

2022.2 . Ano XXXIX . Número 44

# CALÍOPE

## Presença Clássica

*(separata 3)*

DOSSIÊ

XIX Jornada do PPGLC-UFRJ



2022.2 . Ano XXXIX . Número 44

# CALÍOPE

## Presença Clássica

ISSN 2447-875X

*(separata 3)*

DOSSIÊ

XIX Jornada do PPGLC-UFRJ

EDITORES

Fábio Frohwein de Salles Moniz

Rainer Guggenberger

Programa de Pós-Graduação em Letras Clássicas  
Departamento de Letras Clássicas da UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
REITOR Denise Pires de Carvalho

CENTRO DE LETRAS E ARTES  
DECANA Cristina Grafanassi Tranjan

FACULDADE DE LETRAS  
DIRETORA Sonia Cristina Reis

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS CLÁSSICAS  
COORDENADOR Rainer Guggenberger  
VICE-COORDENADOR Ricardo de Souza Nogueira

DEPARTAMENTO DE LETRAS CLÁSSICAS  
CHEFE Simone de Oliveira Gonçalves Bondareczuk  
SUBSTITUTO EVENTUAL Fábio Frohwein de Salles Moniz

EDITORES  
Fábio Frohwein de Salles Moniz  
Rainer Guggenberger

CONSELHO EDITORIAL  
Alice da Silva Cunha  
Ana Thereza Basílio Vieira  
Anderson de Araujo Martins Esteves  
Arlete José Mota  
Auto Lyra Teixeira  
Ricardo de Souza Nogueira  
Tania Martins Santos

CONSELHO CONSULTIVO  
Alfred Dunshirn (Universitat Wien)  
David Konstan (New York University)  
Edith Hall (King's College London)  
Frederico Lourenço (Universidade de Coimbra)  
Gabriele Cornelli (UNB)  
Gian Biagio Conte (Scuola Normale Superiore di Pisa)  
Isabella Tardin (Unicamp)  
Jacyntho Lins Brandao (UFMG)  
Jean-Michel Carrie (EHES)  
Maria de Fatima Sousa e Silva (Universidade de Coimbra)  
Martın Dinter (King's College London)  
Victor Hugo Mendez Aguirre (Universidad Nacional Autonoma de Mexico)  
Violaine Sebillote-Cuchet (Universite Paris 1)  
Zelia de Almeida Cardoso (USP) – *in memoriam*

CAPA  
Cratera de figuras vermelhas, provavelmente de proveniencia atica do sec. v a.C. Acervo: Ashmolean Museum Oxford. Foto: Rainer Guggenberger.

EDITORACAO  
Fabio Frohwein de Salles Moniz | Rainer Guggenberger

REVISOR DO NUMERO 44  
Fabio Frohwein de Salles Moniz

Programa de Pos-Graduaao em Letras Classicas | Faculdade de Letras – UFRJ  
Av. Horacio Macedo, 2151 – sala F-327 – Ilha do Fundao 21941-917 – Rio de Janeiro – RJ  
[www.lettras.ufrj.br/pgclassicas](http://www.lettras.ufrj.br/pgclassicas) – [pgclassicas@letras.ufrj.br](mailto:pgclassicas@letras.ufrj.br)

# *Nomina plantarum*: jogo para o aprendizado de latim e de nomenclatura botânica

Larissa Barreto Castineiras | Fábio Frohwein de Salles Moniz

## RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar resultados finais da pesquisa de Iniciação Científica “*Nomina plantarum*: jogos didáticos em latim para o aprendizado de Ciências Naturais e de Biologia”, beneficiado pelo programa “Bolsa de Iniciação Científica 2019” da FAPERJ. A pesquisa partiu do pressuposto de que o uso de jogos didáticos pode ser uma estratégia eficiente para estimular e mediar o aprendizado de língua latina em qualquer segmento do ensino, seja Nível Fundamental, Médio ou Superior. Para tal, trabalhamos com a compreensão de que o ensino de língua deve estar diretamente ligado à realidade do público-alvo e a suas demandas. Em linhas gerais, nossa proposta de trabalhar o latim em conexão com matérias do Nível Médio da Educação Básica objetiva estimular, no aluno, a vontade de aprender, mostrando-lhe que a escola, antes de uma obrigação, é um lugar de produzir conhecimento. Nossa proposta fundamenta-se em pressupostos baseados na Base Nacional Comum Curricular (2017), nos Programas Curriculares Nacionais (PCN’s), em Johan Huizinga (2000), H. Douglas Brown (2006) e Tizuko Kishimoto (1996). Dessa forma, o resultado concreto desta proposta é o protótipo de jogo didático (cf. arquivo complementar) elaborado a partir de uma abordagem de ensino de latim voltado às necessidades criadas por determinadas disciplinas que compõem a grade curricular do aluno da Educação Básica, a depender do nível em que ele se encontre. Neste artigo, apresentaremos o protótipo de jogo que desenvolvemos e alguns dos procedimentos adotados para o estabelecimento de nosso *corpus* de nomes de espécies botânicas. Esta pesquisa encontra-se vinculada à linha “Estudos sobre Práticas Pedagógicas de Letras Clássicas na Educação Básica”, do grupo de pesquisa “Núcleo de Estudos Clássicos da Fundação Biblioteca Nacional”.

## PALAVRAS-CHAVE

Ensino de latim; Nomenclatura científica; Jogos didáticos; Educação Básica.

SUBMISSÃO 13.12.2022 | APROVAÇÃO 16.4.2023 | PUBLICAÇÃO 16.4.2023

DOI <https://doi.org/10.17074/cpc.v1i44.56055>

# N

## 1 INTRODUÇÃO

a história do Ocidente, o jogo despertou o interesse de pensadores desde o Renascimento, quando a ideia de infância começou a ser desenvolvida, como nos mostra Tizuco Morchida Kishimo (1996). Na Renascença italiana, a criança passou a ser valorizada, e a brincadeira, a ser vista de forma a colaborar com a aprendizagem, auxiliando a melhor assimilação das informações e, assim, ajudando a desenvolver o processo de ensino-aprendizagem. Ideias retomadas de Marco Fábio Quintiliano (35-100 d.C.) e reflexões de Erasmo de Roterdã (1466-1536), François Rabelais (1494-1553) e Johann Bernhard Basedow (1723-1790) contribuíram para a formação de um posicionamento renascentista com relação ao modo como o jogo era tratado, visto até então como algo fútil e sem um fim em si mesmo, apenas como algo prazeroso para o homem e não como instrumento de valorização e aprendizagem do mesmo.

Vários intelectuais colocaram-se contra a palmatória e o ensino opressor, não baseado numa preocupação pedagógica. Rabelais questionou a utilização de jogos como forma de recreação e acreditava em sua função educacional. Michel de Montaigne (1533-1592), por seu turno, criticava os jogos de caça, praticados pelos nobres, pois acreditava que o jogo fosse um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. Juan Luis Vives (1493-1540) afirmava que o jogo usado como meio de recreação revelava a natureza psicológica e as inclinações da criança.

Influenciado por essas ideias, o pedagogo alemão Friedrich Fröbel (1782-1852) desenvolveu o conceito de jardim da infância, com a utilização de jogos para fins educacionais. As principais contribuições de Fröbel para a educação infantil podem ser resumidas em três diretrizes essenciais: 1) a individualidade do ser humano se completa com a coletividade; 2) o ser humano é dotado de criatividade e produtividade; 3) a infância, a juventude e a maturidade apresentam-se em continuidade, o que deve ser levado em consideração para garantir o pleno desenvolvimento do

indivíduo, pois, educando-se a criança desde seu nascimento, o processo educativo se estende durante toda a sua vida.

É em Fröbel que encontramos as primeiras abordagens do jogo como ferramenta para a educação. Para o pedagogo alemão, a brincadeira em si é livre, mas pode, em alguns momentos, ser monitorada como recurso para uma melhor aprendizagem, facilitando a compreensão do aluno e a exposição do professor. Então, nesse momento, entra a figura do educador. O mesmo deve agir como mediador, que proporciona a diversão, como também o desenvolvimento intelectual e social da criança. Ao ser inserido de forma didática, o jogo precisa satisfazer o lúdico e a educação. Dessa forma, nas atividades lúdicas, as crianças são estimuladas a desenvolver o conhecimento, facilitando seu processo educacional. A ideia de que o jogo auxilia o desenvolvimento infantil fortalece a tese de que fica mais fácil aprender jogando. Por outro lado, para que possa contribuir de maneira eficaz, é preciso que o jogo tenha uma finalidade, e é dever do mentor/professor defini-la.

Além dos teóricos anteriormente mencionados, o jogo despertou também a atenção do historiador holandês Johan Huizinga que, em 1938, publicou o livro *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Com base nele, mencionaremos alguns tópicos importantes que empregamos na fundamentação teórica de nossa proposta de jogo didático de latim. Segundo Huizinga, o jogo pode ser definido como:

[U]ma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria.<sup>1</sup>

Dessa forma, o jogo permite, por meio da imaginação, interagirmos com a realidade, além de ser um artifício cultural que nos possibilita adquirir as primeiras experiências como membros da sociedade. Por meio dele, imaginamo-nos numa posição que ainda não ocupamos e colocamo-nos como responsável por determinadas tarefas/funções. Sendo assim, o jogo pode ser visto

como uma imitação da realidade, em que o indivíduo simula situações reais e assim se projeta em contextos que não costuraria vivenciar. Com isso, o indivíduo constrói experiências a que não teria acesso, como numa encenação da vida, interpretando personagens, tal qual os atores no teatro imitam pessoas reais para que o público aprenda a partir da “moral” da história.

Não obstante a presença do caráter imaginativo, o jogo não se opõe à seriedade e está codificado por meio de regras. Dessa forma, o indivíduo aprende com o jogo, na medida em que internaliza suas regras, que, na verdade, refletem o funcionamento da sociedade. Obviamente, o jogo, enquanto simulação da realidade, é limitado a um determinado tempo e espaço, o que favorece a repetição de acordo com a vontade do jogador. Por outro lado, mesmo na limitação espaço-temporal do jogo, o indivíduo vê-se obrigado a obedecer a regras que, no mundo habitual, demandaria uma determinada atividade. Assim, há um ideal de perfeição e ordem no jogo em contraste com a imperfeição e desordem do mundo social, visto que o jogo ordena regras e encontra-se fundamentado nos conceitos de ritmo e harmonia.

## 2 FUNDAMENTOS DE NOSSA PROPOSTA DE JOGO

Nossa proposta de desenvolvimento de jogo didático de *latim* baseia-se num contexto que é necessário ser definido primeiramente com base na documentação que normatiza uma das disciplinas com as quais trabalharemos, isto é, Biologia. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) estabelecidos pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), o ensino de Biologia volta-se aos diversos fenômenos que se relacionam com a vida, desde uma célula até o indivíduo no meio em que vive, levando-se em consideração, ainda, o conhecimento das transformações que podem ocorrer. Conforme os PCN's, o professor de Biologia não deve se limitar ao uso da sala de aula, uma vez que um dos maiores benefícios que a disciplina pode oferecer ao aluno é sua aplicação no desenvolvimento de uma consciência de cidadania. Sendo

assim, importa que o ensino não seja baseado na simples memorização de conteúdo, mas no exercício constante de compreensão do conteúdo e de sua relação com a realidade do aluno.

As orientações complementares aos PCN's sugerem, com uma das estratégias para despertar a curiosidade do aluno sobre Biologia, o uso de jogos, que podem apresentar diversas funções:

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica e prazerosa e participativa, de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.<sup>2</sup>

Como vemos, o jogo, de acordo com a documentação reguladora do Ensino Médio, é um eficaz instrumento para a produção e transmissão do conhecimento na sala de aula. Para tal, o professor não deve se restringir ao uso de jogos já existentes, buscando criar, junto com os alunos, novos jogos para que, na elaboração de seu sistema de regras e de seu manual, os discentes possam, assim, compreender e fixar melhor o conteúdo abordado.

Em geral, observamos que a aplicação de jogos didáticos nas escolas direciona-se à fase de checagem do conhecimento exposto previamente pelo professor. Em outras palavras, as diversas propostas de jogos didáticos de que tomamos conhecimento até agora funcionam comumente como um artifício mais atraente para avaliação do conteúdo. Nossa proposta, porém, é que o jogo íntegro não somente a fase de checagem, bem como a apresentação do conteúdo programático, absorvendo as pesquisas e atividades em sala realizadas pelos alunos. Sendo assim, o professor apresenta o jogo por meio de uma proposta, no início do período letivo, e, ao longo dos bimestres, elabora concretamente com seus alunos em sala de aula. O resultado final é o jogo propriamente dito, acompanhado de seu manual de instruções, que



compila, de forma estruturada, todas as informações pesquisadas pelos alunos, desde relacionadas estritamente com a Biologia até o funcionamento da gramática latina verificada a partir de nomes de espécies botânicas, como mostraremos adiante neste artigo.

### 3 METODOLOGIA DE REALIZAÇÃO DE NOSSA PROPOSTA DE JOGO

*Nomina plantarum* é composto essencialmente de cartas, que trazem a imagem e o nome do gênero da planta, contendo ainda uma dica, disposta dentro de uma elipse, para auxiliar o jogador a identificar o epíteto específico.<sup>3</sup> Além disso, há fichas com adjetivos ou substantivos que devem ser combinadas com as cartas para que se formem os nomes das plantas. Essas fichas são de formatos diferenciados a depender da morfologia do adjetivo: triângulos para adjetivos triformes, quadrados para adjetivos biformes e círculos para adjetivos uniformes. As fichas de substantivos também são de formato circular. O último componente do jogo é um dado que exhibe em suas faces os formatos das fichas.<sup>4</sup>

A preparação do jogo inicia-se com a distribuição de sete ou mais cartas para cada um dos quatro jogadores. Logo em seguida, o primeiro jogador lança o dado e, conforme a figura sorteada, pega uma ficha triangular, quadrada ou circular. Caso o adjetivo/substantivo da ficha se relacione com o nome do gênero de uma de suas cartas, o jogador coloca na mesa a combinação. Mas, se não houver relação entre a ficha sorteada e a carta em mãos, o jogador deverá comprar uma nova carta. A combinação entre a ficha e a carta ocorre apenas quando o adjetivo/substantivo se relaciona com a dica informada na carta. O jogar deverá observar a concordância com o gênero gramatical simbolizado pelas cores da borda das cartas (azul = masculino, rosa = feminino e marrom = neutro), utilizando a lateral da ficha em que se apresenta a forma adequada do adjetivo, quando se tratar de adjetivo biforme (fichas quadradas) ou triforme (fichas triangulares).

Nossa proposta é que as peças e o manual de *Nomina*

*plantarum* sejam elaborados juntamente com os alunos em um certo número de aulas de Biologia e Língua Portuguesa cedidas de forma planejada para a realização das etapas da elaboração do jogo. Dessa forma, poderão ser envolvidos professores e alunos do 1o. ano do Ensino Médio, além de licenciandos em Português-Latim e em Biologia. Estão previstas as seguintes etapas do processo de elaboração do jogo: 1) pesquisa de campo, 2) levantamento de dados, 3) registro dos dados observados, 4) organização dos dados e 5) confecção do jogo.

As três primeiras etapas destinam-se essencialmente a “visitas planejadas a ambientes naturais, a áreas de preservação ou conservação, áreas de produção primária (plantações)”<sup>5</sup> em que os alunos levantam dados sobre espécies de plantas, juntamente com seus nomes científicos em latim, anotados de placas/textos informativos ou ainda pesquisados de livros de botânica. Em seguida, a quarta etapa consiste na sistematização das informações produzidas anteriormente para que seja possível ao aluno “organizar os conhecimentos sobre os seres vivos agrupando aqueles observados e pesquisados mediante critérios por eles determinados”.<sup>6</sup> A quinta e última etapa consiste na confecção artesanal do jogo propriamente dita, em que os alunos se baseiam conceitual e graficamente no protótipo de *Nomina plantarum* apresentado inicialmente à turma, a exemplo do que se encontra como arquivo complementar em anexo a este artigo.

Dessa forma, as plantas pesquisadas pelos próprios alunos constituem o *corpus* de espécies botânicas de *Nomina plantarum*. Além disso, está previsto, na proposta, um manual de instruções contendo informações sobre plantas, seus nomes científicos e sobre a língua latina, sobretudo substantivos, adjetivos e princípios de concordância nominal em latim, que ajudarão os jogadores a entenderem melhor as regras do jogo. Todas as etapas mencionadas encontram-se relacionadas a algumas das habilidades estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no terceiro campo de atuação social, “Campo das Práticas de Estudo e de Pesquisa”,<sup>7</sup> para o ensino de Língua Portuguesa no Nível Médio. A partir dessas habilidades, elaboramos uma série de

propostas de atividades práticas que servem de apoio aos professores de Língua Portuguesa e de Biologia, durante a confecção de *Nomina plantarum* com seus alunos. Importante salientarmos que algumas dessas atividades devem ser realizadas pelos alunos com base em textos motivadores selecionados e disponibilizados pelos professores:

**Habilidade BNCC:** (EM13LP05) Analisar, em textos argumentativos, os posicionamentos assumidos, os movimentos argumentativos (sustentação, refutação/contra-argumentação e negociação) e os argumentos utilizados para sustentá-los, para avaliar sua força e eficácia, e posicionar-se criticamente diante da questão discutida e/ou dos argumentos utilizados, recorrendo aos mecanismos linguísticos necessários.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada pelos alunos durante a escrita do manual.

**Propostas de atividades práticas:** 1.1 Pesquise e liste argumentos voltados à defesa da importância do latim para a linguagem científica, em especial para a botânica, com base nos textos motivadores; 1.2 Elabore o projeto de um texto argumentativo-dissertativo com os argumentos da atividade 1.1, dispostos em 4 parágrafos, utilizando elementos coesivos inter e intraparágrafos. Utilize operadores argumentativos interparágrafos em pelo menos dois momentos do projeto; 1.3 Redija o texto argumentativo-dissertativo projetado na atividade 1.2.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP06) Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada pelos alunos durante a escrita do manual.

**Propostas de atividades práticas:** 2.1 O modo imperativo é muito utilizado em manuais de jogos. Redija 1 parágrafo de 8 linhas, descrevendo o motivo desse fenômeno com base nos textos motivadores.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP08) Analisar elementos e aspectos da sintaxe do português, como a ordem dos constituintes da sentença

(e os efeitos que causam sua inversão), a estrutura dos sintagmas, as categorias sintáticas, os processos de coordenação e subordinação (e os efeitos de seus usos) e a sintaxe de concordância e de regência, de modo a potencializar os processos de compreensão e produção de textos e a possibilitar escolhas adequadas à situação comunicativa.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada por meio da análise da estrutura de sintagmas e do reconhecimento de categorias sintáticas e etc.; habilidade também praticada pelos alunos durante a confecção das cartas do jogo e redação do manual, uma vez que serão explicadas regras de concordância do latim em comparação com as da língua portuguesa.

**Propostas de atividades práticas:** 3.1 A concordância nominal na língua latina é igual à da língua portuguesa? Explique com suas palavras a partir dos textos motivadores; 3.2 A ordem dos termos da oração na língua latina é igual à da língua portuguesa? Explique com suas palavras com base nos textos motivadores.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP09) Comparar o tratamento dado pela gramática tradicional e pelas gramáticas de uso contemporâneas em relação a diferentes tópicos gramaticais, de forma a perceber as diferenças de abordagem e o fenômeno da variação linguística e analisar motivações que levam ao predomínio do ensino da norma-padrão na escola.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada por meio da comparação entre o português falado atualmente e o latim.

**Propostas de atividades práticas:** 4.1 Alguns fenômenos linguísticos são considerados atualmente como desvios gramaticais, a exemplo de Flamengo > Framengo, umbigo > imbigio, yogurte > yorgute etc. No entanto, esses mesmos fenômenos se encontraram na passagem do latim para o português, transformando algumas palavras latinas nas formas atuais de língua portuguesa, como: *blatta* > barata, *nubia* > noiva. Pesquise e liste outros exemplos como os mencionados; 4.2 Redija 1 parágrafo de 8 linhas, apresentando superlativos eruditos e populares da língua portuguesa e as diferenças de seus usos; 4.3 Com base no conceito de variação linguística, pesquise e elabore uma lista de nomes científicos e populares de espécies botânicas.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP11) Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada durante o estabelecimento do *corpus* do jogo.

**Propostas de atividades práticas:** 5.1 Leia os textos motivadores sobre substantivos e adjetivos latinos, listando as palavras e expressões que dificultaram sua compreensão. Em sua opinião, por que não foram usadas palavras ou expressões de mais fácil compreensão? Quais palavras e expressões você usaria?; 5.2 Leia o texto motivador sobre nomes científicos de espécies botânicas, listando as palavras e expressões que dificultaram sua compreensão. Em sua opinião, por que não foram usadas palavras ou expressões de mais fácil compreensão? Quais palavras e expressões você usaria?; 5.3 Redija um texto dissertativo, explicando o conteúdo dos textos motivadores para dois leitores distintos: uma criança de 12 anos e um colega da sua turma.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP12) Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada durante o estabelecimento do *corpus* do jogo.

**Propostas de atividades práticas:** 6.1 Elabore uma lista de nomes de espécies botânicas para serem utilizados em *Nomina plantarum*; 6.2 A partir de uma pesquisa sobre os nomes de espécies botânicas incluídos em sua lista, selecione imagens e informações relevantes sobre cada um deles em fontes confiáveis, utilizando-as de forma referenciada.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância

nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada durante a confecção do manual contendo as regras do jogo; a habilidade pode ser praticada também por meio da observação de variantes de ortografia em livros científicos antigos (obras raras).

**Propostas de atividades práticas:** 7.1 Com base em três manuais de jogos, identifique as partes mais recorrentes de um manual de jogo; 7.2 A partir dos resultados da atividade 7.1, elabore a estrutura do manual de *Nomina plantarum*; 7.3 Identifique, para cada parte da estrutura do manual de *Nomina plantarum*, o conteúdo mais adequado produzido por você nas atividades 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.3, 5.2, 6.1 e 6.2.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP18) Utilizar softwares de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas de escrita, de construção coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada durante a confecção das cartas e do manual do jogo; a habilidade pode ser praticada também por meio da utilização de plataformas como *Tabletopia*, para construção e realização dos jogos virtuais.

**Propostas de atividades práticas:** 8.1 Com base nas imagens e informações selecionadas na atividade 6.2, elabore as cartas, fichas e dado de *Nomina plantarum*, utilizando ainda as pesquisas realizadas para as atividades 3.1, 3.2, 5.1 e 5.2 e o protótipo apresentado pelo professor. Para a confecção desses elementos do jogo, podem ser empregados materiais tradicionais (papel, cartolina etc.) ou uma plataforma de jogos online como *Tabletopia* (<https://tabletopia.com/>).

**Habilidade BNCC:** (EM13LP28) Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada durante todo o processo de criação do jogo, visto que os alunos pesquisarão e terão que sintetizar suas descobertas para a criação do manual e das cartas.

**Propostas de atividades práticas:** cf. atividades 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.3, 5.2, 6.1 e 6.2.

**Habilidade BNCC:** (EM13LP30) Realizar pesquisas de diferentes tipos (bibliográfica, de campo, experimento científico, levantamento de dados etc.), usando fontes abertas e confiáveis, registrando o processo e comunicando os resultados, tendo em vista os objetivos pretendidos e demais elementos do contexto de produção, como forma de compreender como o conhecimento científico é produzido e apropriar-se dos procedimentos e dos gêneros textuais envolvidos na realização de pesquisas.

**Emprego na elaboração do jogo:** Habilidade praticada por meio da pesquisa de campo a ser feita para o estabelecimento do *corpus* do jogo; a habilidade pode ser praticada também por meio da pesquisa bibliográfica para levantamento dos dados a serem usados na confecção do manual (regras do latim, regras de composição dos nomes científicos etc.).

**Propostas de atividades práticas:** cf. atividades 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.3, 5.2, 6.1 e 6.2.

A fim de concluirmos, remetemos o leitor ao protótipo de cartas, fichas e dados (cf. arquivo complementar) para que nossa proposta de jogo possa ser entendida mais visualmente. Acreditamos que *Nomina plantarum* venha a contribuir para que o conhecimento do léxico e de regras básicas do sistema nominal latino sirva de subsídio ao letramento científico e a que o aluno adquira autonomia de raciocínio. Com a compreensão do funcionamento da língua latina, os alunos desenvolverão a habilidade de lidar tanto com “a leitura e escrita de textos informativos quanto a apropriação de terminologia específica”<sup>8</sup> científica. Ao adquirirem a capacidade de ler e compreender os nomes das espécies, os alunos estabelecerão relações entre os códigos do saber científico e características morfológicas de plantas observadas a partir de sua própria experiência, não se limitando a memorizar uma nomenclatura cujo o sentido corre o risco de ficar obliterado.

ABSTRACT

The goal of this work is to present final results of the Scientific Initiation research “Nomina plantarum: didactic games in Latin for learning Natural Sciences and Biology”, benefited by the “Scientific Initiation Scholarship 2019” program from FAPERJ. The research started from the assumption that the use of didactic games can be an efficient strategy to stimulate and mediate the learning of the Latin language in any segment of education, be it Elementary, Middle or Higher Level. To this end, we work with the understanding that language teaching must be directly linked to the reality of the target audience and its demands. In general terms, our proposal to work Latin in connection with subjects of the Middle Level of Basic Education aims to stimulate, in the student, the desire to learn, showing them that school, before an obligation, is a place to produce knowledge. Our proposal is based on theoretical assumptions based on the National Common Curricular Base (2017), on the National Curricular Programs (PCN's), on Johan Huizinga (2000), H. Douglas Brown (2006) and Tizuko Kishimoto (1996). In this way, the concrete result of this proposal is the prototype of a didactic game (cf. complementary file) elaborated from a Latin teaching approach directioned at the needs created by certain disciplines that make up the curriculum of Basic Education students, depending on the level they are at. In this article, we will present the game prototype we developed and some of the procedures adopted to establish our corpus of botanical species names. This research is linked to the line “Studies on Pedagogical Practices of Classical Letters in Basic Education”, of the research group “Classical Studies Center of the National Library Foundation”.

KEYWORDS

Latin teaching; Scientific nomenclature; Didactic games; Basic education.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

BROWN, H. Douglas. **Principles of Language Learning and Teaching**. 5. ed. S.l.: Pearson Education, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. Revista da **Faculdade de Educação**, USP, 1996, v. 22, n. 1, p. 145-167.

MEC. **PCN Ensino Médio + Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, s.d.

MEC. Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais. Brasília: MEC, 1998.

MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

TURLAND, N.J. et alii. **Código Internacional de Nomenclatura para algas, fungos e plantas**: Código de Shenzhen. Tradução de Carlos E. de M. Bicudo, Jefferson Prado e Regina Y. Hirai. São Paulo: RiMa Editora, 2018.

<sup>1</sup> HUIZINGA, 1980, p. 33.

<sup>2</sup> MEC, s.d., p. 53.

<sup>3</sup> Conforme o artigo 23 do Código Internacional de Nomenclatura para algas, fungos e plantas, “[o] nome de uma espécie é uma combinação binária constituída do nome do gênero seguido por um único epíteto específico sob a forma de um adjetivo, de um substantivo no genitivo, de uma palavra em aposição ou de várias palavras, mas não uma frase-nome de um ou mais substantivos descritivos e adjetivos associados no ablativo [...], nem certas outras designações irregularmente formadas [...]” (TURLAND, 2018, p. 53).

<sup>4</sup> Para melhor entendimento dessas peças, remetemos o leitor ao arquivo que se encontra em anexo a este artigo, em que apresentamos o protótipo do jogo com todas as cartas, fichas e dado.

<sup>5</sup> MEC, s.d., p. 126.

<sup>6</sup> Idem, ibidem, p. 69.

<sup>7</sup> Idem, 2017, p. 515.

<sup>8</sup> Idem, 1998, p. 127.