

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
FACULDADE DE LETRAS - FLET
LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA E LITERATURA
JAPONESA

ELLEN YURIKA MIURA

CRIAÇÃO DE UM MATERIAL AUXILIAR PARA O ENSINO DA
LÍNGUA JAPONESA AOS ALUNOS DO 8º E 9º ANO DA ESCOLA
PROFESSORA JOSEPHINA DE MELLO

Manaus/AM

2022

ELLEN YURIKA MIURA

**CRIAÇÃO DE UM MATERIAL AUXILIAR PARA O ENSINO DA
LÍNGUA JAPONESA AOS ALUNOS DO 8º E 9º ANO DA ESCOLA
PROFESSORA JOSEPHINA DE MELLO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
curso de Letras - Língua e Literatura Japonesa da
Universidade Federal do Amazonas - UFAM.

Orientador(a): Prof^ª Me. Linda Midori Tsuji
Nishikido

Manaus/AM

2022

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

M685c	<p>Miura, Ellen Yurika Criação de um material auxiliar para o ensino da língua japonesa aos alunos do 8º e 9º ano da Escola Professora Josephina de Mello / Ellen Yurika Miura . 2022 42 f.: 31 cm.</p> <p>Orientadora: Linda Midori Tsuji Nishikido TCC de Graduação (Licenciatura Plena em Letras - Língua e Literatura Japonesa) - Universidade Federal do Amazonas.</p> <p>1. Atividade lúdica. 2. Sugoroku. 3. Ensino de língua japonesa. 4. Escola Professora Josephina de Mello. I. Nishikido, Linda Midori Tsuji. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título</p>
-------	--

ELLEN YURIKA MIURA

**CRIAÇÃO DE UM MATERIAL AUXILIAR PARA O ENSINO DA LÍNGUA
JAPONESA AOS ALUNOS DO 8º E 9º ANO DA ESCOLA PROFESSORA
JOSEPHINA DE MELLO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência final para obtenção do título de Licenciado em Letras - Língua e Literatura Japonesa, pela Universidade Federal do Amazonas.

Orientadora: Prof^a. Me. Linda Midori Tsuji Nishikido.

Aprovado em: 14 / 09 / 2022

BANCA EXAMINADORA

Linda Midori Tsuji Nishikido

Prof^a. Me. Linda Midori Tsuji Nishikido (Orientadora)

Universidade Federal do Amazonas

Ernesto Atsushi Sambuichi

Prof. Me. Ernesto Atsushi Sambuichi (Membro)

Universidade Federal do Amazonas

[Assinatura]

Prof^a Me. Camila Regina Ferracioli Pimentel (Membro)

Universidade Federal do Amazonas

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus, pela minha vida, e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo dos meus anos de estudo.

Ao meu marido, minha mãe e meu filho, por todo apoio e incentivo nos momentos difíceis e que compreenderam a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

A minha orientadora, Linda Midori Tsuji Nishikido, pela dedicação e paciência em ensinar.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -	Percentual de notas da 1ª aplicação.....	32
Gráfico 2 -	Percentual de notas da 2ª aplicação.....	32
Gráfico 3 -	Percentual de notas da 3ª aplicação.....	33
Gráfico 4 -	Percentual de notas da 4ª aplicação.....	33
Gráfico 5 -	Percentual de notas da 5ª aplicação.....	34
Gráfico 6 -	Percentual de notas da 6ª aplicação.....	34
Gráfico 7 -	Percentual de notas da 7ª aplicação.....	35
Gráfico 8 -	Comparação do desempenho dos alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram da 2ª aplicação – julho/2020.....	36
Gráfico 9 -	Comparação do desempenho dos alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram da 3ª aplicação – agosto/2020.....	36
Gráfico 10 -	Comparação do desempenho dos alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram da 4ª aplicação – setembro/2020.....	37
Gráfico 11 -	Comparação do desempenho dos alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram da 5ª aplicação – outubro/2020.....	37
Gráfico 12 -	Comparação do desempenho dos alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram da 6ª aplicação – outubro/2020.....	38
Gráfico 13 -	Comparação do desempenho dos alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram da 7ª aplicação – novembro/2020.....	38

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Tabuleiro do jogo <i>sugoroku</i> utilizado na pesquisa.....	23
Figura 2 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da primeira aplicação.....	24
Figura 3 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da segunda aplicação.....	25
Figura 4 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da terceira aplicação.....	26
Figura 5 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da quarta aplicação.....	27
Figura 6 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da quinta aplicação.....	28
Figura 7 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da sexta aplicação.....	29
Figura 8 -	Cartões de ação do <i>sugoroku</i> da sétima aplicação.....	30
Figura 9 -	Peões utilizados no jogo <i>sugoroku</i>	31

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo elaborar e analisar um material de apoio que pudesse ser utilizado como ferramenta lúdica para melhorar o aprendizado dos alunos da Escola Professora Josephina de Mello e ajudá-los a alcançar um aprendizado significativo dos conteúdos de língua japonesa. Como fundamentação teórica, utilizou-se a teoria de aprendizagem significativa de David Ausubel (MOREIRA, 1999) e realizou-se pesquisas sobre uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras. Aplicou-se o jogo de tabuleiro *sugoroku* na turma 3A do 8º e 9º ano durante o ano de 2020, como forma de revisão para as avaliações escritas realizadas na escola e as notas obtidas pelos alunos foram analisadas qualitativa e quantitativamente, obtendo um resultado satisfatório em termos de aprendizagem da língua japonesa.

Palavras-chave: Atividade lúdica; *Sugoroku*; Ensino de língua japonesa; Escola Professora Josephina de Mello.

ABSTRACT

The present research aimed to develop and analyze a support material that could be used as a playful tool to improve the learning of students at Escola Professora Josephina de Mello and help them to achieve a significant learning of Japanese language content. As a theoretical foundation, the theory of meaningful learning by David Ausubel (MOREIRA, 1999) was used and research was carried out on the use of games and recreational activities in the teaching of foreign languages. The sugoroku board game was applied in class 3A of the 8th and 9th grade during the year 2020, as a form of review for the written tests carried out at the school and the grades obtained by the students were analyzed qualitatively and quantitatively, obtaining a result satisfactory in terms of learning the Japanese language.

Keywords: Playful activity; Sugoroku; Japanese language teaching; Professora Josephina de Mello school.

要約

本研究の目的は、ジョゼフィーナ学校の学習者が楽しく学び、学習に達成感を持ち、学習向上に繋がるようなサポート資料を考え、それらを分析し開発することでした。理論的根拠として、デイヴィッド・オーズベルの『意味ある学習の論理』（MOREIRA、1999）を使用し、外国語教育にゲーム、リクレーション活動の活用することを研究しました。それに用いたのがすごろくです。2020年度の中2,中3年の日本語クラス3を分析対象とし、学校で実施された筆記評価用の復習形式として活動を行い、児童が取得した成績を定性的および定量的に分析しました。

キーワード: レクリエーション活動; すごろく; 日本語教育; ジョゼフィーナ・デ・メロ学校

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. REVISÃO DE LITERATURA.....	15
1.1 Processo de ensino e aprendizagem.....	15
1.2 Papel do lúdico no processo de ensino e aprendizagem	16
2. REFERENCIAL TEÓRICO E METODOLÓGICO.....	17
3. METODOLOGIA.....	18
4. BREVE HISTÓRICO DA ESCOLA PROFESSORA JOSEPHINA DE MELLO.....	19
5. CONTEÚDOS DE LÍNGUA JAPONESA ENSINADOS AOS ALUNOS DA ESCOLA PROFESSORA JOSEPHINA DE MELLO.....	20
6. APLICAÇÃO DO <i>SUGOROKU</i> NA TURMA NO ANO DE 2020.....	22
7. RESULTADO E ANÁLISE DA APLICAÇÃO DO <i>SUGOROKU</i>.....	31
7.1 Gráficos das notas de todos os alunos da turma 3A do 8º e 9º ano, em porcentagem.....	32
7.2 Gráficos comparativos entre os alunos que participaram do <i>sugoroku</i> e dos que não participaram	35
CONSIDERAÇÕES.....	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

INTRODUÇÃO

De acordo com Nakayama (1992, p.41-42, apud OGASSAWARA, 2006, p.1) pode-se considerar que o início do ensino da Língua Japonesa¹ no Brasil coincidiu com a vinda da imigração japonesa, em 1908. As crianças japonesas agrupavam-se em colônias e o ensino era desenvolvido como se fosse a língua materna, com material didático utilizado nas escolas do Japão, dando ênfase na leitura e na escrita, não tendo foco na conversação uma vez que as crianças já utilizavam a língua falada no seu dia-a-dia. Além disso, o japonês era ensinado como língua materna porque os pais tinham a intenção de retornar a sua pátria, considerando o país imigrado como um “lar transitório” (MORALES, 2008, p. 5)

Após a Segunda Guerra Mundial, à medida em que os japoneses decidiram não voltar ao Japão e se fixar no Brasil, houve mudança no foco do ensino da LJ para os seus descendentes, de língua de herança para língua estrangeira, uma vez que muitos dos descendentes já não dominavam a LJ. (MORALES, 2008)

Morales (2008) afirma que:

A partir da década de 1980, já se notava a diferença dos japoneses e seus descendentes em relação ao período imediatamente do pós-guerra, em que, os primeiros nutriam forte desejo de preservar a língua e cultura japonesas na perspectiva de LH, enquanto os últimos não têm essa mesma visão. (MORALES, 2008, p.81)

Igualmente, Suzuki (2011) declara que no pós-guerra surge uma nova maneira de conceituar o ensino de japonês, que já passa a ser ensinada como língua estrangeira com a finalidade de transmissão da cultura japonesa.

Assim, um dos grandes desafios para quem estuda a LJ como língua estrangeira é a escrita, uma vez que possui quatro tipos: *hiragana*², *katakana*³, *kanji*⁴ e a forma romanizada chamada de *rômaji*, os quais os estudantes devem aprender a ler, escrever e a utilizá-los da maneira correta. Além da escrita, deve-se levar em conta a cultura que envolve a língua e suas particularidades que influenciam direta ou indiretamente, por exemplo, no padrão de estrutura frasal.

¹ Doravante, LJ.

² De acordo com MUKAI e SUZUKI (2016), *hiragana* é um tipo de grafia japonesa originalmente criada para registrar palavras gramaticais e desinências flexionais próprias da língua japonesa.

³ Segundo MUKAI e SUZUKI (2016), *katakana* é um tipo de grafia japonesa originalmente criada para ajudar a leitura de texto em língua estrangeira, mais especificamente de línguas ocidentais.

⁴ Segundo MUKAI e SUZUKI (2016), *kanji* é a palavra japonesa para se referir aos ideogramas que vieram da China na dinastia Han.

Como exemplo, temos a explicação de Mukai e Suzuki (2016):

Para quem vai aprender o japonês, é importante salientar, desde o início, dois pontos essenciais que marcam sua diferença com o português. Enquanto este pertence à família das línguas indo-europeias e, portanto, é predominantemente flexional, seguindo o padrão da estrutura frasal em SVO, ou seja, com os elementos da frase estruturados na sequência sujeito, verbo, objeto, o japonês é uma língua eminentemente aglutinante, observando o padrão de cadeia sintagmática em sujeito, objeto e verbo (SOV), entendendo aqui por “objeto” não só objeto direto, mas também os demais complementos verbais. (MUKAI; SUZUKI, 2016)

Na Escola Professora Josephina de Mello, procura-se desenvolver de forma simultânea o ensino de LJ em quatro habilidades linguísticas (leitura, compreensão, escrita e oralidade). Entretanto, devido ao curto tempo de aula (uma hora e quarenta minutos semanais) essas quatro habilidades são difíceis de serem alcançadas de forma satisfatória.

As maiores dificuldades identificadas pelos professores da Escola Professora Josephina de Mello são a deficiência na leitura e escrita, que requer um esforço dos alunos para exercitarem também em casa. Outro problema é que parte dos alunos não alcançam uma aprendizagem significativa, visto que ao passarem de série não se lembram mais dos vocábulos e dos conteúdos gramaticais estudados na série anterior, ocasionando um atraso no ensino de novos conteúdos, pois é necessário estar sempre revisando e até ensinando novamente o que foi estudado anteriormente. Por exemplo, os aprendizes do 4º ano em diante precisam estar aptos a ler e escrever em *hiragana*, uma vez que a partir do 6º ano começam a aprender o *katakana* também. No entanto, a deficiência na leitura e na escrita do *hiragana* dificulta a continuidade dos conteúdos da língua⁵. Tendo em vista os problemas citados, observou-se a necessidade de identificar quais conteúdos além dos fonogramas são menos absorvidos e de quais maneiras os estudantes poderão assimilar de forma significativa os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Diante do exposto, percebeu-se a necessidade de tornar a LJ mais interessante para que os alunos possam aprender com mais facilidade. Visto que elementos lúdicos como os jogos são atrativos para crianças e jovens, pensou-se em utilizar elementos lúdicos nas aulas para auxiliar no ensino da LJ. Chaguri (2012) afirma que: “Os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula.” (CHAGURI, 2012, p.2)

Assim, procurou-se trabalhar métodos que possam auxiliar a estes alunos a alcançarem um aprendizado satisfatório desses conteúdos por meio de aulas com elementos lúdicos que

⁵ No item 5 deste trabalho é abordado os conteúdos os quais são ensinados na Escola Professora Josephina de Mello.

irão incentivar os estudantes a estudarem mais a língua japonesa e alcancem uma melhor fixação de conteúdo.

Um dos métodos lúdicos a ser utilizado foi o jogo no formato de *sugoroku*, que é o objeto desta pesquisa. A ideia de empregar *sugoroku* se deve ao fato de que a pesquisadora havia tido uma experiência significativa quando aplicado nas salas de aulas no nível principiante IV⁶ na Associação Nipo-Brasileira da Amazônia Ocidental. Por ser um jogo versátil o qual permite trabalhar com qualquer tipo de conteúdo, é uma boa ferramenta para ser utilizada como elemento lúdico para os alunos poderem rever os vocabulários e os tópicos gramaticais de uma maneira diferente da abordada no material didático e desta forma, conseguirem alcançar uma aprendizagem bem sucedida.

A guisa de informação, *sugoroku* significa literalmente “par de seis⁷” e possui dois tipos: o primeiro é uma versão de gamão introduzida no Japão no século VI vindo da China sendo conhecida como *ban-sugoroku* e usualmente é jogado em um tabuleiro de madeira; o segundo tipo conhecido como *e-sugoroku* é similar aos jogos de tabuleiro ocidentais, como cobras e escadas, onde os jogadores percorrem casas do início ao fim. O *e-sugoroku* originou-se no Japão tendo sido uma forma popular de entretenimento no período Edo. (WONG, 2017, p.44)

Neste trabalho produziu-se sete conjuntos de cartas de ação e três tabuleiros para serem utilizados no jogo no formato de *e-sugoroku* e foram aplicados ao longo do ano de 2020 a fim de revisar e fixar o conteúdo estudado. Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo geral estimular o aprendizado da LJ por meio de aulas lúdicas, utilizando em sala de aula um jogo de tabuleiro no formato de *sugoroku* para que os alunos pudessem ter uma outra alternativa de aprendizado. Como objetivos específicos, desenvolver um material de apoio no formato de *sugoroku*, apresentar como aplicação de elementos lúdicos em sala de aula podem contribuir para a construção de conhecimento por parte do aluno e verificar se houve a melhora no desempenho dos alunos depois do uso do material de apoio.

Este trabalho, além da introdução, desenvolveu-se a revisão de literatura, na qual estudou-se artigos e livros de autores que abordam sobre jogos e o uso do lúdico; como referencial teórico adotou-se os preceitos de David Ausubel que desenvolve sobre aprendizagem significativa; na metodologia mostrou-se como foi feito o processo de desenvolvimento da pesquisa e produção do *sugoroku* baseado no livro da autora Noma

⁶ O público alvo era jovens e adultos e o conteúdo ensinado era kanji; adjetivos; verbo gostar; formas de contagens de objetos, pessoas, máquinas; verbo estar, haver e frases comparativas.

⁷ Antigamente utilizava-se dois dados e ao jogar caso conseguisse o número seis nos dois dados eram considerados o maior lançamento do jogo. (<https://boku-boardgame.net/sugoroku-game>)

Sawako; para contextualização, desenvolveu-se um breve histórico da Escola Professora Josephina de Mello que tem a LJ como disciplina obrigatória em seu currículo escolar. Posteriormente, elencou-se os conteúdos de LJ ensinados aos alunos do ensino fundamental I e II baseados no plano de ensino anual elaborado pelos professores de LJ da escola. Como cerne da investigação desenvolveu-se a aplicação do *sugoroku* na turma 3A de 8º e 9º ano e posteriormente, desenvolveu-se o resultado desta aplicação numa abordagem quantitativa e qualitativa.

Vale salientar que os nomes de autores japoneses que estão citados são romanizados na ordem de sobrenome e nome. Quanto à romanização de LJ, utilizou-se o sistema Hepburn no qual os prolongamentos são indicados com acento circunflexo e os termos de língua estrangeira colocados em itálico.

1. REVISÃO DE LITERATURA

Como revisão de literatura trata-se sobre o uso de jogos e elementos lúdicos no ensino de língua estrangeira, abordando conceitos de jogos de acordo com estudos que abordaram esse assunto, a aplicação do lúdico e sua importância no processo de ensino aprendizagem.

1.1 Processo de ensino e aprendizagem

Em se tratando do processo de ensino e aprendizagem, os professores devem ter um papel de mediadores de conhecimento levando em conta suas crenças e as de seus alunos, conhecer bem o perfil da turma com a qual está se trabalhando e buscar maneiras de auxiliar o crescimento dos seus aprendizes de acordo com as suas necessidades, assim como assevera Morales et al (2011),

O processo de ensino e aprendizagem é algo que se transforma conforme as características do aprendiz e as diversas condições que o cercam. Não existe um método de ensino único e absoluto, tampouco um roteiro ideal de aula. Da mesma forma que não existe uma classe igual à outra, não pode haver uma aula igual à outra. (MORALES et al, 2011, p.134 e 135)

De acordo com Antunes (1999), a aprendizagem ocorre quando o processo de busca do conhecimento parte do aluno através da ação facilitadora do professor de modo que o interesse pela obtenção de conhecimento passa a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, suas experiências e descobertas, enquanto que o professor atua como gerador de situações

estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que Antunes (1999) aborda o uso de jogo no processo de ensino e aprendizagem:

[...]. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal do processo de aprendizagem, na medida que propõe estímulo ao interesse do aluno, [...] e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 1999, p.36)

Nota-se, portanto, a importância do jogo como um meio para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, sendo que o *sugoroku* é a ferramenta selecionada para esta pesquisa.

1.2 Papel do lúdico no processo de ensino e aprendizagem

Segundo o dicionário Michaelis (2022), lúdico é uma palavra que tem sua origem do latim *ludus*, com significado relativo a brincadeiras e divertimentos, sendo usado como instrumento educativo.

O lúdico, de um modo geral, está intimamente relacionado com o prazer, diante disso a utilização de jogos pode ser um recurso útil para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Diferenciada, porque oportuniza aos participantes outras posições em relação ao saber formal. Diversos papéis são assumidos, como: líder, mediador, questionador e crítico, enfim, a percepção do outro em seu aspecto motor, afetivo e social. (SILVA, “s.d”)

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. [...]. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. [...]. (HUIZINGA, 2000, p.5)

Apesar do uso da atividade lúdica estar muito associada a crianças, elas podem ser usadas para aprendizes de toda idade, estimulando a criatividade, trazendo uma forma descontraída para estimular a interação entre a turma, além de dar mais motivação aos estudantes.

Segundo Chaguri (2012) define a atividade lúdica e seu uso como sendo:

[...] toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir. Queremos destacar também, que embora alguns pesquisadores centralizam a ação do lúdico na aprendizagem infantil, o adulto também pode ser beneficiado com atividades lúdicas, tornando o processo de ensino/aprendizagem de línguas mais motivado, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante estresse do dia-a-dia. (CHAGURI, 2012, p.2)

Kasdorf (2013) afirma também que muito se escreveu a respeito da ludicidade e do jogo na educação infantil. A conscientização da importância e da necessidade do lúdico na vida do ser humano foi um processo desenvolvido ao longo de nossa história.

Igualmente Oliveira (2013) trata da importância do lúdico no processo de aprendizagem:

Para compreender a importância do lúdico dentro do processo de aprendizagem, é preciso analisar que a brincadeira faz parte do desenvolvimento humano, e que, através de situações mais motivadoras, de descontração e liberdade, o aprendizado pode ser construído com mais eficiência, valorizando todas as habilidades de cada aprendiz. (OLIVEIRA, 2013, p.25)

Pode-se considerar que o jogo tem um caráter mágico, por envolver o participante, sendo que este deverá obedecer regras, porém cada um é livre para adotar sua própria jogada. Assim, também ocorre nas atividades lúdicas realizadas em uma aula de língua estrangeira, em que são criadas regras pelo professor, para facilitar a comunicação e o andamento da atividade, entretanto, não controla totalmente o andamento do jogo, deixando o aluno livre para fazer a sua jogada.

Esse é o caráter mágico do jogo, que ao mesmo tempo possui regras, envolve seus participantes e os deixa livres para agir. Podemos todos conhecer as regras de um determinado jogo, mas cada um inventa a sua jogada. Esse é o saber e o encanto do jogo. Cada um faz uso da regra a seu modo. E isso ocorre também em atividades lúdicas na sala de aula. (SILVA, 2003, p.37)

Os estudos sobre o lúdico obtido nos jogos proporcionou a fundamentação para melhorar a concepção do uso do *sugoroku* como uma atividade complementar na sala de aula.

2. REFERENCIAL TEÓRICO E METODOLÓGICO

Para o referencial teórico desta pesquisa adotou-se os estudos teóricos de David Ausubel que desenvolveu a teoria de aprendizagem significativa. Segundo Moreira (1999), autor das obras “Aprendizagem significativa: A Teoria de David Ausubel” e “Teorias de aprendizagem”, a aprendizagem significativa de Ausubel é estabelecida quando uma pessoa atribui significados a um conhecimento a partir da interação com seus conhecimentos prévios, independentemente de esses significados serem aceitos no contexto do sujeito.

Novas ideias e informações podem ser aprendidas e retidas na medida em que conceitos relevantes e inclusivos estejam adequadamente claros e disponíveis na estrutura cognitiva do indivíduo e funcionem, dessa forma, como ponto de ancoragem para novas ideias e conceitos. (MOREIRA; MASINI, 2001, p.14)

Segundo Moreira e Masini (2001), na concepção de Ausubel são necessárias as seguintes condições para que ocorra a aprendizagem significativa: 1) o material de

aprendizagem deve ser potencialmente significativo; 2) o aprendiz deve ter predisposição para aprender.

O material potencialmente significativo é aquele capaz de interagir, de maneira adequada e relevante, com o conhecimento prévio do estudante e cabe ao docente conhecer seus discentes seus conhecimentos prévios para conseguir mediar o novo conteúdo para que este interaja com o conhecimento antigo deles e atribuir novos conceitos e significados. Entretanto, os estudantes precisam ter disposição e vontade de aprender para que a aprendizagem significativa ocorra de forma satisfatória. Segundo Ausubel, o material a ser aprendido precisa fazer sentido para o aluno, e se este não consegue se ligar a algo já conhecido, tem-se o que Ausubel chamou de aprendizagem mecânica, que é a que ocorre quando a pessoa “decora” para as avaliações esquecendo-se logo após. (MOREIRA; MASINI, 2001)

Nesse sentido, levando em consideração que o estudante tem um conhecimento prévio, por exemplo, da ideia de “grande” em língua portuguesa, esse conhecimento será usado para aprender a palavra “*ôkii*” em LJ que significa “grande”. A aplicação de *sugoroku* poderá servir na fixação da aprendizagem de vocábulos e sentenças de maneira lúdica objetivando a estimular o aprendizado da LJ de forma significativa.

3. METODOLOGIA

A metodologia desenvolvida inicialmente se ateve ao levantamento bibliográfico de livros e artigos científicos que tratam sobre ensino utilizando jogos, e que retrata sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira. Pensando nesse aspecto selecionou-se o jogo *sugoroku*, tendo em vista que este permite que o conteúdo ensinado fosse revisado de forma lúdica e significativa. É uma pesquisa de abordagem quantitativa e qualitativa, uma vez que aplicou o jogo *sugoroku* em uma turma com 12 alunos como forma de revisão para a prova e qualitativa pois foi feita uma análise de rendimento escolar a fim de visualizar se houve uma melhora no aprendizado dos alunos.

Em seguida, realizou-se a escolha da turma onde desenvolveu-se a pesquisa, a qual foi realizada com alunos da Escola Professora Josephina de Mello no ano de 2020. Para tal, foi necessária uma análise do perfil da turma por meio da aplicação de um mini teste, avaliando assim o nível de conhecimento de *hiragana*, vocabulários e conceitos gramaticais. Desta forma o conhecimento de *katakana* e *kanji* não foi avaliado.

Após um mês de ministração e revisão de conteúdo estudado, utilizou-se o jogo no formato de *sugoroku* na turma 8º e 9º ano 3A⁸, a fim de que pudesse ser feita uma análise da eficácia do jogo na fixação do conteúdo por meio de uma avaliação escrita. Esse procedimento foi realizado sete vezes durante o ano letivo de 2020 e os resultados foram obtidos através de aplicação de provas escritas confeccionadas pela pesquisadora⁹, pelas quais avaliou-se o rendimento do aluno após a aplicação do jogo. Vale salientar que o conteúdo estudado encontra-se detalhado no capítulo 4 desta monografia.

Para o desenvolvimento do jogo no formato de *sugoroku* adaptado ao público alvo em questão, utilizou-se como base os livros *BITS and PIECES* da autora Noma Sawako e *Nihongo kyôshino tamenô tanoshiku oshieru katsudôshû 22 Kobutano nihongo odôgubako* dos autores Tsuji Akiko e Obara Chika que ensinam a como montar o jogo e também, a maneira de se jogar.

O tabuleiro foi confeccionado no computador em tamanho de folha A4, no programa Word, assim também os cartões de ação que foram feitos em formato de tabela no mesmo programa. Tanto o tabuleiro quanto os cartões de ação e os peões foram impressos em três cópias de cada e colados em papel cartolina para ficarem mais resistentes. Os cartões de ação e os peões¹⁰ foram cortados e separados em kits para três jogos juntamente com o tabuleiro. Os cartões de ação foram confeccionados a cada aplicação de jogo, pois variavam de acordo com o conteúdo que era ministrado e seria cobrado na avaliação escrita.

Em virtude da Covid-19, dividiu-se os alunos participantes da aplicação em escalas de maneira que os que estavam presentes no dia da revisão participavam do jogo e os que estavam em casa não participavam, resultando, portanto, uma análise comparativa entre os participantes. Quanto à aplicação do jogo, está detalhado no capítulo 6 desta monografia.

4. BREVE HISTÓRICO DA ESCOLA PROFESSORA JOSEPHINA DE MELLO

A Escola Professora Josephina de Mello é uma instituição particular de educação integral que oferece ensino fundamental e médio. Está localizada na Rua Cachoeira de São Gabriel, número 133, Colônia Japonesa, Bairro Novo Aleixo, Manaus, Amazonas. Seu nome é

⁸ As turmas de 8º e 9ºano estudam juntas e por isso a pesquisa abrangerá as duas turmas e a utilização dessa nomenclatura tem o objetivo de diferenciar a turma alvo das outras turmas.

⁹ Embora tenha sido elaborada pela pesquisadora, a escola não autorizou a publicação.

¹⁰ Os peões foram retirados do site: <https://happyilac.net/sugoroku-koma.html>

em homenagem à enfermeira e professora Josephina de Mello, grande colaboradora da difusão do Evangelho. A escola foi fundada no ano de 1990 e o seu fundador é o Pastor Tomoyuki Nakada, missionário japonês que veio através da Missão Evangélica Sul América do Amazonas para evangelizar as famílias japonesas da área conhecida como Colônia Japonesa. A instituição possui uma filosofia fundamentada nos princípios cristãos e tem como missão formar cidadãos responsáveis, educados dentro de uma filosofia cristã.

A estrutura curricular está dividida em duas partes: Base Nacional Comum, compreendendo as disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Ciências, Educação Física e Artes; e Diversificadas, com as disciplinas de Práticas Agrícolas, Ensino Religioso e Línguas Estrangeiras (Língua Inglesa, Língua Espanhola e Língua Japonesa), sendo todas obrigatórias. A disciplina de Língua Japonesa possui carga horária anual de 80 horas, com duas aulas semanais de 50 minutos para todas as séries do Ensino Fundamental I, II e Ensino Médio. Atualmente (2022) a escola conta com 4 professores e 1 assistente de língua japonesa que lecionam em 15 turmas de ensino fundamental I, sendo 3 de 1º, 3º, 4º e 5º ano e 4 de 2º ano; 9 turmas de ensino fundamental II, sendo 3 de 6º e 7º ano, 2 de 8º ano e 1 de 9º ano; 2 turmas de ensino médio, 1 de 1ª série e 1 de 3ª série.

5. CONTEÚDOS DE LÍNGUA JAPONESA ENSINADOS AOS ALUNOS DA ESCOLA PROFESSORA JOSEPHINA DE MELLO

Na Escola Professora Josephina de Mello, do 1º ao 3º ano, os alunos aprendem vocabulários diversos (animais, insetos, elementos da natureza, pronomes pessoais, cores, partes do corpo, entre outros) e frases básicas como, por exemplo, auto apresentação e cumprimentos básicos com uso de material próprio da escola. No 3º ano, além das palavras, começa-se o ensino de *hiragana* com o objetivo de identificação e leitura dos fonemas.

No 4º ano ensina-se o *hiragana* focando na leitura e na escrita dos fonemas; vocabulários e estruturas gramaticais simples tais como Sujeito Verbo e Sujeito Adjetivo com o uso dos materiais didáticos *Mieko san no nihongo* para o ensino de *hiragana* e do *Nihongo doremi* para o ensino de palavras e da gramática.

Do 5º ao 9º ano, as turmas são divididas para três professores: 1: alunos iniciantes e alunos novatos; 2: alunos que possuem certo conhecimento de leitura e escrita e estão desenvolvendo a gramática; 3: alunos que dominam o *hiragana* e estão desenvolvendo mais a gramática. A partir do 5º ano até o 9º ano, o material didático utilizado é o *Mieko san no*

nihongo, iniciando no 5º ano e tendo sua continuação até o 9º ano para as turmas 2 e 3, pois a turma 1 trabalha com o mesmo conteúdo em todas as turmas. Para o ensino de *kanji* utiliza-se o livro *Nihongo Challenge*.

No 5º ano e na turma 1 aprende-se a leitura e escrita do *hiragana*, cumprimentos do dia-a-dia, auto apresentação, pronomes demonstrativos e demonstrativos de lugar, pronomes possessivos, numerais de um a dez mil, “quanto custa?”, horas, minutos e calendário. Sendo que a turma 1 não estuda horas, minutos e calendário.

No 6º ano além do *hiragana*, inicia-se o ensino da leitura e escrita do *katakana*, juntamente com os fonogramas revisa-se horas, minutos e calendário e ensina-se sentenças frasais envolvendo ações do dia-a-dia (Frasas dizendo o horário que acorda, dorme, brinca e estuda), verbos de deslocamento (ir, vir e voltar) juntamente com vocabulário de ambientes escolares e meios de transporte, verbos transitivos direto e partículas¹¹: *O* (partícula que indica o objeto direto), *DE* (partícula que indica lugar, instrumento/meio), *E* (partícula que indica direção e ponto de chegada), *TO* (partícula que indica companhia).

No 7º ano é ensinado *hiragana*; *katakana*, verbos de deslocamento (ir, vir e voltar) juntamente com vocabulário de ambientes escolares e meios de transporte, verbos transitivos direto nos tempos presente e passado e nos modos afirmativo e negativo, partículas: *O* (partícula que indica o objeto direto), *DE* (partícula que indica lugar, instrumento/meio), *E* (partícula que indica direção e ponto de chegada), *TO* (partícula que indica companhia), *NI* (partícula que indica objeto indireto); verbos: dar, receber, telefonar, escrever para alguém, emprestar e pegar emprestado.

Já para o 8º e 9º ano os conteúdos que são ensinados na turma 3 e foram utilizados no jogo foram: *katakana*; *kanji* básico (montanha, rio, arrozal, dias da semana, numerais, em cima, embaixo, dentro, metade, ano, círculo, pessoa, criança, homem, mulher, olho, pé, mão, boca, orelha, força); adjetivos em I e em NA nos tempos presente e passado e modos afirmativo e negativo; verbos de existência (*iru* e *aru*) com as partículas *NI* (partícula de caso que indica um lugar estático, fazendo complemento de verbos de existência) e *GA* (partícula de caso que indica o sujeito da oração); verbos na forma *TAI* (flexão verbal aglutinante classificada como forma adverbial de desejo); verbos querer e gostar. A turma 2 trabalha com *hiragana*; *katakana*;

¹¹ Romanização das partículas: (KURIHARA, Akiko; KIKUCHI, Wataru. Língua Japonesa ao alcance de todos. São Paulo: Editora Paulo’s, 2011)

adjetivos do tipo I e NA nos tempos e modos presente, passado afirmativo e negativo; verbos de existência com as partículas *NI* e *GA*.

As funções explicativas das partículas foram descritas de acordo com o livro *Gramática da língua japonesa para falantes do português* (2016), de autoria de Yûki Mukai e Tae Suzuki.

6. APLICAÇÃO DO *SUGOROKU* NA TURMA NO ANO DE 2020

A turma alvo da pesquisa foi a turma 3A de 8° e 9° ano da Escola Professora Josephina de Mello com um total de 12 alunos, sendo 6 alunos do 8° ano e 6 do 9° ano. Destes, 9 alunos são do sexo masculino e 3 do sexo feminino, conforme a tabela a seguir:

Tabela 1 - Quantidade de alunos por turma

Turmas	Sexo masculino	Sexo feminino
8° ano A	2	1
8° ano B	3	—
9° ano	4	2

Fonte: Elaborada pela autora

Ao todo foram aplicados sete jogos de *sugoroku*. Na primeira aplicação, que foi no fim do mês de fevereiro, houve participação de todos os alunos de modo presencial. Entretanto, a partir da segunda aplicação até a sétima aplicação não foi possível desenvolver o jogo com todos os alunos da turma, devido ao início da pandemia pelo COVID-19. Além disso, houve uma suspensão da aplicação dos meses de abril a junho, pois a partir do fim do mês de março até o mês de junho as aulas foram realizadas 100% de modo *online*, impossibilitando a aplicação do jogo que exigia a presencialidade. A segunda até a sétima aplicação realizou-se no período dos meses de julho a novembro, porém não contemplaram todos os alunos, em virtude de as aulas ocorrerem de forma híbrida, sendo que a revisão para a prova ocorria uma aula antes da avaliação, isto é, os alunos que estavam em casa não realizavam a revisão em forma de jogo e sim, respondiam um exercício. Para contextualização do ensino híbrido, a escola elaborou escalas de dois grupos (A e B), ou seja, o grupo A em uma semana frequentava a escola às segundas, quartas e sextas-feiras e na semana seguinte na terça e quinta-feira enquanto que o grupo B faria a escala contrária ao grupo A. Além da escala, havia ainda os alunos cujos pais

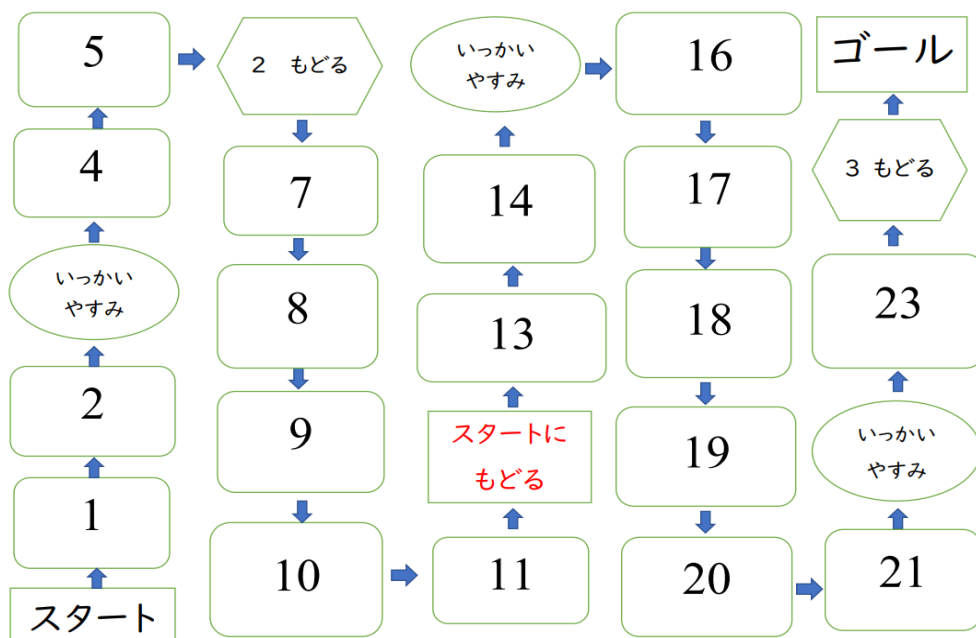
preferiram deixar seus filhos em casa para resguardá-los da doença e ficaram em por cento *online*.

Para o jogo, os alunos eram divididos em grupos de três ou quatro pessoas, sendo que a quantidade variava de acordo com a quantidade de alunos em sala de aula. Para cada grupo era distribuído: um tabuleiro, um dado e um bloco de cartões de ação. Além disso, cada aluno recebia um peão. Os alunos jogavam o dado para saber quantas casas poderiam avançar e só poderiam avançar após responder corretamente o que era solicitado no cartão de ação. Todos os participantes iniciavam na casa スタート (Sutaato - que significa Início) do tabuleiro e ganhava o jogo quem chegasse primeiro no ゴール (Gooru - que significa Chegada).

Os estudantes tinham regras a cumprir pré-determinadas pela pesquisadora, porém poderiam também acrescentar outras caso fosse de acordo de todos do grupo. As regras obrigatórias eram: o número de casas a avançar seria o número obtido ao lançar o dado; só poderia avançar as casas caso o aluno falasse corretamente o que foi solicitado no cartão de ação; os alunos deveriam jogar em uma ordem definida antes do início do jogo, sendo que esta ordem poderia ser acertada entre eles ou decidida através do lançamento do dado e a ordem definida do maior número para o menor.

A seguir, apresenta-se o tabuleiro, os cartões de ações e os peões utilizados na pesquisa:

Figura 1 - Tabuleiro do jogo *sugoroku* utilizado na pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora que teve como base o jogo da autora Noma Sawako

Figura 2: Cartões de ação do *sugoroku* da primeira aplicação

Longo, Curto	Grande, pequeno	Quente, gelado	Novo, Velho
Caro, barato	Sua bolsa é nova?	Katakana é fácil?	Traduza: あなたのけしごむ は おおきいですか。
Hiragana é difícil?	Fino, grosso	Leve, pesado	Chocolate é gostoso.
Responda: がっこうは たのしいですか。	Responda: あなたのかばんは おもいですか。	Responda: あなたのえんぴつ はながいですか。	Longe, perto
Sushi é gostoso.	Responda: あなたのおかあさん のくるまはど なくなるまで ですか。	Fale o nome de 2 países.	Alto, baixo
Bom, ruim	Leia e diga o significado em português: ケーキ, サッカー	Leia e diga o significado em português: ジュース, ミルク	A cadeira é azul.
O guarda-chuva é vermelho.	Fale 2 palavras de hiragana com a letra い	Fale 2 palavras de hiragana com a letra し	Fale 2 palavras de hiragana com a letra ん
Quente, Frio	Leia e diga o significado em português: テレビ, ブラジル	Leia e diga o significado em português: ピアノ、カナダ	Mieko comprou uma meia barata.
O Japão é pequeno.	O livro é grosso.	O caderno é fino.	Responda: あなたのいえは ちかいですか。

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 3: Cartões de ação do *sugoroku* da segunda aplicação

Adjetivo gelado no passado afirmativo	Adjetivo alto no presente negativo	Adjetivo gostoso no passado negativo	Adjetivo fino no presente negativo
Adjetivo divertido no presente negativo	Adjetivo interessante no passado afirmativo	Adjetivo fácil no passado negativo	Adjetivo claro no presente afirmativo
Adjetivo grande no presente negativo	Adjetivo barato no passado afirmativo	Adjetivo baixo no presente negativo	Adjetivo quente no passado afirmativo
おかあさんのくるまは ちいさかったです。	ケーキは たかかったです。	みずは つめたくなかったです。	O quarto estava escuro
Leia e fale o significado: タイヤ、ライオン	Leia e fale o significado: ハンカチ、メロン	Leia e fale o significado: レモン、マスク	Leia e fale o significado: カメラ、ナイフ
O leite não está quente.	Meu quarto é amplo.	きのうの すしは どうでしたか。	テストは どうでしたか。
にほんは どうでしたか。	わたしの かばんは かるかったです。	きのうは いい てんき でした。	やきそばは おいしかったです。
えんそくは たのしかったです。	きょうの たいいくは どうでしたか。	にほんごのテストは むずかしく なかったです。	わたしの かばんは おもかったです。

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 4: Cartões de ação do *sugoroku* da terceira aplicação

Mieko não está bem/saudável.	Minha cidade favorita é São Paulo.	Sushi não era odiável.	A foto era importante.
Meu caderno era bonito.	A amiga da mamãe era habilidosa.	Bruno não foi gentil.	Adjetivo gentil no presente negativo
Adjetivo movimentado no passado afirmativo	Adjetivo habilidoso no presente negativo	Adjetivo inabilidoso no passado afirmativo	Adjetivo silencioso no passado negativo
トムさんはサッカーがじょうずです。	Responda: すきな たべものは なんですか。	マナウスは しずかなまち じゃありません。	Leia e fale o significado: 山
Leia e fale o significado: テレビ、オルガン	Leia e fale o significado: エプロン、ポスト	Leia e fale o significado: ブランコ、ピアノ	Leia e fale o significado: バナナ、ランドセル
Leia e fale o significado: 月よう日	Leia e fale o significado: 水田	Leia e fale o significado: 川	Leia e fale o significado: 火山
Leia e fale o significado: お金	Leia e fale o significado: 土よう日	Leia e fale o significado: 木	Leia e fale o significado: 日よう日
Leia e fale o significado: 水よう日	Leia e fale o significado: 木よう日	Leia e fale o significado: 金よう日	Leia e fale o significado: 火

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 5: Cartões de ação do *sugoroku* da quarta aplicação

Eu não gosto de abóbora.	Eu gosto de cenoura.	Eu gosto muito de morango.	Eu gosto de melancia.
Eu não gosto de cachorro.	Você gosta de maçã?	Você gosta de yakisoba?	Eu sou ruim em tocar piano.
O professor é habilidoso no inglês.	Mariko é habilidosa no japonês.	Eu não gosto de origami.	Eu detesto cebola.
チョコレートがだいすきです。	Responda: すしがすきですか。	Responda: ねこがすきですか。	Responda: サッカーがすきですか。
Leia e fale o significado: シーソー、コップ	Leia e fale o significado: ヨット、ヘリコプター	Leia e fale o significado: サッカー、ケーキ	Leia e fale o significado: ハーモニカ、スプーン
Leia e fale o significado: ロケット、ベッド	Leia e fale o significado: サンドイッチ、ノート	おかあさんはりょうりがじょうずです。	おとうさんはテニスがじょうずです。
わたしはバスケットボールがきらいです。	わたしはピンポンがへたです。	わたしはケーキがだいすきです。	わたしはギターがへたです。
おとうさんはピアノがじょうずです。	ともだちはバイオリンがじょうずです。	わたしはピーマンがきらいです。	わたしはトマトがすきじゃありません。

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 6: Cartões de ação do *sugoroku* da quinta aplicação

O livro está em cima da cadeira.	Onde está a Mieko?	A Mariko está entre o Bruno e o Luís.	O gato está à esquerda da escrivaninha.
O Tom está na sala dos professores.	A professora está no campo.	O lápis está dentro da bolsa.	O cachorro está atrás da quadra.
ベッドはほけんしつにあります。	かばんはいすのまえにあります。	マリアさんはこうちょうしつにいます。	りかしつはとしよしつのみぎにあります。
ピアノはせんせいのうしろにあります。	トムさんはうんどうじょうにいます。	いぬは いえのそとに います。	Leia e fale o significado: 一つ
Leia e fale o significado: 五月	Leia e fale o significado: 九つ	Leia e fale o significado: 二月	Leia e fale o significado: 六月
Leia e fale o significado: 十	Leia e fale o significado: 四つ	Leia e fale o significado: 七つ	Leia e fale o significado: 三つ
Leia e fale o significado: 八月	Complete a frase: ルイスさん()どこ()います()。	Complete a frase: ほん()つくえ()した()あります。	Complete a frase: とけい()はな()みぎ()あります。

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 7: Cartões de ação do *sugoroku* da sexta aplicação

Eu quero uma bicicleta vermelha.	Eu quero uma boneca.	Eu quero um amigo gentil.	Eu quero um livro barato.
O que você quer de natal?	Eu quero uma televisão nova.	Eu quero uma bolsa preta.	Eu quero um boné azul.
Responda: たんじょうびになにかがほしいですか。	Responda: どんなとけいがほしいですか。	Responda: あなたは ローラースケートがほしいですか。	Responda: どんなゲームがほしいですか。
わたしは ながいくつしたがほしいです。	わたしは チョコレートがほしいです。	わたしは カメラがほしいです。	Leia e fale o significado: 六百
Leia e fale o significado: 三百	Leia e fale o significado: 二千	Leia e fale o significado: 四万円	Leia e fale o significado: 半分
Leia e fale o significado: 一日中	Leia e fale o significado: 上がる	Leia e fale o significado: 下がる	Leia e fale o significado: 年金
Leia e fale o significado: 10分	Leia e fale o significado: 一万	Leia e fale o significado: 半日	Leia e fale o significado: 上下
Responda: どんなかばんがほしいですか。	Responda: どんなシャツがほしいですか。	Responda: ケーキがほしいですか。	Responda: コンピューターがほしいですか。

Fonte: Elaborado pela autora

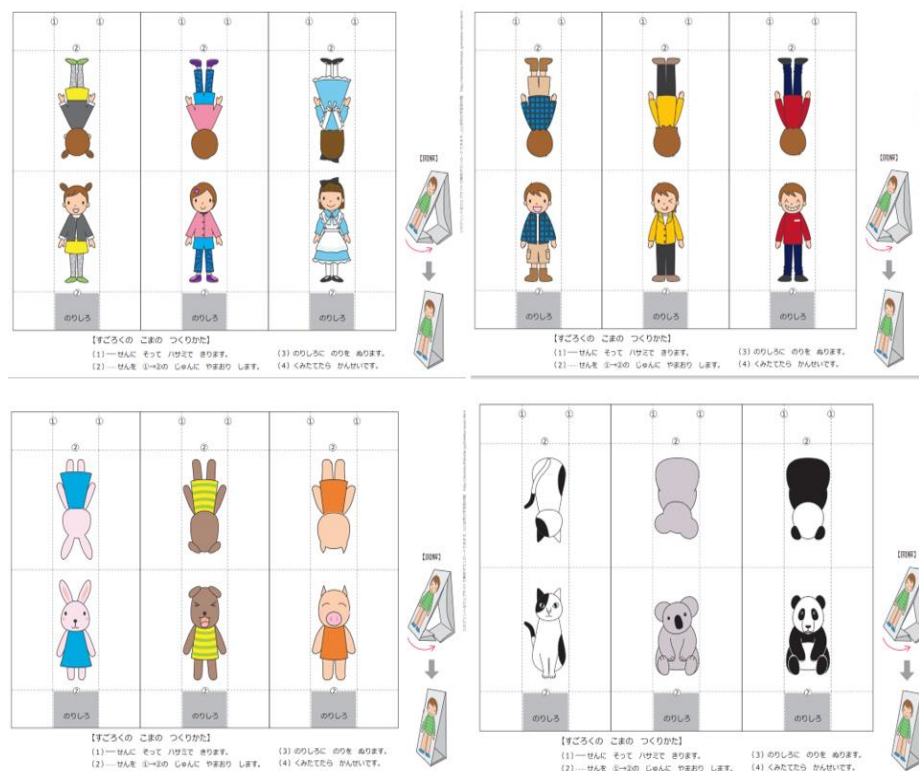
Figura 8: Cartões de ação do *sugoroku* da sétima aplicação

Quero jogar futebol.	Quero ir ao Japão.	Quero comer chocolate.	Quero assistir televisão.
Quero descansar.	Quero beber água.	Quero ir ao banheiro.	Quero comprar uma bolsa.
ジュースがのみたいです。	ケーキがたべたいです。	おもしろいほんがよみたいです。	Diga: não quero brincar
Leia e fale o significado: ジュース	Leia e fale o significado: フォーク	Leia e fale o significado: チューリップ	Leia e fale o significado: 前
Leia e fale o significado: 後ろ	Leia e fale o significado: 右手	Leia e fale o significado: 左	Leia e fale o significado: 前後
Leia e fale o significado: 左右	Leia e fale o significado: 後	Leia e fale o significado: 外	Leia e fale o significado: 三日前
Leia e fale o significado: 前半	Leia e fale o significado: 外こく	Diga: não quero escrever	Leia e fale o significado: シャツ
Responda: なにがたべたいですか。	Responda: なにがしたいですか。	Responda: なにがのみたいですか。	Responda: どこへいきたいですか。

Fonte: Elaborado pela autora

As frases e palavras que estão em português deveriam ser traduzidas para o japonês, as que estão em japonês seriam traduzidas para o português. Para os *kanji* e palavras em *katakana*, os alunos deveriam ler e dizer o significado.

Figura 9: Peões utilizados no jogo *sugoroku*



Fonte <https://happylilac.net/sugoroku-koma.html>

7. RESULTADO E ANÁLISE DA APLICAÇÃO DO *SUGOROKU*

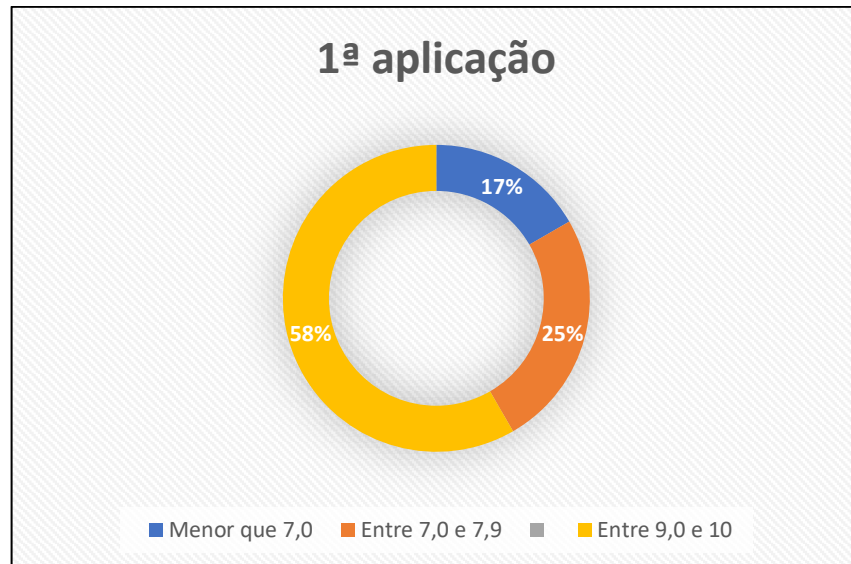
Os alunos da Escola Professora Josephina de Mello estão acostumados a responder um exercício de revisão na aula que antecede a avaliação que acontece duas vezes por bimestre e por isso, a turma 3A em sua totalidade se mostrou mais interessada em fazer a revisão para a prova no modo do jogo *sugoroku* por ser uma forma diferente a que eles estão habituados.

Na primeira subseção desta seção, serão apresentados em gráficos, as notas de todos os alunos nas avaliações realizadas após as aplicações do jogo independentemente se participaram ou não do *sugoroku*, sendo as notas separadas da seguinte forma: (I) abaixo de 7,0; (II) entre 7,0 a 7,9; (III) entre 8,0 a 8,9; (IV) entre 9,0 a 10,0. E na subseção seguinte, será mostrado também em gráficos, o resultado da segunda a sétima aplicação em que se fez um comparativo das notas dos alunos que participaram do jogo *sugoroku* com os alunos que não participaram por estarem em atividades remotas no dia da aplicação. Para contextualização, na Escola Professora Josephina de Mello a média de aprovação é 7,0 e o ano letivo é separado em 4 bimestres. A disciplina de língua japonesa realiza duas avaliações por bimestre com o valor de 10 pontos cada.

7.1 Gráficos das notas de todos os alunos da turma 3A do 8º e 9º ano, em porcentagem

Apresenta-se a seguir, os gráficos com o resultado das avaliações de todos os alunos aplicadas após a aplicação do jogo *sugoroku* na turma 3A do 8º e 9º ano da Escola Professora Josephina de Mello:

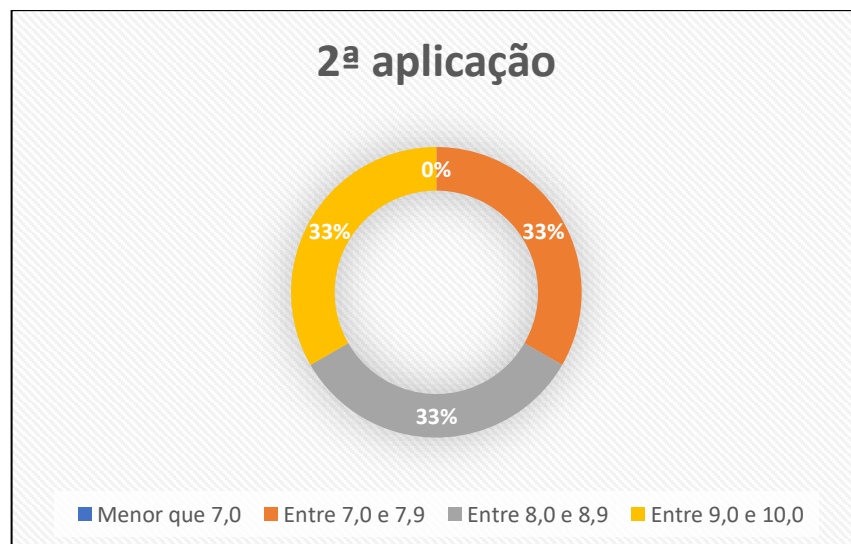
Gráfico 1 - Percentual de notas da 1ª aplicação



Fonte: elaborado pela autora

Dos 12 alunos, 7 alunos (58%) obtiveram entre 9,0 e 10,0 pontos, 3 alunos (25%) entre 7,0 e 7,9 e 2 alunos (17%) ficaram com notas abaixo de 7,0.

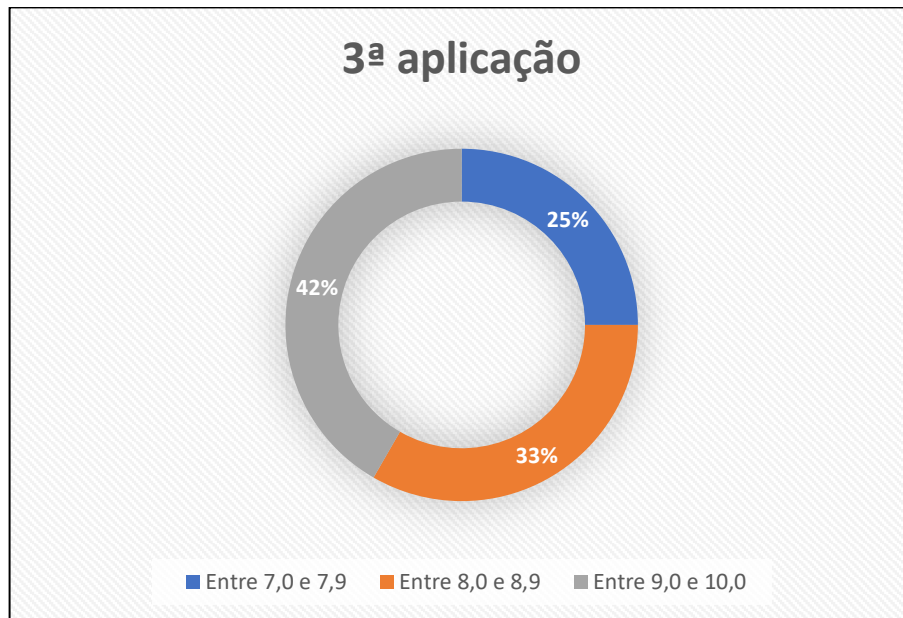
Gráfico 2 - Percentual de notas da 2ª aplicação



Fonte: elaborado pela autora

Na segunda aplicação, dos 12 alunos, 4 alunos (33%) alcançaram notas entre 9,0 e 10,0; 4 (33%) entre 8,0 e 8,9 e 4 (33%) obtiveram notas entre 7,0 e 7,9.

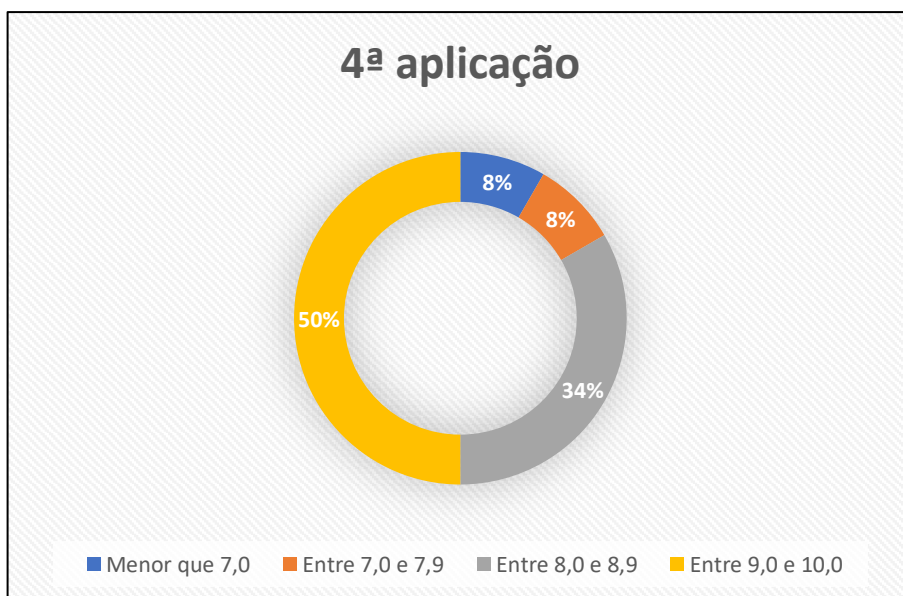
Gráfico 3 - Percentual de notas da 3ª aplicação



Fonte: elaborado pela autora

Na terceira aplicação, 5 alunos (42%) alcançaram notas entre 9,0 e 10,0; 4 alunos (33%) ficaram com notas entre 8,0 e 8,9 e 3 alunos (25%) tiraram notas entre 7,0 e 7,9.

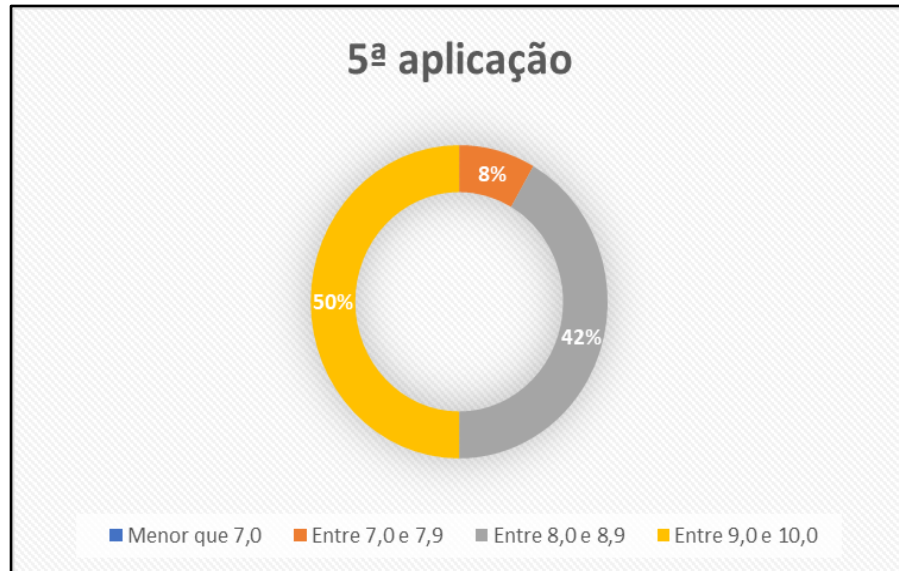
Gráfico 4 - Percentual de notas da 4ª aplicação



Fonte: elaborado pela autora

Na quarta aplicação, 6 alunos (50%) ficaram com notas entre 9,0 e 10,0; 4 alunos (34%) ficaram com notas entre 8,0 e 8,9; 1 alunos (8%) obtiveram notas entre 7,0 e 7,9 e 1 aluno (8%) tirou nota abaixo de 7,0.

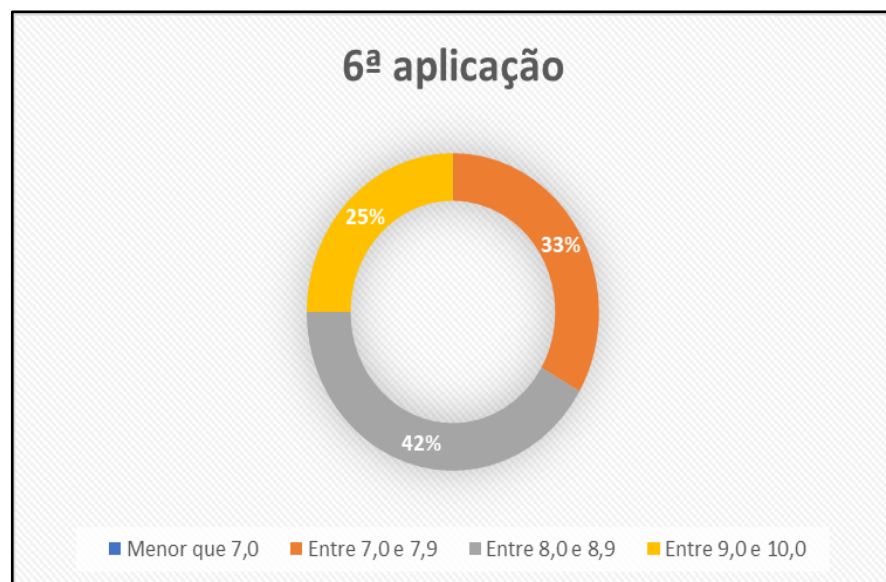
Gráfico 5 - Percentual de notas da 5ª aplicação



Fonte: elaborado pela autora

Na quinta aplicação, 6 alunos (50%) alcançaram notas entre 9,0 e 10,0; 5 alunos (42%) tiraram entre 8,0 e 8,9 e 1 aluno (8%) obteve nota entre 7,0 e 7,9.

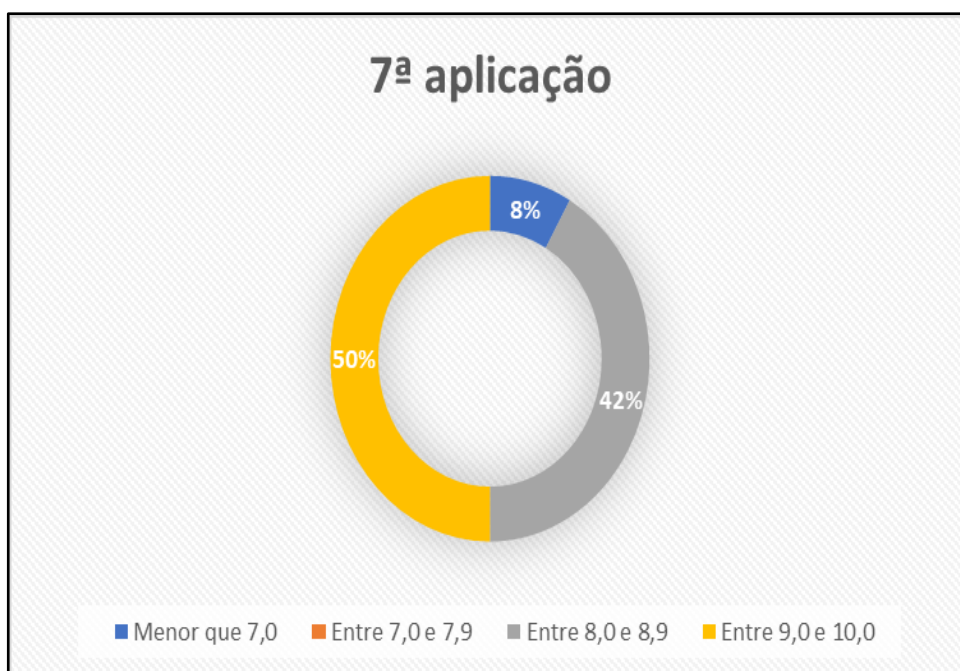
Gráfico 6 - Percentual de notas da 6ª aplicação



Fonte: elaborado pela autora

Na sexta aplicação, 3 alunos (25%) alcançaram 9,0 e 10,0; 5 alunos (42%) obtiveram notas entre 8,0 e 8,9 e 4 alunos (33%) obtiveram notas entre 7,0 e 7,9.

Gráfico 7 - Percentual de notas da 7ª aplicação



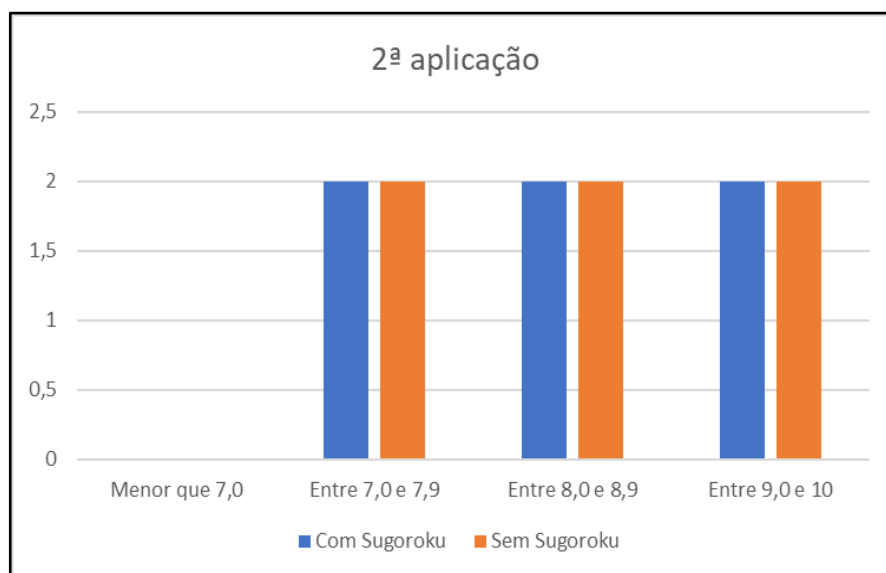
Fonte: elaborado pela autora

Na sétima aplicação, 6 alunos (50%) alcançaram notas entre 9,0 e 10,0; 5 alunos (42%) obtiveram notas entre 8,0 e 8,9 e 1 aluno (8%) tirou nota inferior a 7,0.

7.2 Gráficos comparativos entre os alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram

Os gráficos a seguir, apresentam a comparação das notas dos alunos que participaram do *sugoroku* com os que não participaram, ressaltando que não há gráfico comparativo para a primeira aplicação, pois a mesma foi realizada com todos os alunos.

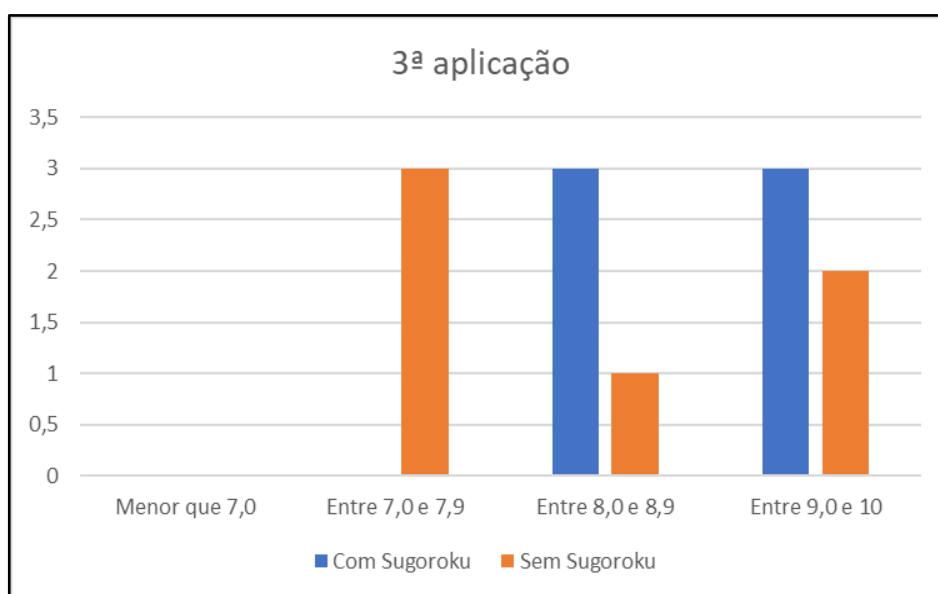
Gráfico 8 - Comparação do desempenho dos alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram na 2ª aplicação - julho/2020



Fonte: elaborado pela autora

Na segunda aplicação houve participação de 6 alunos, e conforme mostra o gráfico comparativo, a média das notas ficou igual para quem participou do *sugoroku* com os que não participaram. Considera-se que na segunda aplicação não houve diferença no desempenho dos alunos, pois, apesar de ser a segunda aplicação, foi como se fosse a primeira aplicação devido ao intervalo de tempo relativamente longo entre uma aplicação e outra.

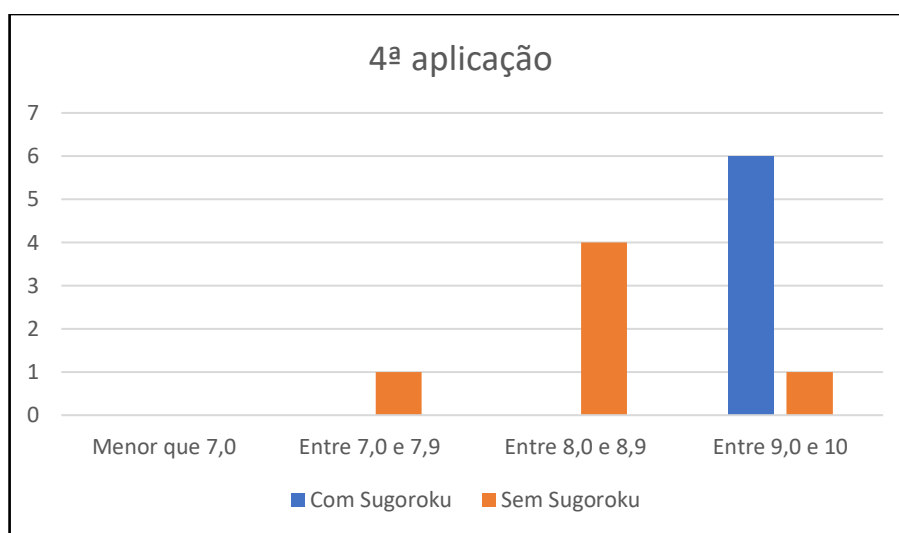
Gráfico 9 - Comparação do desempenho dos alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram na 3ª aplicação – agosto/ 2020



Fonte: elaborado pela autora

Na terceira aplicação, houve a participação de 6 alunos que ficaram com notas entre 8,0 a 10,0, enquanto que os que não participaram 3 obtiveram notas entre 7,0 e 7,9 e 3 entre 8,0 e 10,0.

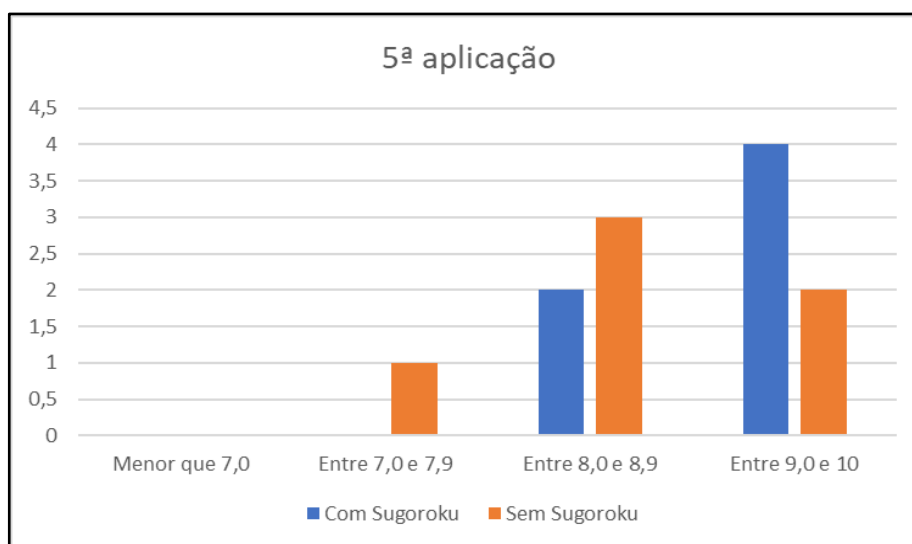
Gráfico 10 - Comparação do desempenho dos alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram na 4ª aplicação – setembro/2020



Fonte: elaborado pela autora

Na quarta aplicação, também houve a participação de 6 alunos e todos eles tiveram notas entre 9,0 e 10,0, enquanto que os que não participaram, 1 tirou entre 7,0 e 7,9, 4 tiveram notas entre 8,0 e 8,9 e 1 ficou com nota acima de 9,0.

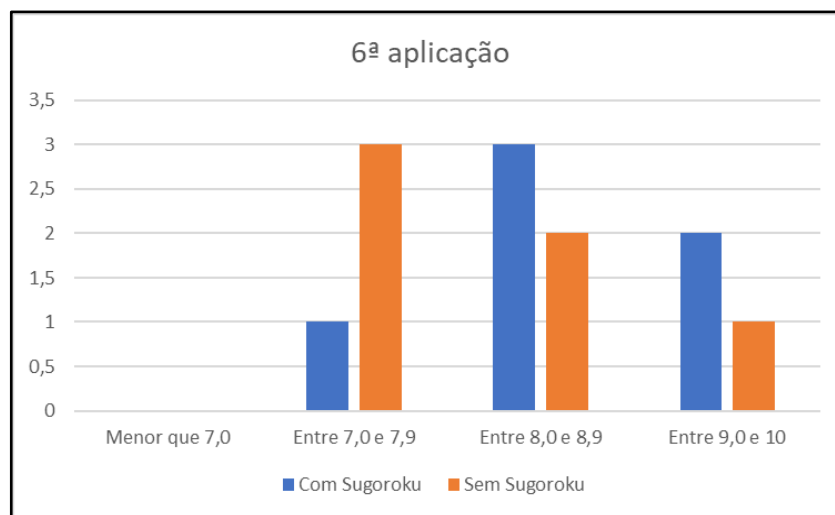
Gráfico 11 - Comparação do desempenho dos alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram na 5ª aplicação – outubro/2020



Fonte: elaborado pela autora

Na quinta aplicação houve a participação de 6 alunos no *sugoroku*, sendo que destes 2 ficaram com notas entre 8,0 e 8,9 e 1 aluno com 9,1 e 3 alunos com 10,0, enquanto que os alunos que não participaram, 1 com nota entre 7,0 e 7,9; 3 alunos ficaram com nota entre 8,0 e 8,9 e 2 com notas 9,0 e 10,0.

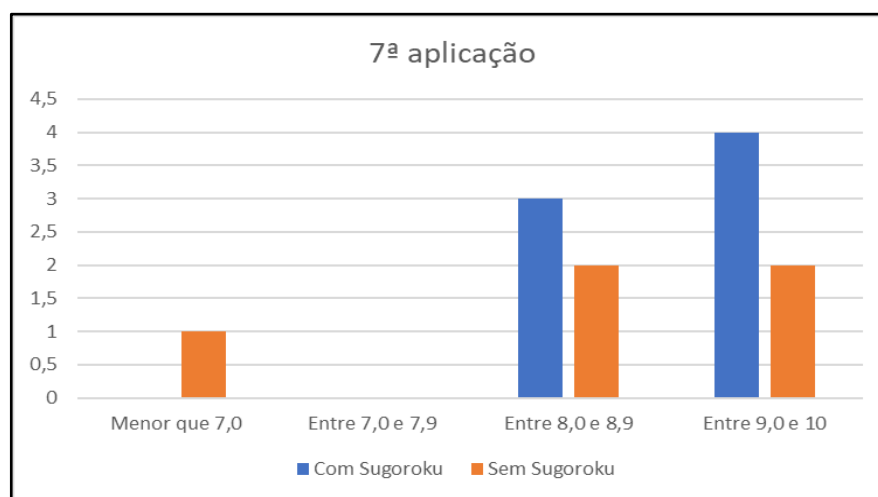
Gráfico 12 - Comparação do desempenho dos alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram na 6ª aplicação – outubro/2020



Fonte: elaborado pela autora

Na sexta aplicação também teve participação de 6 alunos. Desses, 1 aluno obteve nota entre 7,0 e 7,9; 3 entre 8,0 e 8,9 e 2 notas entre 9,0 e 10,0. Em contrapartida, dos alunos que não participaram, 3 obtiveram notas entre 7,0 e 7,9; 2 entre 8,0 e 8,9 e 1 acima de 9,0.

Gráfico 13 - Comparação do desempenho dos alunos que participaram do *sugoroku* e dos que não participaram na 7ª aplicação – novembro/2020



Fonte: elaborado pela autora

Na sétima aplicação, houve a participação de 7 alunos. Desses, 3 obtiveram notas entre 8,0 e 8,9 e 4 acima de 9,0. Dos alunos que não participaram, 1 obteve nota abaixo de 7,0; 2 entre 8,0 e 8,9 e 2 entre 9,0 e 10,0.

Observando todos os gráficos comparativos é possível perceber que os alunos que participaram do *sugoroku* obtiveram resultados expressivos nas avaliações se comparados com os alunos que não participaram do jogo. Nota-se, portanto, a importância do lúdico para uma aprendizagem significativa no ensino da língua estrangeira, assim como afirma Santos (2019):

[...]Podemos dizer que o jogo, em sala de aula, permitirá à criança aprender sem “estresse”, por se tratar de algo prazeroso e dinâmico, assim, elas encararão todas as dificuldades brincando, com facilidade. Por mais simples que seja o jogo, quando é apresentado como uma atividade educativa para o aluno, esse se transforma em um verdadeiro incentivo, que irá contribuir diretamente com o ensino-aprendizagem diferenciado e significativo. [...] (SANTOS, 2019, p. 23 e 24)

Vale salientar que nem todos os alunos puderam participar do jogo *sugoroku* em virtude da situação excepcional de pandemia de COVID-19 vivida no ano de 2020 que trouxe muitos desafios e adaptações, de modo a tornar possível a continuação dos estudos. Nesse sentido, verifica-se a importância das aulas presenciais em que é possível estimular e acompanhar o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

A aplicação do jogo *sugoroku* não trabalha somente o lúdico no ensino e aprendizagem, mas também outros elementos como a responsabilidade, a obediência às regras, convivência e interação em grupo, estímulo a criatividade que contribuem para o desenvolvimento educacional e social do estudante, sendo que o professor deve atuar como um facilitador e orientador para que se alcance o objetivo da aula.

CONSIDERAÇÕES

Através da revisão bibliográfica desta pesquisa, foi possível perceber a importância do uso do lúdico em sala de aula, a fim de promover interesse e autonomia de estudo por parte dos alunos. O uso de jogos nas aulas além de tornar o processo de aprendizagem mais divertido, também trabalha o senso de responsabilidade, interação da turma, obediência às regras e estimula a criatividade. O professor deve atuar com o papel de mediador de conhecimento, dando oportunidades e ferramentas para que os alunos possam alcançar uma aprendizagem significativa.

A análise de dados da pesquisa de campo realizada na Escola Professora Josephina de Mello na turma 3A do 8º e 9º ano, com o intuito de verificar se o uso do jogo *sugoroku* poderia ajudar na aprendizagem desses alunos, trouxe resultados positivos apesar do momento em que estávamos vivendo no ano de 2020 com muitas incertezas, perdas e adaptações a um novo tipo de vida, que foram enfrentados por todos. Pode-se perceber que, de modo geral, os alunos que participaram das aplicações do *sugoroku* tiveram um melhor desempenho nas avaliações do que os que estavam em casa e não participaram.

Deve-se lembrar que jogos são ferramentas que podem ser utilizadas como material de apoio no ensino, entretanto, cabe ao professor analisar com qual frequência devem ser utilizados e ter um olhar clínico quanto a sua eficácia no aprendizado da turma a qual se está lecionando, pois se a atividade realizada não for bem planejada, não terá a eficácia desejada.

Portanto, espera-se que esta pesquisa possa contribuir para que o jogo *sugoroku* seja mais uma opção de elemento lúdico para ser utilizado no ensino da língua japonesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1999.

CHAGURI, Jonathas de Paula. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros**. Universidade de Campinas – UNICAMP. Campinas, 2012.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. In **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, Santa Catarina, vol.1, n.4, jan-mar, 2004.

FERREIRA, Jean Carlos Teixeira. **Atividades lúdicas para o ensino de língua japonesa em língua portuguesa: Compilação de atividades realizadas na Associação Nipo-Brasileira da Amazônia Ocidental**. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 4ª ed., São Paulo, 2000.

KASDORF, Luiza. **Jogos no ensino de línguas estrangeiras**. 2013. 58f. Monografia de especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.

KURIHARA, Akiko; KIKUCHI, Wataru. **Língua Japonesa ao alcance de todos**. São Paulo: Editora Paulo's, 2011.

MORALES, Leiko Matsubara. **Cem anos de imigração japonesa no Brasil: o japonês como língua estrangeira**. 2008. Tese (doutorado) - Área de Concentração em Semiótica e Linguística Geral do Departamento de Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, Pós-Graduação em Linguística. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-28052010-140321/pt-br.php>>. Acesso em: 13 jul. 2022.

MORALES, Leiko Matsubara; MORAIS, Alexandre Augusto Varone de; AKAMINE, Ayako; ENDO, Cristina Maki; NABETA, Jaqueline Mami; IKEZU, Jôji; YOSHIKAWA, Mayumi Edna Iko. **Ensino e Aprendizagem da Língua Japonesa no Brasil: um convite à reflexão sobre a prática de ensino**. São Paulo: Fundação Japão, 2011.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1999.

MOREIRA, Marco Antonio; MASINI, Elcie F. Salzano. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Centauro, 2001.

MUKAI, Yûki; SUZUKI, Tae. **Gramática da língua japonesa para falantes do português**. São Paulo: Pontes Editores, Coleção Japão em Foco, vol.6, Campinas, São Paulo, 2016.

NOMA, Sawako. **Bits and Pieces Nihongo kyôzai activities shû**. Tokyo: Nihon International School Kyôgikai, 1997.

OGASSAWARA, Aiko Tanonara. **O ensino da língua japonesa: um estudo terminológico bilíngue (japonês-português)**. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, 2006.

OLIVEIRA, Cristiane Eva da Silva. **A utilização de jogos no processo no ensino fundamental I: um estudo bibliográfico**. 2013. Monografia de especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira, 2013.

PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In VII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 7. 2000, Florianópolis. In **VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**. Florianópolis: ENPEC, 2000, p.12-23.

SACCHETTO, K. K.; MADASCHI, V.; BARBOSA, G.H.L.; da SILVA, P. L.; SILVA, R.C.T.da; FILIPE, B.T.da C.; SILVA, J.R. de S.. O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar. In **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento**. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, v.11, n.1, p.28-36, 2011.

SANTOS, José Bruno Freire dos. **Jogos como instrumentos pedagógicos para o ensino de língua inglesa**. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2019.

SANTOS, Maria Gerlane da Silva dos. **Elaboração de material didático: Ensino de hiragana para as crianças da escola professora Josephina de Mello**. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2017.

SELBACH, Simone. **Língua Estrangeira e Didática**. Coleção Como bem ensinar. Petrópolis: Vozes, 2010.

SILVA, Eliana Palmira da. **O lúdico, uma alternativa prazerosa de ensinar e aprender inglês**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. “s.d”. Disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>. Acesso em 17 jul. 2022.

SILVA, Sérgio Luiz Baptista da. **A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender**. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Francesa), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

SUZUKI, Tae. **Levantamento de dados sobre aprendizagem e ensino de japonês**. Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Entrevista concedida a Geanne Alves de Abreu Morato.

TSUJI, Akiko; OBARA, Chika. **Nihongo kyôshi no tame no tanoshiku oshieru katsudôshû 22 Kobutano nihongo odôgubako**. Tokyo: Kabushiki gaisha aruku, 2012.

WONG, Sharon. **Sugoroku games: A snapshot of Japanese popular culture**. University of Melbourne Collections, issue 21. December 2017.