

JOGOS NO ENSINO:

THAÍS DE ANDRADE GEHRCKE (UFSM/UFN)

ÂNTONI DOS SANTOS (UFN)

JOCIELE MOREIRA REZENDE (UFN)

GEANI DE OLIVEIRA SILVEIRA (UFN)

CAUET TEIXEIRA SILVEIRA (UFN)

LINGUÍSTICA
DA GERAL



CONTEXTUALIZAÇÃO

O JOGO 'LINGUÍSTICA DA GERAL' FOI CRIADO COM A ORIENTAÇÃO DA PROFA. DRA. EM LINGUÍSTICA GRAZIELA FRAINER KNOLL, PROFESSORA NA UNIVERSIDADE FRANCISCANA (UFN), DURANTE UMA PROPOSTA DE AULA CUJO OBJETIVO ERA CRIAR UM JOGO DIDÁTICO UTILIZANDO ELEMENTOS ESTUDADOS DURANTE AS AULAS DE LINGUÍSTICA GERAL DO CURSO DE LETRAS PORTUGUÊS – INGLÊS. **A PROPOSTA FOI DESENVOLVIDA POR MEIO DA PLATAFORMA CANVA POR CINCO ALUNOS DO PRIMEIRO SEMESTRE DO CURSO, SENDO 3 DELES, BOLSISTAS DO PROGRAMA PROFESSOR DO AMANHÃ¹.**

¹O Programa Professor do Amanhã, uma iniciativa do Governo do Estado do Rio Grande do Sul, tem como objetivo fortalecer a rede pública de ensino básico através da formação de novos docentes em áreas estratégicas, onde há carência de profissionais qualificados.

o programa oferece bolsas de estudo em instituições de graduação para os futuros educadores. Ao concluir o curso, os alunos se comprometem a lecionar nas escolas públicas do estado, contribuindo diretamente para a qualidade da educação oferecida à população. (secretaria de inovação, ciência e tecnologia, 2023)





OBJETIVO



O jogo "Linguística Da Geral" faz referência ao livro "Linguística Geral" de Ferdinand Saussure, que tornou a Linguística ciência e tem como objetivo retomar de forma lúdica os conhecimentos de estudantes de Letras acerca dos conteúdos explorados na disciplina de Linguística Geral. A atividade conta com um tabuleiro, três peões, três fichas e duas caixas com cinquenta e uma cartas, sendo quarenta e cinco delas de perguntas (quinze cartas para cada um dos três temas), uma de regras do jogo e cinco coringas.

AS CARTAS CORINGA TRAZEM UMA DINÂMICA DIVERTIDA AO JOGO, POSSIBILITANDO O JOGADOR A AVANÇAR MAIS RAPIDAMENTE PELO TABULEIRO, QUE TAMBÉM POSSUI CASAS ESPECIAIS DE SORTE OU AZAR. PORTANTO, AO ROLAR O DADO, O JOGADOR TAMBÉM NECESSITA TER SORTE.



REFERENCIAL TEÓRICO

As perguntas apresentadas nas cartas fazem referência a três correntes estudadas pelos alunos durante a cadeira e mencionadas a seguir:

Estruturalismo: nascido no século XX, com Ferdinand de Saussure, revolucionou a forma de analisar a língua. Propôs enxergá-la como um sistema de elementos interligados, onde cada um possui valor e função específicos. Defende a análise sincrônica da língua (em um momento específico) e a abordagem formal. A influência do estruturalismo foi além da linguística, impactando diversas áreas do conhecimento.

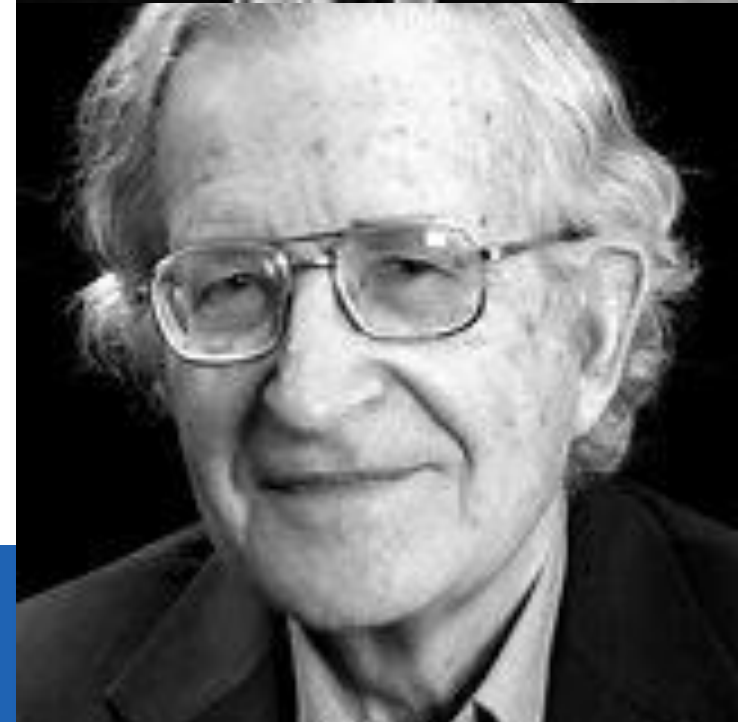
(SAUSSURE, F. de. Curso de linguística geral. Tradução Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2021)

Funcionalismo: em contraposição ao estruturalismo, propôs analisar a língua como um instrumento dinâmico moldado pelo contexto de uso e pelas funções que ela cumpre na comunicação. Autores como Roman Jakobson e Émile Benveniste enfatizaram a relação entre a estrutura da língua e os propósitos comunicativos dos falantes, considerando a linguagem como um meio para alcançar objetivos específicos em diferentes situações.

(MARTELOTTA, Mário Eduardo. Funcionalismo. In: WILSON; MARTELOTTA; CEZARIO. Linguística: fundamentos. Rio de Janeiro: CCAA, 2006.)

Gerativismo: a corrente linguística liderada por Noam Chomsky, segue uma teoria abstrata da linguagem, buscando explicar a capacidade inata que os humanos possuem de gerar e compreender infinitas frases em sua língua materna. Para Chomsky, essa habilidade se baseia em uma gramática universal presente no cérebro humano, que fornece regras e princípios para a construção de frases gramaticais.

(CHOMSKY, Noam. Linguagem e mente: pensamentos atuais sobre antigos problemas. Brasília, 1998)



FICHAS

O jogo inicia com o sorteio das fichas, que possuem três diferentes cores e indicam a corrente linguística² e, portanto, o baralho que se deve retirar a carta a ser respondida pelo jogador na primeira rodada. No caso desse jogo, as três correntes linguísticas são: Estruturalismo, Gerativismo e Funcionalismo.

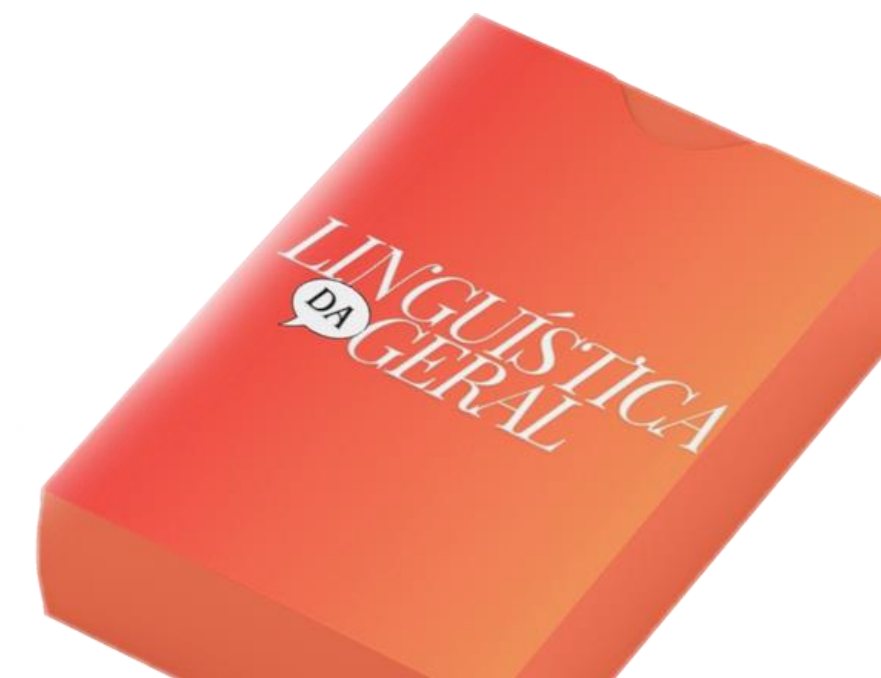
²CORRENTE LINGUÍSTICA É UM CONJUNTO DE TEORIAS E ABORDAGENS ADOTADAS POR UM GRUPO DE ESTUDIOSOS E PESQUISADORES DE LINGUÍSTICA PARA COMPREENDER A LINGUAGEM EM DIFERENTES PERSPECTIVAS.





CARTAS

Após o sorteio das fichas, o jogador deverá responder uma pergunta do baralho correspondente à corrente linguística sorteada. Caso a resposta esteja correta, o jogador tem direito a andar uma casa no tabuleiro.



TABULEIRO



O tabuleiro possui 24 casas, que são avançadas na medida em que o jogador acerta a pergunta da sua rodada. As cores presentes nas bordas de cada uma das casas sinalizam a próxima corrente linguística a ser explorada com as cartas pelo jogador que se encontra nela. O primeiro jogador a chegar na casa “fim” É O CAMPEÃO.

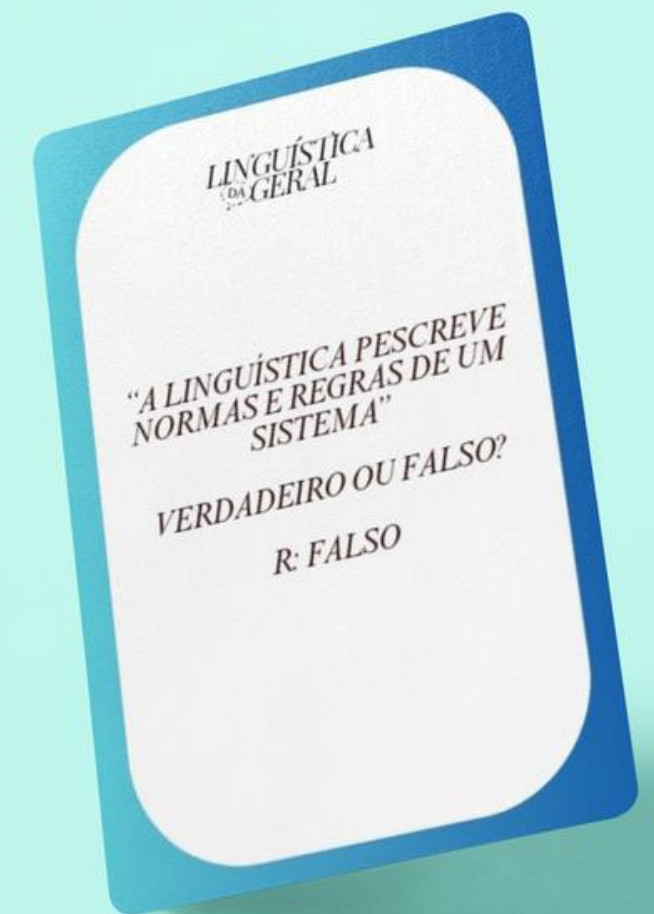
CONCLUSÃO

A criação do jogo se configurou como uma atividade de finalização de semestre extremamente proveitosa. A experiência proporcionou ao grupo uma revisão abrangente da matéria, permitindo a turma consolidar os conhecimentos adquiridos e identificar os pontos mais relevantes para seu desenvolvimento profissional, além de ser um catalisador para a capacidade de síntese dos alunos.

Por meio dessa atividade, foi possível discernir com clareza quais os conteúdos essenciais que devemos compreender e quais os aspectos que necessitam de aprofundamento.

Acreditamos que essa vivência também foi valiosa para projetar nossos futuros como docentes. Ao vivenciarmos o processo de criação de um jogo educativo, obtivemos insights valiosos sobre como podemos utilizar diferentes ferramentas pedagógicas em nossas práticas em sala de aula, tornando o aprendizado mais dinâmico e engajador para os alunos.

Em suma, a confecção do jogo foi uma experiência enriquecedora que contribuiu significativamente para nossa formação como professores do amanhã, tanto no âmbito do conhecimento quanto da prática pedagógica.



CRÉDITOS

CRIAÇÃO DO JOGO

O JOGO FOI DESENVOLVIDO E PROJETADO PELOS AUTORES DA APRESENTAÇÃO, INCLUINDO A CONCEPÇÃO, O DESIGN E O DESENVOLVIMENTO GERAL.

ELEMENTOS UTILIZADOS

ALGUNS ELEMENTOS GRÁFICOS E FONTES UTILIZADOS NESTE JOGO FORAM FORNECIDOS PELO CANVA. PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE OS TERMOS DE USO DOS RECURSOS DO CANVA, VISITE [HTTPS://WWW.CANVA.COM/PT_PT/POLITICAS/TERMS-OF-USE/](https://www.canva.com/pt_pt/politicas/terms-of-use/)

CRÉDITOS AO CANVA

ESTE JOGO UTILIZA RECURSOS GRÁFICOS E FONTES DA FERRAMENTA CANVA. TODOS OS DIREITOS SOBRE ESSES ELEMENTOS PERTENCEM AO CANVA E AOS SEUS RESPECTIVOS CRIADORES. AGRADECEMOS AO CANVA POR FORNECER ESSES RECURSOS QUE CONTRIBUÍRAM PARA O DESENVOLVIMENTO DO JOGO.

AVISO DE DIREITOS AUTORAIS

© 2024 TJA TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. A REPRODUÇÃO, DISTRIBUIÇÃO PARA FINS LUCRATIVOS OU QUALQUER OUTRA FORMA DE USO NÃO AUTORIZADO DESTES JOGO, OU DE SEUS ELEMENTOS, É PROIBIDA SEM PERMISSÃO EXPRESSA.

(A AUTORIA DO JOGO DEVE SER REFERENCIADA PARA UTILIZAÇÃO).

REFERÊNCIAS

SAUSSURE, F. DE. CURSO DE LINGUÍSTICA GERAL. TRADUÇÃO MARCOS BAGNO. SÃO PAULO: PARÁBOLA, 2021

MARTELOTTA, M. E. FUNCIONALISMO. IN: WILSON; MARTELOTTA; CEZARIO. LINGUÍSTICA: FUNDAMENTOS. RIO DE JANEIRO: CCAA, 2006.

CHOMSKY, N. LINGUAGEM E MENTE: PENSAMENTOS ATUAIS SOBRE ANTIGOS PROBLEMAS. BRASÍLIA, 1998.

SECRETARIA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA. PROFESSOR DO AMANHÃ. DISPONÍVEL EM: [HTTPS//SICT.RS.GOV.BR/PROFESSOR-DO-AMANHA](https://sict.rs.gov.br/professor-do-amanha) . ACESSO EM: 29 JUL. 2024.

**BAIXE E IMPRIMA O JOGO
LINGUÍSTICA DA GERAL!**



OBRIGADO(A)!

thaisdeandrade2007@gmail.com

antonisantos0403@gmail.com

jocielemr@gmail.com

