

# LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Explorando e aprendendo com  
Jogos Pedagógicos Manipuláveis



J O G O



P E D A G Ó G I C O



Fernando Augusto de Lima Oliveira  
Maria Célia Rocha de Moraes  
Marcus Garcia de Sene  
(Orgs.)



Pedro & João  
editores

# LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

*Explorando e aprendendo com  
Jogos Pedagógicos Manipuláveis*

Camylla de Barros Costa, - Carlos Henrique Medeiros de Oliveira -  
Cláudia Taveira Silvestre - Jaciana Cibele Araújo de Sousa - Maria Célia  
Rocha de Moraes - Maurício Belarmino dos Santos - Poliana Roberta da  
Silva - Sandra Aparecida de Araújo Alves - Sandra Soares da Silva -  
Suedja Carliane Santos Arandas - Welton José da Silva

**Fernando Augusto de Lima Oliveira  
Maria Célia Rocha de Moraes  
Marcus Garcia de Sene  
(Orgs.)**



ISBN 978-65-265-1985-1



9 786526 519851 >



Defender o uso dos jogos manipuláveis no ensino não é fazer apologia do ludismo esvaziado de conteúdo, mas reivindicar sua legitimidade como prática inovadora, articulada aos avanços da neurociência, aos pressupostos da psicologia cognitiva e às diretrizes da educação linguística contemporânea. É, acima de tudo, assumir que ensinar de forma significativa é comprometer-se com formas de mediação que respeitem o cérebro, a cultura e o desejo de aprender dos sujeitos em formação.

**Dr. Fernando Augusto de Lima Oliveira**



# Dados da publicação

Copyright © Autoras e autores

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos das autoras e dos autores.

---

Fernando Augusto de Lima Oliveira; Maria Célia Rocha de Moraes; Marcus Garcia de Sene [Orgs.]

Ludicidade no ensino de Língua Portuguesa: explorando e aprendendo com jogos pedagógicos manipuláveis. São Carlos: Pedro & João Editores, 2025. 161p. 16 x 23 cm.

ISBN: 978-65-265-1985-1 [Digital]

1. Ludicidade. 2. Ensino de língua portuguesa. 3. Jogos pedagógicos. 4. Materiais manipuláveis. I. Título.

CDD – 370

Capa: Johny Matos (@johnymatos)

Ficha Catalográfica: Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828

Diagramação: Johny Matos (@johnymatos)

Editores: Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

## Conselho Editorial da Pedro & João Editores:

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuliava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil); Ana Patrícia da Silva (UERJ/Brasil).



Pedro & João Editores  
www.pedroejoaoeditores.com.br  
13568-878 – São Carlos – SP  
2025



## **Capítulo 1.**

### **Brincando com a variação**

Maria Célia Rocha de Moraes  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 2.**

### **Corrida da acentuação**

Camylla de Barros Costa  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 3.**

### **Desmistificando o D15**

Carlos Henrique M. de Oliveira  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 4.**

### **Gramaticando pelas inferências**

Cláudia Taveira Silvestre  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 5.**

### **Trilha dos adjuntos adverbiais**

Jaciana Cibelle Araújo de Sousa  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 6.**

### **Gramaticados**

Maurício Belarmino dos Santos  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



## **Capítulo 7.**

### **Quebra-cabeça: língua em uso**

Suedja Carliane Santos Arandas  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 8.**

### **Forma Palavras**

Sandra Aparecida de Araújo Alves  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 9.**

### **Meu par é ....**

Poliana Roberta da Silva  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 10.**

### **Na trilha dos verbos: modo e conjugação verbal**

Welton José da Silva  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## **Capítulo 11.**

### **Sequenciando e construindo sentidos**

Sandra Soares da Silva  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



# APRESENTAÇÃO

O e-book *Explorando e Aprendendo com Jogos Pedagógicos Manipuláveis* distingue-se tanto pela originalidade temática quanto pela consistência teórico-metodológica que sustenta suas propostas. A obra não se limita a oferecer atividades lúdicas para o ensino de Língua Portuguesa, mas propõe uma reestruturação epistemológica da prática pedagógica, na qual o jogo é compreendido como um artefato didático-científico capaz de mediar saberes, promover aprendizagem significativa e reconfigurar a relação entre sujeito, linguagem e conhecimento escolar.

Ao ancorar-se nos fundamentos da educação linguística, o livro posiciona-se criticamente frente a abordagens tradicionais ainda dominantes nas escolas públicas, centradas em exercícios mecânicos de gramática normativa e desarticuladas dos usos reais da linguagem. A concepção de linguagem adotada, em consonância com os estudos de Bakhtin (2003), Rojo (2012) e Geraldi (1997), desloca o foco do ensino de regras para o trabalho com práticas de linguagem socialmente situadas, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A BNCC, ao propor as práticas de escuta, leitura, produção de textos orais e escritos e análise linguística como eixos articuladores do ensino, exige que o trabalho com a língua considere os usos discursivos e os contextos comunicativos, o que implica metodologias inovadoras e sensíveis à diversidade.

É nesse horizonte que se destacam os jogos pedagógicos manipuláveis, concebidos como mediações estruturadas por objetivos pedagógicos, fundamentação teórica e intencionalidade crítica. O livro valoriza a aprendizagem significativa, segundo Ausubel (2000), ao defender que o conhecimento só se torna duradouro quando conectado aos esquemas mentais já estruturados pelos alunos.

A integração entre conteúdo novo e conhecimento prévio, viabilizada pela estrutura lúdica dos jogos, favorece a construção de significados relevantes e evita a fragmentação do saber – um problema recorrente nas práticas escolares tradicionais.

Além disso, os jogos são apresentados como ferramentas cognitivas que operam no plano da metacognição e da autorregulação, favorecendo o planejamento, a tomada de decisão e o controle executivo dos próprios processos de aprendizagem, como argumentam Flavell (1979) e Schraw (1998). A presença de desafios, feedbacks e situações-problema em cada jogo potencializa o engajamento do aluno e promove o raciocínio linguístico. Tais elementos são fundamentais não apenas para a aquisição imediata, mas para a retenção e a transferência do conhecimento, conforme demonstram os estudos de Brown, Roediger e McDaniel (2014) sobre esforço cognitivo e memória de longo prazo.

A obra também se ancora em princípios da neurociência educacional, ao destacar que ambientes de aprendizagem afetivamente significativos – marcados pelo prazer, pela curiosidade e pela interação – ativam sistemas neurais responsáveis pela motivação e pela consolidação da memória (Medina, 2014; Conzensa & Guerra, 2011). Nesse sentido, os jogos não são vistos como meros facilitadores do ensino, mas como artefatos complexos que mobilizam diferentes domínios da cognição e potencializam a plasticidade neural, especialmente em contextos de ensino desafiadores, como os da escola pública.

O destaque dessa inovação encontra-se no Laboratório de Jogos de Linguagem da Universidade de Pernambuco (LajoLi/UPE – campus Garanhuns), que se configura como um espaço de inovação didática e de transposição epistemológica de saberes científicos para o contexto escolar. Fundado em 2016, o LajoLi tem produzido, sistematizado e validado jogos manipuláveis que se apoiam em diagnósticos educacionais contextualizados e em fundamentos das ciências da aprendizagem.

A curadoria dos jogos no livro revela um compromisso com a formação docente e com a acessibilidade pedagógica. Cada proposta é detalhada em termos de objetivos, componentes curriculares, habilidades da BNCC, instruções de uso, fundamentação teórica e sugestões metodológicas, o que garante ao professor condições reais de aplicação, adaptação e reflexão sobre sua prática. Os conteúdos abordados – como acentuação gráfica, coesão e coerência, transitividade verbal, marcas de oralidade, formação de palavras e conjunções – demonstram uma preocupação em articular a dimensão formal da língua à sua dimensão funcional e discursiva, em consonância com o que preconiza a educação linguística contemporânea.

Em termos críticos, a obra poderia avançar na incorporação de estudos longitudinais e indicadores mais sistemáticos de impacto no desempenho linguístico dos alunos, ainda que os jogos estejam ancorados em dissertações, projetos e pesquisas aplicadas no âmbito do PROFLETRAS e do próprio LajoLi. Além disso, uma ampliação das propostas para o Ensino Médio e a EJA, embora sugerida, ainda carece de maior desenvolvimento. Tais lacunas, no entanto, não comprometem o valor da obra, mas indicam caminhos futuros para seu aprofundamento e expansão.

Em síntese, o e-book em questão é uma contribuição relevante, inovadora e teoricamente robusta ao campo do ensino de Língua Portuguesa. Ao assumir os jogos pedagógicos manipuláveis como tecnologias de mediação cognitiva, afetiva e discursiva, o livro rompe com abordagens instrumentais e oferece uma alternativa epistemológica e metodológica ancorada nos princípios da equidade, da criticidade e da aprendizagem significativa. Trata-se de uma leitura imprescindível para quem deseja transformar o ensino da língua em uma experiência viva, situada e intelectualmente potente.

**Por Marcus Garcia de Sene  
UPE/Garanhuns**

# Jogos pedagógicos manipuláveis e ensino de Língua Portuguesa: caminhos para uma Aprendizagem Significativa

**Fernando Augusto de Lima Oliveira**  
UPE/Profletras/Garanhuns

## Introdução

Nas últimas décadas, as exigências colocadas à educação básica brasileira vêm exigindo uma revisão crítica das práticas pedagógicas tradicionais, especialmente no campo do ensino de Língua Portuguesa. Tal revisão responde não apenas às transformações socioculturais e tecnológicas que permeiam o cotidiano escolar, mas também a uma reconfiguração epistemológica do próprio conceito de linguagem, compreendida hoje como prática social e simbólica, e não apenas como sistema normativo e abstrato (BAKHITIN, 2003; ROJO, 2012). Esse deslocamento impõe, por consequência, a necessidade de repensar os modos de ensinar, especialmente aqueles que envolvem a mediação do conhecimento linguístico, requerendo abordagens que favoreçam a construção ativa do saber e o desenvolvimento da consciência crítica dos estudantes.

No cerne desse processo está o desafio da transposição didática – conceito formulado por Chevallard (1991) –, que diz respeito à transformação do saber científico em saber escolar, viabilizando sua apreensão no contexto da prática docente. Essa transposição, no entanto, não pode ocorrer de forma meramente mecanicista ou descontextualizada; pelo contrário, deve envolver mediações que respeitem a complexidade dos conteúdos, as necessidades dos sujeitos e os contextos de aprendizagem. Nesse contexto, as investigações desenvolvidas no âmbito do Laboratório de Jogos de Linguagem (LajoLi), vinculado à Universidade de Pernambuco – campus Garanhuns, têm assumido um papel estratégico na construção de práticas pedagógicas inovadoras voltadas ao ensino de Língua Portuguesa.

Ancorado no projeto de pesquisa de Oliveira (2024), intitulado “Dos saberes científicos aos escolares ensináveis: caminhos para uma educação linguística à luz de práticas inovadoras de ensino”, o LajoLi tem se constituído como um espaço formativo e investigativo comprometido com a articulação entre teoria e prática, promovendo a transposição didática de conteúdos linguísticos com base em diagnósticos situados das realidades escolares. Ao pautar suas ações em referenciais contemporâneos da Linguística, da Didática e das Ciências da Aprendizagem, o Laboratório busca produzir materiais e estratégias de ensino que não apenas dialoguem com os desafios concretos da educação básica, mas que também sejam epistemologicamente consistentes e pedagogicamente relevantes.

A essa altura, cabe endossar que os jogos pedagógicos manipuláveis se apresentam como dispositivos didáticos capazes de catalisar a aprendizagem significativa, conforme definida por Ausubel (1968), ao promover a articulação entre os novos conteúdos e os conhecimentos já estruturados na mente do aprendiz. Segundo o autor, “a aprendizagem significativa ocorre quando uma nova informação se relaciona, de maneira não arbitrária e substancial, com aquilo que o aluno já sabe” (AUSUBEL, 1968, p. 12). Os jogos, ao integrarem elementos lúdicos, desafiadores e colaborativos, favorecem esse tipo de aprendizagem, oferecendo um terreno fértil para a problematização da linguagem em contextos que extrapolam a mera decodificação gramatical.

Adicionalmente, as contribuições da neurociência educacional têm evidenciado que a aprendizagem se torna mais eficaz quando os estímulos didáticos ativam circuitos cerebrais relacionados à emoção, ao prazer e à motivação intrínseca (Conzensa, Guerra, 2011; Pilati, 2017). Atividades baseadas em experiências lúdicas favorecem a plasticidade neural e a consolidação da memória de longo prazo (Conzensa, Guerra, 2011), ao atuarem sobre os sistemas de recompensa e atenção do cérebro. Tais achados reforçam a tese de que o jogo, quando orientado por intencionalidade pedagógica e vinculado aos objetivos curriculares, pode ser um recurso estruturante no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa.

É nesse horizonte que se inscreve o presente capítulo, cujo objetivo é discutir a ludicidade como estratégia pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa, explorando o potencial dos jogos pedagógicos manipuláveis como instrumentos de transposição didática e promoção da aprendizagem significativa. O texto se ancora, ainda, nas diretrizes propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que valoriza o trabalho com as práticas de linguagem – escuta, leitura, produção, oralidade e análise linguística – e propõe uma formação integral do estudante, orientada por competências e habilidades que extrapolam o domínio formal da língua.

### **Os jogos pedagógicos manipuláveis como ferramenta potencializadora uma educação linguística e significativa**

A aprendizagem da língua materna, compreendida como prática social e culturalmente situada, não pode ser reduzida à decodificação normativa da gramática tradicional e, ainda, reduzir-se apenas ao ensino de aspectos formais da língua. Conforme delineado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino de Língua Portuguesa deve se orientar pelo desenvolvimento de práticas de linguagem – leitura, escuta, oralidade, escrita e análise linguística – concebidas como modos de participação dos sujeitos nos diversos contextos de interação social (BRASIL, 2018). Essa abordagem rompe com a lógica centrada exclusivamente na memorização de nomenclaturas e regras descontextualizadas, promovendo uma concepção de linguagem como ação situada, em que o sujeito usa, reflete e transforma a língua de acordo com os propósitos comunicativos e as práticas sociais nas quais está inserido.

Essa perspectiva demanda uma profunda reestruturação nas formas de conceber e organizar o processo de ensino-aprendizagem, deslocando o foco da transmissão do conteúdo para a construção coletiva de saberes, em consonância com os contextos de uso da linguagem. A proposta de uma educação linguística crítica e significativa, tal como defende Oliveira (2024), exige que os conhecimentos científicos acumulados nos campos da linguística de modo geral sejam didatizados, ou seja, transpostos em conteúdos escolares acessíveis, relevantes e situados.

Essa transposição, conforme Chevallard (1991), não é mera simplificação, mas reelaboração epistemológica que respeita a natureza dos saberes e a lógica do espaço escolar.

É nesse horizonte que se inscrevem as práticas pedagógicas inovadoras, entendidas como ações didáticas que rompem com os modelos transmissivos e promovem a aprendizagem ativa, a resolução de problemas e a mobilização de competências de ordem cognitiva, metacognitiva, socioemocional e linguística. Como apontam Zabala e Arnau (2010), a inovação pedagógica não é sinônimo de novidade tecnológica ou recreação em sala de aula, mas está ligada à transformação substantiva dos modos de ensinar e aprender, por meio da articulação de metodologias diversificadas, da intencionalidade formativa e da valorização dos saberes dos alunos. Tais práticas implicam repensar a organização da aula, o papel do professor e do estudante, os modos de avaliação e a mediação dos conteúdos escolares.

A construção do conhecimento no contexto escolar requer metodologias que respeitem as condições cognitivas e afetivas dos aprendizes, promovendo não apenas a memorização de conteúdos, mas sobretudo sua assimilação em estruturas conceituais mais amplas e organizadas. Nesse sentido, os jogos pedagógicos manipuláveis emergem como dispositivos didático-científicos que, quando ancorados em fundamentos teóricos sólidos, possibilitam não apenas a aprendizagem de conteúdos escolares, mas também sua retenção e ressignificação ao longo do tempo (Sá, 2019; Oliveira, Oliveira, 2021; Oliveira, Calado, 2023; Oliveira, 2024, Moraes, 2024).

A teoria da aprendizagem significativa, proposta por Ausubel (2000), oferece uma base sólida para compreender o modo como o conhecimento é adquirido e retido no sistema cognitivo do aprendiz. Para o autor, a aprendizagem significativa ocorre quando ideias potencialmente relevantes e organizadas entram em interação com conceitos já existentes na estrutura cognitiva do aluno – aquilo que ele chama de “ideias ancoradas”. Tal processo exige, contudo, um esforço ativo do aprendiz, sendo mediado por estratégias pedagógicas que favoreçam a ligação substantiva entre o novo e o já conhecido.

Assim, o papel do professor não é apenas o de expositor de conteúdos, mas de organizador de experiências que possibilitem o reconhecimento e a conexão entre os saberes.

Nesse cenário, os jogos pedagógicos manipuláveis configuram-se como estratégias inovadoras altamente promissoras. Sua intencionalidade pedagógica os distancia do mero entretenimento e os posiciona como dispositivos didáticos eficazes para a promoção da consciência linguística, do pensamento crítico e da competência comunicativa. Mais do que objetos de diversão, os jogos, quando concebidos com objetivos pedagógicos bem definidos, ativam processos de atenção concentrada, categorização, inferência, generalização e controle executivo, operando no campo da metacognição e da autorregulação da aprendizagem (FLAVELL, 1979; SCHRAW, 1998). Como observa Ausubel (2000), a retenção duradoura do conhecimento depende da organização hierárquica e da integração dos novos significados às estruturas prévias, o que é facilitado por experiências de aprendizagem contextualizadas e emocionalmente relevantes.

Ao envolver o aluno em situações de resolução de tarefas desafiadoras – como elaboração de hipóteses linguísticas, aspectos gramaticais, argumentação, revisão textual e até tomada de decisões –, os jogos promovem o desenvolvimento de estratégias cognitivas e metacognitivas que favorecem a autonomia intelectual e o pensamento reflexivo. Conforme destaca Souza (2003), práticas de ensino que estimulam a metacognição permitem ao estudante não apenas aprender conteúdos, mas desenvolver consciência sobre seus próprios processos de raciocínio e de aprendizagem, fortalecendo a capacidade de autoavaliação e de adaptação a novas situações de aprendizagem.

Esses achados encontram respaldo na neurociência educacional, que tem demonstrado que a aprendizagem significativa está profundamente conectada a fatores emocionais e motivacionais. Medina (2014), ao abordar a plasticidade cerebral, aponta que ambientes de aprendizagem que promovem o desafio, o prazer e a interação favorecem a liberação de dopamina e a consolidação da memória de longo prazo.

Assim, o papel do professor não é apenas o de expositor de conteúdos, mas de organizador de experiências que possibilitem o reconhecimento e a conexão entre os saberes.

Nesse cenário, os jogos pedagógicos manipuláveis configuram-se como estratégias inovadoras altamente promissoras. Sua intencionalidade pedagógica os distancia do mero entretenimento e os posiciona como dispositivos didáticos eficazes para a promoção da consciência linguística, do pensamento crítico e da competência comunicativa. Mais do que objetos de diversão, os jogos, quando concebidos com objetivos pedagógicos bem definidos, ativam processos de atenção concentrada, categorização, inferência, generalização e controle executivo, operando no campo da metacognição e da autorregulação da aprendizagem (FLAVELL, 1979; SCHRAW, 1998). Como observa Ausubel (2000), a retenção duradoura do conhecimento depende da organização hierárquica e da integração dos novos significados às estruturas prévias, o que é facilitado por experiências de aprendizagem contextualizadas e emocionalmente relevantes.

Ao envolver o aluno em situações de resolução de tarefas desafiadoras – como elaboração de hipóteses linguísticas, aspectos gramaticais, argumentação, revisão textual e até tomada de decisões –, os jogos promovem o desenvolvimento de estratégias cognitivas e metacognitivas que favorecem a autonomia intelectual e o pensamento reflexivo. Conforme destaca Souza (2003), práticas de ensino que estimulam a metacognição permitem ao estudante não apenas aprender conteúdos, mas desenvolver consciência sobre seus próprios processos de raciocínio e de aprendizagem, fortalecendo a capacidade de autoavaliação e de adaptação a novas situações de aprendizagem.

Esses achados encontram respaldo na neurociência educacional, que tem demonstrado que a aprendizagem significativa está profundamente conectada a fatores emocionais e motivacionais. Medina (2014), ao abordar a plasticidade cerebral, aponta que ambientes de aprendizagem que promovem o desafio, o prazer e a interação favorecem a liberação de dopamina e a consolidação da memória de longo prazo.

Conzenza e Guerra (2011) reforçam essa tese ao argumentar que o envolvimento afetivo-cognitivo proporcionado por atividades lúdicas, como os jogos pedagógicos, ativa redes neurais associadas ao sistema de recompensa, potencializando a aprendizagem e a retenção de conteúdos.

Além disso, o uso de jogos pedagógicos permite a repetição com variação, condição fundamental para a consolidação da memória, conforme destacam Brown, Roediger e McDaniel (2014), ao afirmarem que o esforço cognitivo gerado por tarefas complexas e desafiadoras é essencial para o aprendizado duradouro. Essas evidências mostram que o jogo, longe de ser um artifício didático superficial, constitui uma ferramenta profundamente conectada aos princípios de funcionamento da cognição humana e à formação de habilidades transferíveis para diferentes contextos.

No campo da educação linguística, os jogos pedagógicos manipuláveis favorecem, de maneira singular, o desenvolvimento das habilidades previstas nas práticas de linguagem da BNCC, ao promoverem situações em que os estudantes são convidados a ler regras, interpretar instruções, formular hipóteses sobre os sentidos, articular oralmente argumentos, elaborar textos e refletir sobre os usos e funcionamentos da língua. Por meio dessas atividades, que integram a análise linguística ao uso efetivo da linguagem em contextos simulados e reais, os jogos criam condições para o exercício da criticidade, da criatividade, da colaboração e da comunicação eficaz – competências essenciais à formação de sujeitos capazes de atuar em sociedades complexas, plurais e desafiadoras (Oliveira, 2024).

Importa destacar, ainda, que tais jogos funcionam como instrumentos de transposição didática – conceito desenvolvido por Chevallard (1991) – ao viabilizarem a passagem dos saberes científicos à sua forma escolar, ensinável, concreta e experienciável. Isso se dá, por exemplo, quando conceitos linguísticos abstratos, como transitividade verbal, variação sociolinguística ou coerência textual, são operados em situações de jogo que exigem do estudante a identificação, manipulação, produção e análise de fenômenos linguísticos em contextos simulados, mediados por regras, objetivos e estratégias (Oliveira, Calado, 2023; Oliveira, 2024).

O potencial formativo dos jogos, portanto, não reside apenas em seu caráter lúdico, mas na maneira como sua estrutura pode ser pensada a partir de objetivos educacionais claros e articulados à BNCC. Ao mobilizar as práticas de linguagem – leitura, escuta, produção oral, produção escrita e análise linguística – de forma integrada e situada, os jogos manipuláveis promovem experiências de aprendizagem que respeitam a diversidade dos modos de aprender, ativam os saberes prévios e fomentam a aprendizagem autorregulada.

A mediação promovida pelos jogos também fortalece o processo metacognitivo, pois obriga o jogador-aluno a monitorar seus próprios erros, reavaliar estratégias, ajustar caminhos e refletir sobre o que sabe e o que precisa aprender. Flavell (1979) e Schraw (1998) já indicavam que o domínio metacognitivo é fundamental para a aprendizagem profunda e para a transferência do conhecimento para novas situações. No contexto dos jogos, a presença de feedback imediato, a necessidade de tomar decisões e a repetição com variação são recursos essenciais para o desenvolvimento dessas competências autorregulatórias.

Por fim, é preciso reforçar que os jogos pedagógicos manipuláveis devem ser compreendidos não apenas como metodologias auxiliares, mas como tecnologias educacionais de base científica. Representam, portanto, uma forma legítima e potente de operacionalizar os princípios da aprendizagem significativa, conforme preconizados por Ausubel (2000), ao permitirem a organização lógica dos conceitos, o engajamento do aprendiz, a vinculação com a estrutura cognitiva prévia e a promoção da retenção de conhecimentos com profundidade e durabilidade.

Em síntese, os jogos pedagógicos manipuláveis, quando pensados sob a perspectiva da inovação pedagógica, representam mais do que uma alternativa metodológica: constituem uma reconfiguração epistemológica do processo de ensinar e aprender, na medida em que promovem a construção ativa de conhecimento, favorecem a transposição didática de saberes científicos, ampliam a autonomia dos estudantes e estabelecem pontes entre a linguagem escolar e a linguagem da vida.

São, portanto, instrumentos de democratização do saber, de valorização da experiência discente e de reinvenção do ensino de Língua Portuguesa, em sintonia com os desafios da educação contemporânea.

### **O Laboratório de Jogos de Linguagem da UPE/Garanhuns: inovação didática e transposição de saberes no Ensino de Língua Portuguesa**

Criado em 2016, o Laboratório de Jogos de Linguagem (LajoLi), vinculado à Universidade de Pernambuco – campus Garanhuns, nasceu do desejo de responder a um desafio recorrente nas práticas pedagógicas de Língua Portuguesa:

**(i) como transpor saberes linguísticos produzidos na universidade para a realidade concreta da escola básica, de modo que esses saberes sejam não apenas compreendidos, mas verdadeiramente apreendidos pelos alunos?**

À época, os pesquisadores envolvidos no projeto inicial partilhavam preocupações quanto à dificuldade de se converter os conhecimentos teóricos da linguística em práticas pedagógicas acessíveis, envolventes e compatíveis com os múltiplos contextos de aprendizagem. Essa inquietação provocou os pesquisadores a sistematizarem diagnósticos preciso – realizado por meio de instrumentos como a diagnose qualitativa e o pré-teste padronizado – que permita mapear os saberes prévios, as dificuldades e as potencialidades dos alunos. Com base nesse diagnóstico, desenvolve-se diferentes práticas inovadoras que possam vir solucionar, de maneira criativa e significativa, as dificuldades dos alunos no ambiente escolar.

Nesse cenário, o LajoLi foi concebido como um ambiente de criação, experimentação e análise de jogos pedagógicos manipuláveis voltados ao ensino de Língua Portuguesa, sob uma lógica que privilegia a aprendizagem significativa e a formação crítica do sujeito. A proposta do Laboratório é tensionar os limites da didática tradicional e promover uma reconfiguração metodológica que integre fundamentos científicos e inovação pedagógica, concebendo o jogo não como simples recurso motivacional, mas como estrutura epistemologicamente elaborada para a mediação de conteúdos linguísticos complexos.

As ações do LajoLi são orientadas por princípios que se ancoram em três pilares:

[1] a aprendizagem significativa segundo Ausubel (2000), que pressupõe a integração de novos conteúdos a estruturas cognitivas já existentes por meio de vínculos substantivos;

[2] a transposição didática, conforme Chevallard (1991), que implica reelaborar saberes científicos em saberes escolares ensináveis; e

[3] a centralidade das práticas de linguagem, como estabelecido pela BNCC, compreendidas como formas de atuação do sujeito em práticas sociais concretas.

Ao longo dos anos, o LajoLi consolidou-se como um espaço inovador que busca ressignificar o uso de materiais lúdicos em sala de aula por meio da criação de jogos pedagógicos que articulem intencionalidade didática, objetivos curriculares, habilidades cognitivas superiores e experiências de linguagem contextualizadas. Cada jogo concebido no Laboratório nasce a partir de um diagnóstico de necessidades de aprendizagem, é validado em contextos reais de ensino e acompanha registros reflexivos e orientações metodológicas que visam instrumentalizar o professor para uma prática crítica e consciente.

Além disso, o LajoLi opera sob a convicção de que os jogos não apenas favorecem a compreensão de conceitos linguísticos abstratos, como também promovem a metacognição, o desenvolvimento da autorregulação da aprendizagem e a consolidação da memória de longo prazo – aspectos largamente discutidos pela neurociência educacional (Medina, 2014; Conzensa & Guerra, 2011). Essa concepção reforça a necessidade de compreender os jogos pedagógicos manipuláveis como tecnologias educacionais de base científica, que catalisam o processo de ensino-aprendizagem ao integrar emoção, cognição e linguagem em experiências significativas.

Em síntese, o Laboratório de Jogos de Linguagem da UPE/Garanhuns constitui-se como uma proposta epistemologicamente consistente e pedagogicamente transformadora. Ao produzir, validar e socializar práticas de ensino inovadoras baseadas no jogo, o LajoLi contribui para a construção de uma educação linguística crítica, reflexiva e comprometida com a democratização do saber e a valorização da escola pública como espaço de criação, não apenas de reprodução de conteúdos.

## À guisa de conclusão

Apesar dos avanços metodológicos e teóricos já alcançados, os desafios para integrar e consolidar práticas inovadoras no ensino de Língua Portuguesa permanecem consideráveis. As tensões entre tradição e inovação, as limitações estruturais das escolas públicas, as lacunas formativas nos cursos de licenciatura e a persistência de modelos pedagógicos centrados na exposição, memorização e reprodução ainda configuram entraves substanciais ao desenvolvimento de uma educação linguística crítica e significativa. Tais desafios exigem enfrentamento coletivo, políticas públicas comprometidas com a formação docente continuada, e, sobretudo, coragem epistemológica para desconstruir paradigmas que não respondem às demandas contemporâneas da escola.

Este capítulo procurou contribuir para esse enfrentamento ao discutir, sob base teórica consistente, a relevância dos jogos pedagógicos manipuláveis como instrumentos de mediação para a aprendizagem significativa, a formação da consciência linguística e o desenvolvimento de competências linguístico-discursivas ancoradas nas práticas de linguagem propostas pela BNCC. Ao enfatizar a articulação entre os saberes científicos da linguística e os saberes escolares, apontou-se que os jogos, quando planejados com intencionalidade didática e fundamentação teórica, extrapolam sua função motivacional e se constituem como tecnologias cognitivas de ensino-aprendizagem, capazes de promover avanços concretos na formação do sujeito leitor, produtor e analista da linguagem.

Ademais, evidenciou-se como o Laboratório de Jogos de Linguagem da UPE/Garanhuns tem operado como espaço de inovação didático-metodológica, ancorado na produção de materiais, na validação empírica de propostas e na formação docente reflexiva e colaborativa. Ao propor a Metodologia de Aprendizagem Multidimensional com Rotas Sequenciadas, o LajoLi se posiciona como iniciativa que dialoga com a escola pública brasileira em sua complexidade, apostando na ludicidade como linguagem pedagógica legítima e como meio de acesso à compreensão profunda da língua como fenômeno social, simbólico e cultural.

Convidamos, assim, os leitores – professores, pesquisadores, gestores, formadores – a se engajarem de forma crítica e ativa no debate sobre o papel dos jogos na educação linguística, reconhecendo que o caminho da inovação requer mais do que boa vontade ou improviso. Exige investimento em pesquisa, compromisso ético com a formação humana, planejamento pedagógico criterioso e sensibilidade para as singularidades dos contextos escolares. É preciso compreender que a inserção de jogos manipuláveis no cotidiano escolar não é uma ação acessória, mas uma tomada de posição epistemológica e didática que valoriza o estudante como sujeito de linguagem e de conhecimento.

Que este material sirva de inspiração, mas também de provocação, para que novas práticas docentes possam emergir, orientadas por princípios de equidade, criatividade, criticidade e cientificidade. Que o chão da escola pública seja cada vez mais um lugar de saberes significativos, experiências de linguagem transformadoras e aprendizagens que permaneçam para além das avaliações imediatas – porque enraizadas na compreensão, no afeto, na autonomia e na capacidade de ler e reescrever o mundo.



## Referências bibliográficas

AUSUBEL, David Paul. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 4. ed. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 abr. 2025.

BROWN, Peter C.; ROEDIGER, Henry L. III; McDANIEL, Mark A. Make it stick: the science of successful learning. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press, 2014

CHEVALLARD, Yves. La transposition didactique: du savoir savant au savoir enseigné. Grenoble: La Pensée Sauvage, 1991.

CONZENZA, Renato; GUERRA, Leandro. Compreender o cérebro: a importância da neurociência na educação. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FLAVELL, John H. Metacognition and cognitive monitoring: a new area of cognitive-developmental inquiry. *American Psychologist*, v. 34, n. 10, p. 906-911, 1979.

MEDINA, John. O cérebro: manual do usuário. Rio de Janeiro: Campus, 2014.

MORAES, Maria Célia Rocha de. Pontuação e jogos linguísticos manipuláveis em turma de 8º ano do fundamental anos finais de São Bento do Una-PE. 2024. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade de Pernambuco, Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS, Garanhuns, 2024. Orientador: Fernando Augusto de Lima Oliveira.

OLIVEIRA, Fernando Augusto de Lima. Do saber científico ao saber escolar: caminhos para uma educação linguística. In: Maria Célia Rocha de Moraes. (Org.). *Aprendizagem linguística em jogo: Ações interventivas em prol da recuperação de habilidades pontuatórias na escrita de estudantes do ensino fundamental ? anos finais*. 1ed. Recife: EDUPE, 2024, v. 1, p. 30-34.

OLIVEIRA, Fernando Augusto de Lima; CALADO, Jine Kácia de Lucena Monteiro; TENÓRIO, Thaise dos Santos. Subject-Verb Agreement on the 1st and 3rd Person Plural: Pedagogical Games as Methodological tools for Portuguese Teaching. *FÓRUM LINGUÍSTICO (UFSC. IMPRESSO)*, v. 20, p. 8985-9004, 2023.

## Referências bibliográficas

OLIVEIRA, Fernando Augusto de Lima; OLIVEIRA, L. J. M de . O jogo pega varetas do /R/ final como recurso didático para as aulas de Língua Portuguesa. In: Silvia Inês Coneglian Carrilho de Vasconcelos. (Org.). Ludicidade no ensino de português como língua materna e não materna. 1ed.São Paulo: Mentis Abertas, 2021, v. 1, p. 111-135.

SÁ, Poliana Martins Oliveira. Jogos pedagógicos como estratégia de intervenção no uso das marcas de oralidade em produções escritas dos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental do município de Petrolândia - PE. 2019. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade de Pernambuco, Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS, Garanhuns, 2019. Orientador: Fernando Augusto de Lima Oliveira.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. Como aprender e ensinar competências. Porto Alegre: Artmed, 2010.

ROJO, Roxane. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2009. 128 p.



# BRINCANDO COM A VARIAÇÃO

Maria Célia Rocha de Moraes  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



**Público-alvo:** Anos finais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Variação linguística.

O Jogo Linguístico Manipulável "Brincando com a Variação" foi construído com o objetivo de trabalhar a compreensão de situações de formalidade e informalidade da linguagem, e de adequações linguísticas mediante situações de comunicação diversas.

A proposta foi idealizada com base na perspectiva da ludicidade que, como presume a Neurociência, favorece uma aprendizagem significativa, criativa e potencializada.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **1.** Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
- **4.** Compreender o fenômeno da variação linguística, demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos.
- **5.** Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual.

### **Habilidade em foco:**

Compreender as situações de formalidade e informalidade da linguagem, realizando adequações linguísticas mediante situações de comunicação diversas.

### **Habilidades da BNCC:**

**(EF69LP55)** Reconhecer as variedades da língua falada, o conceito de norma-padrão e o de preconceito linguístico.

**(EF69LP56)** Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.

## **Objetivos:**

Levar os estudantes a:

- compreenderem que em situações de comunicação diversas, deve-se adequar a linguagem (oral e/ou escrita) mediante grau de formalidade existente entre os interlocutores do discurso.
- reconhecerem as variedades da língua e a norma-padrão, bem como levá-los a refletir acerca do preconceito linguístico.

## **Composição:**

O jogo é composto por 2 roletas que indicam os interlocutores dos discursos “Quem fala?” e “Com quem fala?”; um pacote de elementos frásicos enumerados de 1 a 10 contendo elementos constituintes de frases baseados em situações comunicativas; uma tabela indicativa das situações de comunicação; um quadro magnético para formação das frases; 4 pinos, 1 dado e uma trilha de progresso do jogo.

**Participantes:** de 2 a 4 jogadores.

## **Regras do Jogo:**

Os participantes, primeiramente, decidirão a ordem do jogo por meio do lançamento do dado. Aquele que tirar o maior número deverá dar início ao jogo. O prosseguimento do jogo se dará pela direita deste primeiro jogador.

O jogador da vez deverá girar a primeira roleta “Quem fala?”, observando o nome e a numeração que indicará a situação comunicativa. Em seguida, deverá girar a segunda roleta “Com quem?” para identificar o interlocutor.

Após isso, deverá abrir a caixinha da numeração correspondente, retirar os elementos frásicos e montar a frase relacionando os interlocutores à situação comunicativa, considerando o grau de formalidade estabelecido.

Os demais estudantes do grupo deverão avaliar as frases construídas com auxílio do(a) professor(a). Se a frase for considerada correta, o jogador avança uma casa na trilha de pontos e passa a vez para o próximo jogador. Assim, vence o jogador que completar a trilha primeiro.

### **Materiais utilizados para construção do jogo:**

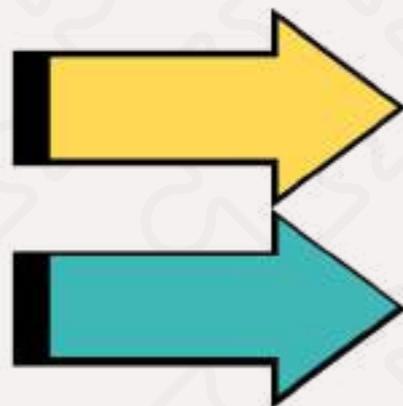
- Tábuas de MDF para a construção das roletas;
- Papel adesivo para impressão dos protótipos das roletas;
- Spinner para construir o indicador de cada roleta;
- Quadro magnético;
- Mantas de imã para as construção dos elementos frásicos;
- Pequenos sacos plásticos para separação dos elementos frásicos.
- Papel cartão para impressão da trilha.

### **Templates do jogo:**

#### **Placas e setas para roletas:**

*Quem fala?*

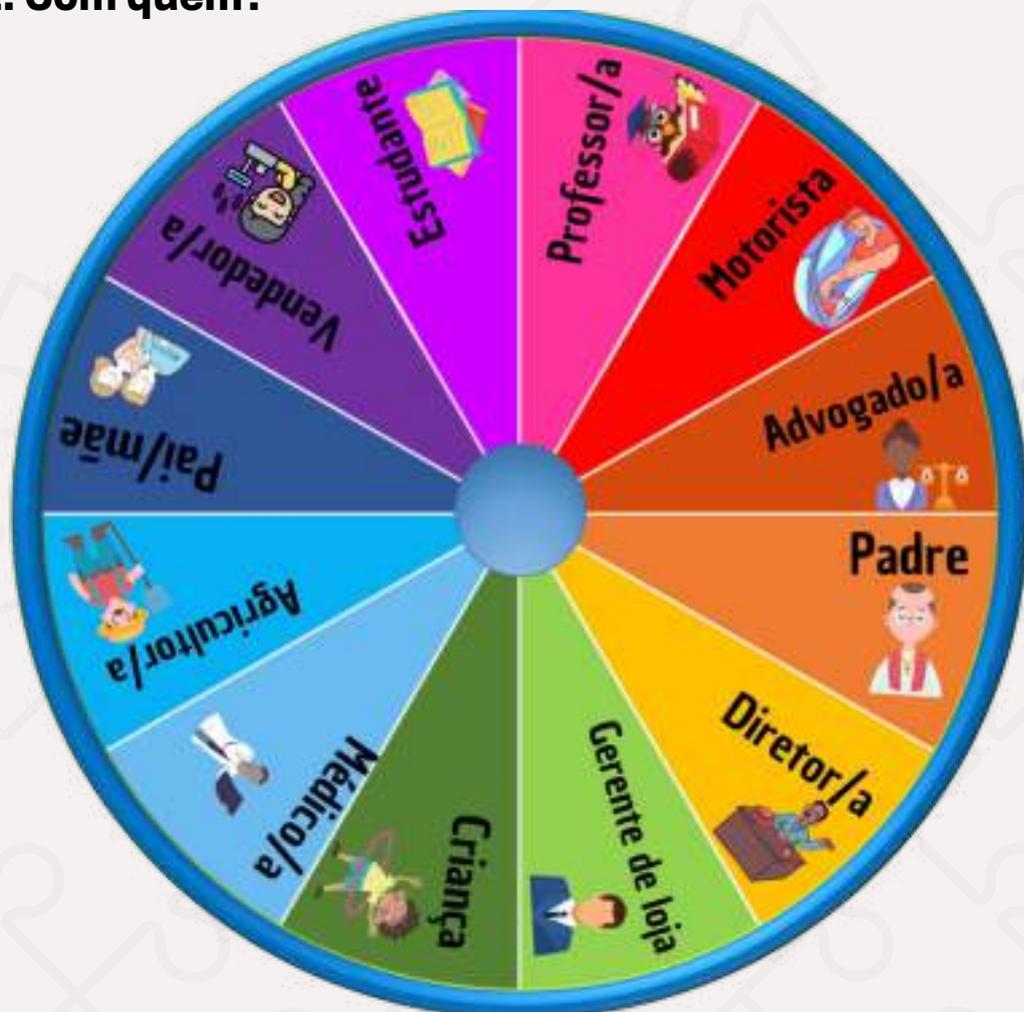
*Com quem?*



## Roleta 1: Quem fala?



## Roleta 2: Com quem?



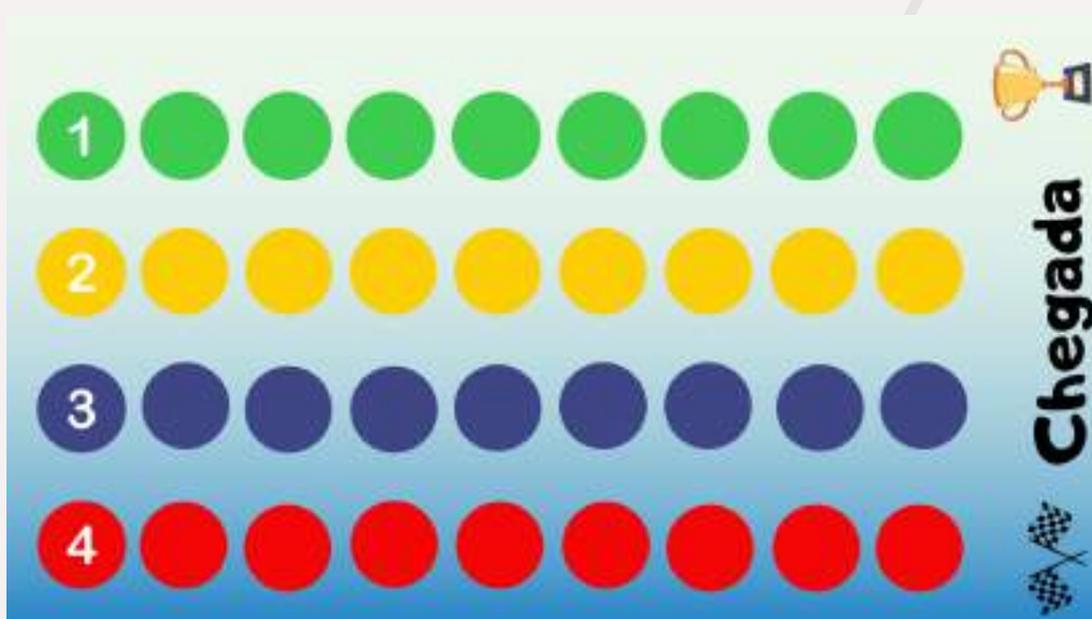
## Numeração para elementos frásicos:



## Etiqueta para elementos frásicos:



## Trilha de pontos:



## Elementos frásicos 1:

ELE NUM FEZ NADA É INOCENTE  
O JÚRI NÃO ENCONTROU NENHUMA  
CONTRAVENÇÃO QUE PUDESSE ! !  
A LEVÁ-LO CONDENAÇÃO , . , ,

## Elementos frásicos 2:

VOCÊ PODERIA PODE TU AJUDAR DA  
SENHOR SENHORA CONTRIBUIR COM  
OBRA O PUDESSE COLABORAR IGREJA  
E E NOSSA QUEBRAR UM GALHO ,  
POR FAVOR , ! ! . , , ... ... ? ?

## Elementos frásicos 3:

NÓS CONSCIENTES ATENTO AOS ... COM  
GENTE DA ? , PROBLEMAS TÁ , , ! !  
OBRA O PRECISA PRECISAMOS ESTAR .  
A E NOSSA SOCIEDADE LIGADOS ... , ?

## Elementos frásicos 4:

VOCÊ SENHORA DE SENHOR QUER NOSSA  
APROVEITAR ? , PROMOÇÃO TU , , ! !  
GOSTARIA A A ... . ... , ? EI GENTE

## Elementos fráasicos 5:

ESSE MUITO LEGAL JOGO MONTE , ! ,  
! É DÁ PRA CRIAR UM COISA DE  
CARACA SEU É . ROBLOX JOGUINHO .  
MUITO DIVERTIDO ONDE VOCÊ PODE  
PRÓPRIO MUNDO VIRTUAL CRIAR O

## Elementos fráasicos 6:

VOCÊ SENHOR SENHORA NÃO A , ! , .  
! TU NÉ ESTÁ ELE PACIENTE COM . ?  
UMA PEQUENA INFECCÃO INTESTINAL GASTROENTERITE  
O MINHA MEU

## Elementos fráasicos 7:

ESSES PREÇOS ABSURDO ESTÃO ! ! , , !  
O DOS COISAS PRODUTOS OLHO PREÇO UM ?  
OS GOSTARIA DAS . . DA CARA PRECISAMOS  
ECONOMIZAR

## Elementos frásicos 8:

NUM FÁCIL PRA NINGUÉM TÁ ! , . !  
COMPLICADO SEGURAR O BARCO PORQUE TUDO  
TÁ ESTÁ MUITO CARO PRA PARA A . É  
GENTE TAMBÉM CENÁRIO O ECONÔMICO A  
DA ATUALIDADE UMA GRANDE PREOCUPAÇÃO NÃO  
TODOS NÓS GENTE DA ,

## Elementos frásicos 9:

VOCÊ SENHOR SENHORA SABE A , ! , .  
! TU QUE NUM NÃO FOI FÁCIL O . ?  
ESTUDAR PRA PANDEMIA MERMO DE MANEIRA  
REMOTA NÓS GENTE NA

## Elementos frásicos 10:

TOU MUITO CANSADA ESTOU ESPERO ! , .  
! A TIA ESTÁ QUE LOGO POSSAMOS DE  
ENTRAR FÉRIAS EM RECESSO DESTRUÍDO . ,  
LOKO (A) PRA PARA Q ESSAS CHEGUE TÔ

## Situações comunicativas:

### SITUAÇÕES COMUNICATIVAS

1. Em uma audiência pública, em que um indivíduo está sendo julgado.
2. Na praça da cidade, ou na igreja, pedindo colaboração para a reforma.
3. Na escola, numa reunião de pais e mestres.
4. Numa loja de eletrodomésticos, sendo atencioso (a) aos clientes.
5. Explicando sobre um joguinho novo.
6. Conversando no hospital sobre o diagnóstico do paciente.
7. No supermercado, fazendo as compras da casa.
8. Explicando sobre a situação econômica e a inflação.
9. Falando sobre as dificuldades de estudar durante a pandemia.
10. Conversando sobre o cansaço na escola, e a espera pelas férias.

# CORRIDA DA ACENTUAÇÃO

Camylla de Barros Costa  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

*Oxítonas, paroxítonas  
e proparoxítonas.*



**Público-alvo:** Anos finais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Acentuação gráfica.

O Jogo Linguístico Manipulável "Corrida da acentuação" foi idealizado a partir de percepções empíricas de sala de aula, de modo específico, de observações durante aulas de Língua Portuguesa em turmas dos Anos Finais do Ensino Fundamental e do mapeamento de atividades diagnósticas realizadas, os quais evidenciaram uma grande dificuldade dos estudantes no que concerne a habilidade de realizar a acentuação gráfica das palavras.

Buscou-se também, com esta proposta, minorar a dificuldade dos estudantes quanto à prosódia, optando por trazer palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas inseridas em contextos frasais/oracionais na tentativa de que elas mantenham um ápice silábico fidedigno, facilitando assim, a assimilação do conteúdo.

Além disso, buscou-se aclarar a relevância de aprender alguns conteúdos afins como: separação silábica, tonicidade das palavras e classificação das palavras, necessários para se chegar às regras de acentuação gráfica. Nesse sentido, o jogo promove a sinergia desses conteúdos, evitando-se um ensino mecânico.

## **Competência específica de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

### **Habilidade em foco:**

Potencializar a aprendizagem da acentuação gráfica de palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, como também perceber suas relações com a prosódia.

## **Habilidades da BNCC:**

**(EF03LP04)** Usar acento gráfico (agudo ou circunflexo) em monossílabos tônicos terminados em a, e, o e em palavras oxítonas terminadas em a, e, o, seguidas ou não de s.

**(EF03LP06)** Identificar a sílaba tônica em palavras, classificando-as em oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.

**(EF04LP04)** Usar acento gráfico (agudo ou circunflexo) em paroxítonas terminadas em -i(s), -l, -r, -ão(s).

**(EF05LP03)** Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.

## **Objetivo:**

- Promover uma intervenção pedagógica que permita desencadear a tomada de consciência dos conceitos, das regras, da prática e das variáveis envolvidas no processo de acentuação gráfica das palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, de forma reflexiva, bem como o aprimoramento da prosódia.

## **Composição:**

O jogo é composto por 1 tabuleiro com a pista de corrida, 1 dado, 3 peões coloridos (amarelo, vermelho e azul), 40 cartas enumeradas contendo situações de acentuação gráfica de palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, ficha de correção e dicas, além de um folder com as regras do jogo e caixa.

**Participantes:** de 2 ou 3 jogadores.

## **Regras do Jogo:**

Para iniciar, os participantes deverão posicionar o tabuleiro - pista de corrida - em local plano. Em sequência, os jogadores deverão escolher ou sortear a cor do seu peão e em seguida posicioná-lo na pista de cor correspondente, assim definindo a ordem da partida. Após, cada jogador lançará o dado para descobrir o número de dicas que poderá solicitar no decorrer da partida (o mediador deverá anotar o saldo de dicas de cada participante, bem como atualizá-lo ao longo de todo o processo).

O jogador de número 01 dará início ao jogo escolhendo uma das cartas enumeradas de 01 a 40 e, de posse dela, terá que fazer a leitura da frase/oração, identificar a palavra não acentuada e, logo em seguida, acentuá-la corretamente. O mediador, juntamente com os outros participantes, deverá avaliar a resposta dada e, quando necessário, o mediador ou o(a) professor(a) deverá consultar a ficha de correção e, também, poderá mencionar as dicas quando forem solicitadas (atentando para o número de dicas que o dado determinou para cada participante), assinalando se o jogador acertou ou não o que é proposto em cada carta. A cada acerto, o peão avança uma casa na pista. Segue-se a mesma sequência para os demais jogadores.

Quando o jogador não acertar a resposta, a carta poderá voltar novamente para junto das outras não respondidas. O vencedor será aquele (a) que terminar a trilha primeiro com o maior número de acertos.

## Material utilizado para construção do jogo:

- MDF ou papel cartão para construção do tabuleiro e das cartas;
- Papel adesivo ou papel cartão para a impressão da pista de corrida e das cartas;
- Papel cartão para a impressão da ficha de correção e dicas e também do folder com as regras do jogo;
- Sacos plásticos transparentes para a separação das cartas, dados e pinos;
- MDF ou cartonagem para a confecção da caixa do jogo.

## Templates do jogo:

### Verso das cartas do jogo:



## Cartas do jogo:

1

Meu pai adora cochilar no sofá da sala.

2

O bebe Yuri bebe todo o leite da mamadeira.

3

Pedro gosta do café da tia Neusa.

4

Adoro descansar na rede, ouvindo o gorjeio do sabiá.

5

Aluguei um paletó azul para usar na festa de quinze anos da minha irmã.

6

No armazém do seu João tem uma grande variedade de mercadorias.

7

Ele carregava dois vinténs no bolso.

8

Ganhei um chapéu de couro do meu pai.

9

Adoro jogar dominó com meus amigos.

10

João fabrica peças para automóveis.

11

Mariana duvida que haja diferença entre ser um líder e ser um chefe.

12

Eu sempre publico posts sobre saúde no meu Instagram.

13

Maria solicitou a transferência do seu filho na secretaria da escola.

14

Este rapaz não tem caráter.

15

A prova de Geografia estava fácil.

16

Ganhei um tênis novo da minha namorada.

**17**

**Caio foi atingido no torax e no braço esquerdo.**

**18**

**Ela queria ser doadora de órgãos.**

**19**

**Os biceps de um fisiculturista do Egito bateram o recorde de maiores do mundo.**

**20**

**Mirela ficou orfã aos dez anos de idade.**

**21**

**Ele chorou ao ver o album de fotos dos seus familiares.**

**22**

**Ganhei um bonus na compra do meu novo carro.**

**23**

**O menino cuidava muito bem do seu pônei.**

**24**

**As abelhas coletam o polen das flores.**

**25**

**Michele é uma jovem muito sabia.**

**26**

**Tia Isabel faz um doce de abobora delicioso.**

**27**

**A criança derramou todo o liquido do copo.**

**28**

**Todos os dias, eu me exercito embaixo da sombra de uma grande arvore.**

**29**

**George não se deu bem na prova de calculo.**

**30**

**Minha irmã pratica ginastica de trampolim.**

**31**

**O grafico nos mostra dados muito bons acerca de nosso Estado.**

**32**

**O hospede ficou satisfeito com o atendimento do hotel da cidade.**

33

Felipe conseguiu ingressar em um curso de informatica.

34

Paulo tornou-se um servidor publico.

35

Ele trabalhava em uma fabrica de peças de carros.

36

Ela tem duvida quanto a que roupa usar na festa.

37

As tropas do exercito auxiliaram no resgate dos refugiados.

38

À tarde, o transito desta cidade fica muito intenso.

39

Eu sempre transito por aqui de onibus.

40

A secretaria de turismo anunciou um novo programa para a região Nordeste.

### Tabuleiro:

TRÊS VELOCISTAS DISPUTAM UMA CORRIDA PARA SABER QUEM É MAIS RÁPIDO NA ACENTUAÇÃO. O VENCEDOR SERÁ AQUELE(A) QUE TERMINAR PRIMEIRO COM O NÚMERO MAIOR DE ACERTOS.

**CORRIDA DA ACENTUAÇÃO**

1 2 3

# CORRIDA DA ACENTUAÇÃO

*Oxítonas, paroxítonas e  
proparoxítonas.*

## FICHA DE CORREÇÃO E DICAS

1- Meu pai adora cochilar no **sofá** da sala.

DICAS: É uma oxítona/Tem duas sílabas.

2- O **bebê** Yuri bebe todo o leite da mamadeira.

DICAS: É uma oxítona/Tem duas sílabas.

3- Pedro gosta do **café** da tia Neusa.

DICAS: É uma oxítona/Tem duas sílabas.

4- Adoro descansar na rede, ouvindo o gorjeio do **sabiá**.

DICAS: É uma oxítona/Tem três sílabas.

5- Aluguei um **paletó** azul para usar na festa de quinze anos da minha irmã.

DICAS: É uma oxítona/Tem três sílabas.

6- No **armazém** do seu João tem uma grande variedade de mercadorias.

DICAS: É uma oxítona/Tem três sílabas.

7- Ele carregava dois **vinténs** no bolso.

DICAS: É uma oxítona/Tem duas sílabas.

8- Ganhei um **chapéu** de couro do meu pai.

DICAS: É uma oxítona/Tem duas sílabas.

9- Adoro jogar **dominó** com os meus amigos.

DICAS: É uma oxítona/Tem três sílabas.

10- João fabrica peças para **automóveis**.

DICAS: É uma paroxítona/Tem quatro sílabas.

11- Mariana duvida que haja diferença entre ser um **líder** e ser um chefe.

DICAS: É uma paroxítona/Tem duas sílabas.

12- Eu sempre publico posts sobre **saúde** no meu Instagram.

DICAS: É uma paroxítona/Tem três sílabas.

13- Maria solicitou a **transferência** do seu filho na secretaria da escola.

DICAS: É uma paroxítona/Tem quatro sílabas.

14- Este rapaz não tem **caráter**.

DICAS: É uma paroxítona/Tem três sílabas.

15- A prova de geografia estava muito **fácil**.

DICAS: É uma paroxítona/Tem duas sílabas.

16- Ganhei um **tênis** novo da minha namorada.

DICAS: É uma paroxítona/Tem duas sílabas.

17- Caio foi atingido no **tórax** e no braço esquerdo.

DICAS: É uma paroxítona/Tem duas sílabas.

18- Ela queria ser doadora de **órgãos**.

DICAS: É uma paroxítona/Tem duas sílabas.

19- Os **bíceps** de um fisiculturista do Egito bateram o recorde de maiores do mundo.

DICAS: É uma paroxítona/Tem duas sílabas.

- 20- Mirela ficou **órfã** aos dez anos de idade.  
DICAS: É uma paroxitona/Tem duas sílabas.
- 21- Ele chorou ao ver o **álbum** de fotos dos seus familiares.  
DICAS: É uma paroxitona/Tem duas sílabas.
- 22- Ganhei um **bônus** na compra do meu novo carro.  
DICAS: É uma paroxitona/Tem duas sílabas.
- 23- O menino cuidava muito bem do seu **pônei**.  
DICAS: É uma paroxitona/Tem duas sílabas.
- 24- As abelhas coletam o **pólen** das flores.  
DICAS: É uma paroxitona/Tem duas sílabas.
- 25- Michele é uma jovem muito **sábia**.  
DICAS: É uma paroxitona/Tem duas sílabas.
- 26- Tia Isabel faz um doce de **abóbora** delicioso.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem quatro sílabas.
- 27- A criança derramou todo o **líquido** do copo.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 28- Todos os dias, eu me exercito embaixo da sombra de uma grande **árvore**.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 29- George não se deu bem na prova de **cálculo**.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 30- Minha irmã pratica **ginástica** de trampolim.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem quatro sílabas.
- 31- O **gráfico** nos mostra dados muito bons acerca do nosso Estado.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 32- O **hóspede** ficou satisfeito com o atendimento do hotel da cidade.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 33- Felipe conseguiu ingressar em um curso de **informática**.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem cinco sílabas.
- 34- Paulo tornou-se um servidor **público**.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 35- Ele trabalhava em uma **fábrica** de peças de carros.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 36- Ela tem **dúvida** quanto a que roupa usar na festa.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 37- As tropas do **exército** auxiliaram no resgate dos refugiados.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem quatro sílabas.
- 38- À tarde, o **trânsito** desta cidade fica muito intenso.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 39- Eu sempre transito por aqui de **ônibus**.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem três sílabas.
- 40- A **secretária** de turismo anunciou um novo programa para a região Nordeste.  
DICAS: É uma proparoxitona/Tem cinco sílabas.



# DESMISTIFICANDO O D15

Carlos Henrique Medeiros de Oliveira  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



**Público-alvo:** Anos finais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Relações lógico-discursivas, considerando advérbios e conjunções.

O Jogo Linguístico Manipulável "Desmistificando o D15" foi idealizado a partir das vivências em sala de aula, principalmente com turmas dos Anos Finais em decorrência das Avaliações Externas, tendo em vista que há uma cobrança considerável no componente de Língua Portuguesa e nas relações que se estabelecem entre Leitura e Interpretação de Texto. Buscou-se, então, aprimorar as relações de sentido entre os elementos de conexão, percebendo suas variações dentro dos contextos de produção.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **1.** Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

### **Habilidade em foco:**

**(EF09LP11)** Inferir efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos de coesão sequencial (conjunções e articuladores textuais).

### **Habilidades da BNCC:**

**(EF08LP10)** Interpretar, em textos lidos ou de produção própria, efeitos de sentido de modificadores do verbo (adjuntos adverbiais - advérbios e expressões adverbiais), usando-os para enriquecer seus próprios textos.

**(EF09LP08)** Identificar, em textos lidos e em produções próprias, a relação que conjunções (e locuções conjuntivas) coordenativas e subordinativas estabelecem entre as orações que conectam.

## **Objetivos:**

Levar os estudantes a:

- estabelecer relação de causa/consequência entre partes e elementos do texto.
- estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.
- reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.
- reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.

## **Composição:**

O jogo é constituído de três etapas, especificadas a seguir, a serem vivenciadas com toda a turma, dividida em pequenos grupos ou em dois grupos maiores. A pontuação de cada etapa ficará a critério do professor, contudo como há uma gradação no jogo, sugerimos pontuações diferenciadas para motivar os estudantes.

**Participantes:** grupos de 6 estudantes em cada etapa, ou a critério do professor.

## **Regras do Jogo:**

### **ETAPA 1: ADVÉRBIOS EM AÇÃO**

**Composição:** 20 CARTAS QUE CONSTITUEM 10 PARES.

Nesta etapa, as cartas estarão dispostas sobre a mesa com as informações para baixo. Em dez delas, há tipos de Advérbios e nas outras, há frases com Advérbios destacados. Uma equipe/grupo por vez, desvirarão uma carta de cada bloco para tentar estabelecer a conexão entre elas: TIPO DE ADVÉRBIO / ADVÉRBIO DESTACADO.

Se a equipe/grupo conseguir estabelecer o par correto jogará novamente, caso não haja equivalência, as cartas serão dispostas novamente na mesa, viradas para baixo e a próxima equipe terá a chance de acertar. A cada associação correta, sugere-se que a equipe/grupo ganhe 10 pontos!

## **ETAPA 2: GIRO DAS CONJUNÇÕES**

**Composição:** 12 CARTAS.

Nesta etapa, há uma roleta com doze tipos de CONJUNÇÕES e 12 cartas com enunciados, cujos tipos de conectivos estão destacados. As cartas estarão dispostas sobre a mesa com as informações para baixo. Um membro da equipe girará a roleta para saber qual conjunção a equipe deverá localizar. Sinalizada a conjunção, os outros membros deverão desvirar as cartas, uma por vez, para tentar localizar a conjunção solicitada. (Desvirou, não é esta, retorna a carta e desvira outra.)

A equipe/grupo terá 30 segundos para localizar; acertando, retiram a carta com acerto da mesa e girarão novamente a roleta; errando, passarão a vez para outra equipe. Se ao girar a roleta a carta da conjunção solicitada não estiver mais disposta, valerá a conjunção à direita da seta. A cada associação correta, sugere-se que a equipe/grupo ganhe 20 pontos!

## **ETAPA 3: TRILHA**

**Composição:** 26 CARTAS ENVOLVENDO O USO DO DESCRITOR 15 DENTRO DE QUESTÕES.

Nesta etapa, a equipe/grupo precisará de uma atenção maior, tendo em vista que os elementos lógico-discursivos estão inseridos dentro de um texto prévio. As questões foram selecionadas do Blog do Professor Warles. (<https://profwarles.blogspot.com/>)

Há seis pinos que deverão percorrer o trajeto da trilha com 30 casas. As equipe/grupos jogarão o dado e iniciará o jogo a equipe que tirar a maior número. As cartas estarão dispostas sobre a mesa com as informações para baixo, avança o jogo a equipe que acertar a pergunta presente na ficha. A equipe joga o dado e escolhe a carta, caso acertem a resposta, avançam o número de casas sorteado pelo dado e jogam novamente; caso errem, permanecem onde estão, a carta volta para o jogo e a equipe seguinte joga.

Há alguns obstáculos na trilha que os participantes deverão observar! A cada resposta correta, a equipe/grupo ganhará 30 pontos! A equipe que chegar primeiro, ganhará um BÔNUS de 40 pontos; em segundo, 30 pontos e em terceiro, 20 pontos; mas o jogo só acabará quando NÃO houver mais cartas a serem respondidas!

### **Simbologia dos OBSTÁCULOS:**



Na próxima rodada, as equipes **PASSARÃO NA SUA FRENTE!**



Parabéns! Você está com sorte! **AVANCE 3 CASAS!**



Que pena! Na próxima rodada, você **PERDEU A VEZ! NÃO JOGARÁ!**



Parabéns! Você está com sorte! **JOGUE NOVAMENTE!**



Que tristeza! **VOLTE PARA A CASA 25!**



GANHARÁ O JOGO DESMISTIFICANDO O "D15" A EQUIPE/GRUPO QUE OBTIVER O MAIOR NÚMERO DE PONTOS SOMANDO TODAS AS ETAPAS!

Templates do jogo:

## Etapa 1: ADVÉRBIOS EM AÇÃO

"A BOLSA ESTÁ DEBAIXO DA CADEIRA. "



ADVÉRBIO DE LUGAR



"O HOMEM ATINGIU O POLICIAL À FACA. "



"AGORA QUE VOCÊ CHEGOU, PODEMOS INICIAR A REUNIÃO. "



ADVÉRBIO DE TEMPO



ADVÉRBIO DE INSTRUMENTO



"INCLUSIVE O  
GESTOR ENTROU NA  
COTA DO PRESENTE  
DO PROFESSOR. "



ADVÉRPIO DE  
INCLUSÃO



"APENAS DOIS  
ACADÊMICOS  
COLARÃO GRAU NO  
TEMPO HÁBIL. "



"TALVEZ ALGUNS  
ALUNOS  
PARTICIPARÃO DA  
FEIRA DE  
CIÊNCIAS. "



ADVÉRPIO DE  
DÚVIDA



ADVÉRPIO DE  
EXCLUSÃO



"TUDO EM  
EXCESSO PODE  
SER PREJUDICIAL  
À SAÚDE. "

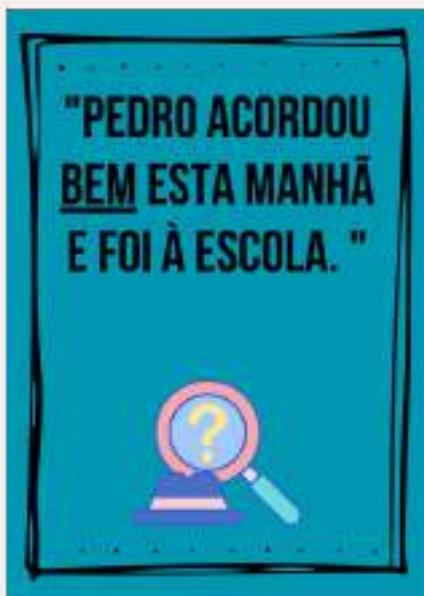


ADVÉRPIO DE  
QUANTIDADE

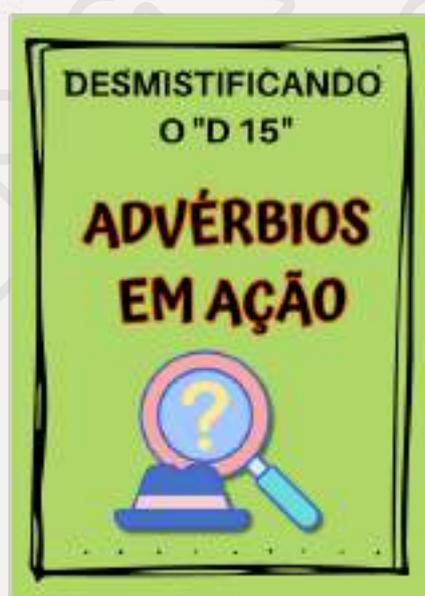
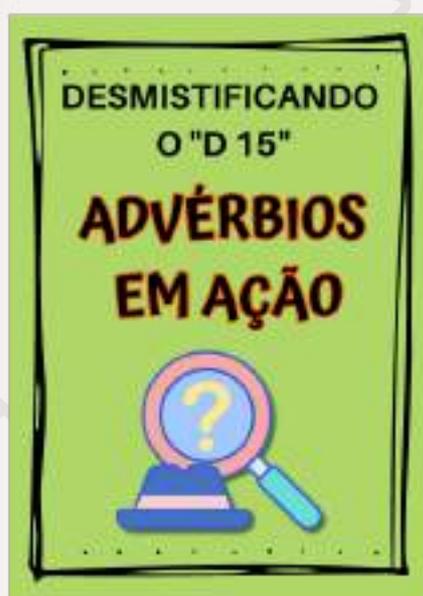
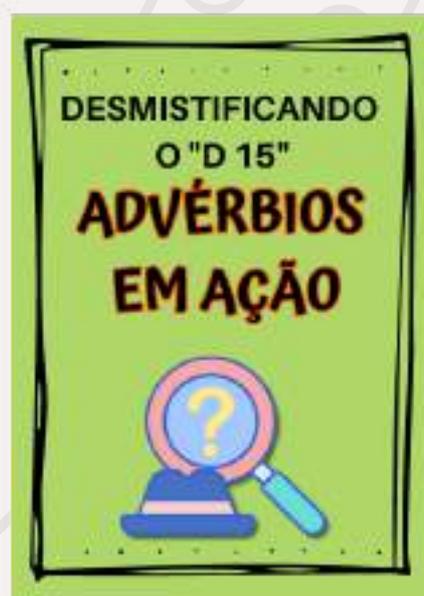


"JAMAIS IREI  
VENDER MEUS  
PRINCÍPIOS POR  
DINHEIRO. "





## Versos das cartas da etapa 1:



## Etapa 2: GIRO DAS CONJUNÇÕES

"A AULA COMEÇA  
DAQUI A MEIA  
HORA, POR ISSO  
SEJA BREVE."



"VOU À AULA DE  
PORTUGUÊS  
QUER FAÇA SOL  
QUER CHOVA."



"FUI À FACULDADE,  
TODAVIA O  
PROFESSOR NÃO  
COMPARECEU."



"JÁ QUE  
ESTAMOS NO  
CARNAVAL, VOU  
MASCARAR-ME."



"FAÇA A MALA,  
PORQUE TEMOS  
DE APANHAR O  
AVIÃO."



"ENQUANTO VOCÊ  
DORMIA, EU  
PASSAVA O TEMPO  
A VER TELEVISÃO."



"A MARIA NÃO  
ESTUDA NEM  
TRABALHA."



"NÃO QUERO QUE  
OS ALUNOS  
DECOREM COMO  
OS PAPAGAIOS."



"O DEPUTADO GRITOU  
TANTO NA CAMPANHA  
ELEITORAL QUE FICOU  
ROUCO."



"QUANTO MAIS  
ESTUDA, MAIS  
SABE."



"AMANHÃ SERÁ UM  
DIA DIFERENTE,  
MESMO QUE PAREÇA  
TUDO IGUAL. "



"O ESTUDANTE  
REPROVARÁ POR  
FALTAS, A MENOS QUE  
APRESENTE O  
ATESTADO MÉDICO."



## Versos das cartas da etapa 2:

DESMISTIFICANDO  
O "D 15"  
**GIRO DAS  
CONJUNÇÕES**



DESMISTIFICANDO  
O "D 15"  
**GIRO DAS  
CONJUNÇÕES**



DESMISTIFICANDO  
O "D 15"  
**GIRO DAS  
CONJUNÇÕES**



# Template da Roleta



# Etapa 3: TRILHA

(SAERS). Leia o texto abaixo e responda.

1



Disponível em: <http://www.colégioantares.com.br/blog/trilha\_blog\_2011.jpg>

Na frase **"Já** estão valendo as novas regras [...]", a palavra destacada estabelece uma relação de:

- A) causalidade.
- B) finalidade.
- C) modalidade.
- D) temporalidade.

(SPAECE). Leia o texto abaixo.

2

## Mercado do tempo

Natal já tá aí. O ano passou voando. É a vida, cada vez mais corrida. Vinte e quatro horas é pouco – precisava um dia maior para pôr tudo em dia.

Contra esses lugares-comuns, boa parte dos manuais prescreve doses regulares de priorização, planejamento, marketing, lembretes, listas e agendas, analógicos e digitais. Mas a ciência tem uma receita diferente: você não vai aprender a controlar seu tempo encarando um calendário. Antes, é necessário olhar para outros lugares. [...] É no dia a dia que se revela nossa habilidade de cumprir planos.

Não é algo que você nasce sabendo. A forma como você gasta e às vezes ganha tempo é influenciada por fatores culturais, geográficos e econômicos. Tudo isso resulta na sua orientação temporal, uma fórmula pessoal de encarar passado, presente e futuro. Mas uma coisa vale para todos nós: o tempo passa. Melhor aprender seu ritmo, antes que ele acabe ultrapassando você.

URBIM, Emiliano. Superinteressante. Dez. 2010. p. 64-65. Fragmento.

Nesse texto, no trecho **"Mas a ciência tem uma receita diferente..."** (2º parágrafo), a palavra destacada estabelece relação de:

- A) oposição.
- B) conclusão.
- C) explicação.
- D) adição.

(AVALIA-BH). Leia o texto abaixo.

3

## Como os golfinhos dormem?

Os pesquisadores não têm certeza de como funciona o sono dos golfinhos. Uma das hipóteses é que eles nunca dormem totalmente e uma parte de seu cérebro permanece ativa, enquanto outra repousa, pois precisam subir à superfície para respirar. É possível também que eles tirem apenas cochilos para descansar. Há ainda a possibilidade de revezarem o descanso com os companheiros de grupo para evitar o ataque de predadores.

Recreio. n. 517. 4 fev. 2010. p. 5.

No trecho "... **pois** precisam subir à superfície para respirar.", o termo destacado indica:

- A) alternância.
- B) causa.
- C) condição.
- D) explicação.

(SAEMS). Leia o texto abaixo.

4

## O que significa Uhuru

[...] Filho, esta história inteira, desde o início até o fim, é sobre o seu nome, o meu nome, e o nome de nossos antepassados desde a época de Muzamba. O povo de Muzamba falava uma língua chamada swahili. [...]

No exato dia em que meu pai me contou porque eu me chamava Uhuru, decidi que meu filho teria o mesmo nome, mesmo que ele pareça tão estranho para quem não conhece esta história.

- Mas, pai, o que significa Uhuru, afinal?

- Você ainda não sabe? Tente adivinhar...

Uhuru parou e pensou. Olhou para cima e viu a lua cheia, brilhando e deixando a noite clara como nunca. Ouvia os gritos cantando no jardim, e os sapos coxando na lagoa próxima. [...] De longe, ele julgou ouvir um grito de um falcão, quando a resposta lhe veio à mente, escapando de sua boca quase como um grito.

- Liberdade!

- Muito bem, meu filho! Uhuru significa liberdade na língua swahili. [...] LIBERDADE!

LOBÃO, Alexandre Santos. O que significa Uhuru. In: Uhuru – uma história de liberdade Brasileira. LGE Editora, 2009. p. 97-6. Fragmento.

No trecho **"Muito bem, meu filho!"** (7º parágrafo), a expressão destacada exprime circunstância de:

- A) causa.
- B) intensidade.
- C) modo.
- D) tempo.

5

(Prova Brasil). Leia o texto abaixo:

Acho uma boa ideia abrir as escolas no fim de semana, mas os alunos devem ser supervisionados por alguém responsável pelos jogos ou qualquer opção de lazer que se ofereça no dia. A comunidade poderia interagir e participar de atividades interessantes. Poderiam ser feitas gincanas, festas e até churrascos dentro da escola.

(Juliana Araújo e Souza, Correio Braziliense, 10/02/2003, Gabarito. p. 2.)

Em "A comunidade poderia interagir e participar de atividades interessantes.", a palavra destacada indica:

- (A) alternância.
- (B) oposição.
- (C) adição.
- (D) explicação.

6

Leia o texto para responder a questão abaixo:

#### Os pancararés

Conhecedores de cada canto da região em que viveram os cangaceiros, os pancararés, quando a volante passava, ajudavam a esconder Lampião e seu bando. Hoje, uma comunidade remanescente dos pancararés vive na Baixa do Chico, um pequeno povoado situado no interior do Raso da Catarina. Embora as condições de vida sejam bastante simples, os moradores parecem saudáveis. Vivem em casas rústicas de pau-a-pique e recebem água de um poço artesiano porque a região é árida e agreste. Dedicam-se a pequenas lavouras de milho e feijão e à criação de gado.

[www.almg.gov.br/revista/legis/saofrancisco/populacao](http://www.almg.gov.br/revista/legis/saofrancisco/populacao).

No trecho "...quando a volante passava, ajudavam a esconder Lampião e seu bando.", a expressão destacada demonstra uma circunstância de:

- (A) dúvida.
- (B) condição.
- (C) tempo.
- (D) comparação.

7

Internetês: modismo ou real influência sobre a escrita?

[...] Nosso estudo investe neste último questionamento, por trabalharmos com a hipótese de que os usuários do Orkut sabem adequar-se ao contexto e ao ambiente em que praticam o exercício da escrita de forma que não prejudica nem a norma culta, nem o desempenho escolar.

Sobre isso, Caiado (2007) acredita que o internetês afeta os adolescentes que ainda não têm total domínio sobre a língua padrão. Assim como Komesu (2005) que também acredita que em parte o internetês impede o aluno do reconhecimento das normas aprendidas na escola. [...]

Contudo, Araújo (2007) e Xavier (2005) não apontam consequências negativas no que se refere à aprendizagem da escrita ideal, pois consideram o internetês como uma modificação das línguas naturais. Acreditam que os alunos conseguem adequar-se à escrita dos gêneros sem prejudicar a aprendizagem das normas gramaticais...

ALMEIDA, Anna Larissa et al. Disponível em: <<http://www.julioaraujo.com/chipt/internetes.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2010.

No trecho "Contudo, Araújo (2007) e Xavier (2005). ..." (l. 8), o termo destacado estabelece, com o parágrafo anterior, uma relação de:

- A) adição.
- B) conclusão.
- C) consequência.
- D) oposição.

8

#### CAMPANHA ESCLARECE A POPULAÇÃO SOBRE HANSENIASE

No último domingo, dia 29 de janeiro, foi celebrado o Dia Internacional de Combate à Hanseníase, doença que atinge grande parte da população brasileira. Com esta preocupação, a Secretaria Municipal de Saúde de Duque de Caxias (SMS), através do Departamento de Vigilância em Saúde, iniciou, nesta quarta-feira, dia 1º de fevereiro, a Campanha Informativa sobre Hanseníase, que aconteceu no Centro Municipal de Saúde (CMS), no Centro, e se estenderá pelos quatro distritos da cidade.

Uma macha como esta, com perda de sensibilidade, é um sinal de alerta.

Fonte: <http://www.duquedecaxias.rj.gov.br/index/noticias/Campanha-esclarece-a-populacao-sobre-Hanseniose>

O trecho do texto que dá a ideia de lugar é:

- (A) "No último domingo..."
- (B) "Dia Internacional de Combate à Hanseníase,..."
- (C) "... grande parte da população brasileira."
- (D) "... aconteceu no Centro Municipal de Saúde,..."

9

(AvaliaBH). Leia o texto abaixo.

A ideia surgiu quando um amigo, Ken Marshall, dono de uma importadora de vinhos, disse que, se o câmbio continuasse disparando, voltaria para o antigo negócio de exportação de móveis artesanais brasileiros...

Época, 17/02/03. p. 451.

Na frase "... disse que **se** o câmbio continuasse ...", a palavra em destaque estabelece uma relação de:

- A) tempo.
- B) consequência.
- C) causa.
- D) condição.

10

Leia o texto e responda:

Como uma onda  
Nada do que foi será  
De novo do jeito que já foi um dia  
Tudo passa, tudo sempre passará  
A vida vem em ondas, como um mar  
Num indo e vindo infinito  
Tudo que se vê não é  
Igual ao que a gente viu há um segundo  
Tudo muda o tempo todo no mundo  
Não adianta fugir,  
Nem mentir pra si mesmo agora  
Há tanta vida lá fora  
E aqui dentro sempre  
Como uma onda no mar

SANTOS, Lulu. MOTA, Nelson. Como uma onda. In: SANTOS, Lulu. CD O último romântico. BMG Ariola 255157-2, 1987.

No Texto, a palavra destacada em "A vida vem em ondas, **como** um mar" (v. 4) exprime uma ideia de:

- A) alternância.
- B) comparação.
- C) finalidade.
- D) oposição.

11

(SAERS). Leia o texto abaixo.

#### Curiosidades: Nariz e orelhas nunca param de crescer

O tecido cartilaginoso, que forma o nariz e as orelhas, não deixa de crescer nem mesmo quando o indivíduo torna-se adulto. Daí por que o nariz e as orelhas de um idoso são maiores do que quando era jovem. A face também encolhe porque os músculos da mastigação se atrofiam com a perda dos dentes.

Disponível em:

<<http://www.terra.com.br/curiosidades>> Acesso em: 26 mar. 10.

Na frase "...Daí **por que** o nariz e as orelhas de um idoso são maiores do que quando era jovem", o termo destacado indica

- A) causa.
- B) condição.
- C) finalidade.
- D) oposição.

12

#### A guerra dos ratos

Os ratos estavam em guerra com as doninhas. Eles, coitados, eram mais fracos e perdiam todas as batalhas.

Fizeram, então, uma reunião para descobrir se havia algum jeito de as coisas melhorarem.

Alguns dos ratos achavam que o que faltava era entusiasmo. Outros diziam que faltavam eram armas (palitos e espinhos).

No final, ficou resolvido que o que faltava, mesmo, eram generais: grandes líderes, para serem os chefes do exército dos ratos. Foram escolhidos, então, alguns ratos para serem os generais. Cada um ganhou um capacete, com dois chifres de lado e uma linda plumagem no alto. Um general não é um general de verdade se não tiver seu capacete. Pelo menos era o que diziam os ratos.

- Agora vamos ganhar! - exclamavam os generais desfilando seus capacetes.

No dia seguinte, os ratos foram, muito confiantes, enfrentar as doninhas. Mas as doninhas, claro, continuavam maiores e mais fortes. Os ratos logo se deram conta e saíram todos corando, de volta para as tocas.

Mas aí é que se deu o que ninguém esperava. Com aqueles capacetes bem presos na cabeça, os generais não conseguiam passar no buraco das tocas. Levaram a maior surra!

NETROUSKY, A. Bichos que fazem e a gente entende o que dizem. Folha de S. Paulo, São Paulo, 14 maio 1995.

No trecho "... **para** descobrir se havia algum jeito de as coisas melhorarem," (2º parágrafo), a palavra destacada estabelece, com a oração anterior, uma relação de:

- A) consequência.
- B) finalidade.
- C) lugar.
- D) modo.

13

## Menino brinca de boneca?

-Senta direito!! Fecha as pernas, menina! Você já está ficando uma mocinha!!

Desde cedo, as meninas vão aprendendo que têm que ser quietinhas e boazinhas. A se comportar como mocinhas.

"Ah! Não fica bem menina ficar correndo e pulando. Isso é coisa de menino."

Ou então, qualquer coisa, chame o seu irmão!"

- Por que tem sempre que chamar o seu irmão, um menino, para tomar conta das meninas? [...]

Muita gente fica falando: "menino não brinca de boneca!"

Mas de boneco tipo He-man, Rambo, Thundercats, pode. Já notaram?

RIBEIRO, Marcos. Menino brinca de boneca? Rio de Janeiro: Salamandra, 1990.

No trecho "A se comportar como mocinhas." a palavra destacada exprime a ideia de:

- A) adição. B) comparação.  
C) conclusão. D) tempo.

14



Disponível em: [www.monica.com.br/comics/tirinhas.htm](http://www.monica.com.br/comics/tirinhas.htm) Acesso em: 20 dez. 2009.

No último quadrinho desse texto, no trecho "Se eu conseguir tirar ele daqui...", a palavra destacada estabelece relação de:

- A) alternância.  
B) conclusão.  
C) condição.  
D) explicação.

15

## O LEÃO, O URSO E A RAPOSA

Um Leão e um Urso capturam um cervo, e em feroz luta, disputavam pelo direito de posse da presa. Após terem lutado bastante, cansados e feridos eles caíram no chão completamente exaustos. Uma raposa, que estava nas redondezas, a uma distância segura e quieta observando a tudo, vendo ambos caídos no chão e o cervo abandonado ali perto, passou correndo entre os dois, e de um bote agarrou-o com a boca e desapareceu no meio do mato.

O Leão e o Urso vendo aquilo, mas incapazes de impedir, disseram:

"Ai de nós, que nos ferimos um ao outro apenas para garantir o jantar da Raposa!"

ESOPO. Fábulas Ilustradas: o Leão, o Urso e a Raposa - © Copyright 2000-2009.

Nesse texto, qual é o trecho que apresenta uma ideia de lugar?

- A) "Após terem lutado bastante, cansados...".  
B) "... e o cervo abandonado ali perto...".  
C) "... incapazes de impedir, disseram:...".  
D) "Ai de nós, que nos ferimos...".

16

Leia o texto abaixo.

Não deixe o samba morrer  
Não deixe o samba morrer  
Não deixe o samba acabar  
O morro foi feito de samba  
De samba pra gente sambar

Quando eu não puder pisar  
Mais na avenida  
Quando as minhas pernas  
Não puderem aguentar  
Levar meu corpo  
Junto com meu samba  
O meu anel de bamba  
Entrego a quem mereça usar

Eu vou ficar  
No meio do povo espiando  
Minha escola perdendo ou ganhando  
Mais um carnaval

Antes de me despedir  
Deixo ao sambista mais novo  
O meu pedido final

Não deixe o samba morrer...

CONCEIÇÃO, Edson. Alípio. Disponível em: [http://www.mpbrnet.com.br/musicos/letra/letra\\_nao\\_deixe\\_o\\_samba\\_morrer.htm](http://www.mpbrnet.com.br/musicos/letra/letra_nao_deixe_o_samba_morrer.htm). Acesso em: 08 nov. 2009.

No trecho "Quando eu não puder pisar / Mais na avenida" (v. 5-6), a palavra destacada estabelece uma relação de:

- A) adição. B) causa. C) modo. D) tempo.

17

## O bicho Folharal

Havia seca no sertão e somente uma cacimba ao pé de uma serra tinha ainda um pouco de água. Todos os animais selvagens eram obrigados a beber ali. A onça ficou à espera da raposa, junto da cacimba, dia e noite. Nunca a raposa sentira tanta sede. Ao fim de três dias já não aguentava mais. Resolveu ir beber, usando duma astúcia qualquer.

Achou um cortiço de abelhas, furou-o e com o mel que dele escomeu untou todo o seu corpo. Depois, rolou num monte de folhas secas, que se pregaram aos seus pelos e cobriram-na toda. Imediatamente, foi à cacimba. A onça olhou-a bem e perguntou:

— Que bicho és tu que eu não conheço, que eu nunca vi?

— Sou o bicho Folharal. — respondeu a raposa.

— Podes beber.

A raposa desceu a rampa do bebedouro, meteu-se na água, bebendo-a com delícia e a onça lá em cima, desconfiada, vendo-a beber demais, como quem trazia uma sede de vários dias, dizia:

— Quanto bebes, Folharal!

Quando já havia bebido o suficiente, a última folha caiu, a onça reconheceu a inimiga esperta e pulara ferozmente sobre ela, mas a raposa conseguira fugir.

Disponível em: <<http://arredondicas.uol.com.br/d02a.htm>>. Acesso em: 02 jul. 09. Fragmento. "Adaptado: Reforma Ortográfica.

No trecho "A raposa desceu a rampa do bebedouro, meteu-se na água, ..." (6º parágrafo), a expressão "na água" dá uma ideia de:

- A) consequência. B) finalidade. C) lugar. D) modo.

18

Leia o texto.

O filho do alfaiate chega para o pai lá no fundo da loja e pergunta:

— O terno marrom encolhe depois de lavado?

— Por que você quer saber, filho?

— O freguês é quem quer saber.

— Ele já experimentou?

— Já.

— Ficou largo ou apertado?

— Largo.

— **Então** diz que encolhe.

ZIRALDO, *Novas anedotas do Bichinho da maçã*, 15. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2005, p. 22. Fonte: Projeto (Con)seguir – Duque de Caxias – RJ

Que valor semântico a palavra em destaque no último período do texto estabelece entre a oração anterior e a oração seguinte?

- (A) adição. (B) oposição.  
(C) conclusão. (D) explicação.

19

12/02/2012 - 08h00

**Privatização era a única saída do governo para ampliar aeroportos?**

DE SÃO PAULO

[...] Privatização era a única saída do governo para ampliar aeroportos?

Sim. Para o bom desenvolvimento de qualquer país, o governo deve preocupar-se somente com educação, saúde e segurança e regular todo o restante. Portanto, o governo acertou ao licitar os aeroportos de Guarulhos, de Brasília e de Viracopos. Cabe agora fazer uma regulação efetiva, e não como ocorre hoje.

ROBSON BONATO (Curitiba, PR)

Não. Tudo indica que temos um problema de má gestão dos nossos aeroportos. É inacreditável que um negócio tão rentável seja tão mal administrado. Parece até que é algo intencional para desqualificar a atuação direta do Estado nessa área e justificar tal medida perante a opinião pública.

JOÃO BATISTA MILTÃO (Santo Amaro, BA)

Fonte: Folha de S. Paulo. Painel do leitor. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/paineldoleitor>

No trecho "Parece até que é algo intencional para desqualificar a atuação direta do Estado nessa área", a palavra grifada estabelece entre as orações uma relação de:

- (A) finalidade.  
(B) oposição.  
(C) dúvida.  
(D) tempo.

20



Fonte: SOUSA, Maurício. Turma da Mônica. Acessibilidade. Disponível em: <http://www.monica.com.br/malibu/acessibilidade/pag01.html>.

No texto "pio do que (...) era o", há uma relação de:

- (A) dúvida sobre calçadas sem rampa e acesso para cadeirantes à escola.  
(B) oposição entre calçadas sem rampa e acesso para cadeirantes à escola.  
(C) comparação entre calçadas sem rampa e acesso para cadeirantes à escola.  
(D) explicação sobre as calçadas sem rampa e o acesso para cadeirantes à escola.

21



No segmento "Ela te falou do macarrão, não foi?" (terceiro quadrinho), a palavra em destaque sugere:

- (A) negação
- (B) afirmação
- (C) dúvida
- (D) explicação

22

### O JARDINEIRO

Orquídeas, girassóis e margaridas,  
perpétuas, amaranthes, hortênsias  
são flores bem cuidadas, coloridas,  
tratadas com a maior das paciências.  
De traços belos, raros e precisos,  
é um quadro perfumado essem jardim.  
Há lírios, rosas, dalias e narcisos,  
begônias, buganvílias e um jasmim.  
Na lida sai janeiro, entra janeiro,  
trabalha com prazer e sem atalho,  
faz bem o seu dever, o jardineiro.  
As flores são os frutos do trabalho.  
São elas tão vistosas e agradáveis  
que todos querem ver as suas cores.  
- Quem é o jardineiro? – Indagam, amáveis.  
- Olindo Jardim das Flores!

Marcelo R. L. Oliveira  
(Revista Ciência Hoje das Crianças, número 200,  
contracapa)

O verso do poema O jardineiro que indica a passagem do tempo é:

- (A) "Na lida sai janeiro, entra janeiro,"
- (B) "trabalha com prazer e sem atalho,"
- (C) "faz bem o seu dever, o jardineiro."
- (D) "As flores são os frutos do trabalho."

23

(PAEBES). Leia o texto abaixo.



Disponível em: <<http://casadastiras.blogspot.com.br>>

No segundo quadrinho desse texto, a palavra "tão" estabelece uma ideia de:

- A) comparação.
- B) intensidade.
- C) modo.
- D) negação.
- E) tempo.

24

(SAEMS). Leia o texto abaixo.



Disponível em: <<http://www.analisedetextos.com.br>>

No trecho "Mas guarda as coisas erradas", a palavra destacada estabelece relação de:

- A) adição.
- B) conclusão.
- C) condição.
- D) explicação.
- E) oposição.

25

## VALSINHA

Um dia ele chegou tão diferente do seu jeito de sempre chegar Olhou-a de um jeito muito mais quente do que sempre costumava olhar E não maldisse a vida tanto quanto era seu jeito de sempre falar E nem deixou-a só num canto, pra seu grande espanto, convidou-a pra rodar.

Então ela se fez bonita como há muito tempo não queria usar Com seu vestido decotado cheirando a guardado de tanto esperar Depois os dois deram-se os braços como há muito tempo não se usava dar E cheios de ternura e graça foram para a praça e começaram a se abraçar.

E ali dançaram tanta dança que a vizinhança toda despertou E foi tanta felicidade que toda a cidade se iluminou E foram tantos beijos loucos, tantos gritos roucos como não se ouviam mais...

Que o mundo compreendeu  
E o dia amanheceu  
Em paz.

HOLANDA, Chico Buarque de. In: Construção. CD Philips, 1971.

De acordo com esse texto, a felicidade do casal fez com que:

- A) a cidade se iluminasse.
- B) a vizinhança despertasse.
- C) a mulher ficasse bonita.
- D) o dia amanhecesse.
- E) o mundo compreendesse.

26

## SOBRE A TRANSPOSIÇÃO DO SÃO FRANCISCO

Um problema essencial na discussão das questões envolvidas no projeto de transposição de águas do São Francisco para os rios do Ceará e Rio Grande do Norte diz respeito ao equilíbrio que deveria ser mantido entre as águas que seriam obrigatórias para as importantíssimas hidrelétricas já implantadas no médio/baixo vale do rio Paulo Afonso, Itaparica, Xingó.

(AB'SABER, Aziz Naciro. Revista Scientific American Brasil, p. 98. Ano 3, número 35, abril de 2005)

No trecho ..."transposição de águas do São Francisco para os rios do Ceará" (linhas 1 e 2) o termo grifado estabelece uma relação de:

- A) assunto.
- B) causa.
- C) destino.
- D) finalidade.
- E) origem.

## Versos das cartas da etapa 3:

TRILHA



TRILHA



# Template da Trilha



## Ficha de correção da Etapa 3:

**1 - D**

**14 - C**

**2 - A**

**15 - B**

**3 - D**

**16 - D**

**4 - B**

**17 - C**

**5 - C**

**18 - C**

**6 - C**

**19 - A**

**7 - D**

**20 - C**

**8 - D**

**21 - B**

**9 - D**

**22 - A**

**10 - B**

**23 - B**

**11 - A**

**24 - E**

**12 - D**

**25 - A**

**13 - B**

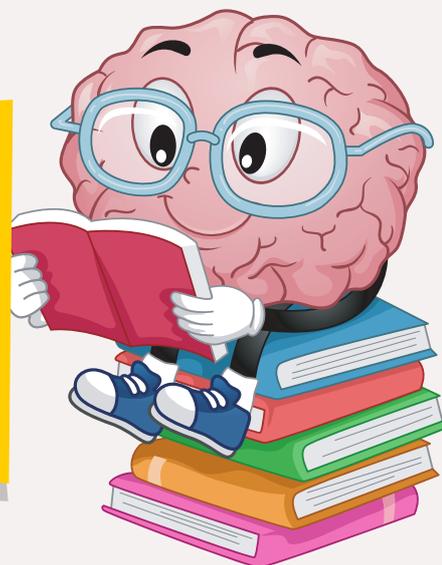
**26 - C**

# GRAMATICANDO PELAS INFERÊNCIAS

Cláudia Taveira Silvestre

Fernando Augusto de Lima Oliveira

GRAMATICANDO  
PELAS INFERÊNCIAS



**Público-alvo:** Anos iniciais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Estratégia de leitura; Compreensão; Variação Linguística; Fono-ortografia; Elementos notacionais da escrita; Léxico/morfologia; Efeito de sentido/Inferência.

Este Jogo Linguístico Manipulável é composto de 16 cartas que contêm perguntas e respostas que irão viabilizar, para estudantes do 4º e/ou 5º anos do Ensino Fundamental/Anos Iniciais, a produção de Inferências por meio das sentenças linguísticas, permitindo o raciocínio, a lógica e a dedução. É um jogo interativo, dinâmico e didático, pois tem a finalidade de preparar os discentes para uma leitura das entrelinhas dos textos que estabelecem os pressupostos, os subentendidos, e os contextos, além do conhecimento de mundo, fatores primordiais para a interpretação e compreensão de textos nas aulas de leitura.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- **3.** Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

### **Habilidade em foco:**

Realizar inferências a fim de localizar informações implícitas em textos diversos a partir de marcas contextuais presentes nos próprios textos.

### **Habilidades da BNCC:**

**(EF35LP04PE)** Inferir informações implícitas em textos lidos, ouvidos e/ou sinalizados.

**(EF35LP04PE)** Inferir o sentido de palavras ou expressões em textos, com base no contexto de uso.

## **Objetivos:**

- Proporcionar a aprendizagem reflexiva-dedutiva para os estudantes a partir da concentração, da proatividade, do respeito a competição e os limites; o pensar diferente e promover o direito de fala para os integrantes de maneira geral.
- Identificar e analisar a partir de fatos, raciocínios, indícios e pistas dadas pelo texto ou expressões linguísticas que permitem captar o que está implícito, ou seja, conclusões de interpretação.
- Intermediar o processo de ensino aprendizagem concernente as regras ortográficas/acentuação.

## **Composição:**

O jogo é composto por 16 cartas que contêm perguntas e respostas que irão viabilizar para estudantes do 4º e/ou 5º anos do Ensino Fundamental/anos Iniciais a produção de inferências por meio das sentenças linguísticas, permitindo o raciocínio, a lógica e a dedução.

**Participantes:** de 2 a 4 jogadores ou poderão ser formados dois grandes grupos de participantes divididos pelo total de estudantes em sala de aula.

## **Regras do Jogo:**

1. Os participantes serão divididos pelo (a) professor (a) em dois grandes grupos, (A e B). O ideal será que a divisão seja em números pares.

2. Cada um dos grupos formados, farão duplas. Cada dupla formada pelos grupos “A” e “B” receberão uma pergunta e um papel (tarja) em branco para ser escrita as respostas de acordo com a pergunta recebida. Detalhe: as respostas ficarão em outras cartas, de posse do professor, as quais devem estar com as respostas ocultas. Ex.: as cartas estarão viradas com as respostas, para que não sejam visualizadas.

3. Após cada resposta escrita na tarja em branco, esta será devolvida ao professor pela dupla com os nomes dos participantes que estará gerenciando a atividade.

4. Quando todos do grande grupo devolverem as respostas ao professor, será o momento das duplas participantes compartilharem as perguntas recebidas, revirarem as cartas com as respostas e integrar a cada pergunta recebida. O grupo que devolveu primeiro todas as respostas, irá iniciar esta etapa. Logo mais, cada grupo apresenta as perguntas e respostas para a sala de aula. Isso quando todos já tiverem finalizado o jogo.

5. Vencerá o grupo que terminar primeiro e as respostas estiverem de acordo com o gabarito de respostas que será apresentado pelo professor. Caso o grupo que finalizou primeiro não acerte todas, será analisado os acertos do segundo grupo e assim sucessivamente.

6. As tarjas que os estudantes receberam em branco com as respostas produzidas pelas duplas serão analisadas pelo professor. Posteriormente, serão abordados os conteúdos sobre os desvios da escrita sem obediência às regras ortográficas, inclusive quanto a acentuação e a variação linguística, além de trabalhar a habilidade das inferências (lógica/analítica).

Obs.: O jogo pedagógico, “Gramaticando pelas Inferências” possibilita outra versão, a depender do mediador-professor E SUA CRIATIVIDADE. Divisão de dois grandes grupos de estudantes, os quais cada dupla de um grupo, receberá as cartas-perguntas, e o outro grande grupo/adversário, receberá as cartas-respostas. Podendo alternar, perguntas e respostas entre os grupos, sem que sejam expressados o número correspondente a carta em posse. Ou seja, um estudante (dupla) de um determinado grupo lê a sentença linguística e o outro estudante do grupo adversário em posse da resposta, expressa a possível resposta. NÃO PODE FALAR O NÚMERO DA QUESTÃO/CARTA. Quando todos terminarem, o mediador fará a correção com a formação dos grupos, alunos (Perguntas e Resposta).

### **Material utilizado para construção do jogo:**

- Cartas do jogo, papel cartão, papel em branco, lápis, caneta.

### **Templates do jogo:**

**1**

**O pai de Valentina chegou do seu trabalho, trazendo muitas sacolas plásticas com alimentos e produtos de higiene.**

**Onde o pai de Valentina passou antes de voltar para casa?**

**2**

**Luiz chegou ao consultório um pouco atrasado, cumprimentou a secretária, vestiu o seu jaleco e logo chamou o primeiro paciente, que já aguardava na sala de espera. Após atendê-lo e examiná-lo, falou que era simplesmente uma virose.**

**Qual é a profissão de Luiz?**

**3**

Hoje Alessandra saiu mais cedo do trabalho. Quando chegou em casa, tomou medicação e colocou uma bolsa de gelo sobre a testa. Acabou adormecendo, e depois de duas horas e meia acordou bem melhor.

O que Alessandra estava sentindo?

**4**

Quando o despertador tocou, Laura estava tão quentinha que pensou várias vezes para sair da cama. Às pressas, vestiu uma calça por baixo da outra e três blusas. Antes de sair, pegou uma jaqueta e colocou um chapéu na cabeça. Enquanto estava à espera do ônibus no ponto, a respiração dela parecia que estava saindo fumaça do nariz.

Como estava a temperatura naquela manhã?

**5**

Kilbert estava ansioso para ver a estreia de um desenho animado. Chegou muito feliz ao cinema, ao apagar das luzes, o filme começou. Quando as luzes se acenderam, ele abriu os olhos e percebeu que tinha perdido o final.

O que aconteceu com Kilbert durante o filme?

**6**

Vinícius gosta muito de praticar esportes. Costuma treinar todos os dias após o trabalho. Hoje, saiu com muita pressa de casa e esqueceu a chuteira e os meiões.

Qual o esporte que Vinícius pratica?

**7**

Estava um dia muito quente, Clarice entrou e ficou perdida com a quantidade de sabores. A balconista perguntou se ela gostaria de experimentar algum. Ela disse que queria sentir o sabor de framboesa. Logo recebeu uma porção numa colherzinha para experimentar. Gostou do que provou, mas decidiu escolher o de sempre: duas bolas de chocolate. Em seguida, pagou e foi saborear na calçada.

O que foi comprado por Clarice?

**8**

Patrícia e Paulo chegaram com duas horas de antecedência, despacharam as malas e se dirigiram ao portão de embarque. Em menos de uma hora foram de São Paulo à Brasília.

Que meio de transporte eles utilizaram para ir de São Paulo à Brasília?

## Cartas-resposta:

**1**

**RESPOSTA:**

**Ele passou no supermercado.**

**2**

**RESPOSTA:**

**Ele é médico.**

**3**

**RESPOSTA:**

**Dor de cabeça.**

**4**

**RESPOSTA:**

**Estava muito frio**

**5**

**RESPOSTA:**

**Gustavo dormiu durante o filme.**

**6**

**RESPOSTA:**

**Futebol de salão/campo.**

**7**

**RESPOSTA:**

**Um sorvete**

**8**

**RESPOSTA:**

**Avião.**

**GRAMATICANDO  
PELAS INFERÊNCIAS**



**GRAMATICANDO  
PELAS INFERÊNCIAS**



**GRAMATICANDO  
PELAS INFERÊNCIAS**

**CARTA-RESPOSTA**



**GRAMATICANDO  
PELAS INFERÊNCIAS**

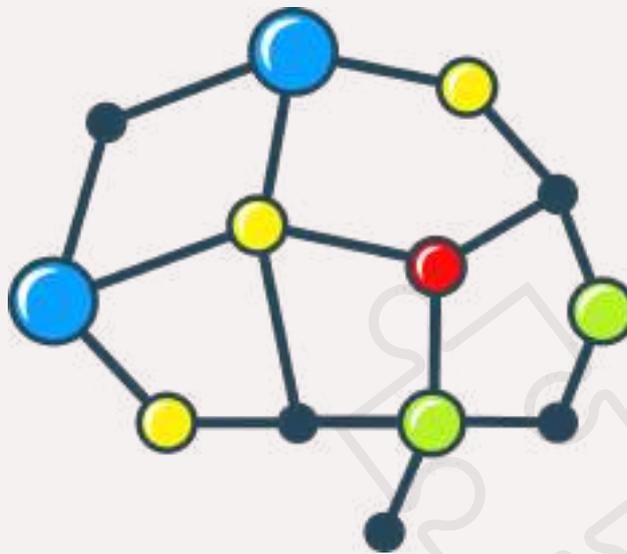
**CARTA-RESPOSTA**



# TRILHA DOS ADJUNTOS ADVERBIAIS

Jaciana Cibelle Araújo de Sousa  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## TRILHA dos ADJUNTOS ADVERBIAIS



**Público-alvo:** Anos finais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Adjuntos adverbiais.

O Jogo Linguístico Manipulável "**Trilha dos Adjuntos Adverbiais**" foi construído com o objetivo de desenvolver e potencializar a aprendizagem no que se refere ao conteúdo explicitado em seu próprio título.

Sendo um jogo de tabuleiro, os estudantes, através dele, são desafiados a completar o percurso ativando os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas, produzindo uma experiência e uma relação com o aprendizado muito diferente e, potencialmente, mais rica.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- **3.** Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

### **Habilidade em foco:**

Realizar inferências a fim de localizar informações implícitas em textos diversos a partir de marcas contextuais presente nos próprios textos.

### **Habilidade da BNCC:**

**(EF08LP10)** Interpretar, em textos lidos ou de produção própria, efeitos de sentido de modificadores do verbo (adjuntos adverbiais – advérbios e expressões adverbiais), usando-os para enriquecer seus próprios textos.

## Objetivos:

- Potencializar a exploração e a construção do conhecimento, por meio da motivação típica do lúdico, considerando que o trabalho pedagógico com os jogos requer também a oferta de estímulos externos, bem como a sistematização de conceitos em outras situações além dos jogos.
- Apoiar o **desenvolvimento cognitivo** do estudante, por meio de estímulos externos, interação social e disciplina, inferindo que o jogo é uma forma **multidimensional de abordar o ensino**, pois estimula a comunicação entre diferentes áreas cerebrais potencializando a aprendizagem e o desempenho.

## Composição:

O jogo é composto por um tabuleiro, vinte e sete cartas, três pinos, dois dados (um dado numérico e um dado com as cores da trilha) e cartelas de pontuação.

**Participantes:** três jogadores e um juiz.

## Regras do Jogo:

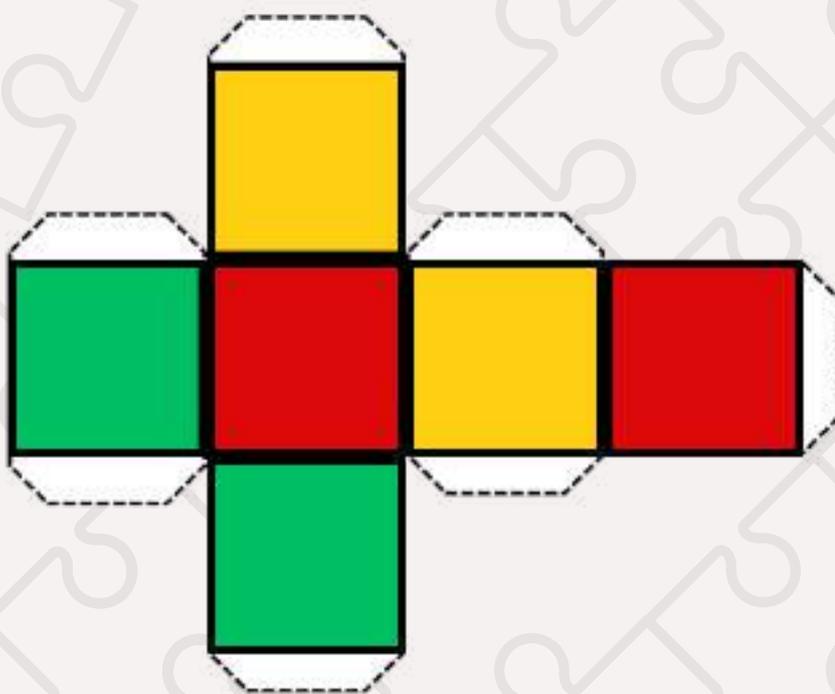
- Para iniciar a partida, cada jogador lançará uma vez o dado numérico, o participante que tirar o maior número começará.
- Ao lançar o dado de cores, o participante avançará para a casa indicada pela cor do dado. Em seguida, deverá pegar uma carta da cor indicada e ler/responder a pergunta. Se a resposta estiver correta ele marcará 10 pontos.

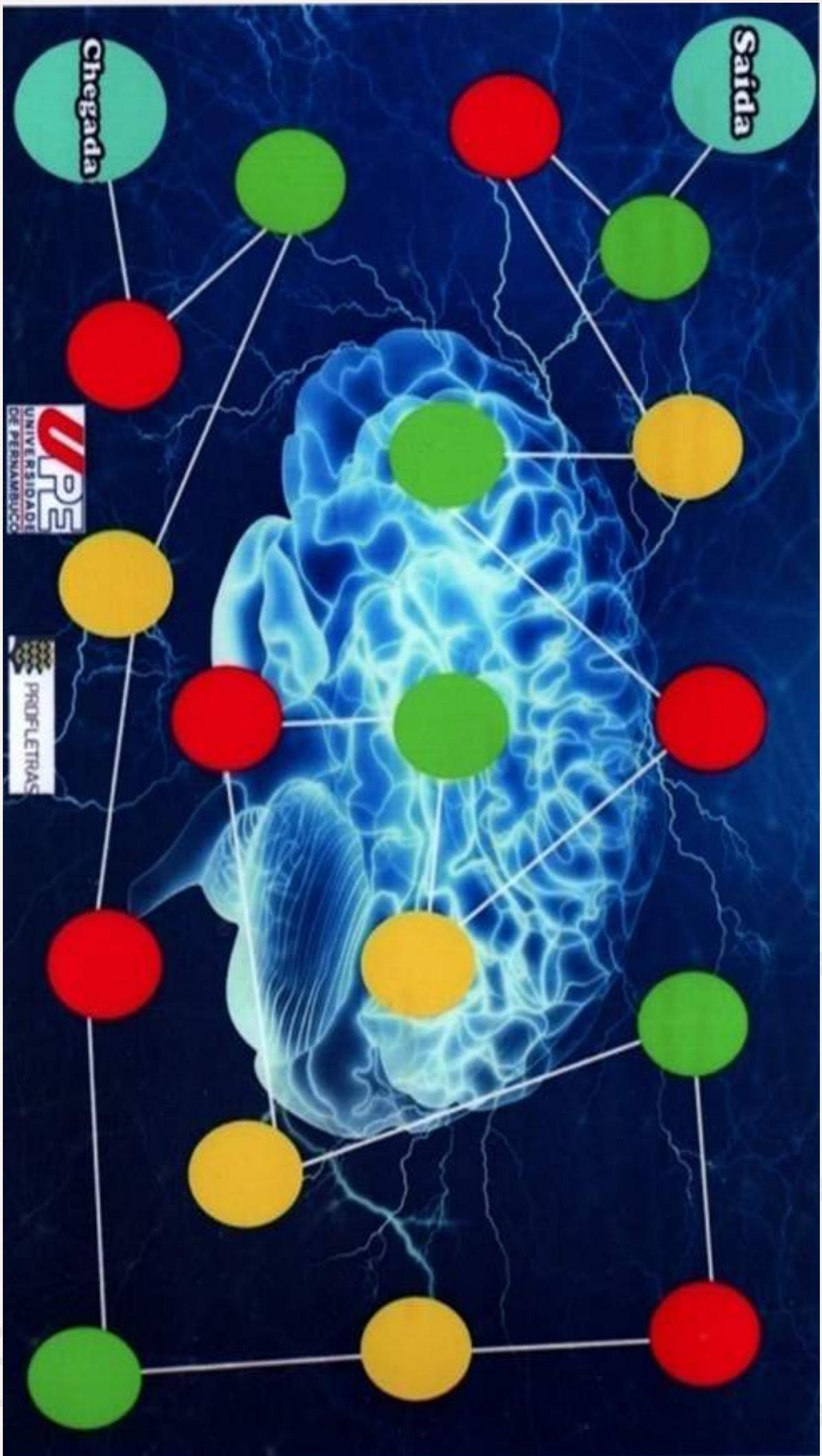
- Haverá cartas com desafios (corrida do ovo, encontrar objetos inusitados, completar percursos, etc.). Caso o jogador cumpra o desafio, marcará 10 pontos.
- O jogador que não responder corretamente a pergunta ou não conseguir cumprir o desafio não pontuará.
- Cada carta usada deve ser retirada do jogo.
- O jogo seguirá essa dinâmica até que todos os jogadores cheguem ao final.
- A pontuação será monitorada pelo “juiz do jogo”.
- O vencedor será aquele que conseguir a maior pontuação.

### **Material utilizado para construção do jogo:**

- papel cartão para impressão do tabuleiro e das cartas do jogo, 3 pinos de jogo, dois dados.

### **Templates do jogo:**





# CARTAS VERMELHAS:

Leia atentamente a frase e identifique a classificação de advérbios destacados:

"**Sempre** me diziam que aquela cidade era bonita, mas eu **não** sabia que era **tanto!** Há uma vista maravilhosa, que fica diante do campo e, além disso, é possível ouvir os pássaros **alegremente.**"

**DESAFIO:** encontre, **dentro da escola**, uma pessoa que esteja vestindo uma peça de roupa na cor vermelha. Você terá 1 minuto e meio para cumprir esta prova.

**Bônus** (05 pontos): A expressão **alegremente** adverbial destacada no enunciado deste desafio indica...

Cante os versos abaixo, que fazem parte da música "Peça Felicidade", interpretada pela banda Melim. Em seguida, identifique o advérbio e classifique a relação de sentido que ele estabelece com o verbo.

**Hoje vamos desejar o bem  
Sem olhar a quem  
Acabar com a solidão  
No ato de estender a mão**

Complete o provérbio popular com um advérbio de INTENSIDADE.

**Água mole em pedra dura,  
\_\_\_\_\_ bate até que fura.**

**DESAFIO:** Pulando em uma perna só, você deverá dar duas voltas contornando a sala. Terá 30 segundos para completar o percurso. Caso se desequilibre e coloque os dois pés no chão, terá que reiniciar o percurso.

Substitua a locução adverbial por advérbio:

**A professora apagou o quadro com rapidez.**

Cante os versos abaixo, que fazem parte da música "Deus me proteja de mim", escrita por Chico César. Em seguida, identifique os adjuntos adverbiais – advérbios e expressões adverbiais – e classifique a relação de sentido que eles estabelecem.

**Caminho se conhece andando  
Então vez em quando é bom se perder  
Perdido fica perguntando  
Vai só procurando  
E acha sem saber  
Perigo é se encontrar perdido  
Deixar sem ter sido  
Não olhar, não ver  
Bom mesmo é ter sexto sentido  
Sair distraído espalhar bem-querer**

Complete a frase abaixo com um advérbio de MODO.

**Márcia estava com muita fome. Quando bateu o sinal do recreio ela saiu \_\_\_\_\_ da sala.**

Leia o poema abaixo e identifique os dois tipos de advérbio usados no texto.

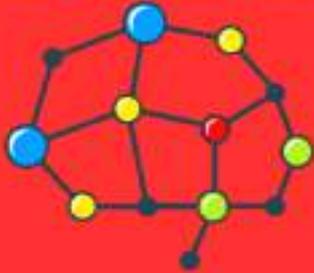
Poema do advérbio de pensamento  
(Kiki Black)

**Nunca mostrei que senti dor  
Nunca deixei de emanar amor  
Nunca pensei em abandonar  
Nunca cansei de lutar  
Sempre demonstrei meu valor  
Sempre deixei-me empolgar  
Sempre pensei em cantarolar  
Sempre quis ajudar  
Hoje cansei de pensar  
Hoje deixei de mostrar  
Hoje parei de cantar  
Amanhã cansarei de mim  
Amanhã não chorarei nem sorrirei  
Amanhã não sei quem serei**

# TRILHA

dos

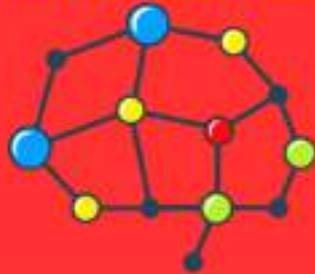
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

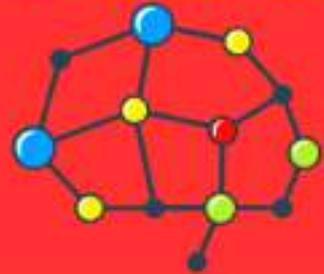
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

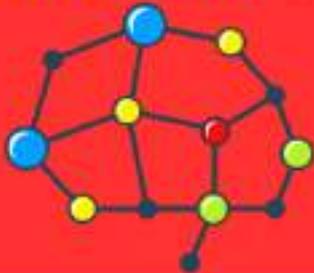
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

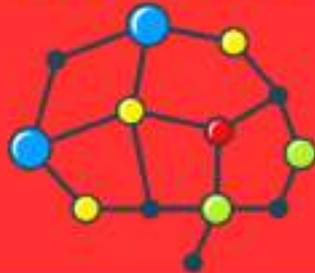
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

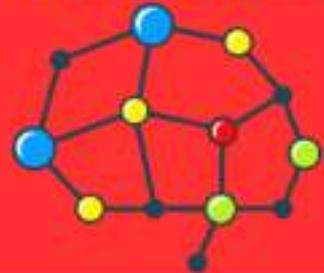
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

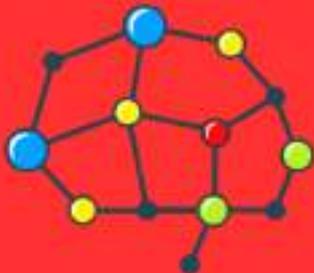
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

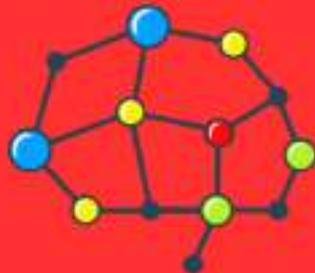
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

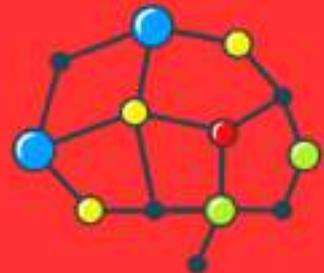
ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# TRILHA

dos

ADJUNTOS  
ADVERBIAIS



# CARTAS VERDES:

Leia a frase a seguir e responda o que se pede.

**A família da minha mãe sempre passa o natal conosco.**

- Qual é o advérbio da frase?
- Que circunstância o advérbio da frase indica?
- Que palavra da frase o advérbio modifica?

Cante os versos abaixo, que fazem parte da música "Dois corações", interpretada pela banda Melim. Em seguida, identifique o advérbio e a locução adverbial, classificando qual é a relação de sentido que eles estabelecem com o verbo.

**Vi que era amor  
Quando te achei em mim  
E me perdi em você**

Complete a frase abaixo agregando ao verbo um sentido de LUGAR.

**João e eu sempre moramos \_\_\_\_\_ um do outro. A casa dele é duas casas depois da minha.**

**DESAFIO:**  
Faça uma torre empilhando 50 copos em trinta segundos.

Observe as sequências de palavras e identifique o advérbio que não faz parte de cada grupo:

1. ontem - hoje - amanhã - não - agora - sempre - logo.
2. diante - detrás - acima - sempre - abaixo - lá.
3. rápido - mal - vagarosamente - junto - depressa - devagar - bem.

Cante os versos abaixo, que fazem parte da música "Burguesinha", cantada por Seu Jorge. Em seguida, responda:

- Quais são os adjuntos adverbiais?
- Que circunstâncias eles indicam?
- Que palavras modificam?
- 

**Vai no cabeleireiro  
No esteticista  
Malha o dia inteiro  
Pinta de artista  
Saca dinheiro, vai de motorista  
Com seu carro esporte, vai zoar na pista**

**DESAFIO:**  
Encontre, dentro da escola, uma pessoa que esteja vestindo uma peça de roupa na cor verde. Você terá 1 minuto e meio para cumprir esta prova.

Identifique a função da palavra "aqui" na oração **"Aqui em casa pousou uma esperança"** (Cecília Meireles).

- a) advérbio de lugar
- b) advérbio de modo
- c) advérbio de tempo
- d) advérbio de afirmação

Leia o fragmento do texto "Uma esperança" (Cecília Meireles):

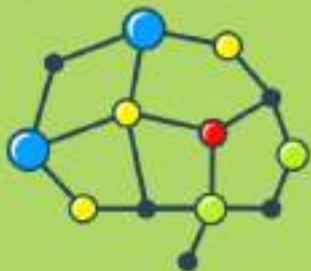
"Mas como é bonito o inseto: mais pausa que vive, é um esqueleto verde, e tem uma forma tão delicada que isso explica por que eu, que gosto de pegar nas coisas, nunca tentei pegá-la."

- O advérbio sublinhado indica:  
a) Modo  
b) Dúvida  
c) Negação  
d) Tempo

**TRILHA**

*dos*

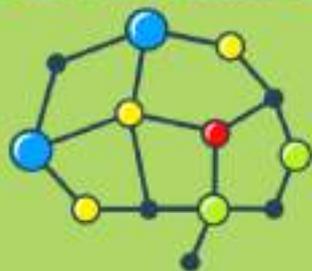
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

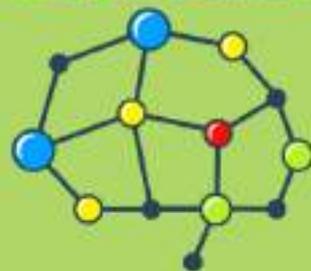
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

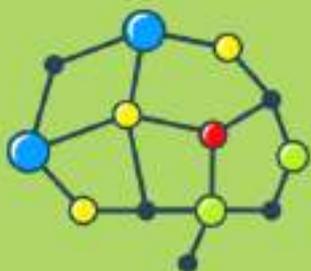
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

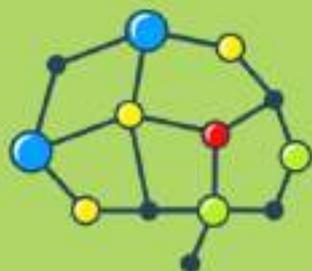
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

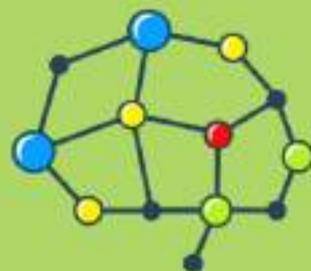
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

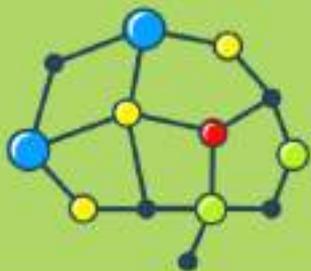
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

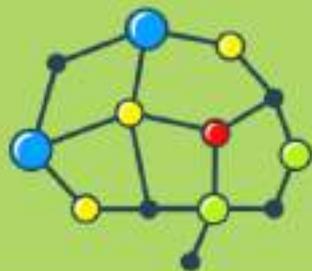
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

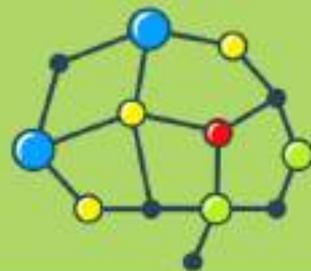
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



# CARTAS AMARELAS:

Leia o poema de Ruth Salles:

## Advérbio

Que nome se esconde,  
não mostra onde vai?  
É hoje? Foi ontem?  
Adiante ou atrás?  
Foi rapidamente,  
ou foi devagar?

- Os versos da primeira estrofe apresentam adjuntos adverbiais de sentidos opostos, porém de mesmas circunstâncias. Identifique esses adjuntos adverbiais e os classifique.

## DESAFIO:

Você terá 40 segundos para dar duas voltas contornando a sala. Durante o percurso deverá equilibrar um ovo em uma colher, sendo que esta deverá estar em sua boca. Em hipótese alguma, poderá usar suas as mãos para equilibrar a colher com o ovo.

Cante os versos abaixo, que fazem parte da canção "Anunciação" de Alceu Valença. Em seguida, responda o que se pede.

A voz do anjo sussurrou no meu ouvido  
Eu não duvido já escuto os teus sinais  
Que tu virias numa manhã de domingo  
Eu te anuncio nos sinos das catedrais

- Quais os efeitos de sentidos estabelecidos pelos modificadores do verbo destacados nos versos.

Faça a correspondência entre os advérbios sublinhados e as circunstâncias que eles indicam:

- a) afirmação
- b) negação
- c) intensidade

- Pedro realmente cumpriu o que disse.
- Hoje estou muito cansado.
- Eu jamais aceitaria uma situação como essa.

## DESAFIO:

Encontre, dentro da escola, uma pessoa que esteja vestindo uma peça de roupa na amarela. Você Terá 1 minuto e meio para cumprir esta prova.

Na frase "Mas a outra, bem concreta e verde: o inseto" (Cecilia Meireles) o advérbio "bem" modifica o sentido de qual palavra:

- a) Mas
- b) Outra
- c) Inseto
- d) Concreta

Leia a tirinha abaixo:



No trecho: "Ontem, acabou a luz lá em casa", as palavras grifadas são classificadas, respectivamente, como:

- a) tempo e modo.
- b) tempo e lugar.
- c) intensidade e lugar.

Leia a tirinha abaixo:



As três palavras utilizadas pelo Zero no segundo balão transmitem ideia de:

- a) dúvida.
- b) modo.
- c) tempo.

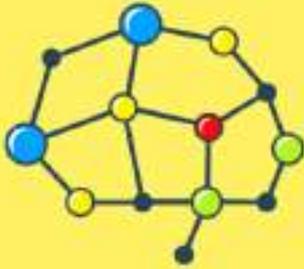
Na frase "Minha mãe é uma mulher totalmente alto- astral", o advérbio em destaque:

- a) complementa o sentido do adjetivo "alto- astral".
- b) explica o sentido do adjetivo "alto- astral".
- c) intensifica o sentido do adjetivo "alto- astral".

**TRILHA**

*dos*

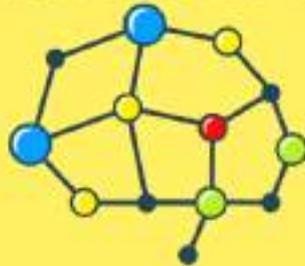
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

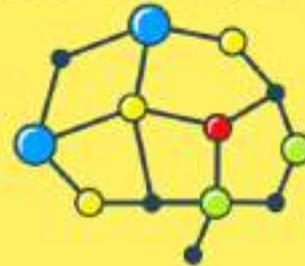
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

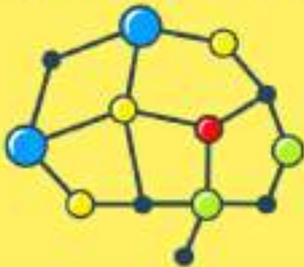
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

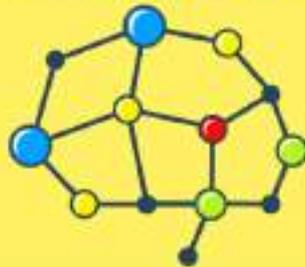
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

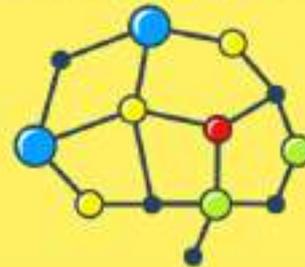
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

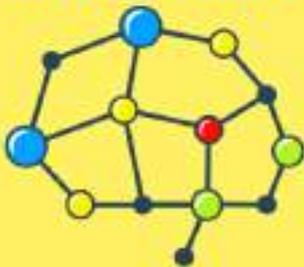
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

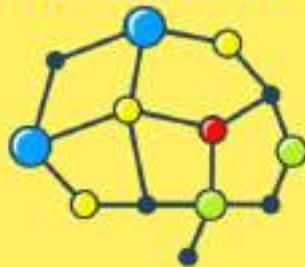
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

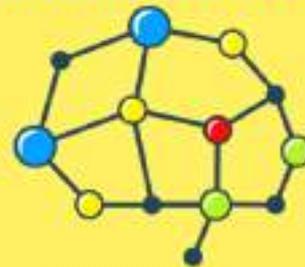
**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



**TRILHA**

*dos*

**ADJUNTOS  
ADVERBIAIS**



# GRAMATICADOS

Maurício Belarmino dos Santos  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

# GRAMATICADOS



*Teste seus conhecimentos em Língua Portuguesa*

**Público-alvo:** Anos finais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** sujeito; ortografia; conjunção;  
interpretação de textos; verbo.

O Jogo Linguístico Manipulável "**Gramaticados**" foi inspirado no jogo digital "Perguntados", por isso segue basicamente o mesmo padrão, porém de maneira adaptada para a potencialização de conteúdos gramaticais e manipulável para adequar-se a qualquer sala de aula.

Trata-se de uma proposta que contempla vários conteúdos e que permite a interação entre os aprendentes, de maneira a proporcionar a motivação e a competitividade de maneira positiva.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- **3.** Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

### **Habilidade em foco:**

Desenvolver a aprendizagem linguística a partir da interação e envolvimento ludopedagógico.

### **Habilidades da BNCC:**

**(EF69LP04)** Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.

**(EF69LP05)** Inferir e justificar, em textos multissemióticos – tirinhas, charges, memes, gifs etc. –, o efeito de humor, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação etc.

**(EF69LP54)** Analisar os efeitos de sentido decorrentes da interação entre os elementos linguísticos e os recursos paralinguísticos e cinésicos, como as variações no ritmo, as modulações no tom de voz, as pausas, as manipulações do estrato sonoro da linguagem, obtidos por meio da estrofação, das rimas e de figuras de linguagem como as aliterações, as assonâncias, as onomatopeias, dentre outras, a postura corporal e a gestualidade, na declamação de poemas, apresentações musicais e teatrais, tanto em gêneros em prosa quanto nos gêneros poéticos, os efeitos de sentido decorrentes do emprego de figuras de linguagem, tais como comparação, metáfora, personificação, metonímia, hipérbole, eufemismo, ironia, paradoxo e antítese e os efeitos de sentido decorrentes do emprego de palavras e expressões denotativas e conotativas (adjetivos, locuções adjetivas, orações subordinadas adjetivas etc.), que funcionam como modificadores, percebendo sua função na caracterização dos espaços, tempos, personagens e ações próprios de cada gênero narrativo.

**(EF69LP55)** Reconhecer as variedades da língua falada, o conceito de norma-padrão e o de preconceito linguístico.

**(EF69LP56)** Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.

**(EF09LP07)** Comparar o uso de regência verbal e regência nominal na norma-padrão com seu uso no português brasileiro coloquial oral.

**(EF09LP08)** Identificar, em textos lidos e em produções próprias, a relação que conjunções (e locuções conjuntivas) coordenativas e subordinativas estabelecem entre as orações que conectam.

### **Objetivos:**

- Estimular o espírito participativo e comunicativo nos estudantes;
- Desenvolver conhecimento em determinados aspectos da Língua Portuguesa;
- Potencializar a aprendizagem linguística.

### **Composição:**

O jogo é composto por um tabuleiro, uma roleta, quatro pinos, um dado e 60 cartas de perguntas, divididas em cinco cores (cada cor representa um assunto contemplado).

**Participantes:** quatro jogadores ou quatro grupos.

## Regras do Jogo:

- A equipe escolhe quem deve começar o jogo;
- Ao rolar a roleta o estudante deve responder a pergunta casa escolhida;
- Caso acerte avança de casas conforme o número de acertos;
- Ao errar o aluno permanece no mesmo lugar, passando a vez para o próximo jogador;
- Tema Livre o aluno escolhe qual assunto quer responder;
- Cada estrela (casa) vale a somatória de 10 pontos, vence quem completar primeiro a tabela das estrelas.

## Material utilizado para construção do jogo:

- papel cartão para impressão do tabuleiro e das cartas do jogo, 4 pinos de jogo, um dado, papelão para confeccionar roleta.

### Templates do jogo:





# GRAMATIFICADOS



MARQUE A ALTERNATIVA EM QUE O VERBO EM DESTAQUE É AUXILIAR.

- A) PRECISO SAIR AGORA.
- B) ESTOU CANTANDO BEM?
- C) TENHO FALADO MUITO!
- D) OS NOIVOS FORAM CUMPRIMENTADOS POR TODOS OS PRESENTES.

1

**GRAMATICADOS**  
VERBO



**EU TENHO FALADO**

NA FRASE ACIMA O VERBO PRINCIPAL ESTÁ NO INFINITIVO.

Verdadeiro

Falso

02

**GRAMATICADOS**  
VERBO



**IREMOS COMENDO ENQUANTO ELES NÃO CHEGAM.**  
NESSA FRASE APARECE UM EXEMPLO DE VERBO AUXILIAR MODAL.

Verdadeiro

Falso

03

**GRAMATICADOS**  
VERBO



**O COMBOIO DEVE PARTIR ÀS 8 HORAS.**

A FRASE ACIMA APRESENTA UM VERBO MODAL.

Verdadeiro

Falso

04

**GRAMATICADOS**  
VERBO



**NA FRASE: EU FIZARA O DEVER DE CASA. O VERBO ESTÁ NO**

- A) FUTURO DO PRETÉRITO**
- B) PRETÉRITO MAIS QUE PERFEITO**
- C) PRESENTE**
- D) PRETÉRITO IMPERFEITO**

**05**

## **GRAMATICADOS** **VERBO**



**UPE**

**EM QUAL ALTERNATIVAS HÁ UM DESLISE NA CONJUGAÇÃO VERBAL, DE ACORDO COM A GRAMÁTICA NORMATIVA?**

- A) ELA INTERVEIO NA DECISÃO.**
- B) E SE EU ENTRETIVESSE O PÚBLICO ENQUANTO O CANTOR NÃO CHEGA?**
- C) NO FINAL, CANTAREI O QUE O PÚBLICO PEDIR.**
- D) ARECE QUE ELE PREVEU O QUE IRIA ACONTECER.**

**06**

## **GRAMATICADOS** **VERBO**



**UPE**

**ASSINALE A FRASE QUE NÃO ESTÁ NA VOZ PASSIVA:**

- A) O ATLETA FOI ESTRONDOSAMENTE ACLAMADO.**
- B) QUE EXERCÍCIO TÃO FÁCIL DE RESOLVER!**
- C) FIZERAM-SE APENAS OS REPAROS MAIS URGENTES.**
- D) ESCOLHEU-SE, INFELIZMENTE, O HOMEM ERRADO.**

**07**

## **GRAMATICADOS** **VERBO**



**UPE**

**CAMILO PARECEU CANSADO NA REUNIÃO. O VERBO EM DESTAQUE É:**

- A) VERBAL**
- B) NOMINAL**
- C) VERBO NOMINAL**
- D) ATIVO**

**08**

## **GRAMATICADOS** **VERBO**



**UPE**

**NA ORAÇÃO: TALVEZ ELE CHEGUE  
ATRASADO PARA O ENCONTRO.**

**O VERBO EM DESTAQUE ESTÁ NO MODO  
SUBJUNTIVO**

Verdadeiro 

09

Falso 

## GRAMATICADOS VERBO



UPE



**A linguagem utilizada na  
propaganda através dos  
verbos empregados  
relevaram um tom:**

- a) irônico.
- b) persuasivo.
- c) duvidoso.
- d) confiante.

10

## GRAMATICADOS VERBO



UPE

**NA ORAÇÃO: NÃO COMA TODA A COMIDA!  
O VERBO ESTÁ NO MODO IMPERATIVO?**

Verdadeiro 

11

Falso 

## GRAMATICADOS VERBO



UPE

**PEÇA "FELIZES MORTOS" FAZ REFLEXÃO  
SOBRE MORAL E CULPA**

**O VERBO NO TEMPO PRESENTE GRIFADO  
ACIMA EXPRESSA:**

- A- UMA AÇÃO.
- B- UM ESTADO.
- C- UM FENÔMENO DA NATUREZA.
- D - NENHUMA DAS ALTERNATIVAS

12

## GRAMATICADOS VERBO



UPE

(FCC) PREÇOS MAIS ALTOS PROPORCIONAM AOS AGRICULTORES INCENTIVOS PARA PRODUZIR MAIS, O QUE TORNA MAIS FÁCIL A TAREFA DE ALIMENTAR O MUNDO. MAS ELES TAMBÉM IMPÕEM CUSTOS AOS CONSUMIDORES, AUMENTANDO A POBREZA E O DESCONTENTAMENTO.

A 2ª AFIRMATIVA INTRODUZ, EM RELAÇÃO À 1ª, NOÇÃO DE

- A) CONDIÇÃO.
- B) TEMPORALIDADE.
- C) CONSEQUÊNCIA.
- D) RESTRIÇÃO.

01

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



(FUVEST-SP) "QUE NÃO PEDES UM DIÁLOGO DE AMOR, É CLARO, DESDE QUE IMPÕES A CLÁUSULA DA MEIA-IDADE."

O SEGMENTO DESTACADO PODERIA SER SUBSTITUÍDO, SEM ALTERAÇÃO DO SENTIDO DA FRASE, POR:

- A) DESDE QUE IMPONHAS.
- B) SE BEM QUE IMPÕES.
- C) CONTANTO QUE IMPONHAS.
- D) PORQUANTO IMPÕES.

02

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



(CESGRANRIO) CONSIDERE A SENTENÇA: MARIZA SAIU DE CASA ATRASADA E PERDEU O ÔNIBUS. AS DUAS ORAÇÕES DO PERÍODO ESTÃO UNIDAS PELA CONJUNÇÃO "E", QUE, ALÉM DE INDICAR ADIÇÃO, INTRODUZ A

IDEIA DE:

- A) COMPARAÇÃO
- B) CONDIÇÃO
- C) CONSEQUÊNCIA
- D) OPOSIÇÃO

03

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO

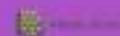


(UFPB) NO FRAGMENTO "A VIDA GANHOU EM QUALIDADE, PRORROGANDO A JUVENTUDE, SEM COM ISSO PERDER OS BENEFÍCIOS DA LONGEVIDADE BEM-VINDA [...]", A ORAÇÃO DESTACADA EXPRESSA IDEIA DE:

- A) CONDIÇÃO
- B) CONSEQUÊNCIA
- C) CONCESSÃO
- D) COMPARAÇÃO
- E) CAUSA

04

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



(PUC-SP) NO PERÍODO: "DA PRÓPRIA GARGANTA SAIU UM GRITO DE ADMIRAÇÃO, QUE CIRINO ACOMPANHOU, EMBORA COM MENOS ENTUSIASMO", A PALAVRA DESTACADA EXPRESSA UMA IDEIA DE:

- A) EXPLICAÇÃO
- B) CONCESSÃO
- C) COMPARAÇÃO
- D) MODO
- E) CONSEQUÊNCIA

05

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



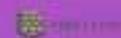
(UFPB-2010) NO FRAGMENTO "A VIDA GANHOU EM QUALIDADE, PRORROGANDO A JUVENTUDE, SEM COM ISSO PERDER OS BENEFÍCIOS DA LONGEVIDADE BEM-VINDA [...]", A ORAÇÃO DESTACADA EXPRESSA

IDEIA DE:

- A) CONDIÇÃO
- B) CONSEQUÊNCIA
- C) CONCESSÃO
- D) COMPARAÇÃO
- E) CAUSA

06

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO

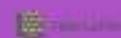


(PUC-SP) EM: "... OUVIAM-SE AMPLOS BOCEJOS, FORTES COMO O MARULHAR DAS ONDAS..." A PARTÍCULA COMO EXPRESSA UMA IDEIA DE:

- A) COMPARAÇÃO
- B) CAUSA
- C) EXPLICAÇÃO
- D) CONCLUSÃO
- E) PROPORÇÃO

07

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



"PODEM ACUSAR-ME: ESTOU COM A CONSCIÊNCIA TRANQUILA." OS DOIS PONTOS (:) DO PERÍODO ACIMA PODERIAM SER SUBSTITUÍDOS POR VÍRGULA, EXPLICITANDO-SE O NEXO ENTRE AS DUAS ORAÇÕES PELA CONJUNÇÃO:

- A) PORTANTO
- B) E
- C) COMO
- D) POIS

08

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



EMBORA TENHA QUEBRADO O BRAÇO, O MENINO NÃO CHORAVA. A CONJUNÇÃO SE CLASSIFICA COMO:

- A) EXPLICAÇÃO
- B) CONCESSÃO
- C) COMPARAÇÃO
- D) MODO
- E) CONSEQUÊNCIA

09

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO

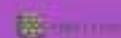


EM: COMEU TANTO QUE PASSOU MAL. A CONJUNÇÃO SE CLASSIFICA COMO:

- A) CONDIÇÃO
- B) CONSEQUÊNCIA
- C) CONCESSÃO
- D) COMPARAÇÃO
- E) CAUSA

10

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



COMO PERDEU O CARRO, CHEGOU ATRASADO NO PRIMEIRO DIA DE AULA. TEMOS UMA CONJUNÇÃO:

- A) COMPARAÇÃO
- B) CAUSA
- C) EXPLICAÇÃO
- D) CONCLUSÃO
- E) PROPORÇÃO

11

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO

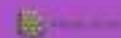


ESTUDOU A SEMANA TODA, \_\_\_\_\_, ESTÁ PREPARADO PARA FAZER A PROVA. A CONJUNÇÃO QUE COMPLETA A LACUNA É:

- A) PORTANTO
- B) ENTRETANTO
- C) COMO
- D) POIS

12

## GRAMATICADOS CONJUNÇÃO



NINGUÉM DISSE A VERDADE NO ENCONTRO,  
OCORRE UM SUJEITO:

- A) SIMPLES
- B) COMPOSTO
- C) INEXISTENTE
- D) OCULTO

01

## GRAMATICADOS SUJEITO



NA ORAÇÃO AS ROUPAS, AS JOIAS, O  
DINHEIRO, TUDO SUMIU. O SUJEITO SE  
CLASSIFICA COMO:

- A) INDETERMINADO
- B) SIMPLES
- C) OCULTO
- D) COMPOSTO

02

## GRAMATICADOS SUJEITO



MÉRCIA E EU VIAJAREMOS NA SEMANA  
QUE VEM. O SUJEITO DA ORAÇÃO PODEM  
SER SUBSTITUÍDOS, DE ACORDO COM A  
GRAMÁTICA NORMATIVA, POR:

- A) AGENTE
- B) A GENTE
- C) NÓS
- D) VOCÊS

03

## GRAMATICADOS SUJEITO



NINGUÉM NUNCA ACARICIOU A CABEÇA DE  
UMA GALINHA NA VIDA. O SUJEITO DA  
ORAÇÃO É:

- A) NINGUÉM
- B) CABEÇA
- C) GALINHA
- D) VIDA

04

## GRAMATICADOS SUJEITO

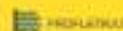


EM A FOLHA CAIU NO OUTONO, TEMOS:

- A) SIMPLES
- B) COMPOSTO
- C) INEXISTENTE
- D) OCULTO

05

**GRAMATICADOS**  
**SUJEITO**



VÁRIAS PESSOAS FIZERAM A INSCRIÇÃO PARA O CONCURSO. O SUJEITO DA ORAÇÃO SE CLASSIFICA COMO:

- A) OCULTO
- B) COMPOSTO
- C) INDETERMINADO
- D) SIMPLES

06

**GRAMATICADOS**  
**SUJEITO**



QUAL O NÚCLEO DO PREDICADO DA ORAÇÃO: "OS ALUNOS SAÍRAM DO TEATRO ENCANTADOS"?

- A) ALUNOS
- B) SAÍRAM
- C) ENCANTADOS
- D) SAÍRAM ENCANTADOS

07

**GRAMATICADOS**  
**SUJEITO**



COMERAM O BOLO QUE DEIXEI NA MESA. OS SUJEITOS DAS ORAÇÕES CITADAS SE CLASSIFICAM RESPECTIVAMENTE EM:

- A) OCULTO E INDETERMINADO
- B) INDETERMINADO E SIMPLES
- C) INDETERMINADO E OCULTO
- D) OCULTO E SIMPLES

08

**GRAMATICADOS**  
**SUJEITO**



"NESSE MOMENTO COMEÇARAM A FERI-LO NAS MÃOS, A PAU".  
NESSA FRASE O SUJEITO DO VERBO É:

- A) NAS MÃOS.
- B) INDETERMINADO.
- C) ELES (DETERMINADO).
- D) INEXISTENTE OU ELES: DEPENDENDO DO CONTEXTO.
- E) N.D.A.

09

## GRAMATICADOS SUJEITO



"OS HOMENS ME SUPREENDEM". NO TRECHO, O TERMO "OS HOMENS" É:

- A) SUJEITO SIMPLES.
- B) SUJEITO OCULTO.
- C) SUJEITO COMPOSTO.
- D) NÃO É SUJEITO.

10

## GRAMATICADOS SUJEITO



DAS ORAÇÕES ABAIXO INDIQUE A QUE NÃO É VERBO DE LIGAÇÃO

- A) TUDO PARECIA MUITO ESTRANHO.
- B) MEU AMIGO ANDAVA TRISTONHO NAQUELA ÉPOCA.
- C) O GAROTO CAIU DOENTE HÁ ALGUNS DIAS.
- D) PEDRO VIVE FELIZ DA VIDA.
- E) TODOS CONTINUARAM MUDOS NA REUNIÃO.

11

## GRAMATICADOS SUJEITO

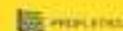


NA ORAÇÃO: "ESTÁ CHOVENDO HÁ SEMANAS!", O TIPO DE SUJEITO DA LOCUÇÃO VERBAL "ESTÁ CHOVENDO" É

- A) INDETERMINADO.
- B) DESINENCIAL.
- C) INEXISTENTE.
- D) COMPOSTO.

12

## GRAMATICADOS SUJEITO



AS PALAVRAS JILÔ, JIPE, GELO, E JERUSALÊM SÃO ESCRITAS COM J

Verdadeiro

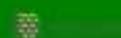


Falso



01

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

AS PALAVRAS MAGREZA,  
POBREZA E REALEZA SÃO  
GRAFADAS COM Z?

Verdadeiro



Falso



02

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

PALAVRAS COMO MOTANDELA,  
TUBAINA, AIPIM SÃO EXEMPLOS DE  
VARIÇÕES LINGÜÍSTICAS?

Verdadeiro



Falso



03

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

QUAL DAS PALAVRAS ABAIXO É UMA  
VARIÇÃO DE FLAU?

- A) CHUPETINHA
- B) CREMOSINHO
- C) SACOLINHA
- D) SACOLÉ

04

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

ALCAIDA, ALCALINA, ÁLCOOL SÃO ESCRITAS COM L PORQUE TEM ORIGEM ÁRABE?

Verdadeiro



Falso



05

## GRAMATICADOS ORTOGRAFIA



UPE

MATEMÁTICA, GRAMÁTICA, SAÚDE SE ACENTUAM PELO MESMO MOTIVO?

Verdadeiro



Falso



06

## GRAMATICADOS ORTOGRAFIA



UPE

A PALAVRA QUALQUER É A ÚNICA PALAVRA EM LP QUE O PLURAL OCORRE NO MEIO DA PALAVRA?

Verdadeiro



Falso



07

## GRAMATICADOS ORTOGRAFIA



UPE

"ABLUI AS CRIANÇAS, ALEITEI-AS E ABLUI-ME E ALEITEI-ME. ESPEREI ATÉ AS 11 HORAS, UM CERTO ALGUÉM. ELE NÃO VEIO. TOMEI UM MELHORAL E DEITEI-ME NOVAMENTE" .A VARIÇÃO ALEITEI-ME, PRESENTE NA OBRA QUARTO DE DESPEJO, DE CAROLINA MARIA DE JESUS, CORRESPONDE À NORMA PADRÃO:

- A) DEI LEITE
- B) DEITEI-ME
- C) DELETEI
- D) DELEITEI-ME

08

## GRAMATICADOS ORTOGRAFIA



UPE

AS PALAVRAS FRANCESA, INGLESA E MOLEZA SE ESCRIVEM COM Z

Verdadeiro



Falso



09

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

A PALAVRA CHURRASQUEIRA APRESENTA 2 DÍGRAFOS?

Verdadeiro



Falso



10

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

A PALAVRA GUERRILHEIRINHO APRESENTA 4 DÍGRAFOS ?

Verdadeiro



Falso



11

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**

"NA FRASE "O LUGAR ONDE SE VENDE CARNE CHAMA-SE \_\_\_\_\_." A PALAVRA QUE PREENCHE A LAÇUNA CORRETAMENTE É:

- A) AÇOQUE
- B) ASSOQUE
- C) AÇOUGE
- D) AÇOUGUE
- E) AÇOUGUE

12

**GRAMATICADOS  
ORTOGRAFIA**



**UPE**



NA CHARGE, OS PONTOS DE EXCLAMAÇÃO SÃO USADOS PARA INDICAR

(A) SURPRESA.  
 (B) ADMIRAÇÃO.  
 (C) TRISTEZA.  
 (D) IRRITAÇÃO.

01

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE

Cabelos molhados,  
 sol encharcado,  
 pele salgada,  
 areia nos pés.

Mergulho na água  
 azul deste céu.  
 Sou peixe de ar.  
 Sou ave de mar.

O corpo sem peso  
 e nuvem à-toa.  
 O tempo inexistente.  
 A vida é uma boaf!

Mergulho em mim mesmo:  
 silêncio profundo.  
 Sou eu e sou Deus  
 de passagem no mundo,  
 nadando sem rumo.

O USO DA EXCLAMAÇÃO NO FINAL DO VERSO "A VIDA É UMA BOAF!" DEMONSTRA

(A) ADMIRAÇÃO.  
 (B) CONTENTAMENTO.  
 (C) ILUSÃO.  
 (D) SUSTO.

02

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE



NA CHARGE, O AUTOR QUER CHAMAR ATENÇÃO PARA:

A) A POSSIBILIDADE DE SER FEITO CONSÓRCIO PARA A VENDA DE PÃES.  
 B) O AUMENTO NA VENDA DE PÃES.  
 C) O ALTO PREÇO COBRADO NA VENDA DE PÃES.  
 D) A BAIXA VENDA DE PÃES ATRAVÉS DE CONSÓRCIO.

03

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE



NO SEGUNDO QUADRINHO, O PONTO DE INTERROGAÇÃO E RETICÊNCIAS REFORÇAM A IDEIA DE:

A) PERPLEXIDADE E CONTRARIEDADE.  
 B) DÚVIDA E ADMIRAÇÃO.  
 C) SURPRESA E CONCLUSÃO.  
 D) REFLEXÃO E QUESTIONAMENTO.

04

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE



A FALA DO PERSONAGEM E A CENA ENDOVENDO O ATLETA E SEU TÉCNICO REFORÇAM, DE FORMA HUMORÍSTICA, (A) A DEDICAÇÃO DO ATLETA AOS ESPORTES DE INVERNO. (B) AS DIFICULDADES NA PRÁTICA DE ESPORTE DE CARÁTER ELITISTA. (C) A CRÍTICA AOS PROBLEMAS AMBIENTAIS DA SOCIEDADE. (D) AS NECESSIDADES CARACTERÍSTICAS DAS COMPETIÇÕES ESPORTIVAS.

05

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE  
PROVA DE  
LÍNGUA PORTUGUESA

PASSARAM-SE DOIS DIAS E DOIS LADRÕES TENTARAM ENTRAR NA NOSSA CASA. UM FICOU DO LADO DE FORA ENQUANTO O OUTRO PULOU O MURO. EU, QUE SEMPRE FUI MUITO ESPERTA, JÁ ESTAVA ALERTA; QUANDO ELE ENTROU E ME VIU CORRER PARA IMPEDI-LÓ, SEU SANGUE GELOU NAS VEIAS, POIS SOU MUITO GRANDE E RÓRTE (30 CM DE ALTURA).

NESSE TRECHO, O EFEITO DE IRONIA É CAUSADO:

- (A) PELA REAÇÃO DO LADRÃO AO ENCONTRAR UMA CADELA NA CASA.
- (B) PELA VELOCIDADE COM QUE A CADELA AVANÇOU SOBRE O LADRÃO.
- (C) PELO CONTRASTE ENTRE O TAMANHO DA CADELA E SUA CARACTERIZAÇÃO.
- (D) PELO NÚMERO DE DIAS DECORRIDOS ATÉ OS LADRÕES APARECEREM.

06

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE  
PROVA DE  
LÍNGUA PORTUGUESA

### JUQUINHA, O TERRÍVEL

SABENDO QUE O FILHO NÃO ERA CHEGADO A ASSUNTOS RELIGIOSOS, A MÃE ESTRANHA AO VER JUQUINHA AJOLHADO NO QUARTO, DE MÃOS POSTAS.

- O QUE ESTÁ FAZENDO, MEU FILHO?
- REZANDO PARA QUE O RIO AMAZONAS VÁ PARA A BAHIA. - RESPONDE O MENINO.
- MAS POR QUÊ?
- PORQUE FÔR ISSO QUE EU ESCRIVI NA PRONA DE GEOGRAFIA.

ALMANAQUE BRASIL, MAIO 2001.

O QUE TORNA ESSE TEXTO ENGRAÇADO É A

- A) CURIOSIDADE DA MÃE SOBRE O FILHO.
- B) MÃE ESTRANHAR A ATITUDE DO FILHO.
- C) PRIMEIRA RESPOSTA DO FILHO.
- D) SEGUNDA RESPOSTA DO FILHO.

07

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE  
PROVA DE  
LÍNGUA PORTUGUESA

### A PROFESSORA E O ALUNO...

A PROFESSORA PERGUNTA PARA O ALUNO:  
"POR QUE VOCÊ NÃO FEZ O DEVER DE CASA?"

E O MENINO RESPONDE:  
"PORQUE EU MORO EM APARTAMENTO, PROFESSORA!"

O QUE FAZ ESSE TEXTO SER ENGRAÇADO É

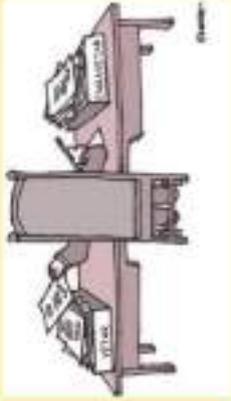
- A) A ESPERTEZA DO ALUNO.
- B) A PERGUNTA DA PROFESSORA.
- C) O ESQUECIMENTO DO ALUNO.
- D) O INTERESSE DA PROFESSORA.

08

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



PE  
PROVA DE  
LÍNGUA PORTUGUESA



A TIRINHA APONTA PARA UMA SITUAÇÃO ANORMAL, TAL SITUÇÃO SE APROXIMARIA DA NORMALIDADE, CASO HOUVESSE UMA TERCEIRA CAIXA ASSOCIADA A UMA ETIQUETA COM A PALAVRA:

- A) APROVAR.
- B) TRABALHAR.
- C) RECUSAR.
- D) PARAR.
- E) ESQUECER.

09

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



QUAL DAS ALTERNATIVAS ABAIXO CONTÉM SOMENTE GÊNEROS TEXTUAIS?

- A) ROMANCE, DESCRIÇÃO, BIOGRAFIA
- B) AUTOBIOGRAFIA, NARRAÇÃO, DISSERTAÇÃO
- C) BULA DE REMÉDIO, PROPAGANDA, RECEITA CULINÁRIA
- D) CONTOS, FÁBULAS, EXPOSIÇÃO
- E) SEMINÁRIO, INJUNÇÃO, DECLARAÇÃO

10

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



A PARTIR DA CHARGE, É POSSÍVEL INFERIR QUE O AUTOR:

- A) CRITICA A ATITUDE DO PROFESSOR IGNORANDO OS ALUNOS.
- B) MOSTRA A FALTA DE INVESTIMENTO NAS ESCOLAS.
- C) DENUNCIA A FALTA DE ACESSIBILIDADE NO ESPAÇO ESCOLAR.
- D) APONTA A FALTA DE ACESSO A TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS ESCOLAS.
- E) IRONIZA A FALTA DE INTERESSE DOS ALUNOS.

11

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO

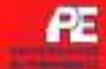


A FINALIDADE DO TEXTO É

- A) IMPEDIR AS CAPTURAS DE TELAS DE DOCUMENTOS DURANTE A PROVA.
- B) MOSTRAR TODOS OS DOCUMENTOS VÁLIDOS PARA FAZER O ENEM.
- C) DIVULGAR OS DOCUMENTOS FÍSICOS QUE SERÃO ACEITOS NO ENEM.
- D) APRESENTAR OS DOCUMENTOS DIGITAIS E FÍSICOS PERMITIDOS NO ENEM.
- E) REVELAR QUAIS DOCUMENTOS PODERÃO SER ACEITOS PELO CELULAR

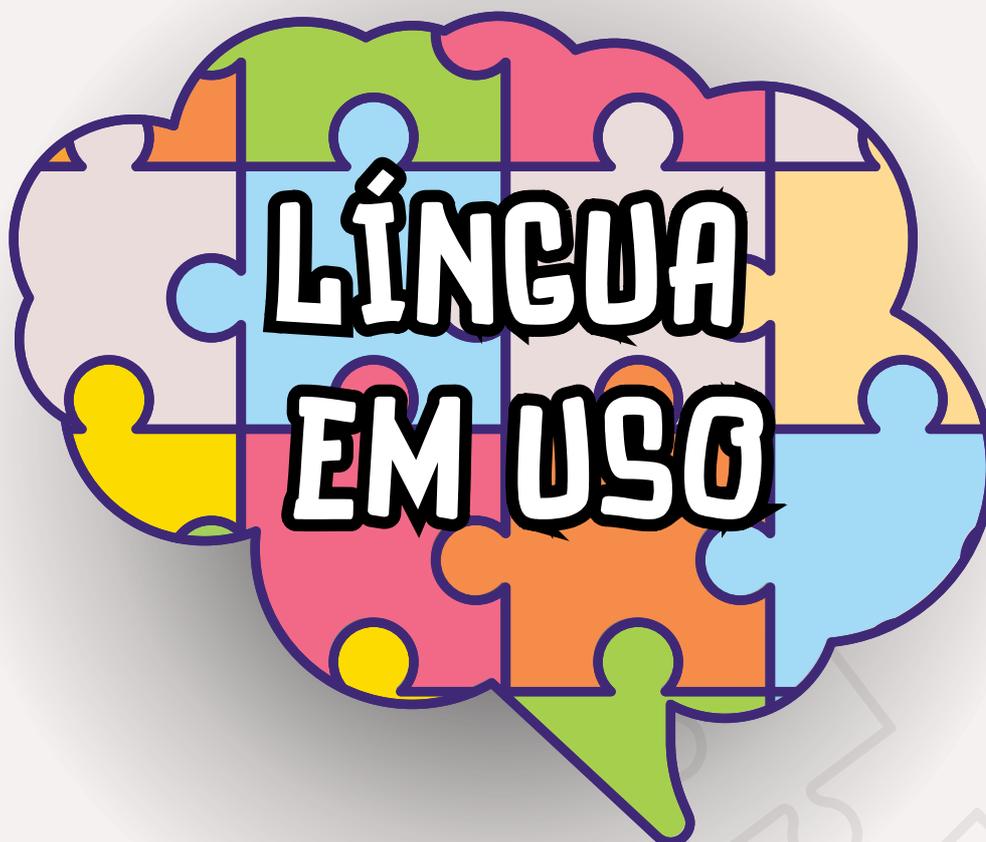
12

## GRAMATICADOS INTERPRETAÇÃO



# QUEBRA-CABEÇA: LÍNGUA EM USO

Suedja Carliane Santos Arandas  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



**Público-alvo:** 6º e 7º ano do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Ortografia - homônimos e parônimos.

O Jogo Linguístico Manipulável "**Língua em uso**" é um jogo criado para estimular as ligações cerebrais, estabelecendo conexões. Isso possibilita a celeridade mental, ativando diferentes áreas que vão desde o raciocínio, a memória e até a percepção visual. Sua origem é baseada em um brinquedo para o ensino geométrico e de reconhecimento. É um jogo em que o jogador monta diversas peças até formar algo. Tais peças possuem diferentes formatos, variando desde a ondulação até o quadrado.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

### **Habilidade em foco:**

Levar os estudantes a relacionar as palavras aos contextos adequados, percebendo a relação semântica entre parônimos e homônimos.

### **Habilidades da BNCC:**

**(EF67LP32)** Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.

**(EF69LP56)** Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.

## **Objetivos:**

- Possibilitar uma aprendizagem linguística significativa;
- Estimular o raciocínio, a memória e a percepção visual;
- Oportunizar o estudo consciente e reflexivo de regras ortográficas;
- Promover a interação entre os aprendentes no processo de aquisição de conhecimentos.

## **Composição:**

1 quebra-cabeça com 48 peças;

1 template para ampliação/redução das quantidades de peças, conforme material disponibilizado pela gráfica.

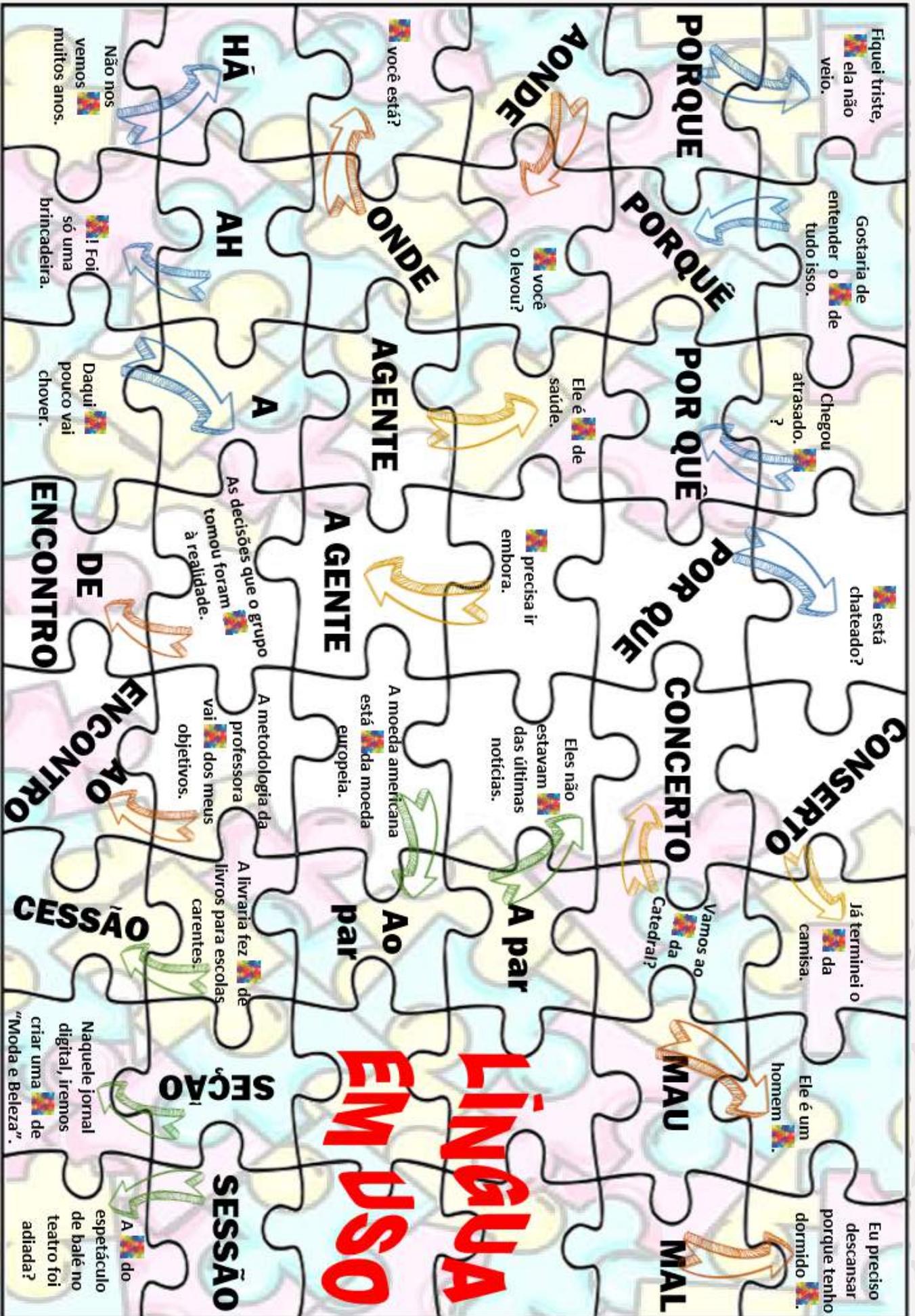
**Participantes:** Entre dois e quatro jogadores.

## **Regras do Jogo:**

- Comece o quebra-cabeça pelas laterais;
- Mantenha o foco e a atenção;
- O jogo termina quando todas as peças estão posicionadas corretamente;
- Espalham-se as peças sobre a superfície;
- Dividem-se as peças entre os jogadores;
- Deve-se escolher alguém para iniciar o jogo;
- Cada jogador vai colocando uma peça;
- Conclui-se quando todas as peças forem colocadas corretamente.

**DICA: BUSQUE RELACIONAR AS PALAVRAS  
AOS CONTEXTOS DE USO.**

# Templates do jogo:



# LÍNGUA EM USO

**PORQUE** Fiqui triste, ela não veio.

**PORQUÊ** Gostaria de entender o de tudo isso.

**POR QUÊ** Chegou atrasado.?

**POR QUE** está chateado?

**CONCERTO** Já terminei o da camisa.

**MAU** Ele é um homem.

**MAL** Eu preciso descansar porque tenho dormido.

**ONDE** você está?

**AONDE** o levou?

**AGENTE** Ele é de saúde.

**A GENTE** precisa ir embora.

**A** Ele é de saúde.

**HÃ** Não nos vemos muitos anos.

**AH** i Foi só uma brincadeira.

**DE** Daqui pouco vai chover.

**ENCONTRO** As decisões que o grupo tomou foram à realidade.

**AO** A metodologia da professora vai dos meus objetivos.

**ENCONTRO** A livraria fez de livros para escolas carentes.

**CESSÃO** Naquele jornal digital, iremos criar uma de "Moda e Beleza".

**Sessão** A do espetáculo de balé no teatro foi adiada?

**SESSÃO** A do espetáculo de balé no teatro foi adiada?

# FORMA PALAVRAS

Sandra Aparecida de Araújo Alves  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

# FORMA PALAVRAS



**Público-alvo:** EJA I – 3ª fase.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Formação de palavras.

A ideia do Jogo Linguístico "Forma Palavras" surge pela necessidade visualizada no contexto de sala de aula. O assunto escolhido faz parte do conteúdo estabelecido pelo Currículo de Pernambuco para Educação de Jovens e Adultos. Assim sendo, compreendemos que o jogo possibilitará a aprendizagem significativa, criativa e dinâmica em sala de aula.

Pensamos que apresentar aos estudantes desafios mais complexos de aprendizagem aumentará o repertório de seus conhecimentos, abrindo possibilidades de reflexão e construção dentro do processo de aprendizagem do conteúdo estudado, além de incentivar o(a) estudante a aprender a pensar e a buscar novas maneiras de aprender a aprender e também a desenvolver habilidades socioemocionais, que envolvem a comunicação, a cooperação e a convivência com outros.

### **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **1.** Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

### **Habilidade em foco:**

**(EFEJAAFLP108PE)** Formar, com base em palavras primitivas, palavras derivadas com os prefixos e sufixos mais produtivos no português, associadas às práticas de leitura, produção e/ou oralidade, destacando aquelas com maior incidência na língua ou com mais recorrência na região e considerando os efeitos de sentido estabelecidos nos processos de formação das palavras.

## **Habilidades da BNCC:**

**(EFEJAAFLP107PE)** Distinguir palavras derivadas por acréscimo de afixos e palavras compostas.

**(EF67LP34)** Formar antônimos com acréscimo de prefixos que expressam noção de negação.

## **Objetivos:**

- ·Desenvolver a competência lexical e a competência comunicativa;
- ·Possibilitar a reflexão sobre os prefixos e sufixos e suas aplicabilidades;
- ·Identificar e conhecer o significado dos prefixos e sufixos, bem como reconhecer quando se trata de composição ou derivação;
- Estimular a reflexão a respeito da relevância e do significado das palavras formadas por prefixação e sufixação.

## **Composição:**

O jogo é composto por elementos para a formação de 50 palavras: tarjetas com palavras (1 envelope para cada participante), tarjetas com prefixos e sufixos (1 envelope para cada participante), folha para anotação (1 para cada participante), placar (1 tabela para cada grupo).

**Participantes:** de dois a quatro participantes, ou grupos a formar conforme critério do professor.

## Regras do Jogo:

- O jogo é composto por 50 palavras. Cada palavra vale 1,0.
- O jogo é dividido em duas etapas:
- Na primeira etapa, os estudantes deverão formar o maior número de palavras que conseguirem, em 20 minutos, utilizando as palavras já dadas, adicionando a elas os prefixos e sufixos que aparecem no envelope indicado.
- Posteriormente, os estudantes deverão separar as palavras formadas de acordo com as categorias indicadas. O professor determinará 20 minutos para o desenvolvimento da segunda etapa.
- O estudante que atingir o maior número de palavras construídas na primeira etapa, marcará ponto. O que atingir o maior número de palavras na distribuição por categorização, marcará ponto. Por fim, soma-se a pontuação das duas etapas e teremos o vencedor.

Somando os pontos:

1 etapa: 50 pontos

2 etapa: 50 pontos

Total: 100 pontos

## Templates do jogo:





**FAZER**

**GOSTO**

**ANIMAR**

**LIVRO**

**FIEL**

**POSSÍVEL**

**VANTAGEM**

**COSTURAR**

**PÃO**

**CASA**

**CONSULTA**

**MOTOR**

**JORNAL**

**CONSTRUIR**

**DESENHAR**

**CORPO**

**PORTA**

**COMPOR**

**FORME**

**GRATO**

**LEGAL**

**SORVETE**

**MANHÃ**

**PAREDE**

**COPO**

**FOLHA**

**GOTA**

**PROSA**

**FIRME**

**REAL**

**FRANCA**

**LEVE**

**DENTE**

**AMOR**



JOGADOR 1	JOGADOR 2	JOGADOR 3	JOGADOR 4

## Chave de correção

Palavras que indicam o contrário da palavra primitiva	Palavras que indicam lugares	Palavras que indicam características de algo	Palavras que indicam profissões	Palavras que indicam aumentativo	Palavras que indicam diminutivo	Palavras que indicam a repetição de uma ação	Palavras que indicam advérbios
desfazer	livraria	gostoso	costureiro (a)	casarão	livrinho	refazer	firmemente
desgosto	padaria	vantajoso	padeiro (a)	dentão	pãozinho	reanimar	francamente
desanimar	consultório	amoroso	caseiro (a)	corpão	casinha	reconstruir	levemente
infiel	sorveteria	manhoso	motorista	paredão	motorzinho	redesenhar	realmente
impossível			dentista		dentinho	folhear	
desvantagem			jornalista		corpinho	gotejar	
descosturar			jornaleiro (a)			prosear	
desamor			porteiro (a)				
desconstruir							
decompor							
disforme							
ingrato/ilegal							

# MEU PAR É...

Poliana Roberta da Silva  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



**Público-alvo:** 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** morfologia, decodificação, fluência de leitura e pontuação.

O Jogo Linguístico "Meu par é..." foi pensado para turmas dos anos iniciais do ensino fundamental. Trata-se de uma proposta simples e interativa, baseada no tradicional jogo da memória. Nele, os participantes deverão refletir sobre o uso dos pronomes pessoais do caso reto. Para tanto, deverão ativar habilidades de decodificação e fluência leitora.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

### **Habilidade em foco:**

**(EF35LP14)** Identificar em textos e usar na produção textual pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.

### **Habilidades da BNCC:**

**(EF35LP01)** Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.

**(EF03LP07)** Identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois-pontos e travessão.

## **Objetivos:**

- Levar o estudante a memorizar as informações apresentadas nas cartas de forma a desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio e relacionar os pronomes pessoais do caso reto às sentenças textuais que estão disponíveis nas cartas, construindo frases coerentes a partir dos pronomes pessoais apresentados e, em seguida, realizar a leitura com fluência, atentando para os elementos prosódicos como ritmo, entonação e pontuação.
- Promover atividade lúdica e sistematizada que oportunize aprendizagem significativa através da interação entre os pares que compõem a sala de aula a partir da intervenção do professor.

## **Composição:**

O jogo é composto por 16 cartas.

**Participantes:** dois jogadores.

## **Regras do Jogo:**

- Sortear o jogador que dará início à partida (ímpar ou par).
- O jogador que iniciar a partida deve virar 2 (duas) cartas e verificar se é possível formar uma frase corretamente, caso forme a frase, ele guarda as cartas e tira novamente outro par, até não conseguir construir uma frase.

- O jogador seguinte segue as mesmas orientações na tentativa de localizar pares de cartas que formem adequadamente uma frase.
- O jogo prossegue até que todas as cartas sejam viradas e as frases construídas.
- Todos conferem se os pares (pronomes / sequência frasal) estão formando corretamente as frases.
- Será o vencedor da partida o jogador que conseguir formar o maior quantitativo de frases.

### **Material utilizado para construção do jogo:**

- papel cartão para impressão das cartas.

#### **Templates do jogo:**



**ELA**

**ELES**

**ELAS**

**CORRE  
TODOS OS  
DIAS PELAS  
RUAS DA  
CIDADE.**

**PARTIRAM O  
BOLO SEM A  
PERMISSÃO  
DA MAMÃE.**

**VISITARÃO O  
PARQUE  
EUCLIDES  
DOURADO, EM  
GARANHUNS,  
NA PRÓXIMA  
SEMANA.**

**NÓS**

**VÓS**

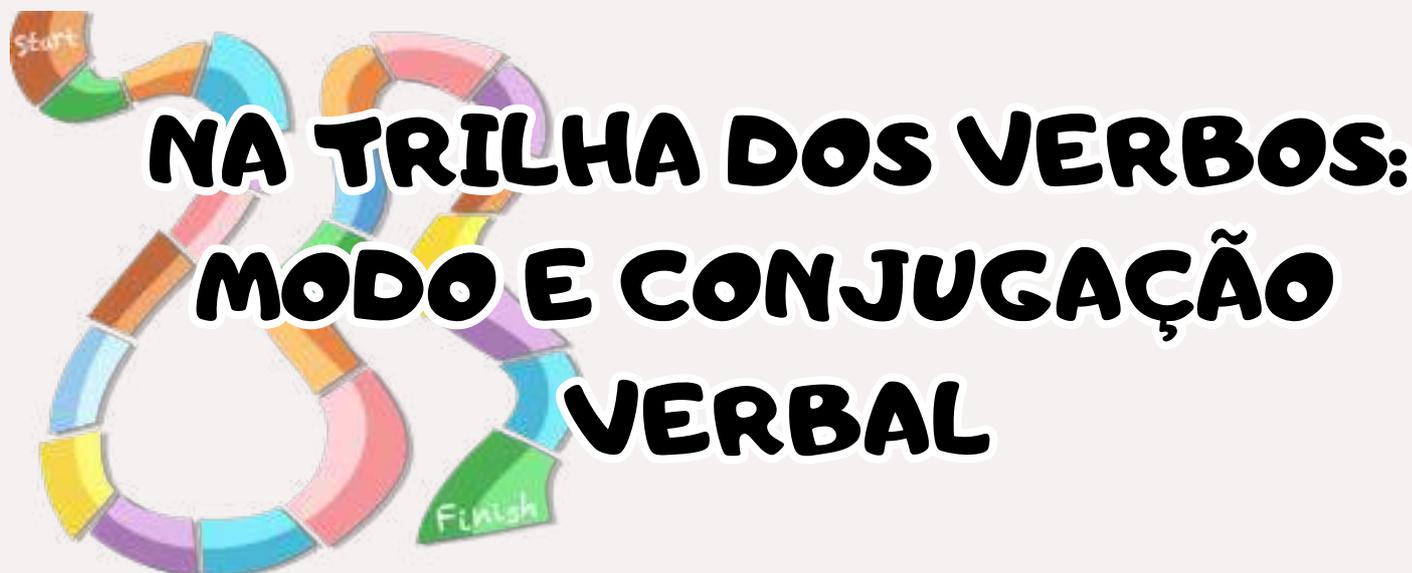
**BRINCAREMOS  
NA QUADRA  
DA ESCOLA  
AMANHÃ À  
TARDE.**

**PERCEBESTES  
A TRISTEZA  
DAQUELA  
MENINA?**



# NA TRILHA DOS VERBOS: MODO E CONJUGAÇÃO VERBAL

Welton José da Silva  
Fernando Augusto de Lima Oliveira



**Público-alvo:** Anos finais do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** modo e conjugação verbal.

O Jogo Linguístico "**Na trilha dos verbos: modo e conjugação verbal**" é inspirado em uma trilha em que os estudantes são desafiados a percorrê-la. O modelo das cartas lembra o tradicional jogo de baralho. Dependendo da carta escolhida, a tarefa pode ser identificar o modo verbal predominante no período ou conjugar o verbo no tempo, modo, pessoa e número indicados entre parênteses.

A pretensão é potencializar a aprendizagem no que se refere aos conhecimentos linguísticos inerentes a modo e conjugação verbal, de maneira que promova a metacognição e a motivação dos estudantes.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **1.** Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- **3.** Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- **4.** Compreender o fenômeno da variação linguística, demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos.
- **5.** Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual.

## **Habilidade em foco:**

**(EF08LP04)** Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: ortografia, regências e concordâncias nominal e verbal, modos e tempos verbais, pontuação etc.

## **Habilidades da BNCC:**

**(EF69LP55)** Reconhecer as variedades da língua falada, o conceito de norma-padrão e o de preconceito linguístico.

**(EF69LP17)** Perceber e analisar os recursos estilísticos e semióticos dos gêneros jornalísticos e publicitários, os aspectos relativos ao tratamento da informação em notícias, como a ordenação dos eventos, as escolhas lexicais, o efeito de imparcialidade do relato, a morfologia do verbo, em textos noticiosos e argumentativos, reconhecendo marcas de pessoa, número, tempo, modo, a distribuição dos verbos nos gêneros textuais (por exemplo, as formas de pretérito em relatos; as formas de presente e futuro em gêneros argumentativos; as formas de imperativo em gêneros publicitários), o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados (tempo verbal, jogos de palavras, metáforas, imagens).

## **Objetivos:**

- Incentivar os estudantes a identificarem o modo verbal predominante nos períodos, pois essa habilidade contribui para a interpretação textual.
- Conjuguar os verbos da Língua Portuguesa conforme o que determina a norma-padrão, uma vez que em situações formais, quer de escrita, quer de fala, essa habilidade é uma imposição social.

## **Composição:**

O jogo é composto por 1 tabuleiro, 2 pinos, 1 dado e 40 cartas.

**Participantes:** Dois grupos formados por, no máximo, cinco jogadores, cada, ou seja, dez jogadores no total.

## **Regras do Jogo:**

- **1.** A turma deve ser dividida em grupos de cinco estudantes.
- **2.** Elege-se um árbitro para validar as jogadas (pode ser o/a professor/a, mas é preferível que seja um(a) estudante). Além de dizer se a equipe acertou ou não, o árbitro também é responsável por segurar as cartas e não permitir que ninguém veja, previamente, o que está escrito em cada carta.
- **3.** A escolha de quem vai iniciar a partida pode ser por consenso ou mediante arremesso do dado, neste caso, o grupo que conseguir o maior número decide se quer ser o primeiro a jogar ou quer que o outro grupo inicie.

- **4.** Feita a escolha do grupo que vai iniciar, um membro da equipe escolhe uma carta, essa mesma pessoa deve lê-la e qualquer componente da equipe pode responder. Detalhe: antes de responder, o integrante da equipe deve sinalizar que vai responder, levantando a mão. Este procedimento deve ser repetido em todas as rodadas.
- **5.** Caso não acerte, não será dada outra oportunidade de resposta na mesma rodada.
- **6.** Quem escolhe uma carta só pode repetir o ato depois que todos os demais participantes do grupo tiverem a mesma oportunidade de escolha.
- **7.** Depois de lida a frase, a equipe tem apenas 40 segundos para apresentar uma resposta. Caso não responda nesse tempo, a outra equipe decide se quer respondê-la ou se quer escolher outra carta.
- **8.** Toda vez que a resposta dada for correta, a carta sai do jogo; se for incorreta, deve ser reintegrada ao grupo de cartas ainda em jogo.
- **9.** A cada jogada, as cartas que permanecem em jogo devem ser embaralhadas.
- **10.** Quando a equipe acertar a resposta, quem acertou deve avançar o pino para o octágono seguinte e ler o que está escrito nele (se o escrito indicar algo a ser feito, deve-se cumprir imediatamente).

- **11.** Vence quem conseguir percorrer todos os octágonos primeiro ou, depois de 30 minutos de jogo, a equipe que estiver com o pino mais próximo do ponto de chegada.

### **Material utilizado para construção do jogo:**

Computador, impressora, tinta, lona, papel A4, pinos, plástico para plastificação e uma máquina plastificadora.

Dica extra: com uma prancha de cabelo é possível fazer a plastificação em casa, há vários tutoriais na internet ensinando como fazer isso.

## Templates do jogo:



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

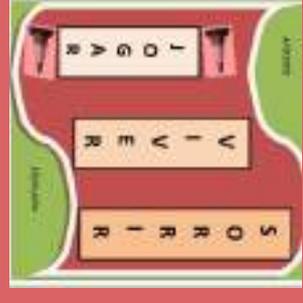
01 – Defenda a liberdade de imprensa, porque ela é um reflexo de sua própria liberdade.



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

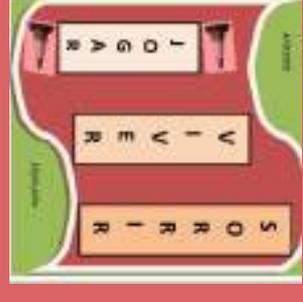
02 – Eu votarei no candidato que defender a educação.



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

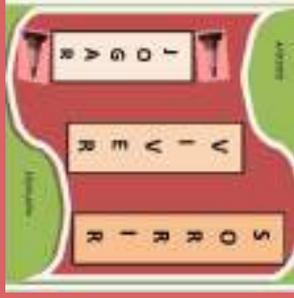
03 – Pare imediatamente de se sentir inferior; orgulhe-se de quem você é!



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

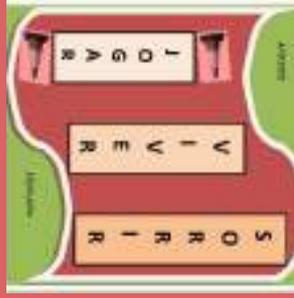
**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

04 – Respeite as religiões de matriz africana!



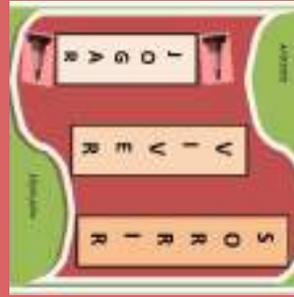
**Modo e conjugação verbal**

**NA TRILHA DOS VERBOS:**



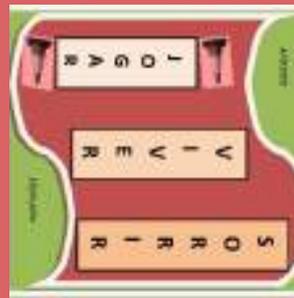
**Modo e conjugação verbal**

**NA TRILHA DOS VERBOS:**



**Modo e conjugação verbal**

**NA TRILHA DOS VERBOS:**



**Modo e conjugação verbal**

**NA TRILHA DOS VERBOS:**

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

05 – Que um dia eu possa dizer que o Brasil é, de fato, um país junto para todos!

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

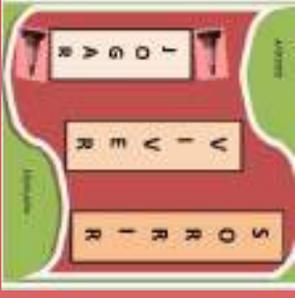
06 – É provável que um dia eu leia Machado de Assis.

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

07 – A democracia é a maior conquista da sociedade brasileira!

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

08 – Não vote em quem desrespeita as pessoas deste país!



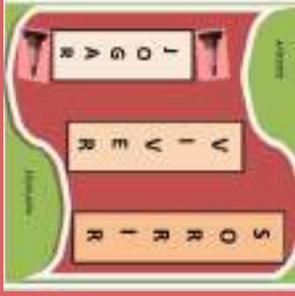
Modo e conjugação verbal

**VERBOS:**

**NA TRILHA DOS**

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

09 – Estudo  
para malhar meu  
cérebro e evitar  
ter que malhar  
meus braços no  
trabalho.



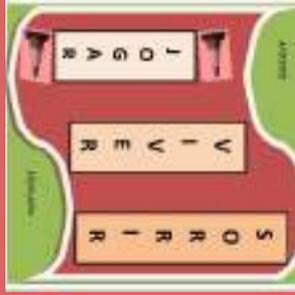
Modo e conjugação verbal

**VERBOS:**

**NA TRILHA DOS**

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

10 – Vote, não  
permita que os  
outros  
escolham por  
você!



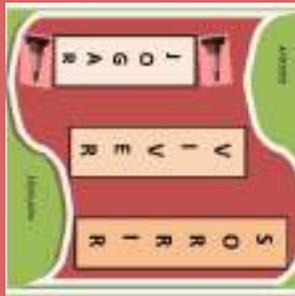
Modo e conjugação verbal

**VERBOS:**

**NA TRILHA DOS**

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

11 – Quando eu  
chegar, ligarei  
para você.



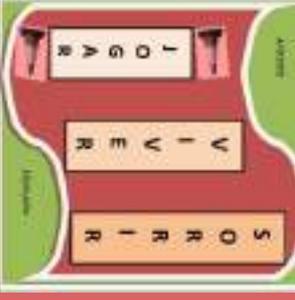
Modo e conjugação verbal

**VERBOS:**

**NA TRILHA DOS**

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

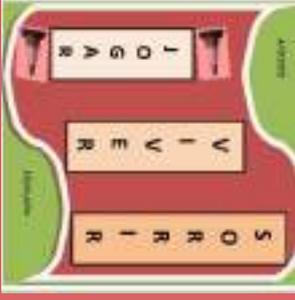
12 – Nós somos  
viajantes do  
espaço em uma  
nave que se  
move a  
aproximadamen  
te 100.000  
km/h; essa nave  
se chama Terra.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

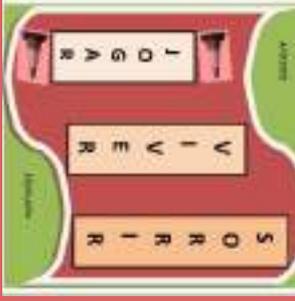
13 – Quem  
defende uma  
intervenção  
militar, mostra  
que não  
conhece nossa  
história.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

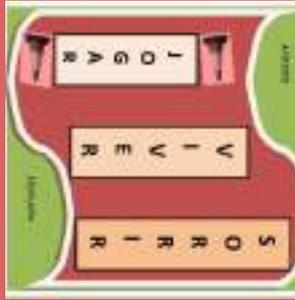
14 – Faça a  
coisa certa  
sempre!



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

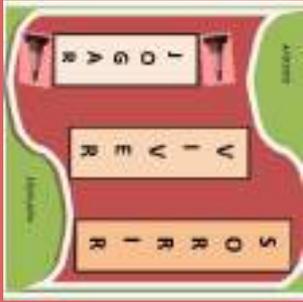
15 – A língua é  
um rio de  
palavras que  
deságua no  
oceano dos  
discursos.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**INDIQUE O MODO  
VERBAL DA FRASE**

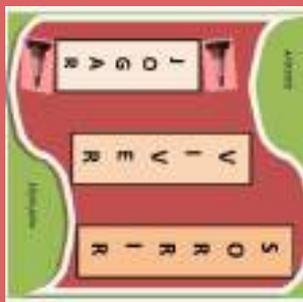
16 – Se não  
cuidarmos da  
natureza, a vida  
na Terra se  
tornará inviável  
para nossos  
netos.



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

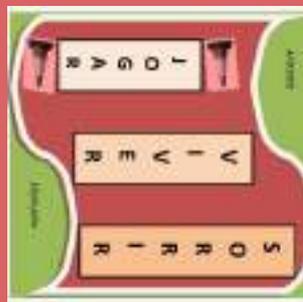
17 – Que as pessoas sejam julgadas pelo caráter que têm, mas jamais pela cor da pele ou pela origem.



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

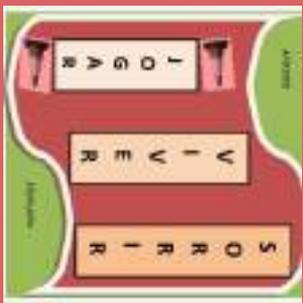
18 - Respeite o Nordeste e o nordestino!



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

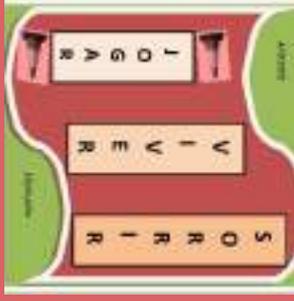
19 – A comunidade LGBTQIA+ dispensa seu preconceito, mas pede seu respeito.



**NA TRILHA DOS VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**INDIQUE O MODO VERBAL DA FRASE**

20 - Se você é uma pessoa violenta, saiba que cedo ou tarde vai encontrar alguém igual ou pior que você.



Modo e conjugação  
verbal

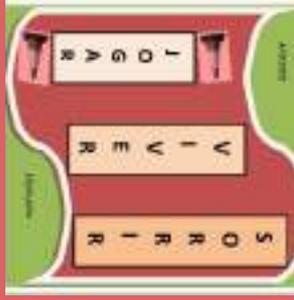
**NA TRILHA DOS**

**VERBOS:**

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

21 - Nós

-----  
(verbo estar no  
presente do  
indicativo)  
alegres graças  
ao seu bom  
humor.



Modo e conjugação  
verbal

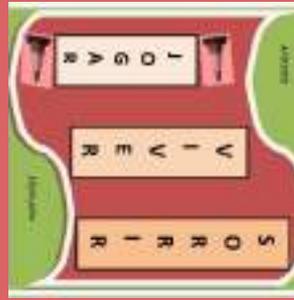
**NA TRILHA DOS**

**VERBOS:**

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

22 - Ninguém  
em sã  
consciência

----- (verbo  
gostar no futuro  
do pretérito do  
indicativo) de  
viver em uma  
ditadura.



Modo e conjugação  
verbal

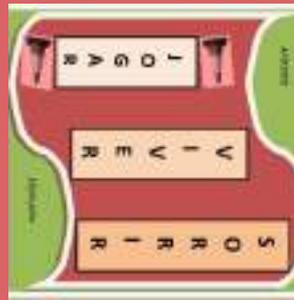
**NA TRILHA DOS**

**VERBOS:**

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

23 - Minha  
família e eu

-----  
(Verbo gostar no  
presente do  
indicativo) de  
viajar.



Modo e conjugação  
verbal

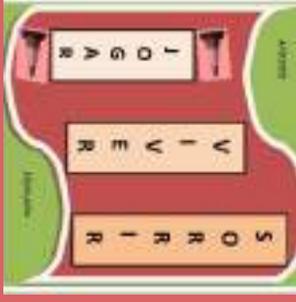
**NA TRILHA DOS**

**VERBOS:**

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

24 - Tu já

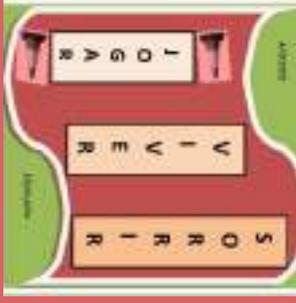
-----  
(verbo ir no  
pretérito  
perfeito do  
indicativo) à  
praia este ano?



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

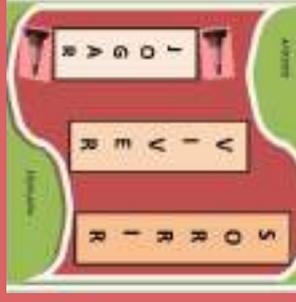
25 – Se eu  
fosse você, não  
----- (verbo  
confiar no  
futuro do  
pretérito do  
indicativo) em  
quem maltrata  
animais.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

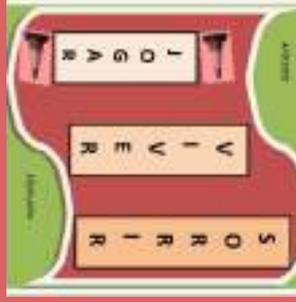
26 – As vacinas  
----- (verbo  
ser no presente  
do indicativo) o  
remédio para os  
males que não  
quero ter.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

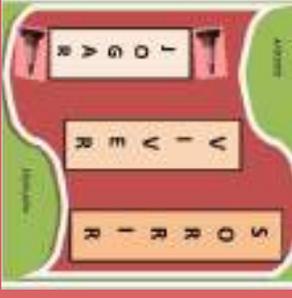
27 – -----  
(verbo fazer no  
presente do  
imperativo)  
você o que  
muitos  
esperariam que  
os outros  
fizessem.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

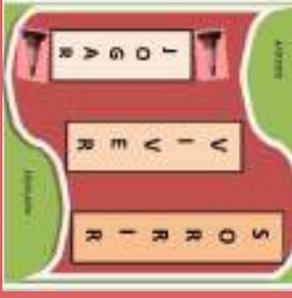
28 – É possível  
que tu -----  
(verbo  
conseguir no  
presente do  
subjuntivo) um  
bom emprego,  
se estudar.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

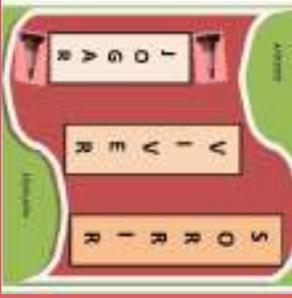
29 – Eu espero  
que você  
----- (verbo  
fazer no  
presente do  
subjuntivo) a  
coisa certa  
sempre!



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

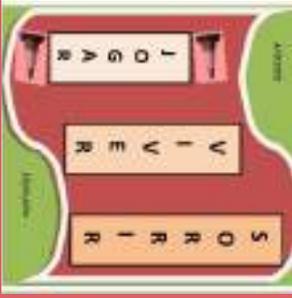
30 – Ele  
----- (verbo  
cantar no  
pretérito mais  
que perfeito do  
indicativo) a  
canção da  
liberdade naquele  
show de sua vida.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

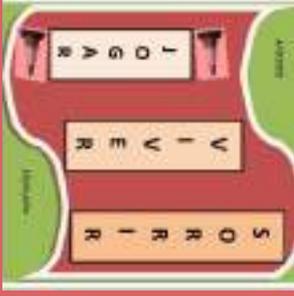
31 – Nós  
----- (verbo  
ser no futuro do  
presente do  
indicativo) um  
povo próspero,  
quando uma  
educação de  
qualidade estiver  
ao alcance todos.



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

32 – Seria ótimo  
se nossos filhos  
----- (verbo  
evitar no  
pretérito  
imperfeito do  
subjuntivo), no  
futuro, erros que  
nós cometemos  
hoje.

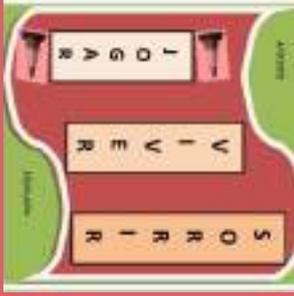


**VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**NA TRILHA DOS**

**CONJUGUE O VERBO DE ACORDO COM A NORMA-PADRÃO**

33 – Nós \_\_\_\_\_ (verbo ganhar no futuro do pretérito do indicativo) este jogo, se tivéssemos estudado mais.

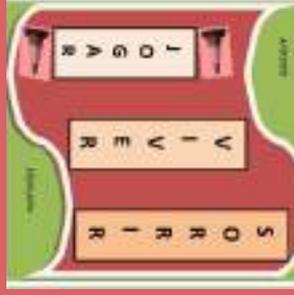


**VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**NA TRILHA DOS**

**CONJUGUE O VERBO DE ACORDO COM A NORMA-PADRÃO**

34 – Eu e muitos outros professores \_\_\_\_\_ (verbo lutar no futuro do presente do indicativo) para que você tenha direito a uma educação de qualidade.

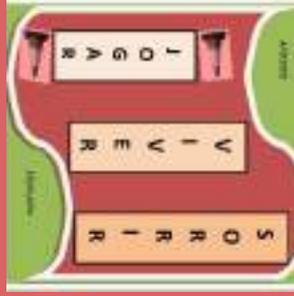


**VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

**NA TRILHA DOS**

**CONJUGUE O VERBO DE ACORDO COM A NORMA-PADRÃO**

35 – Tu \_\_\_\_\_ (verbo estudar no presente do indicativo) de verdade ou é apenas mais um que frequenta a escola?

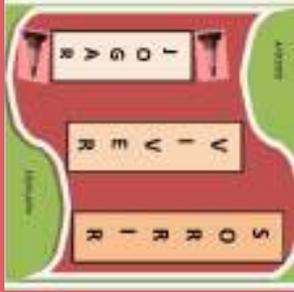


**VERBOS:**  
Modo e conjugação verbal

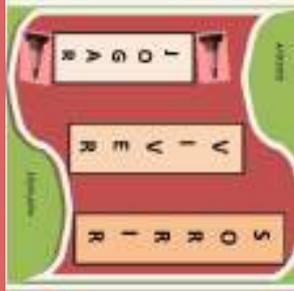
**NA TRILHA DOS**

**CONJUGUE O VERBO DE ACORDO COM A NORMA-PADRÃO**

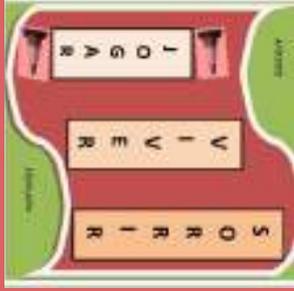
36 - O mundo \_\_\_\_\_ (verbo ser no futuro do pretérito do indicativo) melhor se as pessoas se preocupassem mais com a própria vida que com a dos outros.



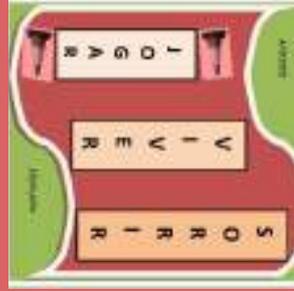
**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal



**NA TRILHA DOS  
VERBOS:**  
Modo e conjugação  
verbal

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

37 – Nós -----  
(verbo merecer  
no presente do  
indicativo) ter  
nossos  
impostos  
revertidos em  
serviço público  
de qualidade.

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

38 – Que o Brasil  
de verdade um dia  
----- (verbo ser  
no presente do  
subjuntivo) igual  
ao Brasil das  
propagandas  
políticas.

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

39 – Os negros  
----- (verbo  
construir no  
pretérito perfeito  
do indicativo) boa  
parte de tudo que  
temos neste país  
hoje.

**CONJUGUE O VERBO  
DE ACORDO COM A  
NORMA-PADRÃO**

40 – As pessoas  
que hoje se  
recusam a estudar,  
amanhã -----  
(verbo ser no futuro  
do presente do  
indicativo)  
responsáveis por  
realizar o trabalho  
que quem estudou  
não quer fazê-lo.

Se você não acertar a próxima resposta, seu(s) oponente(s) podem escolher jogar duas vezes ou solicitar que você retorne ao octágono anterior.

Se você chegou até aqui e porque está entendendo o conteúdo. Continue acertando e avançando!

Você é tão incrível que merece ser premiado(a)! Pule uma casa!

por estar aqui, você já é um(a) vencedora!

O conhecimento abre as portas que dão acesso ao sucesso!

Se não acertar a próxima resposta, volte quatro casas!

Há momentos na vida em que é preciso um recuo para ganhar impulso e voltar mais forte. Se acertar a resposta, avance; se não acertar, volte duas casas!

Parabéns! Como prêmio por ter superado o obstáculo, decida se quer jogar mais uma vez ou se quer que seu(s) oponente(s) retornem ao octágono anterior.

Seu sucesso depende muito de o quanto você é persistente!

**SAÍDA**

# NA TRILHA DOS VERBOS: MODO E CONJUGAÇÃO VERBAL

Parabéns! Sua persistência lhe trouxe até aqui e pode levá-lo(a) muito mais longe! Você está a apenas um passo da vitória!

**CHEGADA**

## Chave de correção

### "NA TRILHA DOS VERBOS: MODO E CONJUGAÇÃO VERBAL"

Analise as frases abaixo e indique o modo verbal predominante em cada uma delas.

- 01 – Defenda a liberdade de imprensa, porque ela é um reflexo de sua própria liberdade.  
**Resposta: modo imperativo.**
- 02 – Eu votarei no candidato que defender a educação. **Resposta: modo indicativo.**
- 03 – Pare imediatamente de se sentir inferior; orgulhe-se de quem você é! **Resposta: modo imperativo.**
- 04 – Respeite as religiões de matriz africana! **Resposta: modo imperativo.**
- 05 – Que um dia eu possa dizer que o Brasil é, de fato, um país junto para todos!  
**Resposta: modo subjuntivo.**
- 06 – É provável que um dia eu leia Machado de Assis. **Resposta: modo subjuntivo.**
- 07 – A democracia é a maior conquista da sociedade brasileira! **Resposta: modo indicativo.**
- 08 – Não vote em quem desrespeita as pessoas deste país! **Resposta: modo imperativo.**
- 09 – Estudo para malhar meu cérebro e evitar ter que malhar meus braços no trabalho.  
**Resposta: modo indicativo.**
- 10 – Vote, não permita que os outros escolham por você! **Resposta: modo imperativo.**
- 11 – Quando eu chegar, ligarei para você. **Resposta: modo subjuntivo.**
- 12 – Nós somos viajantes do espaço em uma nave que se move a aproximadamente 100.000 km/h; essa nave se chama Terra. **Resposta: modo indicativo.**
- 13 – Quem defende uma intervenção militar, mostra que não conhece nossa história.  
**Resposta: modo indicativo.**
- 14 – Faça a coisa certa sempre! **Resposta: modo imperativo.**
- 15 – A língua é um rio de palavras que deságua no oceano dos discursos. **Resposta: modo indicativo.**
- 16 – Se não cuidarmos da natureza, a vida na Terra se tomará inviável para nossos netos.  
**Resposta: modo subjuntivo.**
- 17 – Que as pessoas sejam julgadas pelo caráter que têm, mas jamais pela cor da pele ou pela origem. **Resposta: modo subjuntivo.**
- 18 - Respeite o Nordeste e o nordestino! **Resposta: modo imperativo.**
- 19 – A comunidade LGBTQIA+ dispensa seu preconceito, mas pede seu respeito.  
**Resposta: modo indicativo.**
- 20 - Se você é uma pessoa violenta, saiba que cedo ou tarde vai encontrar alguém igual ou pior que você. **Resposta: modo subjuntivo.**

Análise as frases abaixo e conjugue o verbo que deve preencher o espaço em branco de acordo com o modo, com a concordância e com o tempo exigido na sentença.

21 - Nós \_\_\_\_\_ (verbo estar no presente do indicativo) alegres graças ao seu bom humor.

Resposta: estamos.

22 - Ninguém em sã consciência \_\_\_\_\_ (verbo gostar no futuro do pretérito do indicativo) de viver em uma ditadura. Resposta: gostaria.

23 - Minha família e eu \_\_\_\_\_ (Verbo gostar no presente do indicativo) de viajar. Resposta: gostamos.

24 - Tu já \_\_\_\_\_ (verbo ir no pretérito perfeito do indicativo) à praia este ano? Resposta: foste.

25 - Se eu fosse você, não \_\_\_\_\_ (verbo confiar no futuro do pretérito do indicativo) em quem maltrata animais. Resposta: confiaria.

26 - As vacinas \_\_\_\_\_ (verbo ser no presente do indicativo) o remédio para os males que não quero ter. Resposta: são.

27 - \_\_\_\_\_ (verbo fazer no presente do imperativo) você o que muitos esperariam que os outros fizessem. Resposta: faça.

28 - É possível que tu \_\_\_\_\_ (verbo conseguir no presente do subjuntivo) um bom emprego, se estudar. Resposta: consigas.

29 - Eu espero que você \_\_\_\_\_ (verbo fazer no presente do subjuntivo) a coisa certa sempre! Resposta: faça.

30 - Ele \_\_\_\_\_ (verbo cantar no pretérito mais que perfeito do indicativo) a canção da liberdade naquele que foi o último show de sua vida. Resposta: cantara.

31 - Nós \_\_\_\_\_ (verbo ser no futuro do presente do indicativo) um povo próspero, quando uma educação de qualidade estiver ao alcance todos. Resposta: seremos.

32 - Seria ótimo se nossos filhos \_\_\_\_\_ (verbo evitar no pretérito imperfeito do subjuntivo), no futuro, erros que nós cometemos hoje. Resposta: evitassem.

33 - Nós \_\_\_\_\_ (verbo ganhar no futuro do pretérito do indicativo) este jogo, se tivéssemos estudado mais. Resposta: ganharíamos.

34 - Eu e muitos outros professores \_\_\_\_\_ (verbo lutar no futuro do presente do indicativo) para que você tenha direito a uma educação de qualidade. Resposta: lutaremos.

35 - Tu \_\_\_\_\_ (verbo estudar no presente do indicativo) de verdade ou é apenas mais um que frequenta a escola? Resposta: estudas.

36 - O mundo \_\_\_\_\_ (verbo ser no futuro do pretérito do indicativo) melhor se as pessoas se preocupassem mais com a própria vida que com a dos outros. Resposta: seria.

37 - Nós \_\_\_\_\_ (verbo merecer no presente do indicativo) ter nossos impostos revertidos em serviço público de qualidade. Resposta: merecemos.

38 - Que o Brasil de verdade um dia \_\_\_\_\_ (verbo ser no presente do subjuntivo) igual ao Brasil das propagandas políticas. Resposta: seja.

39 - Os negros \_\_\_\_\_ (verbo construir no pretérito perfeito do indicativo) boa parte de tudo que temos neste país hoje. Resposta: construíram.

40 - As pessoas que hoje se recusam a estudar, amanhã \_\_\_\_\_ (verbo ser no futuro do presente do indicativo) responsáveis por realizar o trabalho que quem estudou não quer fazê-lo. Resposta: serão.

# SEQUENCIANDO E CONSTRUINDO SENTIDOS

Sandra Soares da Silva  
Fernando Augusto de Lima Oliveira

## SEQUENCIANDO E CONSTRUINDO SENTIDOS



**Público-alvo:** 8º e 9º anos do Ensino Fundamental.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa.

**Conteúdo:** Morfossintaxe, coesão sequencial, efeito de sentido, conjunções.

O Jogo Linguístico "**Sequenciando e construindo sentidos**" foi idealizado com a finalidade de facilitar o processo de ensino aprendizagem do uso das conjunções coordenativas e os efeitos de sentido que elas proporcionam em textos e/ ou períodos compostos.

## **Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental - BNCC:**

- **2.** Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- **3.** Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- **5.** Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual.

### **Habilidade em foco:**

Resolver problemas de compreensão encontrados, seja na leitura de um texto, seja na produção/revisão de textos próprios, derivados da presença e/ou emprego de recursos de coesão sequencial. Abrange a análise do emprego dos recursos em textos de todos os campos de atuação, pressupondo práticas de leitura e/ou produção nas quais a (re)construção dos sentidos do texto esteja relacionada aos efeitos produzidos pelo uso de recursos de coesão sequencial, como conjunções e articuladores textuais.

## **Habilidades da BNCC:**

**(EF09LP08)** Identificar, em textos lidos e em produções próprias, a relação que conjunções (e locuções conjuntivas) coordenativas e subordinativas estabelecem entre as orações que conectam.

**(EF09LP11)** Inferir efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos de coesão sequencial (conjunções e articuladores textuais).

## **Objetivos:**

- Estimular a aprendizagem, desenvolvendo nos estudantes a concentração, a consciência de competição, o respeito aos limites, a autonomia e a interação grupal.
- Ressignificar o ensino das conjunções coordenativas, tratando-as como recursos coesivos sequenciais que determinam efeitos de sentidos ao texto e/ou períodos compostos.

## **Composição:**

O jogo é composto por 24 cartas contendo questões referentes ao uso das conjunções e os efeitos de sentidos que elas estabelecem em enunciados, uma trilha de progresso do jogo, quatro pinos e 1 dado.

**Participantes:** de três a quatro participantes, ou grupos a formar conforme critério do professor.

## **Regras do jogo:**

- 1. Os participantes deverão jogar o dado para decidir quem começará o jogo. Assim, aquele que tirar o maior número no dado iniciará a partida.
- 2. As jogadas serão realizadas seguindo a direita do jogador iniciante.
- 3. Ao retirar a carta, responde-se à pergunta apresentada na questão.
- 4. Como jogo de tabuleiro, algumas cartas corresponderão a avanços ou retrocessos.
- 5. A cada resposta certa, o estudante avançará duas casas. Se errar, permanecerá na mesma casa.
- 6. Vencerá o jogo, o participante que conseguir completar a corrida primeiro.

## **Material utilizado para construção do jogo:**

Computador, impressora, tinta, papel cartão, plástico para plastificação.

## Templates do jogo:

01

Na frase: "Correu demais e não caiu".

A Conjunção e neste enunciado remete a ideia de soma



02

Em: "Sérgio foi bom filho; logo será um bom pai."

A conjunção logo estabelece uma ideia de conclusão.



03

"Adão comeu a maçã, e nossos dentes até hoje doem".

Entre as orações, há uma relação de sentido de:

- a- adição
- b- oposição
- c- explicação



04

Jaime trabalha depressa, contudo produz pouco

Entre as orações há uma relação de sentido de:

- a- adição
- b- oposição
- c- explicação



05

"Vamos embora, **porque** o filme está muito chato."

Qual é o sentido que a conjunção destacada estabelece?



06

"Todos prometeram ajudar; muitos, **porém**, não cumpriram a promessa".

Qual é o sentido que a conjunção destacada estabelece?



07

"Não fales sem pensar **e** não terás de arrepender-te."

Qual é o sentido que a conjunção destacada estabelece?



08

**Afogar as mágoas é bom, mas afogar quem as causou é muito melhor.**



Esse texto possui conjunção? Qual é? E como ela se classifica?

09

Observe os sentidos solicitados nos enunciados e complete utilizando as conjunções: **mas, então, pois, ou**

- Ele era o árbitro do time, \_\_\_\_ não marcou nenhum gol no campeonato. (adversativa)
- Ouvimos um ruído, \_\_\_\_ havia gente nas ladeiras da casa. (conclusiva)
- Deslicia-me o livro, \_\_\_\_ estou precisando dele. (explicativa)
- O dia está agradável, \_\_\_\_ + impressão minha! (alternativa)



10

HORA DO



11

VOCÊ ESTÁ  
APERTADO!

HORA DE IR AO



12

Quais palavras abaixo são  
conjunções adversativas.

13

Qual das alternativas  
é uma Conjunção  
Coordenativa ALTERNATIVA.  
(Expressa ALTERNÂNCIA)

14

PAUSA  
PARA O  
LANCHE!

15

REFRESQUE-SE!  
HORA DE TOMAR  
UM GUARANÁ.

16

VOCÊ ESTÁ  
CANSADO, PRECISA  
DESCANÇAR!

17

Complete utilizando a conjunção  
adequada.Ela fez um belíssimo  
trabalho, \_\_\_\_\_ será  
contratada novamente.

- a- porém
- b- pois
- c- por isso
- d- porque



18

Complete utilizando a conjunção  
adequada.Vou almoçar agora, \_\_\_\_\_  
estou com muita fome.

- a- porém
- b- pois
- c- por isso
- d- porque



19

"Pode ser que o resultado saia amanhã **ou** depois."

Entre as orações acima, temos a relação de sentido de:

- a- adição
- b- alternância
- c- conclusão
- d- adversidade



20

Qual é o sentido que a conjunção **mas** expressa na charge?



- a- alternância
- b- adição
- c- conclusão
- d- oposição

21

No quadrinho, existem duas conjunções que se classificam respectivamente como:



- a- alternativa e conclusiva
- b- aditiva e alternativa
- c- conclusiva e adversativa
- d- aditiva e adversativa

22

**SORTUDO!  
AVANCE DUAS  
CASAS SEM  
JOGAR.**



23

**PARADA  
OBRIGATÓRIA!  
FIQUE UMA VEZ  
SEM JOGAR.**



24

**QUE PENA! VOCÊ  
VAI VOLTAR  
DUAS CASAS!**



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO



**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO

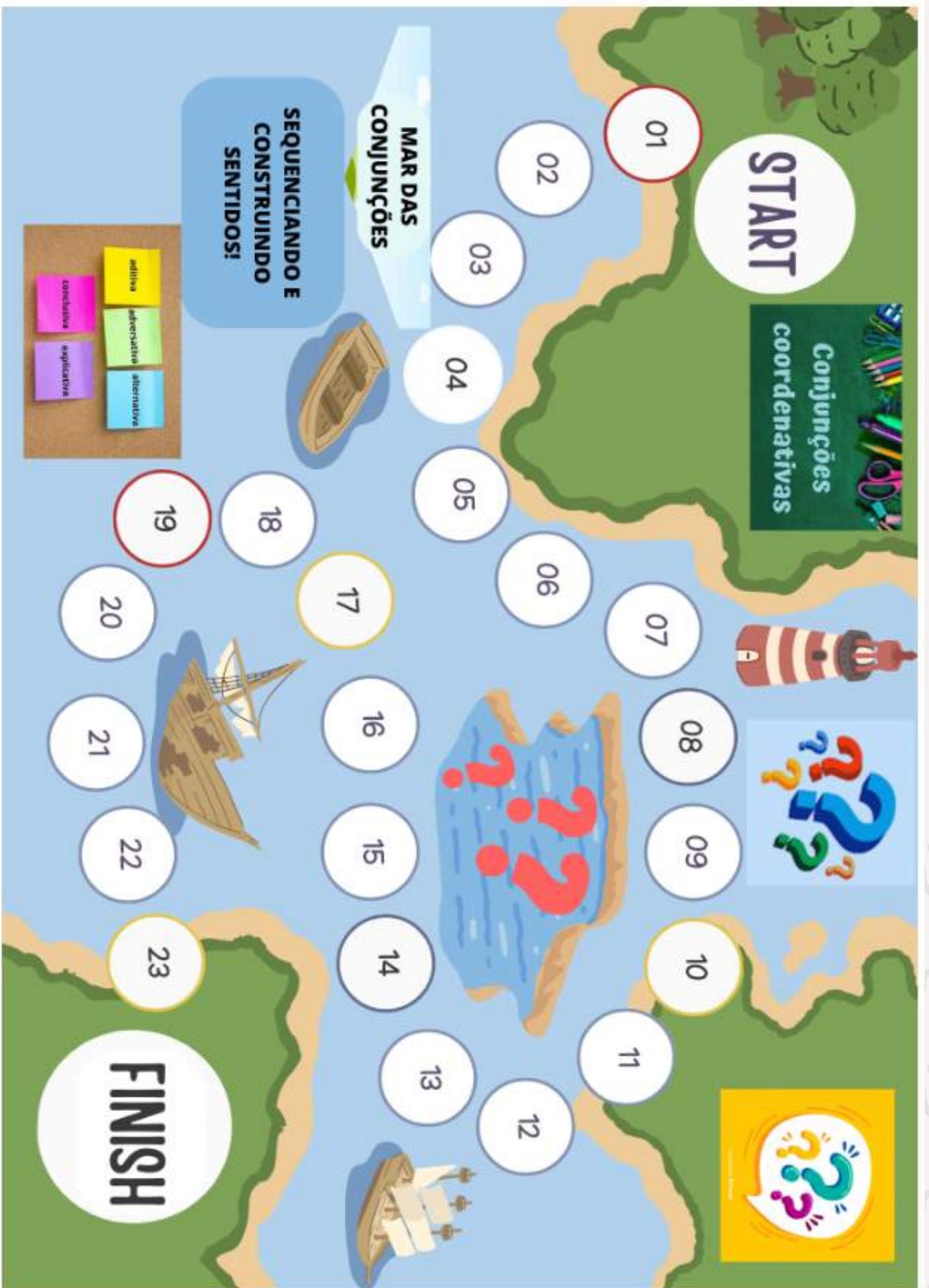


**SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO SENTIDOS**



**UPE**  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO





START

Conjunções  
coordenativas

MAR DAS  
CONJUNÇÕES

SEQUENCIANDO E  
CONSTRUINDO  
SENTIDOS!



FINISH

# Chave de correção

## "Sequenciando e construindo sentidos"

1. NA FRASE: "CORREU DEMAIS E NÃO CAIU". A CONJUNÇÃO E NESTE ENUNCIADO REMETE A IDEIA DE SOMA.

R: **FALSO**

2. EM: "SÉRGIO FOI BOM FILHO; LOGO SERÁ UM BOM PAI." A CONJUNÇÃO LOGO ESTABELECE UMA IDEIA DE CONCLUSÃO.

R: **VERDADEIRO**

3. EM " ADÃO COMEU A MAÇA E NOSSOS DENTES DOEM ATÉ HOJE" ENTRE AS ORAÇÕES HÁ UMA IDEIA DE SENTIDO DE;

R: **ADIÇÃO**

4. "JAIME TRABALHA DEPRESSA, CONTUDO PRODUZ POUCO. ENTRE AS ORAÇÕES HÁ UMA RELAÇÃO DE SENTIDO DE:

R: **OPOSIÇÃO**

5. "VAMOS EMBORA, PORQUE O FILME ESTÁ MUITO CHATO". QUAL É O SENTIDO QUE A CONJUNÇÃO DESTACADA ESTABELECE?

R: **EXPLICAÇÃO**

6. "TODOS PROMETERAM AJUDAR; PORÉM NÃO CUMPRIRAM A PROMESSA". QUAL É O SENTIDO QUE A CONJUNÇÃO DESTACADA ESTABELECE?

R: **OPOSIÇÃO.**

7. "NÃO FALES SEM PENSAR E NÃO TERÁS DE ARREPENDER-TE". QUAL É O SENTIDO QUE A CONJUNÇÃO DESTACADA ESTABELECE?

R: **ADIÇÃO/ SOMA**

8. "AFOGAR AS MÁGOAS É BOM, MAS AFOGAR QUEM AS CAUSOU É MUITO MELHOR" ESSE TEXTO POSSUI CONJUNÇÃO? QUAL É? E COMO ELA SE CLASSIFICA? R: **SIM. MAS. CONJUNÇÃO ADVERSATIVA.**

9. OBSERVE OS SENTIDOS SOLICITADOS NOS ENUNCIADOS E COMPLETE UTILIZANDO AS CONJUNÇÕES: MAS, ENTÃO, POIS, OU

R: A- **MAS** B- **ENTÃO** C- **POIS** D- **OU**

10 -**ARMADILHA** ( QUE TAL UMA PAUSA PARA O CAFÉ?)

11. **ARMADILHA** ( HORA DE IR AO BANHEIRO!)

12. QUAIS PALAVRAS ABAIXO SÃO CONJUNÇÕES ADVERSATIVAS?

R: **MAS, CONTUDO, ENTRETANTO.**

13. QUAL DAS ALTERNATIVAS É UMA CONJUNÇÃO ALTERNATIVA( EXPRESSA ALTERNÂNCIA)?

R: **JÁ...JÁ.**

14. **ARMADILHA** (PAUSA PARA O LANCHE- VOCÊ NÃO PODE JOGAR)

15. **ARMADILHA** ( REFRESQUE-SE! TOME SEU GUARANÁ E PASSE A SUA VEZ)

16. **ARMADILHA** ( NÃO SE ESFORCE! VOCÊ ESTÁ MUITO CANSADO- FIQUE UMA VEZ SEM JOGAR.)

17. COMPLETE UTILIZANDO A CONJUNÇÃO ADEQUADA. " ELA FEZ UM BELÍSSIMO TRABALHO, \_\_\_\_\_ SERÁ CONTRATADA NOVAMENTE. R: **POR ISSO**

18.COMPLETE UTILIZANDO A CONJUNÇÃO ADEQUADA. " VOU ALMOÇAR AGORA , \_\_\_\_\_ ESTOU COM FOME. R: **POIS / PORQUE**

19. "PODE SER QUE O RESULTADO SAIA AMANHÃ OU DEPOIS". ENTRE AS ORAÇÕES ACIMA, TEMOS A RELAÇÃO DE SENTIDO DE:

R: **ALTERNÂNCIA**

20. QUAL É O SENTIDO QUE A CONJUNÇÃO MAS EXPRESSA NA CHARGE?

R: **OPOSIÇÃO**

21. NO QUADRINHO, EXISTEM DUAS CONJUNÇÕES QUE SE CLASSIFICAM RESPECTIVAMENTE COMO:

R: **ADITIVA E ADVERSATIVA**

22. CARTA DA SORTE

23. ARMADILHA. ( QUE PENA! NÃO PODERÁ JOGAR)

24. ARMADILHA (VOLTE DUAS CASAS.)

# Referências

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. Jogos nas aulas de Português: linguagem, gramática e leitura I / Rita de Cássia Santos Almeida. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2010.

ANTUNES, Irlandé. Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

\_\_\_\_\_, Irlandé. O território das palavras: estudo do léxico em sala de aula. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. 1 ed. Porto Alegre: Penso, 2018.

CEREJA, William; COCHAR, Thereza. Português: Linguagens. 9 ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. Gramática Reflexiva: texto, semântica e interação. 1ª ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

DUARTE, Inês. O Conhecimento da Língua: : Desenvolver a Consciência Lexical. 1 ed. Lisboa: Ministério da Educação, 2011.

FARACO, Carlos Alberto. Norma Culta Brasileira: desatando alguns nós. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2008.

LOPES, Maria da Glória. JOGOS NA EDUCAÇÃO: criar fazer jogar. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Kishimoto, Tizuko Morchida. Jogo, brincadeira e a educação. 2000.

MACEDO, I; PETTY, A, L, S; PASSOS, N, C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Fernando Augusto de Lima; VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de (org.) Fórum Linguístico: ludicidades e práticas pedagógicas ativas no ensino do português. Volume 20 | número 2 | abr./ jun. 2023.

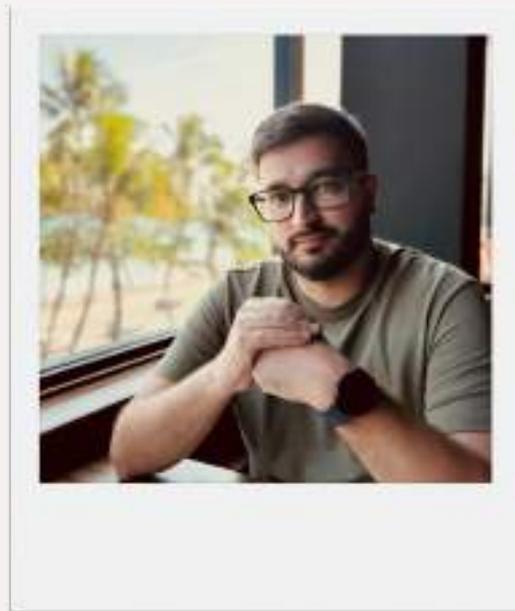
PILATI, Eloisa. Linguística, gramática e aprendizagem ativa. 2. Ed. Campinas: Pontes, 2017.

ROEPER, Tom; MAIA, Marcus; PILATI, Eloisa. Experimento Linguístico na Escola: conhecimento gramatical, leitura e escrita. 1 ed. Campinas-SP: Pontes, 2020.

# SOBRE OS AUTORES

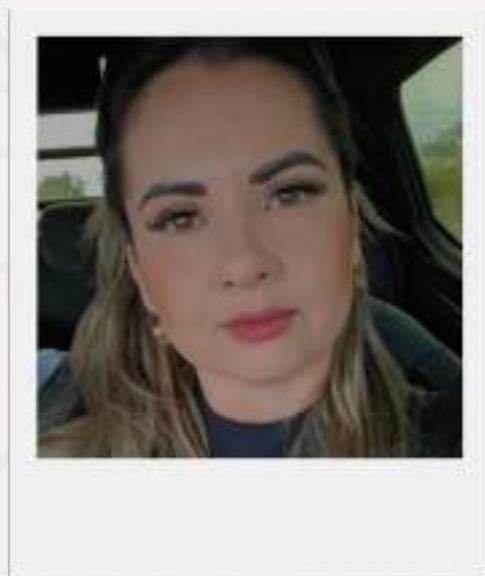
## FERNANDO AUGUSTO DE LIMA OLIVEIRA

Professor Livre-Docente e Associado Nível II da Universidade de Pernambuco campus de Garanhuns. Realizou dois estágios Pós-Doutorais: 1. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); e 2. Universidade Federal do Pará - bolsa de Pós-Doutorado Júnior (PDJ/CNPq). Doutor e Mestre em Linguística pela Universidade Federal de Alagoas. Atualmente, é Professor Permanente e Coordenador do Programa de Mestrado Profissional em Letras (Profletras) da UPE/Garanhuns (2021-2023/2024-2027) e do Departamento de Língua Portuguesa do Curso de Letras da UPE/Garanhuns. É coordenador do Laboratório de Jogos de Linguagem (LajoLi UPE/Garanhuns).



## MARIA CÉLIA ROCHA DE MORAES

Mestra em Letras pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS - pela Universidade de Pernambuco (UPE/ Campus Garanhuns). Especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Graduada em LETRAS com ênfase em ensino de Língua Portuguesa e suas Literaturas pela mesma Universidade. Especialista em Gestão Escolar, Administração, Supervisão e Orientação Educacional. Atuou como Coordenadora Pedagógica na Rede Municipal de Ensino de São Bento do Una - PE. Atuou como Técnica-formadora de Linguagens pela Secretaria de Educação do referente município. É professora permanente de Língua Portuguesa (anos finais) da mesma Rede há 20 anos. Recebeu o V Prêmio de Teses e Dissertações pela Universidade de Pernambuco campus Garanhuns.



# SOBRE OS AUTORES

## MARCUS GARCIA DE SENE

É Professor Permanente e Vice-coordenador do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS UPE/Garanhuns). Coordena o grupo de pesquisa (i) Variação linguística, Avaliação subjetiva, Ensino de Língua Portuguesa e Teorias Linguísticas (VAELP-TL) e atua como vice-líder do Laboratório de Jogos de Linguagem (Lajoli). É membro permanente do GT de Sociolinguística da ANPOLL e sócio da Associação Brasileira de Linguística (ABRALIN). Integra o Núcleo de Pesquisa em Sociolinguística de Araraquara (SoLAR). É especialista em Gestão e Edição de Periódicos Científicos, atuando como editor-chefe dos p



## MAURICIO BELARMINO DA SILVA JUNIOR

Mestre pela Universidade de Pernambuco, programa PROFLETRAS, Pós-graduado em Língua Portuguesa e Literatura, pela Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL(2012). Graduado em LETRAS pela UNEAL (2012). Atualmente atua como Professor de Língua Portuguesa na Rede Municipal de Ensino em Boca da Mata- AL. Gestor Escolar. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa. Trabalha com letramento racial nas aulas de Língua Portuguesa. Autor do Guia Para uma Educação Antirracista.



# SOBRE OS AUTORES

## JACIANA CIBELE ARAÚJO DE SOUSA

Licenciada em Letras (2007), pela Faculdade de Formação de Professores de Serra Talhada (FAFOPST), Especialista em Letras e Literatura (2009), pela Autarquia Educacional de Serra Talhada (AESET). Mestra pelo programa de Pós-Graduação Profissional em Letras (Profletas) pela Universidade de Pernambuco (UPE). Linha de Pesquisa: Estudos de Linguagem e Práticas Sociais, atuando principalmente nos seguintes temas: neurociência, fonética, processo ensino aprendizagem. Experiência no ensino de Língua Portuguesa em escola regular e integral dos anos Iniciais, Finais do ensino fundamental e Ensino Médio na rede pública.



## WELTON JOSÉ DA SILVA

Welton José da Silva é Professor da Rede Pública de Ensino da Bahia há doze anos, Mestre em Letras pela Universidade de Pernambuco - UPE, Especialista em Pedagogia Histórico-Crítica pela Universidade Federal da Bahia - UFBA e Graduado em Letras (Português e Inglês) pelo Centro de Ensino Superior do Vale do São Francisco - CESVASF.



# SOBRE OS AUTORES

## **POLIANA ROBERTA DA SILVA**

Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS (UPE - Campus Garanhuns). Graduada nos cursos de Letras (2012) e Pedagogia (2020), pós-graduada em Psicopedagogia (2014) pela Universidade de Pernambuco Campus Garanhuns. Professora efetiva dos Anos Iniciais na rede Municipal de Garanhuns e Jupi há 18 anos. Atualmente, formadora dos professores das turmas do 3º ao 5º ano (Anos Iniciais) de Língua Portuguesa no Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA) no município de Jupi-PE.



## **SANDRA SOARES DA SILVA CAVALCANTE**

Mestra pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS vinculado à Universidade de Pernambuco (UPE), campus Garanhuns. Especialista em Avaliação Educacional em Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Também tem Especialização em Programas do Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade de Pernambuco (UPE) campus Garanhuns. Graduada em Letras com ênfase em Licenciatura de Língua Portuguesa, suas Literaturas e Língua Inglesa pela Autarquia de Ensino Superior de Arcoverde / Centro de Ensino Superior de Arcoverde (AESA - CESA). Possui formação em Gestão de Aprendizagem Escolar (GESTAR II) ministrado pela Universidade de Brasília (UNB).



# SOBRE OS AUTORES

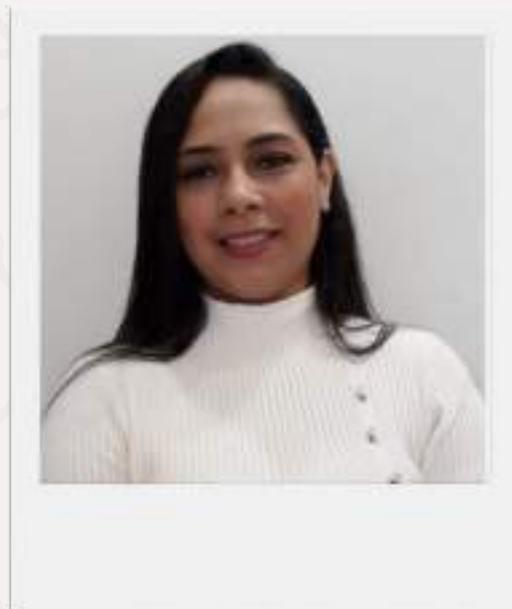
## **CARLOS HENRIQUE MEDEIROS DE OLIVEIRA**

Professor da Rede Pública Estadual de Pernambuco. Professor da Rede Pública Municipal de Caruaru-PE. Mestre em Letras pelo curso de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Letras - Profletras / UPE. Pós-Graduação em Ensino de Língua Portuguesa / UEPB. Graduado em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa / UEPB. Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo / UEPB.



## **SANDRA APARECIDA DE ARAÚJO**

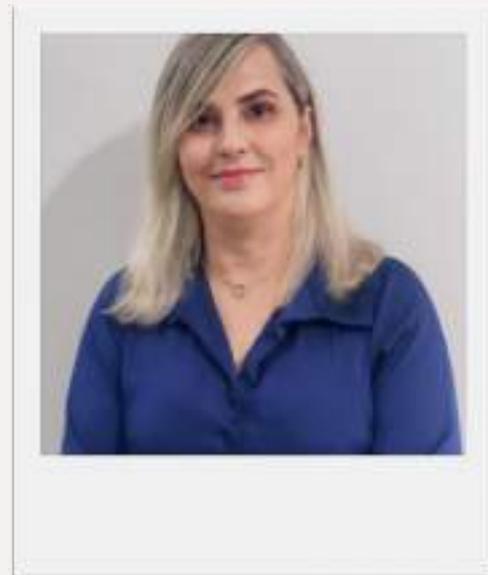
Licenciada em Letras (2006), pela Universidade de Pernambuco (UPE), Especialista no Ensino de Língua Portuguesa (2008), pela Universidade de Pernambuco (UPE). Mestre pelo programa de Pós-Graduação Profissional em Letras (Profletras) pela Universidade de Pernambuco (UPE). Linha de Pesquisa: Estudos de Linguagem e Práticas Sociais, atuando principalmente nos seguintes temas: letramento na Educação de Jovens e Adultos, práticas inovadoras na Educação de Jovens e Adultos, processo ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos. Atualmente é servidora pública municipal e estadual.



# SOBRE OS AUTORES

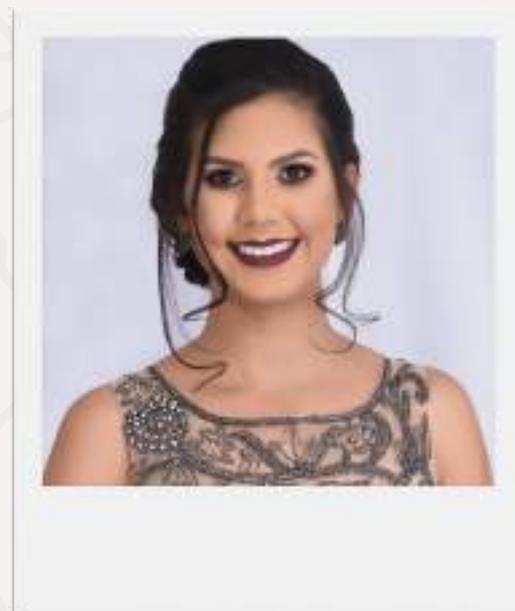
## CLÁUDIA TAVEIRA SILVESTRE

Professor da Rede Pública Estadual de Pernambuco. Professor da Rede Pública Municipal de Caruaru-PE. Mestre em Letras pelo curso de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Letras - Profletras / UPE. Pós-Graduação em Ensino de Língua Portuguesa / UEPB. Graduado em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa / UEPB. Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo / UEPB.



## CAMYLLA DE BARROS COSTA

Mestra pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS vinculado à Universidade de Pernambuco (UPE). Especialista em Ensino de Língua Portuguesa e suas Literaturas pela Universidade de Pernambuco (UPE), em Psicopedagogia Institucional pela Faculdade de Educação São Luís e também em Alfabetização e Letramento pela mesma Faculdade. Graduada em Letras com ênfase em Licenciatura de Língua Portuguesa, suas Literaturas e Língua Espanhola pela Faculdade de Belo Jardim (FBJ) e graduada também em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR). Professora permanente de Língua Portuguesa em Rede Estadual de Ensino/PE e Coordenadora Técnico-pedagógica das Escolas em Tempo Integral do município de São Bento do Una.



# SOBRE OS AUTORES

## SUEDJA CARLIANE SANTOS ARANDAS

Mestra pelo curso de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Letras- Profletras/UPE. Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas Literaturas/UPE. Licenciatura em Letras/UPE. Linha de pesquisa em Estudos da Linguagem e Práticas Sociais. Possui curso em Análise Linguística e formação em linguagens na escola (UNICAMP); Tecnologias Educacionais, Aprendizagem e Inovação Pedagógica (UFC); entre outros. Área de interesse em análise linguística, ensino de língua e linguística textual. Experiência no ensino de Língua Portuguesa em escola regular e integral (Anos Iniciais, Finais e Ensino Médio) nas redes pública e privada. .

