

ALESSANDRA ACIOLI PALMEIRA
SÔNIA PINTO DE ALBUQUERQUE MELO



A teia

dos
Gêneros Textuais
Um jogo integrativo

MANUAL DE REGRAS

ALESSANDRA ACIOLI PALMEIRA
SÔNIA PINTO DE ALBUQUERQUE MELO



A teia

dos
Gêneros Textuais
Um jogo integrativo

MANUAL DE REGRAS



INSTITUTO
FEDERAL
Sergipe



PROFEPT
MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Aracaju, 2020

MANUAL DE REGRAS

A TEIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS: UM JOGO INTEGRATIVO

FICHA TÉCNICA:

Elaboração e desenvolvimento: Alessandra Acioli Palmeira

Orientação: Professora Dra. Sônia Pinto de Albuquerque Melo

Colaboração e diagramação: Alexander Acioli Palmeira e
Thiago Guimarães Estácio (designers gráficos)

Imagens: freepik.com (exceto quando discriminada a fonte)

Copyright © 2020 • Alessandra Acioli Palmeira. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste material pode ser reproduzida ou transmitida em nenhuma forma e por nenhum meio mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer sistema de armazenamento de informação, sem autorização expressa da autora.



APRESENTAÇÃO

O manual de regras de A Teia dos Gêneros Textuais foi elaborado no intuito de orientar a docentes e demais profissionais imersos no ensino, sobre a utilização do referido jogo como recurso pedagógico. Nada impossibilita que o mesmo seja utilizado em outros contextos, podendo ser usado como base para ser ajustado a cada realidade possibilitando contribuições sociais e acadêmicas. O seu propósito é que seja significativo para quem dele usufruir.

O jogo supracitado é oriundo da pesquisa intitulada GÊNEROS TEXTUAIS NA FORMAÇÃO DOS SUJEITOS DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: INVESTIGAÇÃO DAS PRÁTICAS INTEGRADORAS DE LEITURA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFS-CAMPUS ARACAJU, pesquisa esta, realizada no Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT). Ressalta-se que contribuir com as práticas pedagógicas integradoras no EMI do IFS - Campus Aracaju, através da elaboração de um produto educacional, está em conformidade com o terceiro objetivo específico desta pesquisa.

Faz parte deste manual, além de suas regras, o referencial teórico que embasa o jogo, para melhor entendimento da sua constituição e classificação. Ele classifica-se como: educativo, coletivo, de regras, argumentativo, perceptivo, interativo e integrativo.

Espera-se com entusiasmo que o objetivo traçado na mencionada pesquisa seja atendido, a partir do momento que este produto educacional contribua com a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, e deseja-se também, que possam frutificar múltiplas ideias a partir desta.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE A TEIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS: UM JOGO INTEGRATIVO	9
A TEIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS: UM JOGO INTEGRATIVO E SEU ARCABOUÇO TEÓRICO	11
POR DENTRO DA TEIA(UM POUCO MAIS SOBRE O JOGO)	16
MANUAL DE REGRAS	19
REFERÊNCIAS	23



INTRODUÇÃO

“

[...] se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, até as férias, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova (NETO, 1992, p.43).

A teia dos gêneros textuais: um jogo integrativo foi oriundo do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT), o qual estabelece a elaboração de um produto educacional através da orientação do documento da Coordenação de Aperfeiçoamento de pessoal de Nível Superior (CAPES), que trata da oferta de mestrados acadêmicos e profissionais na área de ensino. A finalidade é que os produtos educacionais sejam significativos para quem os utiliza, ou seja, docentes e demais profissionais inseridos no universo do ensino. E ainda, esses produtos podem ser usados como base para serem ajustados a cada realidade podendo trazer contribuições para as mesmas.

Nesse sentido, o produto educacional, fruto da presente pesquisa e em conformidade com um dos seus objetivos, é um jogo de tabuleiro (material concreto). Um produto educacional pode ser, segundo CAPES (2013), uma sequência didática, um aplicativo, uma exposição,

um jogo, um equipamento, dentre outros, os quais possam trazer uma melhoria ao processo de ensino e aprendizagem.

A categoria material didático, na qual se insere o produto educacional elaborado na presente pesquisa, tem como objetivo possibilitar a aprendizagem de determinado conteúdo e servir como suporte ao professor no seu fazer profissional, ou seja, no presente caso, pretende contribuir, a partir dos gêneros textuais, com as práticas pedagógicas integradoras do curso IALM do IFS - Campus Aracaju, estimulando o poder de argumentação, associação e percepção dos jogadores levando-os à compreensão que num mesmo contexto estão presentes múltiplos saberes. Esta proposta parte dos gêneros textuais acreditando-se que por serem eminentemente interdisciplinares podem propiciar consideráveis parcelas de integração entre os saberes curriculares. Dessa forma, foi intitulado de "A Teia dos Gêneros Textuais: um jogo integrativo", por se pensar nas práticas pedagógicas que favorecem o todo, ressaltando suas interligações.

O alicerce teórico dessa construção é a teoria sociointeracionista ou histórico-cultural de Vygotsky, na qual a linguagem e presença do outro são a mola propulsora para o desenvolvimento cognitivo. "A Teia", por ser coletivo, tem a característica de promover a interação, a integração e consequentemente a construção do conhecimento a partir das trocas entre os pares.

A referida ideia está compatível com a proposta do mestrado profissional, cujo estudo está voltado para "aplicação do conhecimento, ou seja, na pesquisa aplicada e no desenvolvimento de produtos e processos educacionais que sejam implementados em condições reais de ensino" (CAPES, 2013, p. 23).

A escolha do produto educacional e sua estruturação levou em conta os dados obtidos em cada fase da pesquisa, sendo de grande relevância o conteúdo obtido a partir da aplicação dos questionários, quando foi percebida a importância de contribuir com as práticas integradoras do curso IALM.

Então, o jogo vem ser elemento fundamental na materialização da proposta apresentada na pesquisa, uma vez que com sua linguagem própria (regras, desafios, estratégias, etc) é capaz de articular e associar múltiplos conhecimentos, de maneira que leva o aluno a usar a criatividade e desenvolver estratégias para atingir seu objetivo. Nesse processo o aluno é participante ativo, protagonista na aquisição de sua aprendizagem, desenvolvendo a criticidade e inúmeras habilidades interpessoais. Além disso, uma grande vantagem do jogo é a troca de

experiências e conhecimentos com seus pares.

Espera-se que este produto agregue valor no âmbito das práticas pedagógicas integradoras, já que traz uma proposta na qual disciplinas distintas são evidenciadas dentro de um mesmo contexto através dos gêneros textuais, além de colaborar com a aprendizagem de múltiplos conteúdos, dentre eles, gêneros textuais.

Nesse entendimento, deve-se destacar a concepção de currículo integrado, na qual não se pode pensar em um determinado conhecimento como puramente geral ou específico. Portanto, conceitos gerais e específicos precisam ser ensinados de forma vinculada entre si, para que suas aplicações possam ir além de um único contexto.



PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE A TEIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS: UM JOGO INTEGRATIVO

Por que um jogo?

Jogar pode ser um bom caminho para a construção do pensamento, pois jogar o jogo é ao mesmo tempo divertido e sério. Sabe-se que os jogos possuem componentes de prazer e diversão, por isso vale à pena inseri-los nos processos de ensino-aprendizagem, para que haja maior disposição do aluno em aprender. O aluno que não está predisposto a aprender terá mais dificuldades, a não ser que seu professor crie novas estratégias para motivá-lo.

Por que um jogo de tabuleiro?

Os jogos podem ser classificados como fenômenos inatos à humanidade e segundo Johan Huizinga (2014), podemos encontrar vestígios de jogos de tabuleiro ou de mesa, antes mesmo do desenvolvimento da cultura, sendo assim, extremamente significativos na história das civilizações.

Por que um jogo coletivo?

Os jogos em grupo, sobretudo, são fundamentais recursos de ensino, e não representam apenas diversão, já que contribuem para a autonomia dos alunos e os coloca em situação desafiante, altamente instigantes, permitindo através disso uma aprendizagem que ultrapassa a sala de aula. Além de desenvolverem as competências de

socialização, interação, integração, identidade, reflexão, criatividade, cooperação, prazer, discussão de valores, imaginação, iniciativa, entre outros.

Por que um jogo de regras?

As regras são importantes para que se estabeleça e se mantenha a instabilidade, o elemento surpresa, a incerteza ou tensão durante a jogada, além do jogo ser entendido como um objeto e como resultado de um sistema linguístico voltado a determinado contexto social, segundo Kishimoto (1994). E ainda, a competição só pode existir quando os jogadores cooperam em concordar com as regras, aplicá-las, cumpri-las e aceitar suas consequências, mesmo quando desfavoráveis a si mesmos, o que é especialmente propício ao desenvolvimento moral, segundo Rheta DeVries (1987).

Por que um jogo integrativo e interdisciplinar?

Porque a interdisciplinaridade é um dos princípios do EMI, para o qual este produto educacional está voltado.

Abordando a relação entre integração e interdisciplinaridade, Ramos (2007) indica que a postura epistemológica da integração recorre a “princípios e pressupostos da interdisciplinaridade e da visão totalizante da realidade.”

A interdisciplinaridade, como método, é a reconstituição da totalidade pela relação entre os conceitos originados a partir de distintos recortes da realidade; isto é, dos diversos campos da ciência representados em disciplinas. Isto tem como objetivo possibilitar a compreensão do significado dos conceitos, das razões e dos métodos pelos quais se pode conhecer o real e apropriá-lo em seu potencial para o humano (RAMOS, 2012, p.117).

Por que jogo integrativo/ interdisciplinar e gêneros textuais?

Os gêneros textuais podem funcionar como ferramenta interdisciplinar, com atenção sobretudo para a linguagem em uso e para as atividades culturais e sociais, de acordo com Marcuschi (2008). Assim, a partir dos gêneros pode-se contribuir com a aprendizagem significativa através de práticas pedagógicas integradoras, tendo por base a teoria sociointeracionista de Vygotsky, na qual a linguagem e a presença do outro são molas mestras para o desenvolvimento cognitivo.



A TEIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS: UM JOGO INTEGRATIVO E SEU ARCABOUÇO TEÓRICO

A prática de jogos ocorre há milhares de anos em praticamente todas as partes do mundo, sendo utilizado nos tempos antigos como ferramentas educacionais para crianças, mas foi nas décadas de 1960 e 1970 que se disseminaram pelos principais ramos da educação.

Quadro 1: O QUE OS AUTORES DIZEM SOBRE OS JOGOS EDUCATIVOS

O QUE OS AUTORES DIZEM SOBRE OS JOGOS EDUCATIVOS	AUTORES
▪ Possibilitam aquisição de conteúdos ▪ Contribuem para a memorização, resolução de problemas e raciocínio dedutivo (estratégias salutareas para a aprendizagem).	Savi & Ulbricht (2008)
▪ Desenvolvem habilidades cognitivas, psicomotoras, habilidades emocionais, criativas e sociais.	Pausewang (1997)
▪ Possui caráter sério, por ser um recurso pedagógico que gera aprendizagens significativas para o aluno.	Cintra et al. (2010)
▪ São divertidos, prendem a atenção dos alunos e suscitam a ideia de desafio.	Tiellet et al. (2007)

▪ Sobre jogos coletivos: desenvolvem as competências de interação, autonomia, identidade, reflexão, criatividade e cooperação a partir do trabalho em grupo.	Friedman (1996)
▪ Sobre cooperação e regras no jogo: um jogo competitivo é especialmente propício ao desenvolvimento moral, pois as intenções divergentes devem ser delineadas dentro de um contexto mais amplo de cooperação.	Rheta DeVries (1987)
▪ O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 2010, p. 33).	Huizinga (2010)

Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Assim como os autores mencionados anteriormente, acredita-se na utilização do lúdico em sala de aula com o objetivo de tornar o aprendizado mais atrativo para o aluno, além de desenvolver a criatividade, a iniciativa e a imaginação. O jogo é ferramenta pedagógica importante que auxilia o professor no processo de ensino, de forma que o aluno aprende descontraidamente.

A teia dos gêneros textuais: um jogo integrativo, especificamente, busca proporcionar prazer, troca de conhecimentos, debate sobre valores, criticidade, iniciativa, a integração de saberes curriculares, interação entre os participantes, e por conseguinte crescimento social, além de valorizar os conhecimentos prévios dos alunos, pois são imprescindíveis. Por isso, caracteriza-se como um recurso importante para o ensino, e não somente de diversão. O desafio inerente ao referido jogo, possibilita uma aprendizagem que transpõe a sala de aula.

Instrumental teórico para embasar A teia dos gêneros textuais: um jogo integrativo: teoria sociointeracionista ou histórico-cultural

“

A língua é um sistema simbólico ligado a práticas sócio-históricas e não funciona no vácuo. Ela se dá, inclusive com condições inter e intrapessoais, como diria Vygotsky. O sociointeracionismo Vygotskyano funda-se nas propriedades da mente social. Para Vygotsky, conhecer é um ato social e não uma ação interior do indivíduo isolado (MARCUSCHI, 2008, p.229).

A prática interdisciplinar dos gêneros textuais em sala de aula, implementada através do produto educacional “A Teia dos Gêneros Textuais - Um Jogo Integrativo,” está guiada pela inferência mútua dos fatores socioculturais, pessoais e comportamentais na aprendizagem e na ação. Ressalta os gêneros como instrumentos de ação social e por representarem o funcionamento da língua em situações concretas de uso. Nesse contexto tem-se a teoria da aprendizagem sociointeracionista de Vygotsky, como eixo de embasamento do produto em tela, a qual entende que as trocas sociais fazem parte da realidade e possibilitam amplas possibilidades de desenvolvimento de forma significativa. Segue quadro conceitual sobre a teoria sociointeracionista de Vygotsky.

Quadro 2: Conceitos sobre a Teoria Sociointeracionista de Vygotsky

CONCEITOS SOBRE A TEORIA SOCIOINTERACIONISTA DE VYGOTSKY	
Teoria Sociointeracionista de Vygotsky	Esta vertente defende o desenvolvimento do espírito humano como parte de um processo social e histórico. Dá importância à interação para a aprendizagem, isto é, a relevância da mediação por meio da linguagem para a construção do conhecimento.

A compreensão de Vygotsky sobre aprendizagem e desenvolvimento do sujeito

O aprendizado não vem somente depois do desenvolvimento. O meio social é circundado de significados culturais, os quais são apreendidos com a participação de mediadores, como por exemplo, a linguagem. Para o estudioso em questão, a linguagem é um instrumento mental e físico, estruturante do pensamento e consequentemente das ações, das tarefas sociais, dessa maneira, não depende obrigatoriamente da fala, segundo Vygotsky (2008).

A compreensão de Vygotsky sobre significado e sentido

Enquanto o significado está voltado para o que de fato determinada palavra representa, o sentido depende do contexto. Há a necessidade do movimento mútuo entre a palavra e o pensamento, para assim constituírem uma unidade a partir do significado estabelecido. Após o significado constituído, os sujeitos utilizam a palavra em diferentes contextos, possibilitando que ela adquira novos sentidos, através do compartilhamento com o outro.

Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)

Ideia desenvolvida por Vygotsky

Pensar a aprendizagem envolve a interação entre um sujeito mais experiente e seu conceito com outro menos experiente que será confrontado por este novo conceito em relação ao que já carrega na memória. Esta tensão será propulsora do desenvolvimento das funções superiores e de novos conceitos. Em outras palavras, segundo esta teoria, para se adquirir novos conhecimentos é necessário que o aluno seja exposto a uma situação, problema ou conteúdo que ainda não domine, que não seja cômodo ou confortável para ele.

Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Reforçando as ideias do quadro, entende-se que a linguagem mediada pelo outro exerce um peculiar papel inerente ao desenvolvimento cognitivo do sujeito. Dessa forma, a linguagem se manifesta enquanto mediadora entre os sujeitos sociais e culturais e repercute mudanças nesta atuação dinâmica de interação. É este o papel que os gêneros textuais terão no jogo, serão mediadores entre os sujeitos e contribuirão com o desenvolvimento dos mesmos a partir do desafio lançado pelo jogo, qual seja, identificar conexões de um único gênero com mais de uma disciplina curricular. Além disso, os participantes do jogo deverão expor argumentos que justifiquem suas escolhas e que possam convencer os demais participantes a arriscarem junto com ele, o que notadamente desenvolve o senso crítico e o poder de argumentação.

Por tudo que foi explanado e destacando a teoria da ZDP, acredita-se que é muito importante que o aluno seja desafiado para apreender novos conhecimentos mais elevados e complexos, entretanto, vale frisar a fundamental importância em valorizar aquilo que o aluno traz de conhecimentos adquiridos em outras vivências sociais fora da escola. E ainda considerar o aluno como sujeito do conhecimento, pensante, histórico, social e autor da sua aprendizagem em interação com o objeto do conhecimento, com o professor (mediador) e seus pares, além de focar nos gêneros textuais como instrumentos de ação social.



POR DENTRO DA TEIA: UM POUCO MAIS SOBRE O JOGO

O presente jogo é de regras por utilizar normas previamente estabelecidas, além de classificar-se como: coletivo, educativo, perceptivo, argumentativo, interativo e integrativo. Traz como pilar os gêneros textuais numa perspectiva interdisciplinar, possibilitando ao aluno o desenvolvimento cognitivo, focado nos aspectos da linguagem, comunicação, percepção, atenção, pensamento, favorecendo a associação de conteúdos e conceitos. Acredita-se que os gêneros textuais por serem eminentemente interdisciplinares podem propiciar consideráveis parcelas de integração entre os saberes curriculares.

Apesar de ser competitivo, o intuito é possibilitar que os participantes expressem o que sabem sobre variados assuntos, exercitem o poder de argumentação e associação, valendo-se de conhecimentos prévios e através da interação com os seus pares possam elaborar novos saberes de forma lúdica e prazerosa. Ademais, que possam perceber as relações existentes entre múltiplos saberes curriculares por intermédio dos gêneros textuais.

Quadro 3: Informações gerais sobre A Teia dos Gêneros Textuais: um jogo integrativo

INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE A TEIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS: UM JOGO INTEGRATIVO

**Quantidade de
participantes**

- De 2 a 4 jogadores

Público alvo	Este jogo é indicado para ser utilizado como recurso nas aulas de Língua Portuguesa do primeiro ano do curso IALM, podendo ser ajustado para outras realidades.
Conteúdo	35 cartas numeradas de gêneros textuais; 4 peças de plástico, de cores variadas, com imagem de aranha; 1 tabuleiro; 65 fichas de disciplinas; 1 um manual de regras com gabarito.

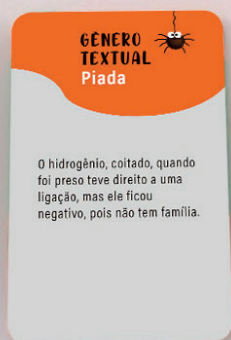
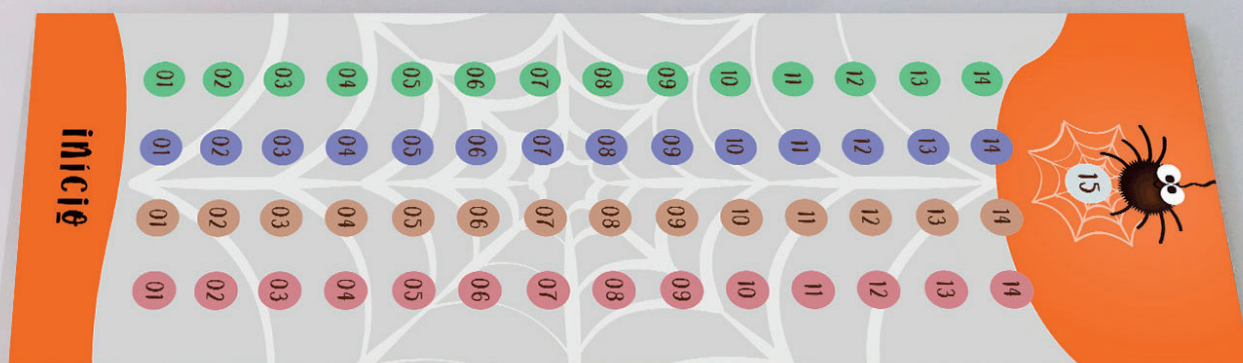
Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Os gêneros textuais expressos nas cartas foram escolhidos seguindo alguns critérios: que fossem variados, interessantes, curtos, verbais e não verbais, que trouxessem conexões com mais de uma disciplina. Tais critérios levaram em consideração que um jogo precisa ser dinâmico e atraente. Sobre as relações com as disciplinas buscou-se que nem sempre fossem tão óbvias, para aguçar a percepção dos jogadores, estimulando suas construções mentais e poder de associação, além de tornar as jogadas mais desafiadoras. Quanto aos temas abordados nos gêneros, foram selecionados a partir dos conteúdos curriculares relacionados a diversas questões atuais. Sobre as fichas das disciplinas, incluem todas as disciplinas do primeiro ano, do curso IALM.





O JOGO





MANUAL DE REGRAS

A teia dos gêneros textuais – um jogo integrativo, é um jogo educativo, de tabuleiro, que busca através dos gêneros textuais integrar saberes curriculares. Foi elaborado com o intuito de colaborar, principalmente, com o desenvolvimento da argumentação, percepção e associação, valorizando saberes prévios e estimulando a construção de novos.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO



Áreas de desenvolvimento:

- linguagem, percepção, atenção, associação, pensamento, argumentação, socialização.



Conteúdo:

- 35 cartas numeradas de gêneros textuais; 4 peças de plástico de cores variadas, com imagem de aranha; 1 tabuleiro; 65 fichas de disciplinas; 1 um manual de regras com gabarito.



Público alvo:

Este jogo é indicado para ser utilizado como recurso nas aulas de Língua Portuguesa do Primeiro ano do curso IALM, podendo ser ajustado para outras realidades.



Quantidade de participantes:

2 (dois) a 4 (quatro).

REGRAS:

Preparação:

Embaralhe as cartas de gênero textuais e as coloque em uma única pilha na mesa de jogo com os conteúdos virados para baixo.

Cada jogador deve escolher uma peça aranha e posicioná-la no ponto de partida do tabuleiro indicado para sua respectiva cor.

Distribua 1 ficha de disciplina de cada tipo, menos as de idiomas, para cada um dos jogadores, totalizando 14 fichas para cada um.

Como jogar:

A escolha do primeiro jogador será aleatória, mas caso não haja consenso sugerimos que o jogador a começar a partida seja aquele que é o primeiro a fazer aniversário no ano.

O primeiro jogador deve pegar uma carta de cima da pilha e ler para os demais. Após a leitura o jogador vai escolher duas disciplinas que ele acredite que tenham relação com o que foi lido, colocando as fichas das disciplinas escolhidas sobre a mesa, viradas para cima.

O jogador da vez vai defender o porquê de ter escolhido cada uma daquelas disciplinas. Após a explanação, os demais jogadores ao mesmo tempo irão escolher sua ou suas fichas que acham que têm relação com o gênero textual apresentado e colocarão com a face para baixo para que os outros não vejam.



IMPORTANTE:

- 1- É obrigatório para os jogadores escolherem pelo menos uma disciplina.
- 2- Mesmo que os jogadores encontrem relação correta de um gênero textual com uma ou mais disciplinas que não estejam no gabarito, valerá para fins de pontuação, apenas, o que estiver no gabarito.

Após todos terem escolhido suas fichas e colocado essas sobre a mesa, podem desvirá-las e verificar o gabarito. A partir daí faz a movimentação das aranhas na teia da seguinte forma:

Quadro 4: Pontuação e movimentação das aranhas na teia

	ACERTO SOZINHO	ACERTO EM CONJUNTO	ERRO SOZINHO	ERRO EM CONJUNTO
JOGADOR DA VEZ	Avança 2 passos por resposta correta. se acertar os dois gêneros de uma vez, ganha o coringa* (peça idiomas)	avança mais 1 passo por cada pessoa que convenceu	volta 2 passos por disciplina que errou	volta 1 passo junto com o adversário por disciplina que errou
ADVERSÁRIOS	3 passos e escolhe qualquer adversário para voltar um passo	avança 1 passo por resposta correta	volta 2 passos	volta 1 passo

Fonte: Elaborado pela autora (2020).

***A peça “Idiomas”, por conta de ser um conteúdo que pode ser trabalhado em qualquer gênero textual, ela servirá como um coringa. O jogador guardará o coringa para usar quando quiser. Poderá trocar por um erro que vier a ter, anulando as consequências daquele erro. Posteriormente ao seu uso, deverá ser descartada.**

Após a movimentação das aranhas, tira-se do jogo a carta utilizada e passa para o próximo jogador em sentido horário que pegará a próxima carta da pilha e recomeçará o processo.

Finalização do jogo

O jogo encerra quando o primeiro jogador alcançar o número 15 do tabuleiro ou quando as cartas de gênero textuais encerrarem, sendo o vencedor aquele que estiver à frente dos demais. Em caso de empate na primeira colocação, estes serão vitoriosos.

VAMOS JOGAR? APRENDA E DIVIRTA-SE!!!!

Contato:

Alessandra Acioli Palmeira
alessandraacioli2@hotmail.com

REFERÊNCIAS

- CAPES. Diretoria de Avaliação. **Documento de área**, 2013. Disponível em: https://capes.gov.br/images/stories/download/avaliacaotrienal/Docs_de_area/Ensino_doc_area_e_comiss%C3%A3o_block.pdf. Acesso em: set/2020
- CINTRA, R. C. G. G.; PROENÇA, M. A. M.; JESUINO, M. S. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski**. Revista Rascunhos Culturais. V. 1, n. 2, p. 225-238, jul./dez. 2010, Coxim/MS.
- DEVRIES, Rheta. **Programs of early education: The constructivist view**, 1987.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan (2014). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva.
- HUIZINGA, Johan, 1872 – 1945. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 6ª ed., 2010.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- NETO, E. R. Laboratório de matemática. In: **Didática da Matemática**. São Paulo: Ática, 1992, p. 44-84.
- PAUSEWANG, F. (1997). **Dem Spielen Raum geben: Grundlagen und Orientierungshilfen zur Spiel- und Freizeitgestaltung in sozialpädagogischen Einrichtungen** (Abrindo espaço para brincar: fundamentos e diretrizes).
- RAMOS, Nogueira Marise. **Possibilidades e desafios na organização do currículo**. In: FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. Ensino médio integrado: concepção e contradições. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- _____. **Concepção do Ensino Médio Integrado. Secretaria do Estado do Paraná**, 2007.
- SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos Digitais Educacionais: benefícios e desafios. In: RENOTE -**Revista Novas Tecnologias na Educação**, V.06, n.01, 2008. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>
- TIELLET, C.A., et al. **Atividades Digitais: Seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas**. In: Novas Tecnologias na Educação/ CINTED. Porto Alegre: UFRGS, 2007, V.5, Nº 1
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch, 1896 – 1934. **Pensamento e linguagem/ tradução Jefferson Luiz Camargo; revisão técnica José Cipolla Neto. – 3ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2008.**

ELEMENTOS DO JOGO PARA IMPRESSÃO



**INSTITUTO
FEDERAL**
Sergipe



PROFEPT
MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

GABARITO

- 1 GÊNERO TEXTUAL: CHARGE
Gabarito: Química, Controle de qualidade, Biologia, Sociologia.
- 2 GÊNERO TEXTUAL: CHARGE
Gabarito: Química, Controle de qualidade, Biologia.
- 3 GÊNERO TEXTUAL: NOTÍCIA JORNALÍSTICA
Gabarito: Química, Matemática, Controle de qualidade.
- 4 GÊNERO TEXTUAL: PIADA
Gabarito: Química, Sociologia, Matemática
- 5 GÊNERO TEXTUAL: Letra de música
Gabarito: Biologia, Sociologia, Geografia
- 6 GÊNERO TEXTUAL: Letra de música
Gabarito: Sociologia, Química, Desenvolvimento sustentável
- 7 GÊNERO TEXTUAL: Sinopse de filme
Gabarito: História, Geografia, Sociologia
- 8 GÊNERO TEXTUAL: Selo postal
Gabarito: Matemática, Física, Desenvolvimento Sustentável
- 9 GÊNERO TEXTUAL: Fotografia
Gabarito: Arte, Física, Desenvolvimento Sustentável.
- 10 GÊNERO TEXTUAL: Sinopse de filme
Gabarito: Física, Geografia, Sociologia
- 11 GÊNERO TEXTUAL: Fotografia
Gabarito: Arte, Desenvolvimento sustentável, Filosofia
- 12 GÊNERO TEXTUAL: Entrevista
Gabarito: Química, Controle de qualidade, Saúde, Meio Ambiente e Segurança do Trabalho.
- 13 GÊNERO TEXTUAL: Postagem de rede social
Gabarito: Educação Física; Física; Biologia.
- 14 GÊNERO TEXTUAL: Rótulo
Gabarito: Matemática; Química; Controle de Qualidade.
- 15 GÊNERO TEXTUAL: Postagem de rede social
Gabarito: Geografia; História; Química.
- 16 GÊNERO TEXTUAL: Sátira
Gabarito: História; Informática; Matemática.



- 17 GÊNERO TEXTUAL: Resumo
Gabarito: História; Geografia; Informática.
- 18 GÊNERO TEXTUAL: Sátira
Gabarito: Biologia; Filosofia; Informática.
- 19 GÊNERO TEXTUAL: Release
Gabarito: Matemática; Controle de qualidade; Biologia.
- 20 GÊNERO TEXTUAL: Lei
Gabarito: Educação Física; Saúde, meio ambiente e segurança; Matemática.
- 21 GÊNERO TEXTUAL: Charge
Gabarito: Biologia; Filosofia; Informática.
- 22 GÊNERO TEXTUAL: Charge
Gabarito: Arte; Filosofia; Informática.
- 23 GÊNERO TEXTUAL: Cartaz
Gabarito: Arte; Geografia, História.
- 24 GÊNERO TEXTUAL: Fotografia
Gabarito: Arte; Desenvolvimento sustentável; Controle de qualidade
- 25 GÊNERO TEXTUAL: Matéria jornalística
Gabarito: Arte; Educação física; Filosofia
- 26 GÊNERO TEXTUAL: Matéria jornalística
Gabarito: Saúde, meio ambiente e Segurança; Educação física; Biologia.
- 27 GÊNERO TEXTUAL: Matéria jornalística
Gabarito: Saúde, Meio ambiente e Segurança; Sociologia; Desenvolvimento Sustentável.
- 28 GÊNERO TEXTUAL: Card de rede social
Gabarito: Saúde, Meio ambiente e Segurança; Informática; Biologia.
- 29 GÊNERO TEXTUAL: Resumo
Gabarito: Arte, Educação Física; Física.
- 30 GÊNERO TEXTUAL: Biografia
Gabarito: História; Física; Geografia
- 31 GÊNERO TEXTUAL: Fábula
Gabarito: Biologia; Física; Filosofia.
- 32 GÊNERO TEXTUAL: Microconto
Gabarito: Biologia, Filosofia,
- 33 GÊNERO TEXTUAL: Microconto
Gabarito: Filosofia, Biologia, Sociologia
- 34 GÊNERO TEXTUAL: Microconto
Gabarito: Filosofia, História, Biologia
- 35 GÊNERO TEXTUAL: Microconto
Gabarito: Biologia, Filosofia, Sociologia



14	14	14	14
13	13	13	13
12	12	12	12
11	11	11	11
10	10	10	10
09	09	09	09
08	08	08	08
07	07	07	07
06	06	06	06
05	05	05	05
04	04	04	04
03	03	03	03
02	02	02	02
01	01	01	01

início

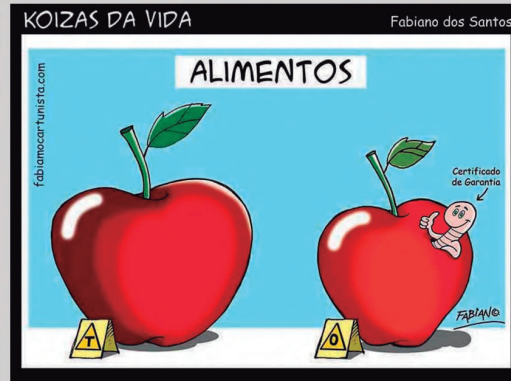


GÊNERO TEXTUAL Charge



01

GÊNERO TEXTUAL Charge



02

GÊNERO TEXTUAL Notícia Jornalística

O Laboratório Federal de Defesa Agropecuária, que realiza perícia sobre cervejas produzidas pela empresa mineira Backer, pediu ontem a retirada de mais 14 lotes do produto do mercado. O total de lotes apontados com problemas é de 55 agora, totalizando mais de 1 milhão de garrafas só de um dos rótulos, a Belorizontina.

03

GÊNERO TEXTUAL Piada

O hidrogênio, coitado, quando foi preso teve direito a uma ligação, mas ele ficou negativo, pois não tem família.

04

**GÊNERO
TEXTUAL**
**Letra de
Música**



Manguetown

Tô enfiado na lama
É um bairro sujo
Onde os urubus têm casas
E eu não tenho asas
[...]
Fui no mangue catar lixo
Pegar caranguejo
Conversar com urubu

05

**GÊNERO
TEXTUAL**
**Letra de
Música**



Cidadão de papelão

[...]
O cara que catava papelão pediu
Um pingado quente, em maus
lençóis, à sós
Nem farda, nem tampouco fartura
Sem papel, sem assinatura
Se reciclando vai, se vai
[...]

06

**GÊNERO
TEXTUAL**
**Sinopse
de filme**



Vida é Bela, 1998

Durante a Segunda Guerra Mundial na Itália, o judeu Guido e seu filho Giosué são levados para um campo de concentração nazista. Afastado da mulher, ele tem que usar sua imaginação para fazer o menino acreditar que estão participando de uma grande brincadeira, com o intuito de protegê-lo do terror e da violência que os cercam.

07

**GÊNERO
TEXTUAL**
Selo postal



08

**GÊNERO
TEXTUAL**
Fotografia



09

**GÊNERO
TEXTUAL**
**Sinopse
de filme**



Vida é Bela, 1998

Durante a Segunda Guerra Mundial na Itália, o judeu Guido e seu filho Giosué são levados para um campo de concentração nazista. Afastado da mulher, ele tem que usar sua imaginação para fazer o menino acreditar que estão participando de uma grande brincadeira, com o intuito de protegê-lo do terror e da violência que os cercam.

10

**GÊNERO
TEXTUAL**
Fotografia



11

**GÊNERO
TEXTUAL**
Entrevista



SITE: Qual seria a medida mais eficaz de sanitização? O álcool 70% ou hipoclorito de sódio/ água sanitária?

DÉBORA: Para uma higienização rápida de utensílios e equipamentos, o mais apropriado é, após sua limpeza, borrifar álcool 70% sobre as superfícies. Para a higienização de frutas e hortaliças, o método de solução clorada é o mais indicado.

12

GÊNERO TEXTUAL

Postagem de rede social



Curtido por essatori e outras 3,6 mil pessoas
joaomouratef 🏃‍♂️ MARCHA ATLÉTICA, TREINAMENTO DE FORÇA E POSTURA 🏋️‍♂️

⚠️Seria possível associar os três aspectos?

13

GÊNERO TEXTUAL

Rótulo

INFORMAÇÃO NUTRICIONAL / INFORMACIÓN NUTRICIONAL / NUTRITIONAL INFORMATION		
Porção de / Porción / Portion 30 g (3 Biscoitos / Galletas / Biscuits)		
Quantidade por porção / Cantidad por porción / Quantity per portion		% VD(1)(%DV*)
Valor energético/ Caloric Value	130 kcal = 546 kJ	7%
Carboidratos/ Carbohidratos / Carbohydrates	21 g	7%
Proteínas/ Proteins	2,3 g	3%
Gorduras totais/ Grasas totales/ Total fat	4,0 g	7%
Gorduras saturadas/ Grasas Saturadas/Saturated Fat	1,3 g	6%
Gorduras trans/ Grasa Trans/ Trans Fat	não contém/no contiene/doesn't contain	**
Fibra alimentar/ Fibra alimentaria/ Dietary fibre	1,1 g	4%
Sódio/ Sodium	117 mg	5%

*%Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2.000 kcal ou 8.400 kJ. Seus valores diários podem ser maiores ou menores dependendo de suas necessidades energéticas. ** VD não estabelecido. *% Valores diarios de referencia con base a una dieta de 2.000 kcal o 8.400 kJ. Sus valores diarios pueden ser mayores o menores dependiendo de sus necesidades energéticas. ** VD no establecido. *% Daily Reference Value based on a diet of 2.000 kcal or 8.400 kJ. Daily values could be superior or inferior depending on your energetic necessity. ** DV nor established.

NUTRITIONAL COMPASS® © Marca Registrada de Société des Produits Nestlé S.A.

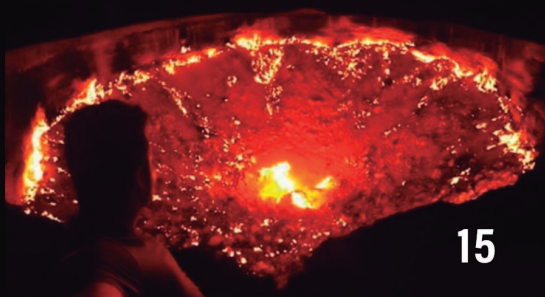
14

GÊNERO TEXTUAL

Postagem de rede social



Acredite se quiser: essa cratera está queimando por quase 50 anos. Sim, essa é a famosa cratera de darvasa ou porta do inferno, fica no Tucuménistão, e o mais impressionante é que esse buraco só existe devido a um acidente durante a extração de petróleo de gás natural e para os geólogos da ex - união soviética a melhor opção era tacar fogo para não causar um vazamento muito grande de gás e de fato não causou mas o fogo permanece queimando até hoje. O local, com o passar do tempo, atraiu turistas do mundo inteiro que vão até lá só olhar se o fogo ainda ta lá, inclusive eu fui e é um dos locais mais incríveis que já vi



15

GÊNERO TEXTUAL

Sátira



Para aqueles que não sabem o que é um ábaco, aqui está um!

16

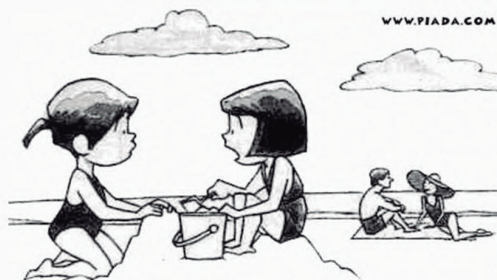
GÊNERO TEXTUAL Resumo



O setor industrial é uma atividade de grande contribuição para o desenvolvimento econômico local. Diante dessa relevância, foi estruturada a presente pesquisa, com o objetivo de traçar e diagnosticar o perfil das indústrias alimentícias no estado de Sergipe, através da observância do grau de desenvolvimento, inovação e seu impacto econômico no território local. Os dados coletados foram extraídos de informações disponibilizadas online, através do website de cada indústria [...]. Foi contextualizada a evolução da indústria de alimentos ao decorrer do tempo, como também a evolução no consumo dos produtos industrializados pela sociedade [...]

17

GÊNERO TEXTUAL Sátira



- Eu nunca vou ter filhos.
Ouvi dizer que o download demora nove meses!

18

GÊNERO TEXTUAL Release



Clicq na mídia

O Clicq ajuda a controlar processos em toda a cadeia de frutas, legumes e verduras, desde a produção até a distribuição. Com isso, é possível elevar em até 25% a qualidade dos produtos entregues nos pontos de venda. Desenvolvido pela empresa PariPassu, de Santa Catarina, o aplicativo já foi adotado pela rede catarinense Hippo, com três lojas. Ele permite ao usuário criar check Lists com parâmetros técnicos dos produtos, como o nível de maturação desejado, entre outros.

19

GÊNERO TEXTUAL Lei



Art. 32. As academias de ginástica que possuem mais de 5 (cinco) toneladas de capacidade de condicionamento de ar, deverão apresentar Plano de Manutenção Operacionalização e Controle de Sistemas de Condicionamento de Ar - PMOC.

20

GÊNERO TEXTUAL

Charge



21

GÊNERO TEXTUAL

Charge



22

GÊNERO TEXTUAL

Cartaz



23

GÊNERO TEXTUAL

Fotografia



24

GÊNERO TEXTUAL

Matéria jornalística

[...] “Precisamos lembrar sempre que somos um conjunto que precisa estar em sintonia. Como uma sinfonia musical, onde todos os músicos devem estar afinados, senão a música fica ruim, desafinada. E no caso dos aspectos espiritual, mental, emocional e físico, nós somos o maestro”, define o pediatra João Maurício [...]

25

GÊNERO TEXTUAL

Matéria jornalística

Embora o uso de máscaras seja obrigatório, e elas funcionem como uma barreira à contaminação pelo novo coronavírus, existem dúvidas sobre a possibilidade de causarem danos à saúde das pessoas que estão retornando às academias agora. As academias estavam fechadas para atendimento presencial desde meados de março, quando foi decretado o isolamento social para combate à covid-19, doença provocada pelo novo coronavírus [...]

26

GÊNERO TEXTUAL

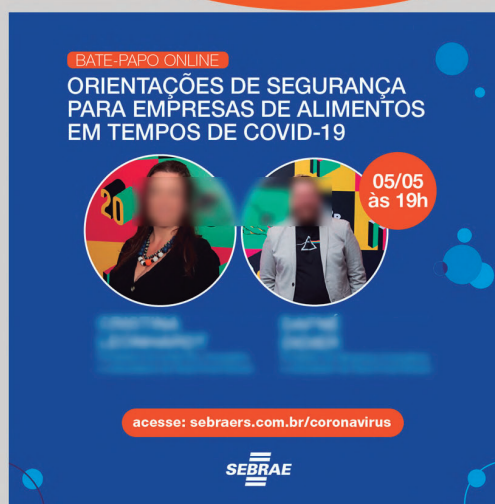
Matéria jornalística

A população não deve descartar no lixo de itens recicláveis máscaras de proteção, luvas de látex (ou de qualquer outro tipo), lenços de papel, lenços umedecidos, papel higiênico ou similares. Estes itens, além de não serem recicláveis, podem colocar em risco a saúde dos catadores brasileiros, especialmente neste período da pandemia da Covid-19, e ajudar a disseminar o surto [...]

27

GÊNERO TEXTUAL

Card de rede social



28



GÊNERO TEXTUAL Resumo

[...] Para se atingir um nível considerado avançado na Dança, um bailarino necessita aprimorar diversos aspectos físicos, entre eles, flexibilidade e força muscular, além de fundamentos específicos, que são adquiridos ao longo dos anos, mediante ao número de repetições e periodizações que são propostos pelo profissional, desde o momento em que o bailarino inicia seus estudos na dança. [...]

29



GÊNERO TEXTUAL Biografia

[...] Albert, filho de Hermann Einstein e Paulina Koch Einstein, nasceu em 14 de março de 1879, na cidade de Ulm, Württemberg, Alemanha. Quando tinha cinco anos de idade, seu pai mostrou-lhe uma bússola de bolso. O menino ficou profundamente impressionado com o comportamento misterioso da agulha magnética que se mantinha voltada para a mesma direção por mais que se fizesse girar a bússola. Mais tarde, segundo contam, explicou que sentira que "por trás das coisas, algo forçosamente deveria estar escondido". [...]

30



GÊNERO TEXTUAL Fábula

A lebre e a Tartaruga

Era uma vez... uma lebre e uma tartaruga. A lebre vivia caçoando da lerdeza da tartaruga. Certa vez, a tartaruga já muito cansada por ser alvo de gozações, desafiou a lebre para uma corrida. A lebre muito segura de si, aceitou prontamente. Não perdendo tempo, a tartaruga pôs-se a caminhar, com seus passinhos lentos, porém, firmes. Logo a lebre ultrapassou a adversária, e vendo que ganharia fácil, parou e resolveu cochilar. Quando acordou, não viu a tartaruga e começou a correr. Já na reta final, viu finalmente a sua adversária cruzando a linha de chegada, toda sorridente.

Moral da história: Devagar se vai ao longe! 31



GÊNERO TEXTUAL Microconto

Pequena fábula (Franz Kafka)

"Ah", disse o rato, "o mundo torna-se a cada dia mais estreito. A princípio era tão vasto que me dava medo, eu continuava correndo e me sentia feliz com o fato de que finalmente via à distância, à direita e à esquerda, as paredes, mas essas longas paredes convergem tão depressa uma para a outra, que já estou no último quarto e lá no canto fica a ratoeira para a qual eu corro."

"Você só precisa mudar de direção", disse o gato e devorou-o.

32



**GÊNERO
TEXTUAL**
Microconto

Isolamento

Isolou-se com receio do Covid-19.
Foi contaminado pela solidão.

33

**GÊNERO
TEXTUAL**
Microconto

Quando acordou o dinossauro
ainda estava lá.

34

**GÊNERO
TEXTUAL**
Microconto

"Uma gaiola saiu a procura de um
pássaro"

35



