que, utilizados em sala, possibilitam atividades mais dinâmicas e interativas. De tal modo que, no contexto do ensino de análise linguística a situação não foi diferente e na subseção 2.4 serão abordadas reflexões em torno da temática e de sua abordagem.

2.4 Reflexões sobre a Análise Linguística

Inicialmente, faz-se necessário falar sobre o significado, as características, bem como o modo como é realizada a análise linguística (AL) na educação, numa abordagem rápida, porém, esclarecedora.

Desse modo, a análise linguística e seu significado, de acordo com Mendonça (2006, p. 95), “consiste num movimento de reflexão sobre o funcionamento da linguagem, que toma a produção de sentidos nos usos linguísticos como ponto essencial”, sendo, portanto, a disciplina que estuda cientificamente a língua e suas

implicações. No mesmo pensamento, a autora afirma que suas características implicam em:

[...] modificar certos modelos e concepções, operando mudanças profundas nos princípios gerais que norteiam o ensino de língua. Por exemplo, privilegia a produção em detrimento do reconhecimento e da reprodução de saberes; a expressão da subjetividade no lugar do silenciamento; o texto e não a frase como unidade básica do trabalho pedagógico; a linguagem como atividade e não como produto de tarefas, entre outros (MENDONÇA, 2006, p. 96).

Na obra de Bezerra e Reinaldo (2016) consta um retrospecto do vocábulo “linguística”, ligando-o à sua origem numa perspectiva como ciência, apresentando distintos olhares ou possibilidades de uma aplicação prática de trabalho com a linguagem, como eixo de ensino, caracterizando-se como um ponto de vista teórico e prático numa perspectiva de ambiente de sala de aula de língua materna, a fim de proporcionar suporte ao ensino da mesma e objetiva, ao estudar a língua materna, aproximar o aluno da sua realidade social.

Do ponto de vista de Marcos Bagno (2003), a língua materna distancia-se muito do padrão visto como tradicional, pela sua dinamicidade ao atender interesses ecléticos presentes numa sociedade multiforme como a nossa.

Antunes (2006) considera que um dos grandes desafios do ensino da língua portuguesa consiste na escolha inicial da linguagem, que será utilizada para contemplar as diferentes situações e adequá-las na contextualização dos diversos níveis formais, com a finalidade expressa de trabalhar a linguagem materna do educando.

Partindo dessa realidade para o padrão vernacular para que, ao sair da escola, o mesmo leve consigo um saber amplo com capacidade de interpretar não tão somente a sua realidade social, como também estar apto à leitura dos mais diferentes contextos sociais a que estiver sujeito, utilizando os jogos que abordam estudos linguísticos para tal finalidade.

No contexto das considerações elencadas, Mendonça (2006, p. 205), afirma que:

[...] o termo análise linguística (...) uma nova perspectiva de reflexão sobre o sistema linguístico e sobre os usos da língua com vistas ao tratamento escolar dos fenômenos gramaticais, textuais e discursivos para se contrapor ao ensino tradicional de gramática, para firmar um novo espaço, relativo a uma nova prática pedagógica [...]. (MENDONÇA, 2006, p. 205).

Com vistas ao acima exposto, fazer análise linguística, portanto, em termos gerais, pressupõe uma gramática com nova proposta de estudo da língua materna com todas as suas características e, a partir dessa realidade, apoiar o ensino da língua, respeitando e reconhecendo os diferentes padrões de linguagem utilizados pelo educando dentro de sua realidade linguística.

Os jogos digitais podem auxiliar no processo de estruturação da análise linguística, já que essas ferramentas têm potencial para contribuir com o desenvolvimento de construção da significação da leitura e da reflexão sobre a linguagem. Nesse contexto, a AL:

[...] surge como alternativa complementar às práticas de leitura e produção de texto, uma vez que possibilitaria a reflexão consciente sobre fenômenos gramaticais e textual-discursivos que perpassam os usos lingüísticos, seja no momento de ler/ escutar, de produzir textos ou de refletir sobre esses mesmos usos da língua. (MENDONÇA, 2006, p. 205).

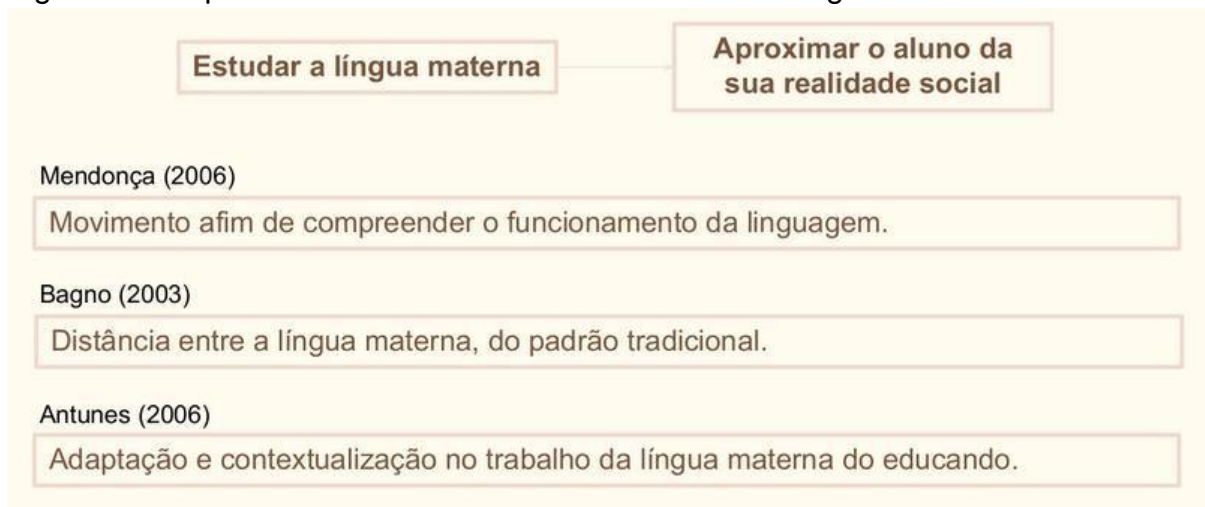
Dessa forma, os sentidos são produzidos na interação com a ludicidade dos jogos, não atuando somente como entretenimento, mas como base de apoio metodológica para a prática da análise linguística. Mendonça (2006, p. 74) “a produção de sentidos é construída na interação, por meio de escolhas linguísticas e estratégias discursivas várias, as quais constituem o objeto de estudo da prática de AL”.

Ainda no pensamento de Mendonça (2006, p. 74),

[...]a AL na escola se baseia no pressuposto de que a linguagem não é uma estrutura dada, acabada, mas uma forma de (inter) ação social, que funciona segundo certas condições de produção dos discursos – interlocutores, situação sociocomunicativa, gênero, forma de circulação, etc (MENDONÇA, 2006, p. 74).

A partir da citação acima, pode-se perceber que a análise linguística, em sua dinamicidade estrutural, é dotada de práticas sociocomunicativas na complexidade da interação social, evidenciando sua competência comunicativa, ou seja, fazendo uso da língua de forma abrangente, adaptando-a as situações do dia a dia bem como ao grau de formalidade.

Figura 4 – Mapa mental das reflexões sobre a Análise Linguística



Fonte: Autora

Por fim a Figura 4 demonstra que a análise linguística é responsável pelo estudo da língua materna, de forma a aproximar o aluno de sua realidade, assim entendendo-se a funcionalidade da linguagem, seu distanciamento entre a língua materna do ensino tradicional padrão, de modo a contextualizar o ensino da língua materna do aluno.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho foi realizado dentro do método da pesquisa exploratória que segundo Gil (2009), busca aprimorar, compreender e aprofundar ideias, modificar conceitos, objetivando a formulação de problemas mais precisos para estudos posteriores, utilizando-se da revisão bibliográfica como método. Recorreu-se a realização de uma pesquisa teórica em artigos científicos, livros e documentos oficiais, a fim de delimitar pontos significativos da problemática proposta na realização desta pesquisa.

Ainda, conforme Gil (2009), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de materiais referentes ao estudo em questão, por isso, foram investigadas publicações de artigos, livros, materiais disponibilizados no Google Acadêmico e revistas digitais a fim de aporte no embasamento teórico.

O trabalho foi direcionado para a pesquisa qualitativa, já que não havia um levantamento de números e sim uma interpretação mais subjetiva dos dados coletados, em um processo de construção e produção de ideias que esteve presente

durante a realização do estudo. Compreendendo-se como pesquisa qualitativa, aquela que,

[...] responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzido à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2002, p. 21 e 22).

A sistematização da metodologia ocorreu em etapas, seguindo os passos recomendado por Peterson *et al.* (2008), organizadas da seguinte forma: (A) Definição de questão norteadora; (B) Realização da pesquisa de estudos relevantes; (C) Triagem dos materiais de leitura; (D) Palavras-chave dos trabalhos relacionados; (E) Extração de dados; e (F) Análise dos dados coletados. A análise dos dados baseou-se na realização da leitura dos materiais relevantes, os quais serviram de apoio para a escrita dos resultados.

4 ANÁLISE DE DADOS

O ensino remoto permitiu que os professores pudessem fazer uso das ferramentas computacionais, os jogos podem ser um dos recursos mais utilizados devido a sua ludicidade na construção do conhecimento gramatical.

Mendonça (2016) afirma que “o processo de elaboração de qualquer texto, seja ele escrito, seja oral ou multimodal, envolve mais que criação, mais que inspiração. Envolve essencialmente trabalho sobre e com a linguagem”. Os jogos possibilitam que esse aspecto seja estabelecido, auxiliando o professor nas análises reflexivas e na apropriação gramatical, direcionando os alunos à significação das palavras. Acredita-se que,

[...] a ação dos alunos se dirige para os aspectos mais “visíveis” dos textos escritos, para os ajustes mais salientes a serem feitos, quanto a convenções da escrita e atendimento à norma linguística de prestígio, por exemplo, ortografia, indicação gráfica de parágrafos, uso de letras maiúsculas, concordância e regência. Sem esquecer a importância desses cuidados formais, é necessário também que os alunos saibam observar questões de outra natureza, mais complexas, seja porque se estendem para unidades maiores – parágrafo ou texto –, seja porque envolvem aspectos do discurso, ultrapassando o domínio daquele texto em especial (MENDONÇA, 2016, p. 1).

Os jogos digitais proporcionam um ambiente rico ao estímulo sensorial e visual, permitindo interação em tempo real através da internet. Podemos citar alguns exemplos como o *Wordwall*, utilizado para organizar e interpretar textos, frases e outros de forma remota, o *Liveworksheets*, aplicado para a autoria de livros digitais, memes, história em quadrinhos e etc, bem como, o *Digipuzzle* para entretenimento direcionado à aprendizagem e fixação do conteúdo de língua portuguesa.

Haguenauer *et. al* (2007) afirmam que “os jogos oferecem a oportunidade de ampliar o potencial do uso de imagens, animações e interatividade, além de resgatar o aspecto lúdico e prazeroso da aprendizagem.” Nesse sentido, pode-se afirmar que o lúdico está associado à língua e vai além de brincar.

Mendonça (2016, p. 40), avalia que os desafios proporcionados pela ludicidade dos jogos permitem que “o aluno seja positivamente tensionado, pondo em xeque possíveis (in)adequações dos recursos linguísticos e estratégias discursivas que pretende mobilizar, diante do quadro mais geral da situação comunicativa”.

Botelho (2004) *apud* Oliveira (2014, p. 16), nesse contexto, afirma que os games podem colaborar

[...] para treinamento de habilidades operacionais, conscientização e reforço motivacional, desenvolvimento de insight e percepção, treinamento em comunicação e cooperação, integração e aplicação prática de conceitos aprendidos e até mesmo assessment (avaliação de aprendizagem).

Assim, pode-se evidenciar, através do pensamento de Silveira (1998), que os jogos além de estimular a aprendizagem, contribuem para motivar, estimular o interesse no aprendizado, despertar a curiosidade e estímulo pelos estudos.

Os jogos trouxeram a possibilidade do docente utilizar ferramentas instrucionais proveitosas, uma vez que entretêm e aguçam a competição, oportunizando a construção da aprendizagem, dado que contribuem para o aumento da capacidade de retenção do conteúdo trabalhado assim como a apropriação da língua materna. Ou seja, ter uma visão de que a língua portuguesa vai muito além do certo ou errado, pois a linguística aborda essas questões com atividades que habituem o aluno com as circunstâncias da língua.

No trabalho de Zawaski e Ramirez (2017, p. 104), “por meio de atividades lúdicas houve um crescimento na aprendizagem quanto ao reconhecimento das classes gramaticais da língua portuguesa [...] constatamos que os jogos auxiliam no

resgate e no desejo pela busca do conhecimento”.

Carvalho *et. al* (2005, p. 3), afirmam que o jogo realiza a ativação e desenvolvimento de algumas estruturas cognitivas cerebrais, “facilitando o desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, além de desenvolver a criatividade, perseverança e sociabilidade.”

Nas ferramentas citadas anteriormente, as possibilidades de análise linguística podem ser fundamentais para a percepção e construção do conhecimento através dos jogos digitais, pois a interação remete à reflexão e organização de ideias para a resolução dos problemas apresentados. Mendonça (2016) afirma que:

Os impactos das práticas de análise linguística sobre a qualidade dos textos produzidos na escola são proporcionais à natureza reflexiva de tais atividades: ao induzir os alunos a perceberem os efeitos e/ou as regularidades dos usos linguísticos, contribui-se para que sintam a sua língua, cada vez mais sua (MENDONÇA, 2016, p. 01).

Dessa forma, analisaram-se cinco autores: Mendonça (2016), Haguenuer *et. al* (2007), Oliveira (2014), Zawaski e Ramirez (2017) e Carvalho *et. al* (2005), previamente na figura 5, pode-se observar suas principais ideias, observadas durante a análise.

Figura 5 – Principais ideias dos autores analisados



Fonte: Autora

A análise linguística se opõe ao ensino tradicional, pois tem um papel ativo dos aprendizes, relacionando-se intimamente com as práticas sociais. Unir essas questões às ferramentas digitais pode estabelecer conexões com o mundo digital e o mundo linguístico, proporcionando a assimilação da língua no sentido literal.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação atua como precursora da inclusão, da construção do conhecimento e das transformações coletivas, sendo assim, sob a óptica de que os alunos nasceram na cultura tecnológica, a aplicação de métodos didáticos contemporâneos torna-se fundamental para integração dos discentes à realidade das tecnologias educacionais digitais.

Faz-se importante salientar que os jogos digitais contribuem pedagógica e ludicamente para o despertar de uma aprendizagem ativa, exploratória e multidirecional, que leva o educando a pensar criticamente, com iniciativas dinâmicas na construção de sua linguagem.

Cabe destacar que o ensino/aprendizagem de análise linguística, envolvendo jogos, torna o aprendizado atraente, contextualizando o ensino efetivo de conteúdos gramaticais na prática de leitura e escrita.

Considerando as diversas possibilidades que a língua em toda sua complexidade fornece, deve-se dar a devida relevância da análise linguística como possibilidade para complementar a construção do conhecimento pela gramática tradicional, ou seja, seu fundamental auxílio na visão não discriminatória de expressões linguísticas, as quais fazem parte da realidade dos educandos.

De acordo com Militão (2000), os jogos como experiência, possibilitam o ciclo de aprendizado, constituídos por ação, reflexão, teorização e planejamento (ou prática). Nesse sentido, pode-se afirmar que um jogo metodologicamente organizado e sua aplicação direcionada acertadamente proporcionam resultados benéficos, em relação à assimilação, caracterização e construção de conceitos de análise linguística.

Assim sendo, os jogos podem ser ferramentas com grande potencial pedagógico, desde que bem planejados e, assim, inseridos no contexto da realidade dos estudantes.

Cabe ao professor quebrar paradigmas, com paciência e didática, conforme exigências da profissão, uma vez que, hoje, mais do que nunca, as demandas de transformação, no que se refere ao fazer pedagógico, o requer. Assim sendo, instiga-se a reinvenção metodológica no contexto escolar, de maneira a alcançar novas perspectivas, utilizando o lúdico como caminho para despertar o interesse dos alunos na construção coletiva do conhecimento.

Logo, a postura do professor deve ser a de um profissional pesquisador, reflexivo e crítico, isto é, alguém em processo constante de reconstrução do seu processo educativo, com olhar investigativo e consciente sócio-histórico cultural. Tais investigações sobre a prática ampliam o entendimento e a elaboração acerca das ações vivenciadas e percebidas no âmbito escolar.

Por fim, evidencia-se a necessidade de ampliar o mundo linguístico dos alunos no que concerne à língua padrão, por meio de uma familiarização gramatical adequada aos padrões atuais, isto devendo acontecer através de atividades lúdicas que abordem as variantes linguísticas, o que poderá levar os alunos à compreensão da estrutura, do uso e do funcionamento da língua materna.

Com isso, torna-se imprescindível elencar assuntos da realidade do grupo, de modo a fomentar a curiosidade dos educandos na promoção de debates ou pesquisas, que abram espaço para que eles construam seu próprio conhecimento e, por consequência, ampliem sua visão de mundo.

Futuramente, intenta-se pesquisar e propor jogos para a realização de análise linguística, com possibilidade de observar os resultados, através de relatórios, imediatamente após a aplicação da atividade. Sugere-se também, que em longo prazo as autoridades competentes realizem uma revisão em torno da BNCC, possibilitando a inclusão do lúdico nos anos finais do ensino fundamental, devido aos benefícios que esta metodologia possa somar em sala de aula.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, S. B. S. M. **A Ludicidade Infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02, Vol. 01. pp 495-507, Abril de 2017. ISSN:2448- 0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-ludicidadeinfantil#:~:text=O%20jogo%2C%20enquanto%20atividade%20I%C3%BAd%20significa%20ensinar%20e%20aprender%20se%20divertindo.&text=Tanto%20%C3%A9%20assim%20que%20%E2%80%9Cqualquer,22>>. Acesso em: 10 de maio. 2021.
- ANTUNES, I. Avaliação da produção textual no ensino médio. In: BUNZEN, C. e MENDONÇA, M. **Português no ensino médio e formação do professor**. São Paulo: Parábola, 2006.
- BAGNO, M. **Preconceito linguístico**: o que é, como se faz. 55. ed. São Paulo: Editora Edições Loyola, 2013. 224 p.

BENEDET, J. C. **Atividades lúdicas e as contribuições para a educação infantil**. 2011. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Curso de Licenciado Educação Física, Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, 2011.

BEZERRA, M. A.; REINALDO, M. A. **Análise linguística: afinal a que se refere?**. São Paulo: Cortez Editora, 2016. 110 p.

BOTELHO, L. **Jogos educacionais aplicados ao e-learning**. Disponível em: <https://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp>. Acesso em: 03 de nov. de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Produção editorial. Fundação Carlos Alberto Vanzolini. Gestão de Tecnologias em Educação.

CARVALHO, F. S. *et al.* **Utilização de Jogos Interativos no Ensino a Distância Via Internet**. (2005). Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/040tcc5.pdf>>. Acesso em 03 de nov. de 2021.

FERREIRA, J. A. **Importância do Lúdico em Sala de Aula: o Brincar e o Jogar no Cotidiano Infantil**. 2017. Só Pedagogia. Virtuoso Tecnologia da Informação, 2008-2021. Disponível em: <<http://www.pedagogia.com.br/artigos/importancialudico/index.php>>. Acesso em 10 de maio. 2021.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas S.A., 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MENDONÇA, M. **Análise Linguística no ensino médio: um novo olhar, um outro objeto**. In: BUNZEN, C; MENDONÇA, M. (orgs.). Português no Ensino Médio e Formação do Professor. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. P.199-226.

MENDONÇA, M.. Análise linguística e produção de textos: reflexão em busca de autoria. **Na Ponta do Lápis**, São Paulo, v. 7, n. 27, p. 40-43, 2016. Disponível em: <<https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/nossas-publicacoes/revista/artigos/artigo/2264/analise-linguistica-e-producao-de-textos-reflexao-em-busca-de-autoria>>. Acesso em 05 de nov. 2021.

MORATORI, P. B. **Por que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem**. UFRJ. Rio de Janeiro, p. 04, 2003.

MILITÃO, A & R. **Jogos, dinâmicas & vivências grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S.F.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21ª ed. Editora Vozes Limitada, 2002.

PETERSON, K. FELDT, R. MUJTABA, S. MATTSSON, M. **Systematic mapping studies**. Proceedings of the 12th international conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering, p. 68-77. Italy, 2008.

RIBEIRO, A. F; SANTOS, I. V; TIMÓTEO, L. R. C. SGARAVATO, N. L. R.; OLIVEIRA, O. S; BONADIO, S. G. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras no Processo Ensino Aprendizagem**. XIII Semana de Estudos Pedagógicos. Akrópolis, Umuarama, v.12, nº.4, out./dez., 2004. Disponível em: <<https://revistas.unipar.br/index.php/akropolis/article/view/1957/1705>>. Acesso em: 10 maio. 2021.

SANCHES, B.S. *et al.*. A presença do lúdico nas séries finais do ensino fundamental-6º, 7º, 8º e 9º ANOS. **Unisanta Humanitas**, S.L, v. 7, n. 1, p. 25-43, 2020.

SILVA, I. K. O. *et al.* **Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental**. *Holos*, v. 5, p. 153-164, 2011

SILVA, A. M. T.; SALDANHA, D.C.P.S. **O Professor e o Ensino Remoto**. Educação como (re)Existências: mudanças, conscientização e conhecimento. outubro de 2020. Centro Cultural de Exposições Ruth Cardoso-Maceió/AL.

SILVA, D. M. Jogos dentro da escola. **Revista Educação Continuada**, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 13-22, 2021. Disponível em [http://www.educont.periodikos.com.br/article/609c20f2a9539537534682d9/pdf/educ o nt-1-1-e3312912021.pdf](http://www.educont.periodikos.com.br/article/609c20f2a9539537534682d9/pdf/educ%20o%20nt-1-1-e3312912021.pdf). Acesso 10 set. 2021.

OLIVEIRA, D. S. A importância dos jogos e brincadeiras educativas digitais para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos da sala de recursos multifuncionais. **Cadernos Pde**, Ivaiporã, v. 2, p. 1-49, 2014. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uel_edespecial_pdp_daniela_simois_de_oliveira.pdf. Acesso em 14 nov. 2021.

ORTIZ, J. P. **Aproximação Teórica à Realidade do Jogo**. In: MURCIA, J. A. M. *Aprendizagem Através do Jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2005, p.9-28.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia Pedagógica**. trad. Claudia Schilling - Porto Alegre: Artmed, 2003.