



JOGO DOS VERBOS DE BOQUINHAS – A RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E A CONSOLIDAÇÃO DA APRENDIZAGEM

CHITACUMULA, Silvia Helena de Carvalho

Resumo

As estratégias pedagógicas do processo ensino-aprendizagem, associadas às experiências de vida à qual o indivíduo é exposto, desencadeia um processo chamado de neuroplasticidade. Tal processo tem a capacidade de modificar a estrutura cerebral, gerando novos comportamentos¹. Dentre as estratégias pedagógicas o recurso lúdico é utilizado como um agente potente de mudanças neurobiológicas que levam à aprendizagem. Sendo assim, a “brincadeira” é uma aliada importante dos educadores - professores, coordenadores e pais. Essas duas premissas: neuroplasticidade e ludicidade podem relacionar-se com o Método das Boquinhas®¹, mais precisamente ao material destinado à produção textual - Mapa de Ideias². O Mapa de Ideias de Boquinhas tem como objetivo guiar os caminhos da produção textual a partir da identificação do verbo principal proposto por estímulo visual de imagens contendo ações, sendo identificado em sua forma nominal, nas terminações AR, ER e IR. Justifica-se com esse projeto o aprofundamento na identificação dos tempos verbais na oralidade e na escrita. Em vista disso, o objetivo desse projeto é desenvolver um jogo de cartas que tenha como foco os verbos e suas conjugações dos tempos verbais. Conclui-se que o Jogo de Cartas dos Verbos será um adendo ao Jogo Mapa de Ideias que beneficiará a Educação Básica Nacional; uma vez que propõe jogos e brincadeiras que prendem a atenção do aprendiz ao mesmo tempo que proporciona um conhecimento de forma prazerosa.

Palavras chave: leitura, verbo, gramática, ensino, jogo, aprendizagem, conjugação verbal

Introdução

As estratégias pedagógicas do processo ensino-aprendizagem, associadas às experiências de vida do indivíduo é exposto, desencadeia um processo chamado de

¹ Método das Boquinhas é uma neuroalfabetização, multissensorial e fonovisuoarticulatória, (Jardini, 1997).

² Mapa de Ideias é um jogo de produção textual idealizado pela Dra Renata Jardim.

neuroplasticidade. Tal processo tem a capacidade de modificar a estrutura cerebral, que gera novos comportamentos¹.

Dentre as estratégias pedagógicas o recurso lúdico é utilizado como agente potente de mudanças neurobiológicas que levam à aprendizagem. Sendo assim, a “brincadeira” é uma aliada importante dos educadores - professores, coordenadores e pais.

Desde o nascimento os pais, tios e avós interagem com a criança por meio das expressões faciais e brincadeiras. Assim a criança é estimulada a imitar. E passa a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos, compreendendo o mundo ao seu redor². É nesse momento que os verbos passam a ser usuais, familiares e cheio de significados do mundo infantojuvenil, pois são tempos verbais naturais na oralidade e prática das atividades de vida diária. Mesmo a fala sendo natural na infância, a conjugação dos tempos verbais na escrita precisa ser sistematizada.

O verbo é uma palavra que tem sua origem no termo latim = *verbum*. É uma classe de palavras que, quer na língua materna, quer na língua estrangeira, tem um papel indispensável no enunciado (oral ou escrito), e de forma geral “exprime a ação praticada ou sofrida pelo sujeito, ou o estado ou qualidade que se lhe atribui e que apresenta marcas morfológicas de pessoa, número, modo, tempo, voz e aspecto².

De acordo com a orientação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) o ensino da gramática³ inicia-se nos anos iniciais, pois ela é importante para a fala e à escrita³. Já a orientação da Base Nacional Comum Curricular o ensino da regência verbal é indicado para os alunos do terceiro ano e alunos dos anos finais do Ensino Fundamental⁴.

Contudo o ensino da gramática ocorre por métodos tradicionais que ficam restritas às regras. Com isso os alunos aprendem os verbos através de atividades de conjugação dos tempos verbais na lousa, a partir do reconhecimento dos tempos verbais em textos narrativos e a partir da regência do verbo em gênero textual de tirinhas (BAGNO,2012,

³ Gramática dos verbos: a classe gramatical dos verbos é bem abrangente. De acordo com sua conjugação pode ser classificado em regular, irregular, ligação, transitivo, intransitivo, pronominais, auxiliares, anômalos, principais, abundantes, defectivos, impessoais, unipessoais, abundantes e significativos.

Apud SOUZA, 2020)⁵. Portanto são colocados frente a uma demasiada carga de conceitos que os confunde e, conseqüentemente, levando-os a criar uma certa resistência com a disciplina de Língua Portuguesa (BAGNO,2012, Apud SOUZA, 2020)⁵.

O alerta dos PCNs propõe uma mudança de enfoque em relação aos conteúdos curriculares:

“ao invés de um ensino em que o conteúdo seja visto como fim em si mesmo, o que se propõe é um ensino em que o conteúdo seja visto como meio para que os alunos desenvolvam as capacidades que lhes permitam produzir e usufruir dos bens culturais, sociais e econômicos”.

Pensando nesses aspectos a proposta de Jardini (2016) é que o ensino dos verbos seja feita a partir da mímica. Esse recurso lúdico permite o reconhecimento do verbo no infinitivo⁷. Dessa forma o “aluno interioriza o conhecimento da estrutura gramatical, pois ela está sendo contextualizada em situações reais e em contextos de interação social lúdica entre seus pares e seu professor mediador.

É também através do recurso lúdico que o Método das Boquinhos® viabiliza o desenvolvimento intelectual da criança durante o processo de aquisição do Sistema de Escrita Alfabético (SEA). A metodologia facilita o entendimento da relação fonema/grafema pelos articulemas – boquinhos. São produtos educativos voltados para a alfabetização.

Um produto em destaque é o Jogo Mapa de Ideias, recurso usado para produção de textos. Para Jardini (2016) a produção textual:

“seria a arte de se comunicar, extraindo prazer da obra, analisando-a e reescrevendo-a, de acordo com uma intencionalidade de conteúdos e usando elementos formais para interagir no mundo. E, quanto mais se produz, mais se quer produzir...Vê-se claramente que sempre é possível evoluir em produções textuais, posto que o ser humano está em constante desenvolvimento.”

Portanto, trabalhar a produção textual é considerar a comunicação inerente ao desenvolvimento humano. E, para uma boa comunicação escrita é preciso planejar o texto, antes de começar a escrevê-lo. E:

“quando eu planejo algo, subentende-se que organizo em sequência lógico-temporal, o que deve ser feito (escrito) primeiro e depois e depois e depois, chegando ao término, tendo comunicado a intenção inicial”³.

O Método das Boquinhos® inicia o treino da produção textual com o Mapa de Ideias desde a educação infantil, respeitando o desenvolvimento e realizando o treino somente na oralidade seguindo alguns passos preconizados pela técnica do método, ou

seja, pela organização das imagens em sequência lógica temporal na qual a ação se expressa.

Com essa premissa do lúdico que surge a ideia de criar mais diferencial para o mundo da escrita a partir dos verbos – um jogo de carta.

Do ponto de vista de Vygotsky (1989, p. 130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

E quais as relações que se pode fazer entre o brincar e o conhecimento sob a ótica e as orientações da neurociência e aprendizagem?

O cérebro não é capaz de processar todas as informações que chegam a ele. Por isso usa a atenção para selecionar entre as informações importantes e significativas para serem processadas, armazenadas e recrutadas daquelas que serão ignoradas e descartadas.

Dada a importância da informação é preciso torná-la consciente pelo sistema de repetição. Nesse processo a memória operacional atua com a função de reter a informação e de processar seu conteúdo, modificando-a. A memória operacional permite a conservação da informação por mais tempo - ativação de registros sendo unido a informações já armazenadas no cérebro. Esse processo faz com que a informação torne acessível à consciência para ser usada em determinada ocasião¹.

Outro fato importante a ser mencionado é

“Não é só repetir para reter a informação também é preciso mantê-la disponível para que possa ser utilizada para atividades como a resolução de problemas, o raciocínio e a compreensão do mundo que nos cerca¹”.

Por essa razão, o processo de consolidação é importante para que os registros no cérebro sejam retidos por um tempo maior.

“Na consolidação ocorrem alterações biológicas nas ligações entre os neurônios, por meio dos quais o registro vai se vincular a outros já existentes, tornando-se mais permanente. essas alterações envolvem a produção de proteínas e outras substâncias que são utilizadas para o fortalecimento ou a construção de sinapses nos circuitos nervosos, facilitando a passagem do impulso nervoso, novas memórias estarão consolidadas e serão menos vulneráveis ao desaparecimento do que as lembranças recentes” página 63 na íntegra ¹

A repetição pode ser associada com registros já existentes - o que fortalece o traço da memória e a torna mais durável. O registro será mais forte quando procura-se criar ativamente vínculos e relações do novo conteúdo com o que já está armazenado em seu arquivo do conhecimento.

É a partir da repetição da mímica da ação dos verbos a intenção com o jogo de cartas é fugir da simples “decoreba” de uma nova informação. É importante que a estratégia de sala de aula que leve em consideração os caminhos com maior probabilidade de se obter sucesso. Pretende-se consolidar os tempos verbais de modo prazeroso e eficaz.

“As estratégias de aprendizagem que têm mais chances de obter sucesso são aquelas que levam em conta a forma do cérebro aprender. É importante respeitar os processos de repetição, elaboração e consolidação. Também faz diferença utilizar diferentes canais de acesso ao cérebro e de processamento da informação¹.

Do ponto de vista emocional a brincadeira envolve os pares traz à tona uma aprendizagem significativa. Também é importante considerar os canais de acesso ao cérebro. O uso de pistas e dos sentidos visuais, auditivos e cinestésicos são muito bem vindos, pois Boquinhas é uma metodologia de alfabetização multissensorial e esse é o fator diferencial comprovado pela neurociência que a fundamenta.

Portanto o Jogo de Cartas dos Verbos de Boquinhas vem corroborar com VER, OUVIR e FAZER o cérebro funcionar e AJUDAR as crianças de modo simples, lúdico e científico a SISTEMATIZAR os tempos verbais, abrindo portas e caminhos para uma comunicação melhor. É Boquinhas fazendo a ponte entre o BRINCAR e o CONHECER.

Materiais e Métodos

Para a criação do recurso lúdico serão usadas duas categorias de verbos: regulares e irregulares. Os verbos são considerados regulares quando apresentam padrões fixos de conjugação, sem que haja alteração no radical ou na terminação quando conjugado. São de maior ocorrência da nossa Língua Portuguesa. Esses verbos são conjugados de acordo com a vogal temática cuja terminação **AR, ER e IR**. Tais verbos apresentam-se no modo Indicativo: Presente, Pretérito Perfeito e Pretérito Imperfeito. Os verbos regulares do jogo são: amar, falar, chamar, estudar, achar, cantar, dançar, olhar, pegar, contar, viajar, comer, viver, aprender, correr, debater, beber, mexer, bater, partir, dividir, desistir, cumprir, assistir, adquirir, fingir e demolir.

O termo Indicativo indica certeza e fatos concretos; podendo flexionar-se em: Presente (fato permanente, hábito ou rotina), Pretérito Perfeito (fato acabado no passado) e Pretérito Imperfeito (fatos repetidos, habituais no passado).

Já os verbos irregulares não têm padrão fixo de conjugação verbal, pois podem ocorrer alterações no radical, na terminação ou em ambos. Farão parte do jogo os verbos: adequar, ansiar, dar, estar, estrear, enxaguar, remediar, caber, dizer, fazer, haver, perder, poder, querer, ser, saber, trazer, valer, medir, ouvir, pedir, sacudir, sumir, vir.

Essa categoria de verbos contempla a orientação da BNCC nas seguintes habilidades de terceiros, quartos e quintos anos:

- EF03LP08 → identificar e diferenciar, em textos, substantivos e verbos e suas funções na oração: agente, ação, objeto da ação.
- EF04LP06 → identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo (concordância verbal).
- EF05LP05 → identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.
- EF05LP06 → flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.

No manual de instruções haverá informações referentes ao modo de utilizar o produto:

Objetivos do jogo: identificar palavras que pertencentes ao mesmo verbo (mesmo radical); identificar palavras do mesmo radical verbal em diferentes tempos verbais (Presente, Pretérito Perfeito e Pretérito Imperfeito); identificar e relacionar diferentes radicais verbais que estejam no mesmo tempo verbal.

Conteúdo: xx cartas no total, sendo: xx cartas com palavras conjugadas, 4 cartas coringas para mudar o tempo verbal/cor, quatro cartas +4, quatro cartas +2, quatro cartas de bloqueio, quatro cartas passa a vez.

Modo de jogar: Definir entre os participantes quem iniciará a partida e a ordem dos demais jogadores. Dispor todas as cartas com a face voltada para baixo no centro de uma mesa formando um monte. Desse cada participante deve retirar 7 cartas. Virar a primeira carta do monte para cima deixando sua face exposta para iniciar a partida. Os participantes

vão eliminando as cartas da mão a medida que vão realizando as possíveis combinações propostas pelo jogo. Vence quem eliminar todas as cartas da mão em primeiro lugar.

Regras de combinações do jogo:

1. Cartada simples 1: combinar cartas do mesmo verbo. Exemplo: cantar – canto – cantei.
2. Cartada simples 2: combinar cartas com o mesmo tempo verbal. Exemplo: cantar – falar; cantei – falei,
3. Cartada simples 3: combinar cartas da mesma conjugação. Exemplo: cantar – falar, correr – escrever.
4. Cartada de mestre: combinar três cartas do mesmo verbo e tempo diferente ele poderá fazer a trinca e descartá-las de uma única vez. Exemplo: cantar – canto – cantava ou canto – cantava – cantei. Assim o participante ficará com menos cartas e maior chances de ganhar o jogo. Os jogadores devem respeitar as cartas diferenciadas: carta compra +2 cartas; carta compra +4 cartas; carta de bloqueio; carta inversão da vez; carta coringa muda o tempo verbal/cor.

Idade: acima de 8 anos

Participantes: de 2 a 5 participantes.

Indicação de uso: domiciliar, escolar ou clínico.

Gabarito: ver anexos – obs: falta montar na tabela.

Modelo das cartas: as cartas terão apresentação retangular com as seguintes especificações:

- a. Canto superior esquerdo = escrito o número da conjugação: 1^a, 2^a ou 3^a;
- b. Canto inferior direito = escrita a sigla da terminação: AR, ER ou IR;
- c. Canto superior direito = sigla do tempo verbal: I (infinitivo), P (presente), PI (pretérito imperfeito) e PP (pretérito perfeito);
- d. Centro: escrita a palavra do tempo da discriminação dos cantos;
- e. Canto inferior esquerdo = escrita as siglas de charadas, podendo ser dizer outro verbo ou substantivo (ideia semelhante a proposta do jogo Remata);

- f. Fundo: quatro cores que correspondem aos tempos verbais: verde = infinitivo, amarelo = presente, azul = pretérito imperfeito, vermelho = pretérito perfeito de 1ª, 2ª e 3ª conjugação para se realizar a combinação entre as cartas.

Resultados

Como resultado qualitativo o JOGO DOS VERBOS revigora a prática pedagógica gramatical dos verbos tornando-a mais prazerosa, pois ocorrerá por parte dos discentes o desejo de realizar mais e mais partidas. A repetição das jogadas – leituras dos tempos e vivências diferentes – faz com que o cérebro fortaleça as conexões neuronais, consequentemente agilizando o acesso à memória de longo prazo melhorando a capacidade de dar respostas mais rapidamente. O jogo pode servir para avaliar se o conteúdo foi assimilado após um período de exploração explícita.

Espera-se maior interesse dos discentes para as aprendizagens das conjugações dos tempos verbais, trazendo melhorias na comunicação, ganhos nas relações sociais e emocionais entre os pares na sala de aula, com os professores ou ainda em casa nas relações familiares.

Referências Bibliográficas

1. COSENZA, R. M. Gerra L. B. Neurociência e educação: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.
2. TEIXEIRA, M., Osório, P., & Soares, I. (2010). O Conhecimento Explícito da Língua: o seu estatuto em manuais escolares portugueses no 1º Ciclo do Ensino Básico. Polifonia, v. 17, nº 21, 31-52. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/4>> Acesso em: 19/05/2022
3. BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF,1997. 126P. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#introdução>> Acesso em: 29/05/2022.

4. BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: 3º e 4º ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa. Brasília: MEC/SEF, ano. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/lingua-portuguesa-no-ensino-fundamental-anos-iniciais-praticas-de-linguagem-objetos-de-conhecimento-e-habilidades> > Acesso em: 29/05/2022.
5. SOUZA, J. C. O ensino da regência verbal nas escolas a partir de uma perspectiva contemporânea. In: O ensino de gramática na escola, p. 75 a 87. Adriana T. Sartori (organizadora), Pedro e João Editores, São Carlos/SP, 2020.
6. JARDINI, R. S. R. Mapa de Ideias: os caminhos da produção textual. Bauru(SP): Boquinhas Aprendizagem e Assessoria, 2016.
7. VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1989.