

TEORIAS LINGUÍSTICAS, METODOLOGIAS ATIVAS E APRENDIZAGEM METACOGNITIVA: INTERSEÇÕES PARA O ENSINO DE GRAMÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA.

EDUARDA ANDRÉIA KERKHOFF^{1,2*}, ALINE PEIXOTO GRAVINA^{2,3}

1 Introdução

O ensino de gramática na educação sempre apresentou alguns problemas tanto para o aluno absorver esse conhecimento quanto para o professor repassá-lo de uma maneira na qual os alunos entendessem de fato. Portanto, muito do que se conhece como estudo de gramática são grandes listas de verbos e regras infundáveis, o que acaba acarretando o uso equivocado dos fenômenos linguísticos por parte da grande maioria das pessoas, em momentos posteriores à escola.

Sendo assim, debates vêm sendo discutidos nos últimos anos para tentar achar métodos melhores de estudar gramática do que o ensino tradicional. Esses debates podem ser vistos nos trabalhos de Lobato (2003; 2015); Guerra Vicente e Pilati (2012); Pilati, Naves, Guerra Vicente e Salles (2015); Pires e Quarezemin (2016); Guessser (2016); Pilati (2017); Pilati, Naves e Salles (2019); Medeiros Junior (2020); Gallego e Chomsky (2020).

É importante ressaltar que essa pesquisa não tem o intuito de propor a exclusão do livro didático e muito menos do ensino tradicional nas escolas, mas sim procurar novas formas de metodologias de aprendizagem nas quais os alunos participem do processo de aprendizagem, deixando-o como protagonista do seu desenvolvimento e não como personagem secundário. Ou seja, a proposta está em diversificar os métodos em sala de aula.

Portanto, inicialmente, abordaremos os processos de aprendizagem, que se realizam via atenção, emoção e memória, como propõem Bransford *et al* (2007) e Guerra e Amaral (2020). Após isso, discutiremos sobre as metodologias ativas nas áreas da educação e da saúde, abordando as metodologias mais usadas para, posteriormente, discorrermos sobre

1 Acadêmica do Curso de Letras - Português e Espanhol da Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Chapecó/SC, contato: eduarda.kerkhoff@estudante.uffs.edu.br.

2 Grupo de Pesquisa: Estudos Gramaticais e Lexicais. Língua e Cognição: Representação e Processamento da Linguagem.

3 Doutora, Universidade Federal da Fronteira Sul, **Orientadora.**

metodologias ativas na área da linguística através do trabalho de Pilati (2017). Além disso, colocaremos em foco a gamificação e os jogos de Role Playing Game na educação para propormos como resultado final um jogo de tabuleiro inspirado nesses jogos e adaptado para a educação básica.

2 Objetivos

2.1 GERAL

Este trabalho tem como objetivo apresentar uma discussão sobre as possibilidades de aprendizagem quando se trata de novas metodologias, especialmente a metodologia de Aprendizagem Ativa, para o ensino de gramática na educação básica.

2.2 ESPECÍFICOS

- Elaborar uma revisão bibliográfica sobre metodologias ativas e as formas de aprendizagem.
- Apresentar uma discussão na qual contemple as principais formas de aprendizagem das metodologias ativas
- Elaborar uma sequência didática com uso de metodologias ativas para o ensino de gramática na educação básica.

3 Metodologia

Para desenvolver esse estudo, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre metodologias ativas de aprendizagem, nos quais a atenção, emoção e memória são elementos cruciais nesse processo. Ademais, a proposta de Pilati (2017) para a elaboração de oficina foi seguida para a produção de um jogo linguístico, que consiste em um jogo de tabuleiro inspirado em jogos de Role Playing Game (RPG), voltado para o 8º ano do ensino fundamental com o objetivo de propor um ensino de Língua Portuguesa divertido, incitar a comunicação entre os alunos e o trabalho em grupo, bem como compreender os fenômenos sintáticos de ambiguidade estrutural, agentes da passiva e complementos verbais e nominais.

Para elaborá-lo, nos baseamos na metodologia de Pilati (2017), que leva os seguintes passos: 1) Explorar o conhecimento prévio do aluno, através de testes diagnósticos. 2)

Estabelecer relações metacognitivas para melhor compreensão do conteúdo. Para isso, os alunos devem aprender a identificar e manipular padrões básicos da língua portuguesa. Depois, desenvolver uma compreensão profunda do assunto e aprender por quê, como e onde usar esse conhecimento, depende da condição a qual se encontram e 3) Promover a aprendizagem ativa por meio do desenvolvimento de habilidades metacognitivas. Para isso, os alunos precisam ter diferentes formas de contato com a língua escrita e participar do seu processo de aprendizagem. Portanto, o jogo que propomos engloba a metodologia de Pilati (2017) em sua totalidade.

4 Resultados e Discussão

Levando em consideração que as pessoas aprendem via atenção, emoção e memória, como indicam Amaral e Guerra (2020), a metodologia usada por Pilati (2017) baseada nos princípios de Bransford *et al* (2007), e também, ao pesquisar sobre os resultados que a gamificação e jogos de RPG contribuem para a educação, entendemos que o jogo de tabuleiro se torna o aliado ideal para o professor na sala de aula. Com o jogo, conseguimos mexer com a emoção dos alunos, que é “o carro-chefe da aprendizagem e pode (e deve) ser conduzida pelo professor” (Amaral, Guerra, 2020, p. 73). Portanto, com o envolvimento dos alunos no jogo através da emoção, conseguimos sua atenção e conseqüentemente criar uma memória de longo prazo.

No jogo, há metodologias para reforçar a memorização de aspectos metalingüísticos, tais como a reformulação de sentenças passivas, identificação de aspectos linguísticos de ambigüidade e de complementos nominais e verbais. Sendo assim, dentre todas as metodologias vistas durante essa pesquisa, a proposta do jogo foi a que melhor se encaixou baseada na metodologia proposta por Pilati (2017).

5 Conclusão

A partir do jogo criado e das discussões feitas até aqui, nas quais entendemos que as crianças nativas da Língua Portuguesa já possuem a língua internalizada antes mesmo de ir a escola, através da Faculdade de Linguagem, teoria proposta por Chomsky, que defende que todas as crianças possuem uma habilidade linguística inata, capaz de internalizar infinitas palavras e expressões, portanto, adquirir uma língua. Portanto, como envolve memória,

atenção e emoção, o jogo de tabuleiro com as regras sintáticas pode ajudar os alunos que não têm o Português como L1.

Portanto, com a aplicação do jogo em sala de aula, instigue a emoção dos alunos de forma positiva, para que então coloquem atenção nas jogadas e nas perguntas e sejam capazes de entender e responder com consciência sobre os fenômenos sintáticos que estão contidos no jogo, gerando assim uma memória de longo prazo. Esperamos que os objetivos propostos - perceber que o aprendizado de Língua Portuguesa pode ser feito de forma lúdica e divertida; aprender sobre os fenômenos sintáticos de ambiguidade estrutural, voz e agentes da passiva e complementos nominais e verbais e incentivar a comunicação e trabalho em equipe - sejam cumpridos, para que os alunos sejam de fato protagonistas de seu aprendizado.

Referências Bibliográficas

AMARAL, Ana Luiza Neiva; GUERRA, Leonor Bezerra. **Neurociência e educação: olhando para o futuro da aprendizagem**. Brasília: Sesi/Dn, 2020. 290 p.

BRANSFORD, John D.; BROWN, Ann L.; COCKING, Rodney R. (org.). **Como as pessoas aprendem: cérebro, mente, experiência e escola**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

NEVES, Vander José das; MERCANTI, Luiz Bittencourt; LIMA, Maria Tereza (org.). **Metodologias Ativas: perspectivas teóricas e práticas no ensino superior**. Campinas, Sp: Pontes Editores, 2018. 168 p.

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

Palavras-chave: Metodologias de Aprendizagem Ativa; Ensino e Gramática; Materiais Concretos e Educação.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2022-0406

Financiamento

UFFS