

# GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO DO IDIOMA PORTUGUÊS PARA MILITARES ESTRANGEIROS

Janiara de Lima Medeiros, Mestre em Educação, UFF<sup>1</sup>

O ensino do idioma português como segunda língua é um desafio para o aluno e também para o professor. Logo, a energia de trabalho intelectual despendida pelo aluno nesta nova compreensão de mundo ocorre também para o professor ao criar novas soluções que direcionem ao êxito da missão. Neste sentido a sala de aula passa a ser um grande laboratório de aprendizado e de testagem também para o docente que se predispõe ao novo.

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de transformação do ensino e reinvenção das ferramentas sejam as pedagógicas como as tecnológicas. Desta forma foi que nasceu a oportunidade de unificar no ensino do idioma português para militares estrangeiros a experiência da interdisciplinaridade e do ensino por competências, a prática no EAD e a vivência na Metodologia Ativa de aprendizagem de sala de aula invertida. Os conceitos e propostas pedagógicas destes quatro componentes foram unificados e vivenciados sob forma de projeto piloto cuja proposta é a de utilizar a *gamificação* como cenário no processo de ensino-aprendizagem. A sala de aula tornou-se um laboratório vivo de testagem que, num projeto futuro espera ser desenvolvido a fim de transformar-se num ambiente virtual *gamificado*.

A experiência ocorreu no Centro de Idiomas do Exército (CIdEx) no qual são oferecida duas atividades de ensino do idioma português como segunda língua: o Curso de Português para Militares Estrangeiros (CPME) e o Estágio do Idioma Português e Ambientação (EIPA). Ambas as atividades são oferecidas para Militares das Nações Amigas (MNA) da qual fazem parte diversos países do mundo. Estes países designam seus militares do Exército, da Força Aérea e da Marinha para a ambientação cultural e aquisição do idioma português como segunda língua no Brasil.

**Palavras Chave:** Ensino por competências. Interdisciplinaridade. EAD. Metodologia ativa da aprendizagem. Gamificação.

## **Perfil do docente atuante no ensino do idioma português para militares estrangeiros.**

Esta breve descrição merece destaque pois, embora possa parecer uma simples missão, a cada dia nossos alunos se tornam mais exigentes. Não pelo fato deles exigirem diretamente, mas pelo motivo de que suas missões no Brasil são cada vez mais detalhadas. Por este motivo é que o docente parte da premissa cultural para chegar ao objetivo linguístico.

Desta forma fica evidente que não basta abrir um livro em sala de aula e utilizá-lo como componente central no processo do ensino. O livro não deve ser âncora e tão pouco moleta neste processo de ensino-aprendizagem. O livro didático apresenta um roteiro de conteúdos pedagógicos que o professor pode usar sequencialmente, ou não.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal Fluminense, possui mais de vinte anos na área educacional no Brasil com experiência no ensino e nas gestões administrativa escolar e pedagógica. Possui vivência na educação pública, privada, civil e militar, tendo percorrido desde a Educação Básica à Educação Superior, nas modalidades presencial, semipresencial e EaD.

Não há receita de bolo pronta para a seleção de material didático, tão pouco para o livro. Quaisquer que sejam os recursos didáticos (inclusive aulas prontas em power point), todos devem ser revisados a cada aula. Nenhuma aula será repetida porque nenhum curso é igual, nenhuma turma é semelhante e cada aluno é singular.

Outra questão que deve ser considerada é a energia incansável do docente. Ele é um pesquisador incansável, pois testa na sala de aula (seu laboratório de análises) suas percepções e possíveis soluções de métodos e ferramentas de apoio. A reunião destas testagens enriquece seu leque de possíveis soluções. A inquietação faz parte espontânea do docente que recebe, como maior recompensa, a compreensão linguística dos alunos estrangeiros em sua maior concretização que é a da fluência linguística.

Nesta experiência em que me incluo na formação continuada, como docente no ensino do idioma português, busquei recortar as experiências de cada aluno que participou no CIdEx, desde 2015, em uma das atividades de ensino.

É, portanto, importante compreender que além do conhecimento técnico, pedagógico, normativo (em torno da educação técnica militar no Brasil, inclusive) e geopolítico, o docente precisa ter latente a sua sensibilidade diplomática. O discente estrangeiro é um aprendiz em processo de ambientação cultural na qual o docente é um agente interculturalista<sup>2</sup>. O docente precisa ter clara a sua atuação diplomática e antecipar-se, inclusive, na prevenção e tratamento de possíveis conflitos identitários e de contradições sociais. Além disso, há conflitos de experiências de mundo reunidos na faixa etária da classe de alunos que podem refletir na ampliação ou não do léxico linguístico: “O perfil do interculturalista, sensível aos procedimentos discursivos, requer que o profissional considere especialmente, em sua prática, os processos de produção - compreensão do discurso, relacionados diretamente à identidade sociocultural” (SERRANI, 2005, p.18).

Identifica-se, assim, que o desafio está também na crença de que a aprendizagem de uma nova língua não deve se limitar exclusivamente ao ensino normativo da língua, bem como não deve restringir à sala de aula o imenso universo histórico-cultural, oportunizando aulas fora do ambiente tradicional de ensino e que proporcionem práticas contextualizando história, cultura e linguagem.

---

<sup>2</sup> Segundo Serrani (2005) o docente interculturalista é o profissional de educação formado no ensino de línguas e, desta forma, apto para realizar práticas de mediação sociocultural.

A língua, como fenômeno natural do ser humano, é um componente cultural construído ao longo da história. Entender que a língua varia com o tempo e se manifesta de diferentes formas, de acordo com contextos diversos, amplia a visão do docente que precisa ter na sua prática mais que a necessidade de ensinar o léxico ao seu aprendente. O docente deve atuar como “ponte” para facilitar o acesso do discente ao sistema simbólico de tantos significados e que, no entanto, não possui uma autonomia significativa pois a verdade daquele significado é mutável.

### **Gamificação como inovação no ensino.**

Os jogos são historicamente de interesse da humanidade. Além de promoverem a interação social e são ferramentas automotivadoras. Segundo Huizinga (2000, p. 03):

Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar “jogo” toda e qualquer atividade humana. Aqueles que preferirem contentar-se com conclusão metafísica deste gênero farão melhor não lerem este livro. Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.

Enquanto que no ensino a distância (EAD) o docente necessita articular-se e é desafiado a fazer aulas cada vez mais interessantes, ao propor jogos, o aluno é desafiado e naturalmente se envolve nos cenários. Neste contexto, o desafio do docente é motivar que os discentes participem dos jogos. No caso de alunos da caserna observa-se o interesse inerente ao perfil militar, o que é um bom diagnóstico para a construção deste processo.

Quanto ao desafio pedagógico do EAD de como despertar o interesse do discente de forma a motivá-lo no ambiente virtual em que exige muito mais da sua capacidade de atenção e concentração para iniciar as atividades, fazendo com que tenham sentido no processo gradual de estudos. Desta forma, fatores preponderantes como a aparência e recursos que facilitam a utilização do ambiente visual favorecem a navegação dos alunos, a interatividade e a autonomia da aprendizagem. Ao adaptar a riqueza do ensino presencial no ambiente virtual, nos deparamos com desafios diversos e, entre eles se destaca a dificuldade do docente para receber feedback quanto a compreensão e absorção dos alunos. Neste caso é fundamental que o docente utilize, a linguagem dialógica a fim de facilitar a comunicação e estimule a participação dos alunos através das tarefas propostas. No que tange ao EAD as

ferramentas de mensagens, blocos de cursos, calendários, videoconferências e o aplicativo H5P serão muito valiosas e seus conceitos adaptados ao novo paradigma que surge.

Dentro das abordagens de ensino-aprendizagem das metodologias ativas pensamos em inserir a sala de aula invertida, estudos de caso, atividades em time, projetos, problemas (não necessariamente nesta ordem)

No que diz respeito aos parâmetros metodológicos adotados pelo Exército Brasileiro, foi utilizado o conceito do Ensino por competências oportunizando o conhecimento linguístico e provocando o desenvolvimento de habilidades no idioma para os alunos militares por meio de atividades previamente propostas. Também quanto as competências, a gamificação ganha parecer favorável em razão do seu potencial no desenvolvimento das competências socioemocionais, dentre as quais estão os maiores desafios e as oportunidades de pesquisa nesta área.

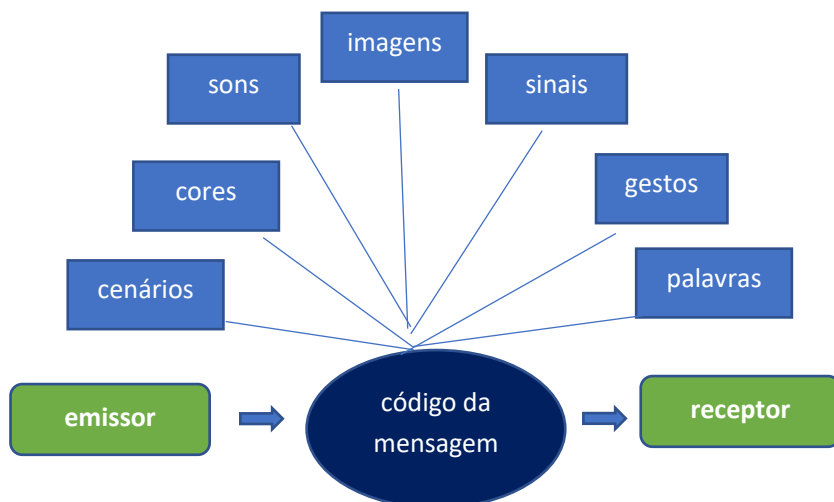
A ideia é a de reunir o conceito e a aplicação sobre metodologias ativas de aprendizagem, nossa experiência enquanto docente e discentes na EAD e inovar ao propor o ensino de português para militares estrangeiros através da gamificação afim de enfatizar o maior protagonismo do estudante da indústria 4.0 diante das mutações tecnológicas que acompanham o mundo em transformação.

Neste projeto pretendemos trabalhar com os elementos da comunicação de forma a desenvolver concomitantemente as quatro habilidades linguísticas (compreensão leitora e auditiva, expressão oral e escrita). Por elementos da comunicação destacam-se todos os sentidos envolvidos (olfato, visão, tato, audição, fala). Esta técnica justifica-se pelo conceito de sensibilização e estímulo que, segundo Lima (p. 134), com base nos conceitos de Piaget, explora a sensibilidade dos órgãos do sentido, apresentando a relação entre o sistema sensorial e o sistema motor cujos reflexos são considerados no desenvolvimento cognitivo.

os órgãos dos sentidos, basicamente, têm por função regular a atividade relacional do organismo, apesar de poderem ganhar relativa autonomia, sobretudo no ser humano. Sem os órgãos do sentido (retroinformação), a atividade do organismo seria aleatória (a marcha do cego mostra, claramente, a função reguladora dos órgãos da visão).

Desta forma, através do quadro 1 a seguir é possível exemplificar a interferência no processo de ensino-aprendizagem:

**Quadro 1:** elementos da comunicação no processo de ensino-aprendizagem.



**Fonte:** adaptação da autora.

Como referência de nivelamento linguístico, a construção dos jogos dentro de contextos socioculturais do Brasil e do Exército Brasileiro deverão corresponder aos do quadro comum europeu de idiomas e, preferencialmente a atividades que associem às avaliações do Celp-bras<sup>3</sup>.

Este caminho visa oferecer ao aluno um jogo em que se construa a mentalidade linguística dentro de um padrão de avaliação conceitual, universalmente aprovado e adotado para fins de inserção idiomática. Não optem como objetivo a certificação linguísticas, contudo, esta poderá ser uma consequência se o aluno desejar.

### **Gamificação em sala de aula.**

Como experimentação, a aula gamificada em ambiente físico ocorreu como protótipo para o ambiente virtual. O projeto piloto utilizou o tema Festas Junina no Brasil como contexto para aplicar trabalhar o conteúdo gramatical de grau do substantivo. Estão disponibilizados a seguir o plano de sessão (plano de aula) e a nota de aula entregue aos alunos.

---

<sup>3</sup> O CELPE-Bras é o certificado de proficiência em língua portuguesa para estrangeiros. Esta certificação foi desenvolvida pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (INEP). É a única certificação formal de proficiência linguística do idioma português. Atualmente é aplicado no Brasil e em outros países com o apoio do Ministério das Relações Exteriores do Brasil.

A seleção do conteúdo gramatical de grau do substantivo, diminutivo, se deu pela percepção da docente em esclarecer ao militar estrangeiro que culturalmente o brasileiro usa o diminutivo pelo hábito seja no sentido literal (indicar o tamanho diminuído) ou como forma de afeto ou, ainda, como uso pejorativo.

Neste sentido a aula tensiona a compreensão do contexto o que corresponde ao nível linguístico acima do básico. Este nível linguístico é identificado no Centro de Idiomas do Exército como nível 2 4.

A sala de aula foi transformada em uma festa junina afim de proporcionar a imersão sociocultural. Neste jogo foram selecionadas narrativa, regras, descoberta e exploração, interação, restrição do tempo, feedback e habilidade para lidar com possível derrota, como elementos para a construção das fases do jogo. A técnica utilizada foi a *storytelling* através da qual, após contada a história das festas juninas no Brasil, os jogadores escolheram seus *avatares*. Cada avatar selecionado significou a nova representação visual de cada jogador (aluno), recebendo pelos próprios alunos os nomes específicos. O interessante foi que espontaneamente os alunos escolhera nomes no diminutivo (Docinho, Mariazinha, por exemplo), o que contribuiu para a absorção do conteúdo em que a regra gramatical esclareceu quanto uso dos sufixos inho(a)/zinho(a). Também como parte do jogo, foram estabelecidos desafios, regras, missões, recompensas e provocações para continuidade da aula utilizando metodologias ativas de aprendizagem (aula sob rodas, sala de aula invertida, por exemplo) e o EAD (pesquisa).

### **Plano de aula:**

A seguir está compartilhado o plano de aula (que no Exército Brasileiro (EB) é chamado de Plano de sessão) com base no ensino por competências:

- Disciplina: Português – língua estrangeira
- Assuntos: a. Festa Junina no Brasil.; b. Morfologia (grau diminutivo dos substantivos).
- Eixo transversal: Análise – Avaliação – Planejamento – Sintetização
- Objetivos: compreender a construção do diminutivo das palavras. (CONCEITUAL); reconhecer a existência dos diferentes sentidos do grau diminutivo

---

<sup>4</sup> As informações sobre níveis de proficiência linguística estão disponíveis Portaria nº 20-DECEX, de 11 de fevereiro de 2016 que aprova e estabelece normas e descritores linguísticos em escala de proficiência no âmbito do Exército Brasileiro (EB), tendo como base o Quadro Comum Europeu de idiomas.

(CONCEITUAL); reconhecer a aplicação adequada ou inadequada do uso do grau diminutivo (CONCEITUAL); reconhecer a necessidade de analisar o contexto à compreensão do sentido do diminutivo utilizado ou para utilizá-lo (exemplo: se afetuoso ou de uso pejorativo). (COMCEITUAL); identificar a importância de saber usar o diminutivo de forma adequada nos ambientes civil e militar. (CONCEITUAL).

- Meios auxiliares de ensino (MAI/MAE): notebook, internet, som, jogos (boliche, chapéus de palha e bola, pescaria, dardos, instruções por escrito), ambientação da sala de aula e notas de aula.
- Avaliação da aprendizagem: ocorrerá através da participação dos alunos e da entrega da apresentação pesquisa realizada no Tempo de Estudo Individual (TEI) na aula seguinte.
- Referências para esta aula:

Português para estrangeiros: festas juninas no Brasil. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=SsVigF5waKw&feature=youtu.be> Acesso em 07 de julho de 2020.

Congresso nacional letramentos e leitura: recursos didáticos no Ensino do português como L2 e L3. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1YXFsvbiyek&feature=youtu.be> Acesso em 07 de julho de 2020.

Linguagem e cultura: O português como segunda língua para militares de nações amigas (MNA) no Brasil. Disponível em <https://janimedeiroseducacao.com.br/linguagem-e-cultura-portugues-como-segunda-lingua/> Acesso em 07 de julho de 2020.

### **Nota de aula (NA) para alunos:**

Dada a inexistência de material didático para o ensino do português para militares estrangeiros no Brasil, as Notas de Aula (NA) são prática comum devido a necessidade de esclarecimento e explicações específicas.

A seguir está compartilhada a nota de aula referente a esta aula. A NA aqui exemplificada contempla três partes: 1ª roteiro da aula; 2ª Tempo de Estudo Individual (TEI) e; 3ª Anexo contando a folha de respostas das fases 3 e 4 do jogo. O anexo só contempla as respostas das fases em que o professor mediu a atividade e não as corrigiu no decorrer da atividade.

- 1ª parte da NA: roteiro da aula:

**CIDEx – CENTRO DE IDIOMAS DO EXÉRCITO**  
**SEÇÃO DE PORTUGUÊS**  
**CURSO DE PORTUGUÊS PARA MILITARES ESTRANGEIROS (CPME)**



**Festas Juninas no Brasil.**  
**Gramática: Diminutivo**

Jogo: imersão sociocultural no Brasil – etapa cultural 01: festas populares/festa junina.

## **FASE 1: história das festas juninas**

*Storytelling*  
15 minutos

### **Sejam bem vindos as Festa Junina no Brasil**

Vamos conhecer um pouquinho mais da cultura brasileira!

As típicas “festas juninas” são festinhas populares que acontecem em vários cantinhos do Brasil!

**Motivação:** inicialmente os povos pagãos<sup>5</sup>, no hemisfério norte, em junho, comemoravam o solstício de verão. Eram realizadas festas, em 21 de junho, para pedir pela fertilidade da terra. No século VI o cristianismo incorporou a tradição da festa e passou para o dia 24 de junho, dia do nascimento de São João Batista. No século XIII foram incluídas no calendário as datas de Santo Antônio (dia 13) e São Pedro (dia 29). Por esta razão, estes santos <sup>6</sup> são comemorados nas festas juninas.

**Origem:** França. Os portugueses as trouxeram para o Brasil na época da colonização (a partir de 1532, especialmente após a chegada da Família Real, em 1808)

#### **Elementos desta festa:**

- **Bandeirinhas:** no início eram colocadas com imagens dos santos festejados.
- **Quadrilha:** dança de camponeses
- **Casamento:** sátira aos casamentos tradicionais
- **Fogueira:** proteção contra os maus espíritos que atrapalhavam as grandes plantações ou plantaçãozinhas.
- **Balões:** indicam o começo da festa. Eram usados em sinal de agradecimento aos santos da festa.
- **Fogos:** origem chinesa. forma de agradecer aos deuses pelas boas colheitas e espantam os maus espíritos.
- **Comidas típicas:** forma de agradecimento pela fartura nas colheitas, principalmente a do milho. Exemplos: canjica, pamonha, bolo de milho, milho cozido, pé de moleque, paçoquinha, pipoca. salsichão com queijo e bacon, vinho quente, quentão, caldinho de feijão, caldo verde, caldo de mandioca, pipoca doce, cocada, cuscuz,

---

<sup>5</sup> Crença religiosa que admite mais de um deus

<sup>6</sup> Informações sobre os santos padroeiros das festas juninas brasileiras disponíveis em <https://www.youtube.com/watch?v=-P1PSYv-Ils>. Acesso em 07 de julho de 2020.



pudding de tapioca, tapioca, brigadeiro de paçoca, bolo de mandioca, doce de abóbora, pé de moça, maçã do amor, curau de milho verde, bolo de paçoca, paçoca de amendoim, amendoim doce, bolo de coco gelado, bolo de tapioca, queijadinha, pudim de maria-mole, pamonha, maria-mole, bolo de fubá, pipoca caramelada, arroz doce, canjica com amendoim, pé de moleque, entre outros.

- **Brincadeiras típicas:** pescaria com peixes de imã, argolas divertidas, boliche, boca do palhaço, pegue a maçã com a boca, barraca do beijo, acerte a bola no copo, plaquinhas divertidas, grabo no burro, bola na lata, pula fogueira, bingo, corrida no saco, raspadinha, rasgue e ganhe, sorteio, etc.

## FASE 2: desafios e conquistas

<i>Desafios</i> 10 minutos
-------------------------------

### Par ou ímpar para iniciar a partida de desafios.

**Regra geral:** considera-se que o jogador tenha acertado ou não a cada desafio, se ele tiver seguido as regras corretamente o que inclui o tempo de execução.

**Jogo Boliche:** o jogador que derrubar o maior número de garrafas terá a chance de responder ao 1º desafio. Ou

**Bola no chapéu:** o jogador que acertar a bola dentro do chapéu mais terá a chance de responder ao 1º desafio.

1º Desafio: Circule no texto acima as palavras terminadas como -inho(a), -zinho(a).

Procure no dicionário os significados das palavras encontradas. Tempo: 4 min 50 seg.

( ) acertou: avançar à mesa de comidas típicas

( ) não acertou: outro jogador avança à mesa de comidas típicas

2º Desafio: escutem a música “Requebradinho”<sup>7</sup>, do artista João Collares, e completem os espaços em branco com as palavras que faltam. Tempo: 4 min 55 seg.

Prêmio: a cada palavra acertada você pontuará para prosseguir à próxima etapa.

Havendo empate, ganhará o jogador que dançar no ritmo da música.

Requebra, requebradinho

Requebra com emoção

Requebra, \_\_\_\_\_

Pra alegrar o São João.

Bate palma, bate palma

Bate o \_\_\_\_\_ no chão

Alegria, \_\_\_\_\_

É festa de São João.

---

<sup>7</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rWvhZRL2Zj0> . Acesso em 07 de julho de 2020.

Requebra, requebradinho  
Requebra com \_\_\_\_\_  
Requebra, requebradinho  
Pra alegrar o São \_\_\_\_\_  
Pula, pula a \_\_\_\_\_  
Que \_\_\_\_\_!  
Alegria, alegria  
É festa de São João.  
Requebra, \_\_\_\_\_  
Requebra com emoção  
Requebra, requebradinho  
Pra alegrar o São João.  
Abre a roda, abre a \_\_\_\_\_  
Que animação!  
Alegria, alegria  
É \_\_\_\_\_ de São João

**Pescaria:** o jogador que pescar o maior número de peixes terá a chance de responder ao 3º desafio. Ou

**Dardos:** o jogador que arremessar o dardo e acertar o mais próximo do centro terá a chance de responder ao 3º desafio

3º Desafio: Qual o nome da música? O que significa o nome da música? Tempo: 10 segundos.

- acertou: escolher um brinde típico
- não acertou: escolher um brinde típico

Passa a vez: o ganhador do 3º desafio escolheu um brinde. Abaixo da embalagem do brinde está a sua próxima missão:

- passo a vez para o outro jogador
- continuo no jogo, vou responder ao próximo desafio

4º Desafio: o jogador deverá responder em 5 segundos: o significado de -inho no final da palavra que é tema da música indica o tamanho ( ) grande ( ) pequeno.

( ) acertou: pega um chapéu de palha sobre a mesa da festa junina e responde ao 5º desafio

( ) não acertou: pega um chapéu de palha sobre a mesa da festa junina e passa para o outro jogador responder ao 5º desafio

5º Desafio: o jogador deverá responder em 3 segundos: a construção formada por uma palavra + a terminação -inho(a), zinho(a) indica ( ) aumentativo ( ) diminutivo

### FASE 3: missões e recompensa

Missão  
10 minutos

**Gramática:** língua portuguesa do Brasil: vamos conversar um pouquinho! Culturalmente temos o hábito de usar palavras no diminutivo. Estas palavras são formadas pela construção: nome + -inho(a), zinho(a)

Os jogadores deverão cumprir a seguinte missão:

- 1- Localizar 6 situações de quando usamos o diminutivo escondidas em objetos de decoração da festa junina. Tempo: 5 minutos
- 2- Associar as 6 bandeirinhas com exemplos expostos na decoração da festa a cada uso do diminutivo. Tempo: 5 minutos

Recompensa: após apresentada a fase final, os jogadores poderão avançar à mesa de comidas típicas! Tempo: 5 minutos (+ intervalo)

---

2ª parte da NA: atividade do Tempo de Estudo Individual (TEI)

**CIDEx – CENTRO DE IDIOMAS DO EXÉRCITO**  
**SEÇÃO DE PORTUGUÊS**  
**CURSO DE PORTUGUÊS PARA MILITARES ESTRANGEIROS (CPME)**



**Festas Juninas no Brasil.**  
**Gramática: Diminutivo**  
**TEI (Tempo de Estudo Individual)**

#### 4ª e última fase deste jogo

Os jogadores que venceram até a fase 3 deste jogo avançaram à mesa de comidas típicas como recompensa!

Agora eles poderão participar da fase 4 do jogo que consiste em:

**1. Realizar atividade de pesquisa:**

- a) quando usamos inho(a) ou zinho(a)? Exemplifique:
- b) “Aquele soldadinho é um queridinho!” Como é possível identificar o sentido em que o diminutivo (soldadinho) foi utilizado nesta oração? (exemplo: é um baixo soldado, foi uma forma de expressar afeto, foi uma frase irônica, etc)

**2. Na próxima aula:**

- a) Apresentar no idioma português as respostas das pesquisas realizadas referentes as questões 1.a) e 1.b) acima.
- b) Apresente uma festa cultural típica do seu país.

## **FIM DO JOGO**

Todos os jogadores que cumpriram a fase 4 serão recompensados com passeio turístico no Centro Municipal Luiz Gonzaga de Tradições Nordestinas.

---

3ª parte da NA: folha de respostas das fases 3 e 4 do jogo:

### **ANEXO:**

#### **Folha de respostas das atividades:**

**Fase 3:** Quando usamos o diminutivo:

1- para demonstrar objetos pequenos:

Exemplo: - Ai, que festinha linda!

- Nossa, que vestidinho lindo!

- Eu comprei uma casinha na praia!

2- para demonstrar carinho:

Exemplo: - Eu sei o que faz você ser menino: a sua carequinha! (frase do filme Meu Malvado Favorito 1)

- Você quer uma paçoquinha?

- Paizinho, você me dá um dinheirinho?

3- para dar ênfase nas coisas:

Exemplo: - Tem um supermercado bem pertinho de casa.

- Ele comeu tudinho que eu coloquei no prato.

- Esta camiseta foi bem baratinha.

4- desprezo:

Exemplo: - Você gostou do filme? – Mas que filminho, heim!

- Mas que mulherzinha aquela da loja. Viu como ela falou com a gente?

5- ironia:

Exemplo: - Como vai a sua amiguinha do trabalho?

- Aquele noivo da Quadrilha parece ser um amorzinho!

6- cultural, pelo hábito, sem motivo significativo.

Exemplo: - Só um minutinho, por favor.

- Vou ficar um tempinho fora do país.
- Você me faz um favorzinho?

#### Fase 4:

#### Letra a) **Quando usar INHO ou ZINHO?**

- 1- quando a palavra termina em sílaba tônica (quando tem o acento ou é a sílaba mais forte no final). Exemplo: pézinho, chapeuzinho, bonezinho
- 2- quando a palavra termina em 2 vogais. Exemplo: paizinho, boazinha
- 3- palavras que tem o som nasal. Exemplo: mãezinha, pãozinho , bomzinho

#### Item b) **Como reconhecer o uso do -inho (a) ?** no contexto da conversa.

Vamos pensar:

“ na prática ocorrem ações socioculturais conhecidas pelos distintos grupos sociais, ou seja, um item lexical com sufixo *-inho* pode ser produzido com entonações e comunicação não verbal diferenciadas, ganhando vários sentidos, dependendo da maneira como o interlocutor se expressa. “

(Graziela Naclério Forte, autora do livro *Celpe-Bras sem Segredos*)

Através destas notas de aula é possível identificar que os comandos das atividades utilizam da linguagem dialógica, isto porque, segundo CASTRO (2013, p. 11)

O texto é entendido como o lugar de constituição e interação de sujeitos sociais, como um evento no qual convergem ações linguísticas, cognitivas e sociais. Nesta concepção dialógica de texto, tanto aquele que escreve como aquele para quem se escreve constituem sujeitos ativos que se constroem e são construídos no texto.

O que se pretende com o uso da linguagem dialógica é estabelecer a interação entre locutor e interlocutor na construção de sentidos da aprendizagem, de forma ativa e materializadora<sup>8</sup>. Este conceito dialógico faz parte da semiolinguística cuja intenção é provocar no interlocutor um diálogo efetivo, com base no discurso argumentativo, que não traga prejuízo às premissas intertextuais da coesão e da coerência.

#### **Considerações Finais:**

Desde março de 2015, quando iniciado o trabalho de pesquisa do ensino do idioma português para militares estrangeiros fora identificadas oportunidades de melhoria contínuas. Uma das mais latentes apresentadas no ano de 2019, em Estágio de Atualização

---

<sup>8</sup> Vocábulo instituído pela autora.

Pedagógica (ESTAP), é a de oportunidade de pesquisa a fim de construir material didático (físico e virtual), a partir do livro didático, que atenda ao ensino-aprendizagem de militares estrangeiros no Brasil. Atualmente não existe nenhum material no Brasil ou no mundo que atenda a esta finalidade. Há estudos com direcionamento técnico, pedagógico, normativo e diplomático neste sentido que fazem desta produção um trabalho pioneiro e necessário.

Este olhar de melhoria no processo de ensino é um dos que podem agregar valor ao Centro de Idiomas do Exército, ao Exército Brasileiro, ao Brasil. Há outros dentro da perspectiva de formação docente, proficiência linguística e identitários que podem ser desenvolvidos em outras oportunidades em ambiente de pesquisa.

A experiência de aula gamificada (embora em ambiente físico) apresentou um verdadeiro protótipo de algo inovador, ou melhor transformador. Portanto este trabalho buscou inquietar a perspectiva de melhoria no processo de ensino-aprendizagem para o de “transformação do ensino militar brasileiro”<sup>9</sup> para o qual é preciso pesquisar cientificamente pensando na formação militar do novo século.

### **Referências bibliográficas:**

ALTET, M., PAQUAY, L. e PERRENOUD, Ph. **A profissionalização dos formadores de professores**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

ANTUNES, I. **Aula de Português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola editorial, 2003.

BACHELARD, Gaston. Conhecimento comum e conhecimento científico. **Tempo Brasileiro**. São Paulo, n. 28, p. 47-56, jan-mar 1972.

CASTRO, Ângela Cristina Rodrigues de. **Intertextualidade e interdiscursividade no ensino fundamental: uma perspectiva dialógica para o livro didático de português**, 2013. 258 f. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013

DURAN, D. 2010. “**Ciências Militares, Militares e Ciência: o desafio da pesquisa no Exército Brasileiro**”. In: Gomes, J. C., Schaffel, S. L., Duran, D. **Ciências Militares em Foco**. Rio de Janeiro: Centro de Estudos de Pessoal (CEP).

---

<sup>9</sup> De acordo com Cel Hugo, idealizador do projeto de pesquisa com esta finalidade iniciado em 2020 da qual a autora faz parte.

\_\_\_\_\_, D. **Alfabetismo digital e desenvolvimento: das afirmações às interrogações** (Tese de Doutorado). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008, 228 p.

\_\_\_\_\_, D. ; HORA, S. N. **Educação a distância no Exército Brasileiro: inovação em tempos de transição**, Congresso internacional de educação e tecnologias (CIET); Encontro de educadores de educação a distância (EnPED). 2018.

FERRETI, C. et al (org.). **Novas tecnologias, trabalho e educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

FREIRE, P.R.N. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GUSMÃO, Célia Rodrigues. **O Linguajar verde-oliva**. 1. ed. Curitiba: Prismas, 2016.

GRAMSCI, Antônio. **Concepção Dialética da História**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

HORA, S. N. **O Exército de sempre, uma nova Força: uma análise do funcionamento do discurso da “transformação” do Exército Brasileiro** (Dissertação de Mestrado). Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2013, 146 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – A study of the play-element in Culture**. Londres: Routledg, 2020.

LIMA, Lauro de Oliveira. **Piaget para principiantes**. São Paulo: Summus, 1980.

MEDEIROS, J. L. **Formação para o Trabalho x Formação para a Vida: Do princípio educativo do trabalho à educação emancipatória**. Mauritius: Novas Edições Acadêmicas, 2019.

MEDEIROS, J. L. O ensino do idioma português para militares estrangeiros como segunda língua através de elementos linguísticos culturais. **In: Cultura, Cidadania e Políticas Públicas 3**. Organizador Álvaro Daniel Costa. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019, p. 104 – 118.

MEDEIROS, J. L. O ensino do idioma português para militares estrangeiros. **In: Anais V Colóquio Internacional Educação, Cidadania e Exclusão: saberes da didática e as vozes da escola**. V. 2. Campina Grande – PB: UFF, UERJ, UFRJ e UEPB, 2018. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/ceduce/anais.php>. Acesso em 3 dez. 2018.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

PIÑON, Nélide. Conhece-te a ti mesmo. **Jornal do Brasil**. 15 fev. 2006. Disponível em: <http://www.academia.org.br/artigos/conhece-te-ti-mesmo>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

PORCHER, L. **Cultures... culture. Le Français dans le monde – Recherches et applications - numéro spécial**. Paris: Hachette EDICEF, Janvier 1996.

SAVIANI, Demerval. O trabalho como princípio educativo frente às novas tecnologias. **In: SAVIANI, Demerval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 6. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 1997.

SERRANI, Silvana M. A Formação do Professor e Currículo de Língua In: \_\_\_\_\_ **Discurso e Cultura na Aula de Língua: Currículo, Leitura, Escrita.** Campinas: Editora Pontes, 2005. Pp. 13- 58.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: WMF, 2009.

TZU, Sun. **A arte da Guerra.** 15. ed. Rio de Janeiro: Record, 1994.

**Português para estrangeiros no Brasil.** <https://janimedeiroseducacao.com.br/portugues-para-estrangeiros/> Acesso em 30 de junho de 2020.

**Educação e Cultura brasileiras.** <https://janimedeiroseducacao.com.br/> Acesso em 30 de junho de 2020.