

02

A fábrica de fazer parágrafos: proposta de jogo didático para o ensino dos princípios da comunicação escrita

Paragraphs making factory: proposal for a didactic game for teaching the principles of written communication

Fábio José Dias Negrelli

*Licenciado em letras e pedagogia, é professor de comunicação em multimeios do
SENAI de Botucatu*

DOI: 10.47573/aya.5379.2.87.2

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi criar um jogo intitulado “A fábrica de fazer parágrafos”. Com ele são desenvolvidos princípios do processo comunicativo escrito. A metodologia se deu de forma bibliográfica para o levantamento teórico e metodologia descritiva para discorrer sobre a criação e utilização do jogo proposto. O jogo consiste em agrupamento de partes de parágrafos que quando unidos formam um parágrafo completo abordando temas voltados para a comunicação escrita. Com isso, ao montar, cada grupo forma todos os parágrafos e percebe a lógica existente entre eles. Em seguida, é promovida uma discussão sobre a temática formada nos parágrafos e, por último, sugere-se a elaboração de um parágrafo cujo tema deva emanar do grupo. Isso gera discussão, exemplificação e enfatiza a ação discente como protagonista do próprio aprendizado. Apesar de ser um jogo simples, ele é um recurso para diversificar a aula, dando a ela uma característica mais dinâmica de condução.

Palavras-chave: jogo didático. língua portuguesa. comunicação.

ABSTRACT

This work aims create a game entitled “Paragraphs making factory”. With it, principles of the written communicative process are developed. The methodology was given in a bibliographic way for the theoretical reache and descriptive methodology to discuss the creation and use of the proposed game. The game consists of grouping parts of paragraphs that when joined together form a complete paragraph covering topics related to written communication. With that, when assembling, each group forms all the paragraphs and perceives the existing logic between them. Then, a discussion is promoted on the theme formed in the paragraphs and, finally, it is suggested the elaboration of a paragraph whose theme should emanate from the group. This generates discussion, exemplification and emphasizes student action as the protagonist of learning itself. Despite being a simple game, it is a resource to diversify the class, giving it a more dynamic driving characteristic.

Keywords: didactic game. portuguese language. communication.

INTRODUÇÃO

Nas mais variadas modalidades de ensino, a língua portuguesa se configura como uma das unidades curriculares presentes a fim de auxiliar os educandos e as educandas quanto à aquisição de habilidades linguísticas que facilitam as interações sociais nos meios e entre os meios de comunicação disponibilizados e acessados para a realização do processo comunicativo. Essa temática, tendo como recorte o ensino do princípio da comunicação escrita é o fio condutor para a elaboração deste trabalho.

Na sala de aula de língua portuguesa ou de qualquer outra unidade curricular, o fazer educacional se dá por relações estabelecidas entre diversos atores educacionais. Focando especificamente na ação docente, pode-se dizer o trabalho docente apresenta significação verdadeira se for um trabalho que faz bem, tanto do ponto de vista técnico-estético, quanto do ponto de vista técnico-político (RIOS, 2001). Esse é o foco do que apresentamos aqui, uma proposta de

fazer educacional com qualidade técnica, estética e política por propiciar momentos de reflexão e posicionamento de estudantes.

As escolas tendem a consagrar o modelo educacional bancário, focado na transmissão pura e simples de conteúdo. Porém, a aprendizagem por questionamento e experimentação se torna mais relevante à medida que permite a compreensão mais ampla e, por sua vez, mais profunda (BACICH & MORAN, 2018). A experimentação em sala de aula tende a protagonizar estudantes e colocar o foco nesses atores educacionais.

A interação é o motor que deve guiar o processo de ensino e de aprendizagem. Cabe, então, a docentes o papel de mediadores e curadores das abordagens necessárias para o desenvolvimento das aulas. Freire (1996), Piaget (2006) e Vygotsky (1998) são alguns dos autores que abordam a temática da aprendizagem ativa. A representatividade e percepção de significação são favorecidas quando o contexto permite a ação do indivíduo aprendente sobre o objeto de estudo. O aprender fazendo é mais significativo.

É importante dar voz e vez a estudantes. *Quanto mais se lhes imponha passividade, tanto mais ingenuamente, em lugar de transformar, tendem a adaptar-se ao mundo, à realidade parcializada nos depósitos recebidos* (FREIRE, 2019). O protagonismo estudantil deve ser o foco da educação para evitar a passividade desses indivíduos.

Tendo isso em mente, algumas questões se apresentaram: como tornar estudantes como a peça central da relação de ensino e de aprendizagem no desenvolvimento de conteúdo voltado para o princípio da comunicação escrita? Como promover o aprendizado sem que isso ocorra por mera transferência de conteúdo? Como traduzir a aula de comunicação em um jogo? A resposta a essas perguntas deu origem ao trabalho que segue.

Pensando nesse contexto, o objetivo deste trabalho foi produzir um jogo com cartas em formatos de tiras, abordando a temática da comunicação escrita. Na segunda sessão deste trabalho são encontradas as etapas de criação e de aplicação do jogo a fim de que ele possa ser replicado por quem o queira.

Essa proposta de criação de jogo didático favorece fatores sociais da aprendizagem. Ela se vincula a uma demanda de interação, seja por meio de gestos, olhares e palavras, estimula a reflexão e o consequente uso da lógica para a ordenação dos parágrafos a serem criados, bem como promove o posicionamento quando estudantes se firmam para expressar os porquês da montagem do jogo de determinada maneira. Além disso, auxilia no primeiro acesso ao conteúdo abordado, a ser tratado no fechamento da utilização do jogo em sala. Assim, a proposta é o engajamento de estudantes na atividade didática sem que ela seja uma mera transposição de informação do professor para a sala.

Pensar sobre as relações estabelecidas nos processos de ensino e de aprendizagem no tocante à comunicação em língua portuguesa é pensar na humanização desses processos. Estratégias voltadas para a interação entre as pessoas de modo físico, pelas conversas, trocas de informação, jogos e demais atividades em grupos implicam na efetivação de interação e favorecem a mediação em um contexto de socialização e construção de saberes.

A educação deve ir além das relações estabelecidas tradicionalmente. Em outras palavras, não há mais espaço para uma relação unilateral entre docentes e discentes nessa educa-

ção, é necessário mostrar que os alunos e as alunas podem e conseguem transformar informação e interação em conhecimento e competência para lidar, como no caso do jogo didático aqui proposto, com o princípio da comunicação escrita.

Sob a ótica de Maria Teresa Egler Mantoan, a escola tem que mudar e não os alunos, a educação deve ser pensada para todos, partindo do pressuposto que todos têm seu tempo, estão presentes em diversidade e demonstram suas diferenças. Isso é o que guia a construção das estratégias objeto de estudo deste trabalho aqui apresentado. Pensar nas relações de ensino e de aprendizagem se torna verdadeiro, quando pensamos no indivíduo, em como ele é, que caminho faz para pensar. Assim, conseguimos com que ele aprenda (MANTOAN, 2005).

Para o psicólogo russo Vigotsky, os humanos se constituem NAS e PELAS relações que estabelecem com o meio social, sendo ao mesmo tempo produto e promotor de influências socioculturais permeadas pela linguagem que organiza e desenvolve processos de pensamento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1987).

Piaget aborda o conhecimento como uma construção que se dá pela interação de um sujeito ativo com o meio circundante e, por conta disso, surgem constantes processos de desequilíbrio no sujeito, o qual sempre busca novo equilíbrio (KINCHELOE, 1997).

Para FERNÁNDEZ (1990), numa situação de ensino e de aprendizagem, quatro aspectos indissociáveis encontram-se presentes: o organismo, traduzindo-se pelos processos biológicos do ser humano; o corpo, constituído nas relações estabelecidas com um Outro (termo da psicanálise representando tudo o que é o não-eu), que se formam na particularidade que cada um faz no uso do organismo que detém; a inteligência, ou seja, o nível cognitivo, autoconstruído e autorreconstruído pelas interações com o não-eu; e o desejo, caracterizado pelo investimento de energia e sentido.

Ainda conforme essa autora, as relações de ensino e de aprendizagem desenvolvidas em situações sociais são triangulares, tendo nos seus vértices o ensinante, o aprendente e os objetos de conhecimento. Isso se dá dessa forma porque os dois protagonistas, ensinante e aprendente estabelecem relações entre si e entre eles e os objetos de conhecimento (FERNÁNDEZ, 1990).

Quando falamos em jogos, é importante ressaltar que existe uma diferença conceitual. Eles podem ser apenas lúdicos ou apenas pedagógicos, porém, quando planejados para o desenvolvimento de conteúdos específicos e para utilização no âmbito escolar, são caracterizados como didáticos. O equilíbrio entre as funções lúdicas e pedagógicas deve ser determinante na elaboração de um jogo (KISHIMOTO, 1998). Nesse contexto, um jogo didático vai além das características de entretenimento, por propiciar aprendizagens específicas, indo para além de um material pedagógico (CUNHA, 1988).

O jogo didático utilizado na condução de uma aula não é o fim em si só. Ele é o meio pelo qual um conteúdo didático específico é conduzido (KISHIMOTO, 1998). Por assim ser, com o jogo didático, objetivos relacionados à cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade podem ser desenvolvidos (MIRANDA, 2001).

Com isso, a proposta do jogo didático “Fábrica de fazer parágrafos” vai ao encontro do protagonismo estudantil. Assim, a intenção é a promoção de interação, socialização e uso da

criatividade para desenvolvimento de conceitos relativos ao processo comunicativo escrito. Isso ocorre de um modo lúdico, podendo tornar a abordagem da aula em algo mais satisfatório.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO E APLICAÇÃO EM AULA

É ideia geradora do jogo se deu pela necessidade de estimular a participação de estudantes na aula de comunicação. A metodologia aplicada aqui foi a descrita a fim de mostrar as etapas de construção e de aplicação do jogo didático. Ele foi idealizado para ser aplicado em turmas de aprendizagem industrial e turmas de curso técnico do SENAI de Botucatu, atendendo à demanda de conteúdo estipulada na ementa dos cursos. Assim, o jogo se baseia nos seguintes conhecimentos:

Lógica da produção textual:

- Linguagem oral;
- Linguagem escrita;
- Paragrafação:
 - Tópico frasal;
 - Ideias secundárias;
 - Ideia de fechamento.
- Tipos de parágrafos:
 - Narrativos;
 - Descritivos;
 - Dissertativos.
- Clareza textual:
 - Coerência;
 - Coesão.

Seguindo esse recorte de conteúdo foram selecionadas dez enunciações sobre a temática, as quais funcionam como conceitos sobre a comunicação escrita. São elas:

1. *As linguagens oral e escrita constituem universos específicos e, como tal, possuem características próprias. A primeira demonstra envolvimento direto entre os interlocutores, enquanto a segunda apresenta distanciamento.*
2. *Quando escrevemos, impedimos o leitor de interferir diretamente no nosso texto. Há, apenas, a interferência indireta proveniente da imagem que fazemos dele, prevendo possíveis perguntas que ele nos faria e buscando expressar respostas a elas.*
3. *Na oralidade, a relação estabelecida entre os interlocutores é direta, traduzida pelo processo de dialogação, que pode ser acrescido de recursos extralinguísticos como*

os gestos, expressões faciais, entonação, postura, facilitando a transmissão de ideias.

4. A clareza textual está relacionada à coerência e à coesão, dois recursos que não devem faltar em um bom texto. Ela diz respeito à maneira como as ideias são organizadas a fim de que o objetivo final seja alcançado, ou seja, a compreensão textual.
5. A coerência é o resultado da não contradição entre as partes do texto e do texto com relação ao mundo.
6. A compreensão de um texto é melhor capturada com o auxílio de conectivos, atraindo e ligando as partes escritas estabelecendo coesão.
7. Os parágrafos são formados por uma estrutura interna caracterizada pela presença de tópico frasal e ideias secundárias. O primeiro consiste na apresentação da ideia principal do parágrafo, enquanto o segundo dá conta de ideias que sustentam o tópico frasal. A última ideia secundária poderá ser o fechamento do parágrafo escrito.
8. Os parágrafos narrativos se caracterizam pelos fatos contados, podendo ser verídicos ou fictícios. Neles, há a presença de personagens, ambiente, falas, enredo, tempo, narrador e o desfecho.
9. Os parágrafos descritivos são definidos pela apresentação de características de um objeto, ambiente, processo ou pessoa. O Foco é transmitir as impressões, qualidades, sensações, características e observações sobre aquilo que está sendo detalhado.
10. Os parágrafos dissertativos representam a exposição e posicionamento do autor perante determinada ideia. Neles podemos discutir, argumentar e defender o que pensamos utilizando-se da fundamentação, justificção, explicação, persuasão e de provas.

Cada um desses 10 conceitos foi dividido em partes para a formação dos cartões em formato de tira. Eles foram impressos em cartolina e ou papel cartão colorido em uma impressora monocromática. Havendo impressora colorida, basta usar cartolina branca e imprimir a cores. Os cartões ficaram assim:

Imagem 1 - Fichas em tiras para jogo “Fábrica de Fazer Parágrafos”

1	As linguagens oral e escrita constituem universos específicos
1	e, como tal, possuem características próprias.
1	A primeira demonstra envolvimento direto
1	entre os interlocutores, enquanto
1	a segunda apresenta distanciamento.

2	Quando escrevemos, impedimos o leitor de
2	interferir diretamente no nosso texto.
2	Há, apenas, a interferência indireta proveniente da
2	imagem que fazemos dele, prevendo possíveis perguntas que
2	ele nos faria e buscando expressar respostas a elas.

3	Na oralidade, a relação estabelecida entre os interlocutores
---	--

3	é direta, traduzida pelo processo de
3	dialogação, que pode ser acrescido de recursos
3	extralinguísticos como os gestos, expressões faciais,
3	entonação, postura, facilitando a transmissão de ideias.

4	A clareza textual está relacionada à coerência e à coesão,
4	dois recursos que não devem faltar em um bom texto.
4	Ela diz respeito à maneira como as ideias são
4	organizadas a fim de que o objetivo final
4	seja alcançado, ou seja, a compreensão textual.

5	A coerência é o resultado
5	da não contradição
5	entre as partes do texto
5	e do texto com
5	relação ao mundo.

6	A compreensão de um texto
6	é melhor capturada
6	com o auxílio de conectivos
6	atraindo e ligando as partes
6	escritas estabelecendo coesão.

7	Os parágrafos são formados por uma estrutura interna caracterizada
7	pela presença de tópico frasal e ideias secundárias.
7	O primeiro consiste na apresentação da ideia principal do parágrafo,
7	enquanto o segundo dá conta de ideias que sustentam o tópico frasal.
7	A última ideia secundária poderá ser o fechamento do parágrafo escrito.

8	Os parágrafos narrativos se caracterizam
8	pelos fatos contados, podendo ser
8	verídicos ou fictícios.
8	Neles, há a presença de personagens, ambiente, falas,
8	enredo, tempo, narrador e o desfecho.

9	Os parágrafos descritivos são definidos pela apresentação
9	de características de um objeto, ambiente,
9	processo ou pessoa. O Foco é transmitir as
9	impressões, qualidades, sensações, características e
9	observações sobre aquilo que está sendo detalhado.

10	Os parágrafos dissertativos representam a exposição e
10	posicionamento do autor perante
10	determinada ideia. Neles podemos discutir,
10	argumentar e defender o que pensamos utilizando-se da
10	fundamentação, justificação, explicação, persuasão e de provas.

Fonte: Autor

Os cartões em tiras encontram-se em tamanho real de uso. Após a impressão, eles devem ser recortados no sentido das linhas, gerando tiras. O material necessário para a aplicação é esse. Lápis ou caneta e folhas de sulfite ou de caderno também são necessárias para anotação.

Para aplicar o jogo, independentemente da quantidade de alunos e alunas da turma, é importante formar de seis a dez grupos de estudantes. Com os grupos formados é hora de contextualizar o jogo educativo.

Cabe ao docente a apresentação da contextualização:

Nós trabalhamos em uma fábrica de fazer parágrafos. Recentemente, recebemos um pedido para a produção de dez parágrafos por grupo de trabalho. O problema é que todos os modelos para reprodução estão aqui, misturados (nesse momento o docente mostra as tiras coloridas misturadas entre si). Um representante de cada grupo deve se dirigir à minha mesa, escolher uma cor, juntar todas as tiras dessa cor e coloca-las em ordem com o apoio dos colegas do grupo a que pertence. Feito isso, meu trabalho é controlar a qualidade da nossa produção. Então, verificarei a ordenação do parágrafo escolhido e estando aprovado, o grupo é liberado para a produção, ou seja, escrever o parágrafo na folha, indicando o número dele. Cada grupo precisa produzir os dez diferentes parágrafos para que possamos juntos atender a demanda da nossa empresa.

Dado o contexto, é hora de liberar a produção. É importante que o docente circule entre os grupos e auxilie quando necessário. Nessa etapa as alunas e alunos recorrem a conhecimentos prévios para estabelecer uma lógica na ordenação das partes dos parágrafos em que estão trabalhando. Isso estimula a interação, por meio da fala, o raciocínio, na busca por uma lógica que faça sentido e promove a percepção da lógica textual quanto ao vínculo de partes textuais gerando cadência de significado ao que se lê.

Imagem 2 – Fichas em tiras e aplicação do jogo



Fonte: Autor

Quando os grupos terminarem, a produção da Fábrica de Fazer Parágrafos está completa. Entra, então, a segunda etapa desse jogo didático. Em ordem crescente, o docente solicita que estudantes façam a leitura dos parágrafos obtidos. Para cada uma dessas leituras, deve ser efetuada uma roda de conversa sobre a temática, como ela influencia a nossa comunicação escrita e como isso se exemplifica. O importante é favorecer e mediar a participação estudantil.

Para que isso ocorra, a mediação por questionamento e paráfrase é essencial. Perguntas como:

- O que esse parágrafo nos disse?
- Como isso se aplica à nossa vida?
- Como podemos exemplificar isso?
- Em que situações isso acontece?

Além desses, outros questionamentos surgirão no decorrer do jogo, na fase da roda de conversa. O importante é que as perguntas gerem oportunidades de respostas que vão para além de um simples “sim”, ou “não”. Espera-se que o tempo estimado para o desenvolvimento dessa atividade seja de quatro aulas, porém, isso pode mudar dependendo de características da turma, como quantidade de estudantes e tempo de execução.

Por fim, depois de discutido os temas, sempre partindo do que os alunos organizaram e discutiram, cada grupo é convidado a elaborar um parágrafo sobre um tema que surgir no grupo. É dado um tempo de cinco minutos para discussão e dez minutos para a escrita, atendendo aos requisitos. Por último, os parágrafos são lidos e é discutido com a sala as facilidades e as dificuldades na escrita que foi feita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de atitudes simples, são elas que ressignificam o fazer educacional e transformam a aula em algo ativo e moderno, integrando o aluno e a aluna ao jogo físico apresentado anteriormente. Isso é simples, porém, transformador.

O objetivo deste trabalho foi o objetivo deste trabalho foi produzir um jogo com cartas em formatos de tiras, abordando a temática da comunicação escrita, um recurso didático que visa a interação de estudantes para a transformação de informação em conhecimento, permitindo a cooperatividade, raciocínio lógico e tomada de decisão.

A busca pela produção de um jogo didático se deu na tentativa de elaborar e planejar uma aula sobre os princípios da comunicação escrita que fosse diferente de uma simples exposição oral, leitura ou estratégias afins que fizessem dela algo mecânico e pouco envolvente.

Percebeu-se, na aplicação do jogo, o engajamento de estudantes, a vontade de ordenar e transcrever os parágrafos no menor tempo possível, mesmo que isso não fosse uma demanda do jogo. Além disso, os indivíduos se mostraram abertos para a cooperação dentro do grupo e, por vezes, com os demais grupos. A discussão gerada após o término das montagens dos parágrafos fez com que emanasse dos estudantes os conteúdos necessários para a estruturação do parágrafo solicitado como última etapa do jogo.

Usar um jogo didático como recurso para a condução da aula permitiu a observação docentes frente às ações de estudantes na aquisição de conteúdos e na transformação deles em conhecimento, o que pode ser percebido pelos momentos de discussão e pela elaboração em grupo do parágrafo sugerido. Colocar estudantes como protagonistas é enriquecedor.

REFERÊNCIAS

CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE. 1988.

FERNÁNDEZ, Alicia. A inteligência do aprisionada: Abordagem Psicopedagógica Clínica da Criança e sua Família. Porto alegre: Artes Médicas, 1990.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. 71ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

_____, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 27ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Fronteira, 1998.

KINCHELOE, Joe. A formação do professor como compromisso político: mapeando o pós-moderno. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1997.

PIAGET, J. Psicologia e pedagogia. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2006.

RIOS, T. A. Compreender e ensinar: por uma docência da melhor qualidade. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____, Lev. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Inclusão é o Privilégio de Conviver com as diferenças. In Nova Escola, maio, 2005.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 2001