

# “VIVENDO E APRENDENDO A JOGAR”: JOGOS NA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS NA EJA

Professores (as) de Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa – EJA FASE II



Escola de Formação de Educadores do Recife  
Professor Paulo Freire



**RECIFE**  
PREFEITURA DA CIDADE

# APRESENTAÇÃO

**Estimadas (os) professoras (es)!**

**No 2º Encontro do Ciclo Aprofundado de Temáticas do 1º Semestre, abordaremos o tema *Vivendo e aprendendo a jogar – jogos na construção de conhecimentos na EJA.***

**Desse modo, vivenciaremos propostas didáticas para reflexão sobre o uso de jogos, com o intuito de desenvolver saberes e competências subjacentes às aulas de linguagens.**

# CONTRATO DIDÁTICO:

- Vamos fazer alguns combinados para aproveitar melhor esse momento de estudo?
- Deixar o celular no silencioso, atender/ responder ligação/whatsapp fora da sala;
- Compartilhar, no grande grupo, as conversas com as/os nossas/os colegas que nos ladeiam;
- Cumprir os horários desse estudo. Pensamos nele com muito carinho, para vocês;
- Ouvir as exposições de nosso/a colega;
- Lembrar de assinar a frequência e pegar a declaração;

# RETOMADA DO ENCONTRO ANTERIOR

**Professor(a), compartilhe as experiências sobre atividades lúdicas vivenciadas em sala de aula, a partir das propostas da formação!**



[https://www.google.com/search?rlz=1CIGCEU\\_pt-BRBR820BR820&tbm=isch&sa=1&ei=eOK3XICYMqS650UP1u6v8AY&q](https://www.google.com/search?rlz=1CIGCEU_pt-BRBR820BR820&tbm=isch&sa=1&ei=eOK3XICYMqS650UP1u6v8AY&q)

# DIREITOS DE APRENDIZAGEM

- Arte: ter ampliados seus fazeres, acessando os diferentes modos, técnicas, materiais e ferramentas (tradicionais e digitais).
- Língua Inglesa: Ler e escrever textos em diversas situações de uso do idioma, que atendam às suas diferentes finalidades idiomáticas, e que tratem dos variados temas.
- Língua Portuguesa: Ler e compreender textos que atendam a diferentes finalidades, e que sejam organizados por disposições gráficas, relacionadas aos propósitos em questão.



# OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- **Arte:** Construir produções artísticas explorando os elementos da linguagem visual, a partir do diálogo com o conteúdo em estudo, diversas temáticas e variadas estéticas e culturas.
- **Língua Inglesa:** Explorar o aspecto lúdico do idioma, por meio da produção textual oral/escrita, e leitura orientada de regras de jogos, letras de canções e adivinhas.
- **Língua Portuguesa:**
  - Discutir sobre o uso da linguagem digital;
  - Analisar, criticamente, mensagens veiculadas nos diversos meios de comunicação;

# OBJETIVO DA FORMAÇÃO

- **Explorar atividades lúdicas na educação de jovens e adultos, mobilizando saberes pertinentes ao cotidiano da prática docente.**
- **Vivenciar o lúdico na Educação de Jovens e Adultos, mobilizando saberes pertinentes ao cotidiano da prática docente.**
- **Promover estratégias didáticas para construção de saberes e reflexão sobre as vivências coletivas e individuais, através de distintas modalidades de jogos de linguagem, em distintos suportes inclusive digitais.**

# PAUTA

- **Reflexão sobre a prática**
- **Atividade inicial – música *Vivendo e aprendendo a jogar (Guilherme Arantes)***
- **Atividade coletiva – Jogos de linguagem – Provérbios**
- **Discussão teórico-metodológica – vídeo: Lino de Macedo**
- **Atividade em dupla – Jogos virtuais- QUIZ (KARROT)**
- **Sistematização dos saberes construídos na formação**
- **Proposição didática para a próxima formação**
- **Avaliação do encontro**



# REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA...

- Em sua prática pedagógica no ensino de linguagens na Educação de Jovens e Adultos, é pertinente o trabalho com jogos (tabuleiros, trilhas ou virtuais)?
- De que modo a ludicidade e o uso de jogos podem contribuir para a construção da identidade e dos saberes do estudante da EJA corroborando para uma aprendizagem significativa nas diversas linguagens?

# ATIVIDADE INICIAL- "VIVENDO E APRENDENDO A JOGAR" (10MIN)



- MÚSICA/VÍDEO– *Vivendo e aprendendo a jogar*, compositor- Guilherme Arantes.

<https://www.youtube.com/watch?v=-FpAVIP68U>

# ATIVIDADE COLETIVA (30min)

## Jogos de linguagem provérbios e adágios populares

- Professor(a), identifique o provérbio/adágio, complete o que falta e apresente seu significado.



<https://www.ibahia.com/detalhe/noticia/veja-10-ditados-populares-que-voce-provavelmente-aprendeu-errado/>

# JOGOS DE LINGUAGEM – PROVÉRBIOS E EMOTICONS

Nova brincadeira, ditados populares, tente descobrir quais são os ditados através dos emoticons... valendo!!

1. 🐎 🎲 🙈 😬
2. 🌍 🙈 😬 👑
3. 😭 🙅 🍼
4. 🙈 🚫 🐝
5. ✚ 🐟 🙅 🐟 🐟
6. 😊 🏠 🙅 🙏 ✨
7. 🏃 🐝 😊 🍷 😬
8. 🦋 🐝 🦋 💧 🌂 ⚡
10. ⌚ 👍 👤 🙅 👤
11. 🐎 🚗 🐝 🌱 🌿 🌱
12. 👧 👦 👦 👦 👧 🦵
13. 🐎 😊 🍬 🌱
14. 📦 ? 🐱 🔫
15. 😊 ❤️ 🐼 😊 👁 👁
16. 🐱 👁 👁 🚫 ❤️ 🙅 💔
17. 🔍 😊 🍲 🍗 🍗 🍲 😊

<https://orkutudo.com/whatsapp/brincadeiras-jogos/brincadeira-dos-ditados-populares/370>



# INTERPRETAÇÃO DOS PROVÉRBIOS REPRESENTADOS POR EMOTICONS

- 1-Cavalo dado, não se olha os dentes.
- 2 - Em terra de cego, quem tem um olho, é rei.
- 3 - Quem não chora, não mama.
- 4 - Em boca fechada não entra mosquito.
- 5 - Mais vale uma passada na mão, do que dois voando.
- 6 - Santo de casa não faz milagre.
- 7 - Apressado come cru
- 8 - Quem colhe vento colhe tempestade
- 9 - Cada macaco no seu galho.
- 10 - Antes só do que mal acompanhado.
- 11 - Burro preso também pasta.
- 12 - A união faz a força.
- 13 - Pra cavalo velho o remédio é capim novo.
- 14 - A curiosidade matou o gato
- 15 - Quem ama o feio bonito lhe parece
- 16 - O que os olhos não veem o coração não sofre
- 17 - Panela velha e que faz comida boa

<https://orkutudo.com/whatsapp/brincadeiras-jogos/brincadeira-dos-ditados-populares/370>

# DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

- Reflexão e roda de diálogos sobre as proposições apresentadas no vídeo.



<https://www.youtube.com/watch?v=imVwhoNMFEO>



# LUDICIDADE E ENSINO

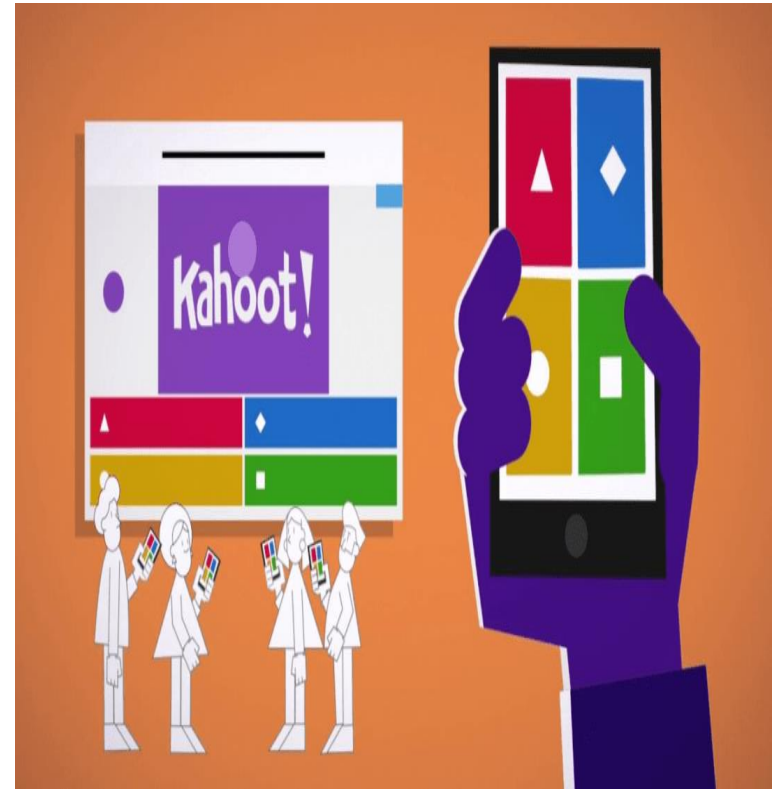
“Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão, e as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. O ato lúdico propicia uma experiência plena para o sujeito”. (LUCKESI, 2000, P.21)

# MÃO NA MASSA (50min)

## ATIVIDADE COLETIVA-JOGOS VIRTUAIS:BRINCANDO E APRENDENDO

### KAHOOT!

- O que é a plataforma digital KAHOOT?
- Vivenciar o kahoot.
- Possibilidades de uso em sala de aula.



<https://gamificationplus.uk/gamification-tools-kahoot/>

# PLATAFORMA VIRTUAL KARROT!



Consiste em uma plataforma de aprendizagem livre baseado em jogos, como a tecnologia educacional. Lançado em agosto de 2013 da Noruega. É agora jogado por mais de 50 milhões de pessoas em 180 países.

<https://gamificationplus.uk/gamification-tools-kahoot/>

<https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/>

20/05/2019



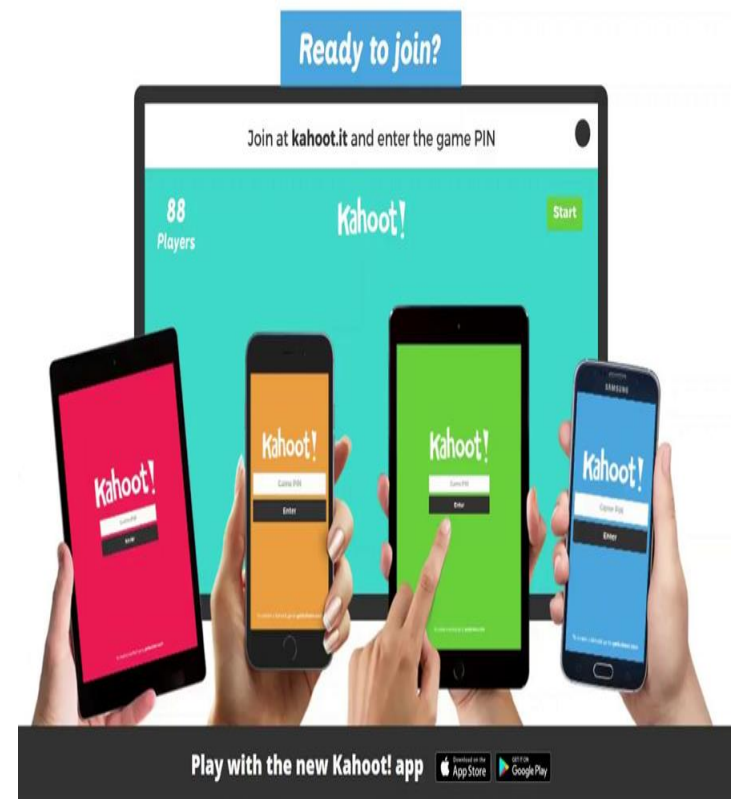
Escola de Formação de Educadores do Recife  
Professor Paulo Freire



**RECIFE**  
PREFEITURA DA CIDADE

# KARROT! BRINCANDO E APRENDENDO

**Concebidos para serem acessíveis a salas de aula e outros ambientes de aprendizagem em todo o mundo, os jogos de aprendizagem do Kahoot podem ser criados por qualquer pessoa e não são restritos quanto ao nível de idade ou assunto.**



<https://gamificationplus.uk/gamification-tools-kahoot/>

# VAMOS JOGAR!!!

- Abra o navegador na internet e acesse a plataforma <https://kahoot.it/>, coloque o pin do jogo e crie um nome (nome ou apelido)
- Acompanhe as perguntas no slide e verifique as respostas e símbolos correspondentes, marque em seu dispositivo.
- **ATENÇÃO:** Quanto mais rápido, você responder, maior será a pontuação, contanto que sua resposta esteja **CORRETA**.

# KARROT NA SALA DE AULA – CRIAÇÃO DE UM QUIZ NA PLATAFORMA

- Acesse a plataforma <https://create.kahoot.it/login> e crie seu perfil de administração
- Clique em Criar
- Clique em Questionário – criar novo
- Atribua um título e uma descrição para seu questionário e idioma Português
- Formule as questões, finalize e compartilhe com seus estudantes



# SISTEMATIZAÇÃO DOS SABERES CONSTRUÍDOS NA FORMAÇÃO

➤ **Discussão coletiva sobre os saberes desenvolvidos na formação, respondendo às indagações:**

- **o que aprendi hoje?**
- **O que ainda preciso conhecer sobre o tema abordado?**



alamy stock photo

HY284  
www.alamy.com

<https://www.google.com>

# PROPOSIÇÃO DIDÁTICA PARA REALIZAÇÃO EM SALA DE AULA DA EJA

- A partir do que foi vivenciado na formação, realizar na sala de aula da EJA Fase II, jogos de linguagens e jogos virtuais que favoreçam a proficiência leitora e consolidação dos direitos de aprendizagem nos componentes curriculares Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa.



<https://www.google.com>

# AVALIAÇÃO/ENTREGA DE DECLARAÇÕES

- Avaliação do encontro formativo;
- Entrega das Avaliações.

# E PARA O PRÓXIMO ENCONTRO

- Socializar as atividades sobre jogos de linguagem e jogos virtuais (Karrot!) vivenciados em sala de aula, contemplando a ludicidade na sala de aula da EJA.

# POLÍTICA DE ENSINO DA RMR



CLIQUE NO LINK ABAIXO  
PARA FAZER O DOWNLOAD.

<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire/politica-de-ensino>

# REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12<sup>o</sup> edição. São Paulo: Cortez, 2009.

KRAEMER, M. L. Lendo, brincando e aprendendo. Coleção Formação de Professores. Campinas, S. P. Editores associados, 2007.

LUCKESI, C. “Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese” in Educação e Ludicidade (Coletânea Pedagógica 01). GEPEL, FAGED/UFBA, 2000.

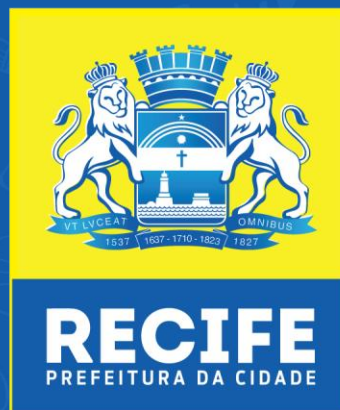
MARCUSCHI, L. A. Produção textual, análise de gêneros e compreensão. 3<sup>o</sup> ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

RECIFE. Política de Ensino da Rede Municipal do Recife. Ensino Fundamental do 1<sup>o</sup> ao 9<sup>o</sup> ano/organização :Jacira Maria L’amour Barretos de Barros, Kátia Marcelina de Souza – Recife: Secretaria de Educação, 2015.





Escola de Formação de Educadores do Recife  
Professor Paulo Freire



*“A pessoa conscientizada tem uma compreensão diferente da história e de seu papel. Recusa acomodar-se, mobiliza-se, organiza-se para o mundo”*  
(Paulo Freire)

PREFEITURA DO RECIFE  
Secretaria de Educação  
Diretoria Executiva de Gestão Pedagógica  
Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire  
Rua Real da Torre, 229, Madalena, Recife/PE - CEP: 50.610-000  
Tel: 81 3355-5851/ 3355-5856  
<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire>