
Jogos com gêneros textuais: recursos lúdicos para o multiletramento

Renan Luiz de Freitas

Colégio Militar do Recife, Recife, PE.

Resumo

O ensino da disciplina Língua Portuguesa, um construto basilar a qualquer currículo de formação, tem sofrido profundas e significativas modificações, cujo marco temporal são os anos de 1980, quando as contribuições da linguística textual provocaram o abandono da frase como unidade de ensino, em favor do texto (nas modalidades oral e escrita), da pragmática e da análise do discurso. De lá para este primeiro quartel do século XXI, a escola viu avolumarem-se sensivelmente as contribuições para o campo do ensino, especialmente motivadas pela internet e por toda a tecnologia digital a ela vinculada. O objetivo deste minicurso é apresentar quatro jogos didáticos envolvendo gêneros do discurso com a intenção de tornar a prática didática mais lúdica e efetiva. Na abordagem, o educando é levado, de maneira descontraída, a incutir o arcabouço dos gêneros, sua tipologia e, fundamentalmente, sua aplicação nos contextos sociais de uso. Tendo em vista a multimodalidade, especialmente enriquecida pelo poder das novas tecnologias, buscamos a confecção e elaboração dos jogos recorrendo a vídeo, internet, equipamentos de som e demais tecnologias, ou seja, recursos de uso cotidiano dessa geração de nativos digitais. Denominamos os quatro principais jogos como: Dominó genérico, cola-gêneros, apresente o gênero e audigêneros. Na oportunidade, o autor também disponibilizará um conjunto de exercícios interpretativos com gêneros textuais já testados com sucesso em sua prática cotidiana. O autor oficializa e compartilha suas intervenções no 3º ano do ensino médio do Colégio Militar do Recife, com atualizações centradas nas habilidades e competências, atividades lúdicas e exercícios diversos, recorrendo às tecnologias, às multimodalidades e à interdisciplinaridade. Embasam esta exposição teóricos como (FARACO, 2008; GERALDI, 1999; DOLZ e SCHNEUWLY, 2005; ILARI, 1992, MARCUSCHI, 2007 e 2008; BRONCKART, 1999; PRENSK, 2001, PASSARELLI 2004), entre outros.

Palavras-chave: Jogos, Gêneros Textuais, Ensino Médio, Nativos Digitais.

1. Introdução

Este minicurso intenciona oferecer aos participantes alguns procedimentos didáticos com jogos, que tomam como princípio a interação por meio de gêneros discursivos. O jogo aqui é entendido como tudo o que desperta a alegria em sala de aula e motiva o aluno para estudar e avançar nos estudos (PASSARELLI, 2004, p. 41). O aspecto lúdico no

ensino é tema ainda controverso, mas ganha campo devido à já comprovada importância e à cientificidade já atestada (SILVA, idem).

A brincadeira no ensino sempre ocorreu nos primeiros contatos do aluno com a vida escolar, na educação pré-escolar e fundamental, portanto. É como se as crianças maiores, adolescentes e adultos não fossem afeitos a procedimentos de descontração e passassem a estudar e aprender somente sob a

égide da sisudez. Essa é um entendimento equivocado e muito preso à concepção tradicional, para a qual o aluno é ser passivo, a ser disposto em colunas e fileiras, dentro de um quadrilátero, sempre inertes e diante de um professor sereno, único dono do saber (PASSARELLI, 2004, pág. 59-77). Ao contrário dessa postura, Silva (2006) diz que pensar a educação pelo viés do lúdico vincula-se às novas concepções de educação, afastadas daquelas presas à memorização, à instrução e à racionalidade técnica, estas ainda presentes na prática de professores.

2. Revisão da literatura

2.1 Jogos e gêneros textuais: em busca da competência sociocomunicativa.

Dar aula de português utilizando jogos motivadores da aprendizagem, mecanismos de descontração, atividades interativas em que os alunos participem tanto de forma cognitiva como motora, é o que pretendemos mostrar aqui. A princípio, as atividades lúdicas aqui postas, intentam, conforme estudos de Taavitsainen (2001), enriquecer fundamentando o repertório mental de textos, com as especificidades tipológicas previstas. A autora concebe os gêneros como “a mental frame in people’s minds which gets realised in texts for a certain purpose in a certain cultural context.”

Passarelli (2004, pág. 41), para quem o lúdico vai além da dimensão instrumental, ou seja, é algo que pode e deve ser essencial, chega a afirmar que “um dos prováveis motivos do atual quadro desanimador em relação ao ensino de língua escrita é a ausência, ou tratamento equivocado, do aspecto lúdico”. A referida autora retoma outra autoridade no assunto e nos traz que “jogar é intrinsecamente educativo, é essencial enquanto forma de humanização”.

A seriedade e a profundidade do jogo ou da brincadeira na vida e na aprendizagem podem ser consubstanciadas com o que nos traz Borba (2007), fundamentada em Vygotsky, para o qual:

a brincadeira, na sua visão, cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento já alcançado (desenvolvimento real), impulsionando-a a

conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo.

Além de tudo, o que se delineou aqui, em termos da importância do jogo para o ensino, acrescentamos, ainda, em forma de arremate parcial, não em termos de conclusão, aquilo que nos importa mais de perto, conforme as palavras da autora (pág. 38):

o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem consequências na aquisição de conhecimentos no plano da aprendizagem formal.

2.2 O baixo nível de conhecimento de gêneros textuais

Antes de culpar uma ou outra instância familiar, social, escolar ou pessoal pelas defasagens, cumpre-nos dizer que talvez a falta de foco, talvez a força prescritiva herdada no que tange ao ensino da disciplina Língua Portuguesa ou mesmo as idiosincrasias de alunos e família tenham algum resquício de resposta pelo insucesso de boa parte dos alunos. O que mais importa aqui, entretanto, é sugerir ações que se mostram mais vinculadas aos estudos linguísticos e com resultados promissores aos fins a que se propõem.

Conhecer um gênero textual pelas características estáveis e de superfície, “atividades discursivas socialmente estabilizadas” (MARCUSCHI, 2008, pág. 161), bem como pela sua estrutura interna é um grande passo para compreender, interagir e produzir textos essenciais para as circunstâncias de ação e interação humana e ascensão social.

Para conferir o nível de conhecimento dos alunos terceiranistas quanto aos gêneros textuais secundários, aqueles de maior elaboração e maior complexidade, procedemos a uma sondagem no início do ano letivo de 2013. O método empregado para isso foi apresentar, em *datashow*, sete gêneros textuais escolares, nesta ordem: aviso, charge, carta do leitor, artigo de opinião (dissertação, texto argumentativo), notícia, fotografia, tira (tirinha, história em quadrinhos). Para essa denominação de

gêneros, recorremos a Marcuschi (2008, pág. 145-173), de onde colhemos nomes específicos para os textos. Os alunos receberam um formulário, com espaço para escrever o nome do gênero e outro para colocar livremente algumas características dele. Os resultados evidenciaram que grande parte dos alunos não sabia nomear um gênero discursivo, nem reconhecer suas características específicas.

3. Conclusões

Este trabalho ancora-se na concepção de que os textos são artefatos tecnológicos complexos e muito caro à evolução da espécie humana. São instrumentos (BRONCKART, 1999) de intervenção e interação social, por meio dos quais as pessoas ascendem ou se entrosam em sociedades complexas, competitivas e movidas por esses artefatos multimodais, impressos ou eletrônicos, portadores de embates discursivos.

É da escola, então, o papel sistemático de equipar o aluno de um repertório cada vez mais amplo de textos, tarefa nem sempre confortável, ora devido a uma prática educativa tradicional e pouco atraente, ora devido ao distanciamento entre escola e contribuições científicas. O resultado disso é uma quantidade de alunos alijados de um aprendizado que, por natureza, deveria estar a cargo da escola e que só consegue atender a poucos oriundos já de um ambiente de elevado nível de letramento.

É nesse contexto recuperador e, ao mesmo tempo, inovador (haja vista adotar os gêneros discursivos como unidade preliminar de ensino), que sugerimos os jogos com gêneros textuais, mas não como fórmula pronta, e sim como ideia, roteiro, iniciativa que poderá ser copiada, adaptada para as diversas experiências de formadores de leitores e escritores proficientes.

Salientamos que, na nossa condição de imigrante digital, com pouca experiência com tecnologias, nossa capacidade criativa ficou bastante tímida e poderá ser muito ampliada com um emprego mais profundo da tecnologia digital, algo que estamos tentando buscar utilizando os próprios alunos e sua familiaridade e criatividade com os recursos digitais.

Por ora, fica aqui este pequeno exemplário de jogos, a título de apresentação de algumas de nossas iniciativas nesse grandioso projeto de escolarizar e

de, por meio dessa ação em conjunto com os demais profissionais do Colégio, levar os educando à plenitude do magno projeto de formar para a vida.

Referências

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade / Org: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 135 p. : il.

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de linguagem, textos e discursos: Por um interacionismo sócio-discursivo**. Trad. Anna Rachel Machado, Péricles Cunha. São Paulo: EDUC, 199.

PASSARELLI, Lilian Ghiuro. **Ensinando a Escrita: o processual e o lúdico**. 4ª Ed. São Paulo: Cortez, 2004.

TAAVITSAINEN, Irma. **Conventions of Writing: The Dynamics of Genres, Text Types, and Text Traditions**. *European Journal of English Studies*, 2001, vol. 5, No. 2, pp. 139-150.