



O uso de metodologias ativas e a ressignificação da aprendizagem: construindo recursos didático-pedagógicos para o ensino de língua portuguesa

Aldomário Henrique Pereira Arcilio (IFPB), Iasmim Danielle Bezerra da Silva (IFPB), Jucélio Torres Alves (IFPB), Luís Henrique Santos Bezerra (UFABC), Anderson Monteiro Andrade (UNIFAP), Victor Cavalcanti Mariano (IFPB/UFBA).

E-mails: aldomario.arcilio@academico.ifpb.edu.br, iasmim.danielle@academico.ifpb.edu.br, jucelio.alves@academico.ifpb.edu.br, luis.henryque@academico.ifpb.edu.br, andemonteiro@gmail.com, victor.mariano@ifpb.edu.br / victor.cmariano@gmail.com

Área de conhecimento: 8.01.06.00-5 Linguística Aplicada.

Palavras-Chave: aprendizagem; ensino; conteúdos gramaticais; metodologias de ensino; r.p.g..

1 Introdução

O ensino de língua portuguesa, doravante LP, seja na educação básica ou no ensino superior, tem passado por significativas mudanças no que tange a reformulações que envolvem, sobretudo, o método. Até a década de noventa do século XX, a transposição didática do ensino de LP pautou-se por metodologia centrada em processos de memorização de regras gramaticais (conjugação verbal, análise morfosintática etc.) descontextualizadas do uso corrente da língua e sem o amparo de uma base teórica linguística que pudesse ratificar o porquê de determinado uso que, potencialmente, deveria ser seguido sem que fosse, necessariamente, a manifestação linguística real e corrente de comunicação entre os usuários da língua (PILATI, 2017). Era, portanto, um ensino que privilegiava frases soltas e descontextualizadas de situação discursiva real do uso da língua. Com o advento dos documentos parametrizadores (PCN, DCN, PCNEM, OCNEM) e com a adoção de postulados da linguística aplicada, o ensino de LP passou a ter como objeto de ensino o texto. Assim, passou a privilegiar, como instrumento capaz de assegurar o conhecimento de questões linguísticas (gramaticais, textuais, discursivas), o elemento com que nos comunicamos em situações formais e informais do uso da língua: o texto. No limiar do século XXI, em decorrência da crescente e cada vez mais consolidada tecnologia da informação e comunicação – TIC, o ensino de LP privilegia os letramentos múltiplos e as metodologias ativas capazes de subsidiar o ensino e a apreensão de conhecimento. Partindo-se do princípio de existência de consolidadas teorias linguísticas, acreditamos que urge a necessidade de que sejam utilizadas metodologias que envolvam os alunos de modo a observarem a língua por meio de materiais concretos e que se possa, de algum modo, manipular instrumentos, materiais, artefatos etc., que espelhem o uso real da língua e o seu funcionamento. Acreditamos, portanto, que o sucesso e eficácia do ensino-aprendizagem de LP efetivam-se quando do uso de metodologias ativas, em que os discentes são, também, protagonistas do processo educacional, justificando-se, assim, o desenvolvimento desta pesquisa e seus resultados, uma vez que a mesma visou a produção de ações ativas que auxiliem o ensino de LP, em especial, mas que podem ser usadas para o ensino básico como um todo.

2 Materiais e Métodos

As metodologias ativas são recursos que priorizam a atividade efetiva dos discentes no processo de ensino e aprendizagem (MORÁN, 2015). Por isso, no decorrer das atividades do projeto “O uso de metodologias ativas e a ressignificação da aprendizagem”, doravante, somente, projeto, optou-se por gradualmente conhecer a fundamentação teórica acerca das metodologias ativas no ensino médio e, por fim, estruturar uma ação ativa para contribuir com a verdadeira aprendizagem dos conteúdos de sintaxe da disciplina de Língua Portuguesa.

Na primeira etapa do projeto (ago. a set. 2020), o principal objetivo foi ambientar os alunos nos conceitos de metodologias ativas e nas maneiras pelas quais ela está sendo inserida no ambiente escolar. Por esse motivo, o texto de Morán (2015), “Mudando a educação com metodologias ativas”, foi escolhido, a fim de representar um ponto de partida para novas discussões sobre a temática. Na segunda etapa da proposta (out. a nov. 2020), a prioridade foi consolidar os conteúdos vistos na fase anterior, acrescentando os textos de Diesel, Baldez e Martins (2017) “Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica” e Peixoto (2016) “O uso de metodologias ativas como ferramenta de potencialização da aprendizagem de diagramas de caso de uso”. Além disso, visando



proporcionar reflexões sobre a educação enquanto prática transformadora, a leitura do livro “Pedagogia da autonomia” de Paulo Freire (1996) também foi uma atividade relevante para o início das discussões sobre a inserção das metodologias ativas na educação propriamente dita. Na terceira fase do projeto (fev. 2021), ocorreu a introdução à teoria da gramática gerativa, uma escola da linguística que trabalha conceitos relacionados à internalização da língua, a faculdade da linguagem, a gramática universal etc. Nesse caso, o cerne dos encontros virtuais foram direcionados para a elaboração concreta de uma metodologia ativa para auxiliar o aprendizado da língua portuguesa através dos estudos de Vicente e Pilati (2012), aos quais tivemos acesso através da leitura do texto “Teoria gerativa e ‘ensino’ de gramática: uma releitura dos parâmetros curriculares nacionais”. Na quarta etapa (abr. 2021), o principal objetivo alcançado foi o estudo do desenvolvimento de ferramentas interativas e lúdicas para o ensino de conteúdos. Para isso, uma oficina de game design foi ministrada pelo professor Diego Zaboti (UFBA). Na quinta etapa (maio a jun. 2021), buscou-se salientar pontos relacionados a conteúdos da gramática normativa, como, por exemplo, fonética e fonologia e as funções sintáticas. Além disso, o estudo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), através do artigo de Fuza e Miranda (2020) “Tecnologias digitais, letramentos e gêneros discursivos nas diferentes áreas da BNCC: reflexos nos anos finais do ensino fundamental e na formação de professores”, também foi alvo de pesquisa para o grupo, pois compreender as aberturas desse documento em relação às metodologias ativas é essencial para propor novas práticas pedagógicas no ensino. Na sexta e última etapa (jul. a ago. 2021), a prioridade foi complementar e encaminhar todos os conteúdos anteriormente vistos e estudados para elaboração da metodologia ativa para o ensino de LP, discutindo os textos de Berbel (2011) “As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes” e Pilati *et. al.* (2011) “Educação linguística e ensino de gramática na educação básica”.

Os debates das leituras propostas foram realizados de modo virtual a fim de preservar a integridade fisiológica dos pesquisadores, visto que a crise sanitária provocada pela Covid-19 permaneceu durante o período de pesquisa. As reuniões virtuais ocorreram através da plataforma de vídeo e áudio Google Meet. Então, o recurso de gravação também foi utilizado a fim de preservar os encontros para acesso posterior. Além disso, a realização de fichamentos foi uma forma eficiente de preservar o direcionamento e a orientação da leitura dos textos pelos estudantes. Assim, na reunião virtual, um discente e um docente eram responsáveis pela apresentação do conteúdo daquele artigo lido e, paralelamente, os demais integrantes, que também estudavam previamente o texto, debatiam. Logo, percebeu-se que essa estratégia contribui positivamente para fomentar discussões mais aprofundadas dentro de cada temática.

3 Resultados e Discussão

O projeto pôde beneficiar quatro discentes na iniciação científica. Esse era o principal objetivo do edital do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) no ensino médio (nº 18/2020) e ensino superior (nº 16/202) . Além disso, a proposta interna do grupo foi elaborar uma metodologia ativa para contribuir com o ensino de língua portuguesa. Por isso, a literatura citada no tópico anterior foi utilizada como base para maquinar uma ação ativa.

A gamificação é um processo didático-pedagógico que visa dinamizar o aprendizado de conteúdos vistos em sala de aula. Ela é considerada uma metodologia ativa, porque prioriza o discente enquanto agente ativo na aprendizagem e proporciona ao docente uma série de alternativas para inserção no seu projeto pedagógico. Vale ressaltar que a principal marca dessa metodologia é propor um caráter lúdico durante a internalização do conteúdo. Para mais, ela pode ser executada tanto de forma analógica quanto digital. Graças a versatilidade dessa prática, os professores ganham espaço para adaptar o conteúdo ao processo de gamificação (PEREIRA *et. al.*, 2009).

O *Role Playing Game* (RPG) é uma modalidade de jogo que se popularizou na década de 80, de acordo com Amaral e Bastos (2011). Ele é caracterizado pela predominância da abstração em situações/adversidades propostas pelo líder da jogatina. Além disso, o desafio de interpretar um personagem imerso nas diferentes situações propostas aumenta consideravelmente o processo de projeção dos participantes na história. Em razão disso, os alunos da pesquisa notaram que esse sistema de interação promovia a efetiva contribuição dos envolvidos para solução de impasses. Então, essa categoria de jogo foi utilizada como base para a montagem da metodologia ativa final do projeto, pois ela poderia ser adaptada para envolver os discentes em sala de aula numa proposta lúdica e ativa.

“Sintaxe” foi o nome atribuído ao produto da iniciativa de pesquisa. Ele é definido como um sistema automatizado que propõe *puzzles* contextualizados e essencialmente envolvidos com os assuntos de sintaxe. Diferentemente de um RPG comum, a dinâmica de participação foi adequada ao número de discentes numa sala de aula, que varia entre 30



a 40, em média. Por isso, o sistema é baseado na criação de grupos responsáveis por interpretar um personagem previamente criado. Sendo mais específico, os alunos serão divididos em quatro agrupamentos. Eles serão montados a partir da identificação voluntária dos discentes com a personalidade e fenótipo de cada ator no enredo, embora haja a necessidade de balancear o número de membros em cada equipe. Além disso, o tempo de jogo também sofreu adaptações, visto que o tempo médio de aula é de 50 minutos. Assim, o modo campanha *One Shot* é caracterizado pelo ritmo acelerado e dinâmico da história do enredo do RPG. Portanto, o “Sintaxe” aderiu a esse estilo de jogatina, visando proporcionar ao docente um direcionamento da proposta para sala de aula.

Os *puzzles* são as principais ferramentas para trabalhar o conteúdo de sintaxe visto em sala de aula. Dessa forma, os professores de LP podem adequar o assunto a problemas lógicos de interpretação e elaboração de sentenças. Vale destacar que esses impasses devem estar contextualizados numa história maior, que envolve a participação dos personagens interpretados pelos alunos. Cada grupo deverá solucionar um problema específico e, consequentemente, conseguir uma fração da informação final para resolver o problema maior. Desse modo, cada aluno conseguirá compreender que sua participação e envolvimento surtirá efeito numa média (grupal) e grande escala (sala de aula).

4. Considerações Finais

A escolha pelo processo de gamificação através do RPG como um recurso didático- pedagógico foi pensada como um recurso capaz de subsidiar o ensino da disciplina português instrumental, dos cursos de graduação e técnico subsequente, e de língua portuguesa e literatura brasileira, dos cursos técnicos integrados ao ensino médio, de forma satisfatória, sendo esse o principal objetivo do estudo.

Quanto aos conteúdos gramaticais definidos a serem abordados na produção do RPG, justificou-se a utilização da sintaxe, por ser este um nível de análise linguística com uma temática ampla e que favorece, alinhada à teoria gerativa, uma resignificação, seja na abordagem, seja na apreensão de conteúdos que envolvam a sintaxe. Ressalte-se o fato de os estudos sintáticos serem um dos que os discentes mais apontam dificuldade de compreensão, justamente por não ser priorizada uma abordagem que possa favorecer a competência linguística que os falantes já possuem da própria língua materna, no caso a LP. Tal fato, justifica também a adoção das metodologias ativas.

O conhecimento adquirido das áreas teóricas de educação e de linguística, bem como a compreensão das metodologias ativas e das formas de adaptá-las às pretensões da pesquisa foram indispensáveis para o desenvolvimento dos resultados alcançados com este trabalho.

Ao final deste trabalho, consideramos que os objetivos do estudo foram integralmente alcançados de forma satisfatória e possui potencial de aprofundamento em aplicações de metodologias ativas.

Agradecimentos

A equipe do projeto agradece ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) no ensino médio e ensino superior do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) por fomentar e financiar as atividades científicas e tecnológicas produzidas pelo projeto e por visar ao desenvolvimento do nosso país.

Referências

- AMARAL, R.; BASTOS, H. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 11, n. 1, 2011, p. 103-122.
- BERBEL, N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, 2011, p. 25-40.
- DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **THEMA**, v. 14, n. 1, 2017, p. 268-288.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas**. v. 3, 2015, p. 15-33.
- PEIXOTO, A. O uso de metodologias ativas como ferramenta de potencialização da aprendizagem de diagramas de caso de uso. **Periódico Científico Outras Palavras**, v. 12, n. 2, 2016, p. 50-66.



PEREIRA, R.; FUSINATO, P.; NEVES, M. C. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. **Anais do VII Enpec** - Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Florianópolis, 2009, p. 12-23.

PILATI, E. **Linguística, gramática e aprendizagem ativa**. Campinas: Pontes Editores, 2017.

VICENTE, H.; PILATI, E. Teoria gerativa e “ensino” de gramática: uma releitura dos parâmetros curriculares nacionais. **VERBUM** – Cadernos de Pós-Graduação, n. 2, 2012, p. 4-14.