

Gêneros Textuais e Práticas Sociais: A Produção de um Jogo Didático.

Mestranda Awdrey Dorásio de Souza Oliveiraⁱ (UNIMONTES)

Resumo:

Abrir espaços para jogos, na sala de aula, como instrumentos de ensino, possibilita aos alunos construir cooperativamente os conhecimentos por meio da interação. Acredita-se que na escola, jogos de raciocínio lógico, na área da Matemática, ou de interação esportiva, na área de Educação Física, sejam conhecidos e utilizados. No entanto, jogos da área da linguagem, talvez por adotarem quase sempre vieses normativos (com foco na correção gramatical ou na ampliação vocabular), acabam sendo pouco úteis a escolas e aos docentes que adotam perspectivas sociointeracionistas para o ensino da língua materna. A partir dessa constatação, o presente trabalho, fruto de uma pesquisa de Mestrado Profissional em Letras que se encontra em desenvolvimento, objetiva relatar os caminhos da elaboração de um jogo didático que foca na produção da expressão oral e escrita de alunos do Ensino Fundamental dos anos Finais da Educação Básica, alicerçando-se, para tanto, nas práticas sociais que ocasionam oportunidades de interação verbal. Este jogo, que poderá ser usado como um instrumento didático para incrementar as aulas de Língua Portuguesa, tem como ponto de partida a concepção de gênero em suas esferas, normas e tipologias textuais, visando envolver os alunos em um ambiente de ludicidade, que favoreça tanto a produção quanto a compreensão de gêneros discursivos com funções sociais bem definidas. Por meio desse jogo, os alunos poderão produzir gêneros orais e escritos através de diversas situações práticas, que respeitem as diferentes manifestações de linguagens e se adéquem às diferentes circunstâncias que se passam em contextos escolares ou extraescolares. Assim sendo, este trabalho pretende apresentar os fundamentos teóricos do jogo em desenvolvimento, como também seu esboço e sua dinâmica.

Palavras-chave: Gêneros Textuais, práticas sociais, jogo didático

1. Introdução

Um dos grandes desafios da educação atual é ampliar e aprofundar a convivência do aluno com os gêneros textuais vinculados às práticas sociais, que são altamente diversificadas e quase inesgotáveis. Além deste, outros desafios são enfrentados pelos docentes atualmente, tais como: a) a utilização do livro como único recurso didático utilizado em sala de aula; b) a abordagem limitada do gênero pelos livros que privilegiam o estudo da forma em detrimento à sua funcionalidade; c) a abordagem excessiva de gêneros mais formais e a pouca ênfase nos gêneros menos formais, principalmente os orais e a transformação de gêneros cotidianos em gêneros escolarizados para fins exclusivamente avaliativos. Estes são os motivos pelos quais esta pesquisa se propôs a produzir um jogo didático.

O jogo pretende simular situações de interação social em que diferentes gêneros precisam ser compreendidos e produzidos, a partir de uma abordagem não formal, mas predominantemente funcional. Assim, espera-se que os alunos se engajem na atividade paradidática sem se darem conta – ou pelo menos não de maneira enfática – dos processos de ensino-aprendizagem que a fundamentam. Espera-se, portanto, que a produção e recepção de gêneros textuais em situação de jogo em ambiente escolar, possam vir a contribuir com processos de ensino de língua que busquem pertinência entre o que os alunos querem aprender e o que os professores precisam ensinar. Este artigo apresentará, portanto, o princípio das concepções teóricas que fundamentam a produção do jogo, bem como o primeiro esboço de sua concepção criativa e dinâmica participativa.

2. Concepções Teóricas

Para esta discussão vamos nos pautar na concepção de gênero proposta por Bakhtin (2003) e pela definição de domínios discursivos ou esferas de circulação apresentadas por Marcuschi (2008), Schneuwly e Dolz (2004) e Dolz, Gagnon e Decândio (2010).

Bakhtin (2003) concebe a linguagem como fenômeno ideológico, histórico e social, definindo o discurso (e sua composição por enunciado) como uma unidade de comunicação verbal sempre modificável (tanto pelas necessidades comunicativas quanto pelo decorrer da história). Nesta concepção toda comunicação se materializa em gêneros discursivos que são realizações linguísticas concretas construídas historicamente pelo ser humano.

Por meio da materialização da linguagem é que podemos convergir, todos os aspectos presentes nas relações estabelecidas entre os interlocutores em atividade prática comunicativa e assim produzir gêneros de forma mais dinâmica e significativa, ou seja, é por meio dos enunciados concretos que a língua penetra na vida e vice-versa (BAKHTIN 2003, p. 282).

Bakhtin (2003) ainda afirma que estes gêneros que circulam na sociedade são infinitos e variados e que estão sempre carregados por outros enunciados que já vimos ou ouvimos em algum momento de nossas vidas. Por isso, o trabalho com gênero em sala de aula não pode ser feito de forma descontextualizada e estanque, uma vez que os mesmos surgem por causa da necessidade humana de se comunicar e devido à interação entre o que já se sabe e o que se pretende expressar.

Dependendo da nossa posição na sociedade ou sobre o que pretendemos falar, atuamos através de gêneros discursivos já sedimentados pela sociedade que, no entanto, podem variar de acordo com o tempo e o modo de utilização.

É por meio destas práticas que chegamos ao domínio discursivo, que segundo Bakhtin (2003), constitui essencialmente uma esfera da atividade humana, indicando instâncias discursivas como: discurso jurídico, discurso jornalístico, discurso religioso, entre outros. Assim, o domínio não abrange somente um determinado gênero, mas origina vários gêneros, pois estes são institucionalmente marcados pela esfera de circulação.

Marcuschi (2008) em seus estudos define que “os domínios discursivos produzem modelos de ação comunicativa que se estabilizam e se transmitem de geração para geração com propósitos e efeitos definidos e claros.” (MARCUSCHI, 2008, p.194). Ele continua dizendo que estes domínios “acarretam formas de ação, reflexão e avaliação social que determinam os formatos textuais” (MARCUSCHI, 2008, p.194).

Nestes estudos Marcuschi (2008) desenvolve um quadro em que tenta distribuir os gêneros orais e escritos em domínios discursivos que, como define, não é algo definitivo. Ele separa e denomina os domínios discursivos em doze categorias sendo: domínio Institucional (que engloba os domínios científico, acadêmico e educacional), Jornalístico, Religioso, Saúde, Comercial, Industrial, Jurídico, Publicitário, Lazer, Interpessoal, Militar e Ficcional. Por meio desta lista ele revela que “há domínios discursivos mais produtivos em diversidades de formas textuais e outros mais resistentes. (MARCUSCHI, 2008, p.196). Sabe-se, contudo, que esta lista não é fechada, uma vez que domínios importantes como o político e o filosófico, por exemplo, não entraram na caracterização do autor.

Em se tratando do estudo gêneros, Schneuwly e Dolz (2004) dizem que cada gênero, dentro de sua esfera de circulação possui características específicas, que devem também ser levadas em consideração quando da sua produção. Segundo eles:

cada gênero de texto necessita um ensino adaptado, pois apresenta características específicas: os tempos verbais, por exemplo, não são os mesmos quando se relata uma experiência vivida ou quando se escreve instruções para a fabricação de um objeto (SCHNEUWLY e DOLZ, 2004, p. 101)

Esta reflexão constitui uma tentativa de mostrar que as condições de produção do texto e a sua finalidade de produção influenciam diretamente no tipo de texto que é produzido. Por isso, nada impede que, no ambiente escolar, as práticas de produção de textos possam ser similares àquelas que acontecem “além dos muros da escola” (DOLZ; GAGNON E DECÂNDIO, 2010, p. 13).

2.1. Teoria de jogos

Macedo, Petty e Passos (2005) afirmam que em suas práticas escolares foi mostrado que nem sempre é possível propor atividades que motivem os alunos e que sejam tão centradas na realidade dos mesmos.

[...] muitas vezes a dificuldade de lidar com algumas situações do contexto escolar é consequência de propostas que não fazem sentido para as crianças, ou seja, elas não conseguem ver mais longe do que o aqui-agora e não se sentem mobilizadas para realizar tarefas, o que as impede de produzir bons resultados. Em outras palavras, geralmente consideram desnecessário aprender algo cuja aplicação não é imediata (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p.28).

Desta forma, abrir espaços para atividades lúdicas como instrumento de ensino possibilitam aos alunos construir e não adquirir conhecimentos. Ao privilegiar a interação entre os alunos em eventos comunicativos diversos, dentro de um ambiente escolar motivador, o professor terá a possibilidade de integrar as atividades de produção de texto com o cotidiano, fazendo os alunos reconhecerem o uso social da língua, permitindo que os mesmos aprendam a produzir textos orais e escritos de forma prazerosa. Isso implica em práticas pedagógicas que criem situações significativas que estimulem os alunos.

Na tentativa de refletir sobre possíveis mudanças da prática docente Macedo, Petty e Passos (2005), propõem que trabalhar com jogos pode ajudar bastante no processo ensino aprendizagem, quando possibilita uma relação mais harmoniosa entre alunos e professores e também se tornando uma forma de aprender e ensinar de maneira mais lúdica. Segundo eles as regras dos jogos regulam as ações, determinando o que pode ou não pode ser feito, com vistas a definir claramente os objetivos e dando condições iguais a cada um dos participantes de ensinar e aprender o que foi proposto pelo jogo.

Assim sendo, os jogos podem se constituir em um excelente instrumento para ajudar os alunos a se envolverem em projetos que representem situações significativas, além de um grande aliado para o desenvolvimento cognitivo quando permeiam atividades que promovam a atenção, concentração, flexibilidade, seletividade de estímulos, capacidade de abstração, planejamento, controle mental, autocontrole e memória operacional (RAMOS, 2013, p.25). Portanto o trabalho com jogos em ambiente escolar pode dar subsídios ou suportes para um melhor desempenho no processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem.

3. O processo de produção do Jogo Didático

Visando desenvolver nos alunos habilidades de leitura e produção de gêneros orais e escritos em diversas situações de interação, optamos por produzir um jogo que levasse em consideração gêneros dos mais variados domínios discursivos possíveis, com uma dinâmica que envolvesse o maior número de alunos dentro de um ambiente de sala de aula de escola pública.

Esta opção se valeu pelo motivo de que a maioria dos jogos destinados a educação são jogos que contemplam um número pequeno de alunos, ficando o professor desprovido de contribuição participativa, pois se torna muito difícil gerenciar atividades com grupos envolvidos em jogos distintos. Portanto, o desafio inicial da elaboração do jogo foi pensar em uma dinâmica participativa que envolvesse toda a turma no mesmo jogo e ao mesmo tempo, fato que pode ser considerado inovador no ambiente escolar.

Assim, um jogo que envolva todos os sujeitos atuantes no processo de ensino - aprendizagem, além de facilitar a organização do espaço físico, melhora também a interação entre os envolvidos, levando-os a construir cooperativamente conhecimentos por meio da interação entre seus pares.

Outra escolha deste jogo é a decisão de envolver ativamente o professor. Embora o jogo desenvolva a autonomia dos sujeitos aprendizes na tarefa de expressão linguística, acreditamos que o envolvimento do professor contribuirá para o desenvolvimento de um trabalho mais proficiente. Nessa perspectiva, a mediação do professor é fundamental e segundo Rojo (2010):

O professor tem uma tarefa a realizar em sala de aula e não pode ser um mero espectador do que faz o aluno ou simples facilitador do processo de aprendizagem apenas passando tarefa. Cabe a ele ensinar também e, assim, ajudar cada aluno a dar um passo adiante e progredir na construção de seus conhecimentos (ROJO, 2010, p.179).

Ao participar do jogo o professor precisa encaminhar o processo com motivação e prazer para que o aluno ao produzir um determinado gênero, quer seja oral ou escrito, ele precisará mentalizar alguns aspectos como: o que dizer, a quem dizer, como dizer, onde e quando dizer. Se o aluno conseguir estabelecer todas estas relações, ele conseguirá produzir um texto de maneira competente e conseqüentemente atingir o propósito do jogo e neste sentido a participação do professor é de fundamental importância.

Para se chegar até esta produção, precisávamos escolher um nome para o jogo que se adequasse ao seu propósito e que estivesse de acordo com os objetivos da pesquisa. Portanto, ao elaborarmos este jogo pensamos em um trabalho com atividades que funcionem por meio de equipes (interação), de forma que todos os agentes envolvidos no jogo tenham uma tarefa (ação) a ser realizada, que culmine em uma produção textual oral ou escrita (linguagem). Assim surgiu o jogo Linguagem, Interação e Ação.

3.1. Elementos que compõem o jogo Linguagem, Interação e Ação

Optamos por um jogo que despertasse o interesse tanto do professor quanto do aluno. Assim o jogo será composto pelos seguintes elementos, que serão e posteriormente explorados:

- De 4 (quatro) a 5 (cinco) Equipes de jogadores, mais uma equipe de avaliadores, uma de corretores ortográficos e outra de apoiadores, todas com no mínimo três e no máximo cinco integrantes.
- Uma roleta com casas contendo números de 1 (um) a 10 (dez), que representarão as esferas comercial, interpessoal, ficcional, lazer, instrucional, publicitária. Além disso, representarão instruções como **passe a vez**, **cartão coringa** (para mescla de gêneros) e uma com **outros gêneros** (para gêneros cujas esferas que não fossem contempladas pela roleta)
- 20 (vinte) **Cartões comando** com o formato (ou ilustração) e cores específicas, havendo assim, duas simbologias a serem internalizadas pelos alunos, sendo uma em relação ao formato (ou ilustração) que determinará a esfera de circulação e outra em relação à cor que determinará a tipologia predominante. Desta forma os alunos poderão perceber o fenômeno da heterogeneidade tipológica, ou seja, que um determinado tipo de gênero pode fazer parte de mais de uma esfera de circulação. Nestes cartões comando é que estarão as situações de produção com os desafios para cada grupo.
- Cartões sorteio- cartões retangulares com fundos brancos que definirão, por sorteio, os afazeres das equipes: uma equipe corretora, uma equipe de apoio, uma equipe julgadora e demais equipes jogadoras (entre 4 e 5).
- Cartões coringas: cartões que contemplarão a mescla de gêneros e outras situações que poderão deixar o jogo mais dinâmico ou mais tenso. Exemplo: escolha uma equipe que passará a vez...
- Manual de orientação para o professor

- Manual de instrução para equipes contendo as regras do jogo.
- 3 (três) placas contendo as expressões: atingiu o objetivo, não atingiu o objetivo e atingiu parcialmente o objetivo proposto, para serem utilizadas pela equipe de analisadores.
- Quadro de acompanhamento do jogo. Este quadro de plástico flexível terá um tamanho aproximado de 2,5m x 1,30m e será pendurado no quadro negro ou qualquer outro lugar da sala de aula. Trata-se de uma tabela que servirá para marcar o número da rodada e o sucesso ou insucesso das equipes em cada rodada, além de outras informações.
- Um dicionário eletrônico/tablet ou impresso de Língua Portuguesa.
- Fichas de acompanhamento contendo informações sobre as características dos gêneros, esfera de circulação e tipologia.
- Um pincel para quadro branco

3.2. Formação das equipes

Optamos pela divisão de equipes que visam o trabalho coletivo de modo que haja produção de conhecimentos pela interação.

Assim, o jogo apresenta a seguinte divisão entre os membros participantes:

- De quatro a cinco equipes jogadoras, com no mínimo três e no máximo cinco jogadores, para que todos possam atuar efetivamente.
- Uma equipe avaliadora com o mesmo número de membros da equipe jogadora que seria para análise das respostas. Esta equipe ficará a cargo de coordenar o jogo, fazendo uma espécie de julgamento das atividades. O professor terá o papel de mediador e fará parte desta equipe de avaliadores das produções de textos.
- Uma equipe corretora ortográfico, com no mínimo três e no máximo cinco.
- Uma equipe de apoio com a mesma quantidade de membros.

3.3. Roleta

Todo jogo é um instrumento que tende a despertar o interesse devido aos desafios que impõem aos jogadores. Mas, além do desafio, o fator sorte também costuma despertar este interesse. Por este motivo a roleta é um item muito importante para o andamento do jogo, uma vez que é por meio da roleta que os alunos poderão sortear a ordem em que as equipes jogarão e a esfera que será contemplada para a execução das tarefas.

Conforme antecipamos, a roleta será composta por dez casas numeradas de 1 (um) a 10 (dez) e cada número se equivalerá a uma esfera de circulação e instruções do jogo que estará estampado no quadro de acompanhamento. Serão seis casas representando as esferas de circulação (comercial, interpessoal, ficcional, lazer, instrucional, publicitária), duas representando a instrução **passa a vez**, uma o **cartão coringa** (para mescla de gêneros) e uma o **cartão outros gêneros** (para gêneros cujas esferas não foram contempladas pela roleta).

3.4. Cartões

Após o estudo sobre jogos e a análise dos jogos disponíveis no mercado, chegamos à conclusão de que um jogo que propõe desafios seria o mais apropriado para esta geração.

Desta forma, entendemos que os desafios devam ser interessantes e divertidos, tanto em relação a situação proposta quanto visualmente. Durante a análise dos jogos disponíveis, a maioria dos que propõe desafios, são feitos por meio de cartas que determinam um comando para se executar uma tarefa. Assim, surgiu a idéia dos cartões contendo situações para produção de textos de gêneros diversos.

Estas situações serão separadas por esfera de circulação/domínios discursivos que estarão representado em cartões próprios. Com isso, cada esfera conterá um número específico de cartões com o seu formato (ou ilustração) e cor apropriada à tipologia predominante.

O formato (ou ilustração) servirá para que o aluno ao rodar a roleta e sortear determinada esfera, tenha certeza de que aquele é o cartão referente a esfera sorteada e diante da necessidade de escolha decidimos que a esfera comercial terá o formato de uma nota (dinheiro), a esfera interpessoal o formato/ilustração de casas ou prédios, a esfera ficcional o formato de um livro, a esfera de lazer formato de televisão, instrucional formato de caderno e publicitária no formato de jornal impresso.

A opção feita pelo uso de uma cor específica para cada tipologia textual tem a intenção demonstrar ao aluno: primeiro, que cada gênero apresenta uma tipologia preferencial (mas não única) e, segundo, que uma mesma esfera costuma apresentar uma diversidade de gêneros e tipos textuais. Nessa perspectiva, decidimos por verde quando for para expor/relatar, amarelo para narrar, azul para argumentar, alaranjado para descrever e lilás quando houver sequências injuntivas.

Para isto, cada cartão conterá uma situação de comunicação social que fomentará a produção de um determinado gênero textual (que poderá ser oral ou escrito, formal ou informal), e, que fará parte de uma esfera de circulação. Além da situação, cogita-se a possibilidade de constar no cartão uma pontuação e um tempo determinados para cada tarefa, sendo que este tempo poderá ser modificado (ou até mesmo eliminado) após a aplicação do jogo. As tarefas mais simples valerão de 0 a 05 pontos, as demais valerão 0 a 20 pontos, dependendo do grau de complexidade de cada uma. Ressalta-se, no entanto, que apenas a aplicação do jogo em diferentes turmas nos ajudará a determinar se a estratégias de tempo e pontos mostrarão ser pertinente.

O exemplo a seguir ilustra um **cartão comando** com uma das situações que constarão no jogo:

O seu tão desejado smartphone chegou pelos correios. Havia pelo menos uma semana que esperava esta encomenda. Ao ver a caixa entregue a sensação de alegria foi muito grande, mas ao abrir a caixa... Que tristeza! Você percebeu que a tela estava trincada. Nossa! O que fazer? Como comprou o aparelho pela internet, não tem uma loja representante da empresa em sua cidade. Após ligar para o serviço de atendimento ao consumidor, foi informado que o aparelho estava na garantia e que precisaria ser trocado. Ao devolver o aparelho, por correios, no entanto, será preciso enviar junto uma carta de reclamação para devolução do aparelho, explicando a situação e solicitando uma solução para seu problema. Então o que vai fazer? Desistir do aparelho ou escrever uma carta de reclamação?

Você terá 10 minutos para executar esta tarefa.

Valor da tarefa: ☹ = 0,0 pts ☺ = 2,5 pts ☻ = 5,0 pts

Modelo de um cartão da esfera comercial – gênero carta de reclamação – tipo argumentativo

Os **cartões coringa** servirão para trabalharmos as mesclas de gêneros ou outras situações surpresas que poderão transformar a jogada em uma situação engraçada ou tensa, podendo facilitar ou dificultar o andamento do jogo. Estes cartões também poderão ter uma determinação de tempo e de pontuação, dependendo do grau de complexidade de cada tarefa. Neles estarão escrito situações como:

- “Escolha um cartão verde. Você de verá executar esta situação como se tivesse narrando um jogo de futebol” ou “Você tem o direito de escolher uma equipe para passar a vez”.

Os cartões de **outros gêneros** contemplarão esferas de circulação que não estejam contempladas na roleta.

3.5. Quadro de acompanhamento do jogo Linguagem, Interação e Ação

O objetivo deste quadro é o de passar uma visão geral do andamento do jogo, como também apresentar as informações que são pertinentes a ele.

O quadro de acompanhamento terá uma legenda que identificará a cor e o nome de cada tipologia textual, um lugar com siglas que constam nos cartões e seus significados e uma tabela que servirá para identificação e controle da pontuação de cada equipe. Haverá também uma tabela com uma numeração de 1 (um) a 10 (dez) que se equivalerá, como dito anteriormente, à esfera de circulação e as instruções do jogo, sendo que o número 1 (um) representará a esfera comercial, número 2 (dois) a instrução passe a vez, número 3 (três) a esfera ficcional e assim sucessivamente. Esta e as outras tabelas, que estiverem estampadas no quadro de acompanhamento, têm o objetivo fazer com que os alunos aprendam a associar e a interpretar dados em tabelas, gênero pouco explorado nas aulas de Língua Portuguesa.

3.6. Dinâmica do jogo

a) Antes do Jogo:

As equipes jogadoras, avaliadora, corretora e de apoio, serão definidas por meio de sorteio. Serão formadas no mínimo seis equipes (três equipes jogadoras, uma avaliadora, uma corretora e uma de apoio) e no máximo oito equipes (cinco equipes jogadoras, uma avaliadora, uma corretora e uma de apoio) sendo que todas com no mínimo três e no máximo cinco alunos.

Antes do sorteio, todas as equipes deverão estar formadas e com a mesma quantidade de membros (três, quatro ou cinco). Se após a distribuição dos membros nas equipes, ficar algum(s) aluno (s) sem fazer parte de alguma equipe, este(s) deverá(ao) aguardar o sorteio para que haja uma definição de quais equipes serão jogadores e quais não serão, pois este(s) aluno(s) deverá(ao) integrar as equipes que não jogarão. Esta redistribuição ficará a cargo do professor e só poderá acontecer após os sorteios das equipes.

Para o sorteio o(a) Professor(a) distribuirá os cartões brancos virados em uma mesa para que um representante de cada equipe vire um cartão. O professor deverá observar o número de equipes formadas e colocar o número exato de cartões, sendo que apenas três deles serão diferentes: um para equipe de apoio, outro para a equipe avaliadora e outra para a equipe corretora, nos demais cartões estarão escrito equipe jogadora.

A ordem em que as equipes jogarão também será definida por sorteio. Cada equipe elege um representante para rodar a roleta. Aquele representante que tirar o maior número começa o jogo, o segundo maior número será a segunda equipe e assim sucessivamente.

A primeira equipe a jogar executará a tarefa na primeira rodada, a segunda equipe a jogar também executará a tarefa da primeira rodada e assim sucessivamente. A primeira equipe só irá para a segunda rodada depois que todas as equipes executarem as tarefas referentes à primeira rodada. Desta forma cada equipe terá a oportunidade de participar de forma igualitária.

Para iniciar o jogo, cada equipe deverá escolher um nome criativo. Este nome servirá para a identificação da equipe e desta forma trará mais proximidade aos membros.

b) O Jogo

Para dar início à partida, a primeira equipe rodará a roleta e escolherá o cartão referente à esfera de circulação definida no quadro exposto, ou seja, se tirar o número um sorteará um cartão referente a esfera comercial, se for o número sete a equipe deverá passar a vez e receberá a pontuação zero nesta rodada, se for o número quatro sortearão cartão da esfera lazer e assim por diante.

Após o sorteio, o representante da equipe deverá pegar o cartão comando referente a esfera de circulação sorteadas e deverá ler em voz alta a situação comunicativa a ser executada. Em seguida, a equipe passará para a produção do gênero descrito no cartão sorteado dentro do tempo determinado.

Caso a abordagem com medição de tempo se mostre pertinente, a cronometragem ficará a cargo das equipes que estão participando do jogo, para que os alunos fiquem com a atenção voltada para a equipe que está executando a tarefa. A cada rodada uma equipe rival controla o tempo.

Ao executar a tarefa, se a produção do gênero for da modalidade escrita, o texto vai para a equipe corretora, que terá que corrigir a ortografia e passar o texto à equipe de avaliadores. Se a categoria tempo se mostrar pertinente, a equipe corretora, também terá um tempo determinado para executar a correção do texto.

Quando o texto produzido for da modalidade oral, o mesmo não precisará passar pelo crivo da equipe corretora.

Após esta pequena correção, o texto vai para a equipe julgadora, para que possa ser analisado se a atividade de linguagem produzida está dentro do propósito comunicativo a que o gênero propõe. Esta equipe analisará se o texto produzido está dentro das características previstas, se a linguagem está adequada e se a equipe conseguiu atingir o objetivo proposto.

Após a análise da equipe julgadora, um representante levantará a plaquinha informando se a equipe atingiu o objetivo comunicativo proposto total, parcial, ou se não o atingiu. Se o objetivo não tiver sido atingido, a equipe julgadora deverá explicar o(s) motivo(s) pelo(s) qual(is) a tarefa não tenha sido executada adequadamente.

Em cada cartão há uma pontuação específica que será determinada conforme a equipe tenha atingido o objetivo proposto. Se atingiu totalmente, ganha a pontuação total descrita no cartão; se atingiu parcialmente, ganha metade da pontuação; se não atingiu, a equipe não pontuará.

Sairá vencedora a equipe que obtiver mais pontos na última rodada da tabela ou na rodada determinada pelo professor. Quanto às equipes de apoio e corretora, receberão, por parte do professor, de acordo com o seu desempenho, o título de equipe ouro, prata ou bronze.

Se na última rodada tiver mais de uma equipe com a mesma pontuação, ambas deverão fazer uma tarefa desempate. A tarefa desempate será sorteada pelo professor e as equipes empatadas executarão a mesma tarefa a partir dos cartões do jogo. Sairá vencedora aquela que produzir o texto mais adequado à situação de comunicação descrita.

Em rodadas alternadas, cada equipe poderá fazer uma pergunta para a equipe de apoio, que deverá respondê-la de forma clara, visando realmente ajudar a equipe que solicitou a ajuda.

Ao iniciar o jogo, o professor poderá determinar o número de rodadas de acordo com o número de equipes jogadoras, sendo o número mínimo de rodadas igual ao número total de jogadores, para que todos os jogadores participem pelo menos uma vez. Para que os membros participem em quantidades de rodadas iguais, as equipes jogadoras deverão ter o mesmo número de alunos. Com esta divisão também ficará mais fácil para o professor interromper o jogo e recomeçar no outro dia. Nesse caso, o professor poderia determinar tantas rodadas por aula, por exemplo.

3.7. Situações que serão contempladas no jogo

Para cada situação, foi levada em consideração a esfera de circulação a que pertence cada gênero discursivo, as cenas e eventos que desenrolam a situação e as condições de produção de cada texto. Nesse sentido, o objetivo de propor situações que simulem fatos reais é fazer com que os alunos passem a pensar e a agir como se estivesse presente na cena proposta, para produzir o texto de maneira mais natural e prática possível. Objetiva-se tentar desenvolver no aluno a habilidade de se posicionar no lugar e tempo indicados nas cenas, de modo que, o conhecimento prévio e o conhecimento a ser adquirido se transformem em um gênero que se adéque ao evento proposto pelas situações.

Conclusão

Este jogo será aplicado nas turmas de sexto ao oitavo anos do ensino fundamental, para que se possam fazer os ajustes e adequações com relação à situação de produção, ao tempo de cada

situação e as condições do ambiente da sala de aula. O propósito da aplicação é tornar o jogo o mais adequado à realidade da sala de aula possível. Por isso, será testado por várias vezes, de maneira que a sua dinâmica realmente auxilie o professor e não transforme o ambiente da sala de aula em um lugar desorganizado ou cheio de regras enfadonhas.

O jogo **Linguagem, Interação e Ação** não está pronto e acabado, pois muito do que aqui está exposto diz respeito a pesquisas que foram feitas em relação a jogos no ambiente escolar. É preciso agora colocá-lo em prática para ver o que é mais viável na dinâmica e o que pode se tornar inviável no momento da aplicação.

Portanto, acreditamos que uma proposta de ensino/ aprendizagem, por meio de um jogo didático, organizada a partir de gêneros discursivos permite ao professor a observação e a avaliação das capacidades de linguagem dos alunos; antes e durante sua realização, assim, poderá fornecer orientações mais precisas para sua intervenção didática. Para os alunos, este recurso didático constitui uma forma de se confrontarem com situações sociais efetivas de produção de textos diversos objetivando uma maneira de operá-los com mais eficácia e progressivamente.

Referências Bibliográficas

- 1] BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Martins Fontes: São Paulo, 2003.
- 2] DOLZ, Joaquim; GAGNON, Roxane; DECÂNDIO, Fabricio. **Produção escrita e dificuldades de aprendizagem**. Campinas. SP: Mercado das Letras 2010.
- 3] MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- 4] MARCUSCHI, Luiz Antonio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- 5] RAMOS, Daniela Karine. Jogos cognitivos Eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Revista Eletrônica: Ciência e Cognição**. Vol 18, p. 19-32. 2013. www.cienciaecognicao.org. Acesso em 22/04/2014.
- 6] ROJO, Roxane. Ação e mudança na sala de aula: uma pesquisa sobre letramento e interação. In ROJO, Roxane (org.) **Alfabetização e letramento: perspectivas linguísticas**. Campinas. SP: Mercado das letras, 1998.
- 7] SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. e org. ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

ⁱ **Autora:**

Awdrey OLIVEIRA, Mestranda do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS)
Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)
Contato: awdrey@oi.com.br