



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO (POSGRAP)
NÚCLEO DE MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**



PROFLETRAS

LILIAN SANTOS MORGADO DIAS

**DA PALAVRA AOS TEXTOS:
o lúdico e as possibilidades práticas de linguagens na escola**

**SÃO CRISTÓVÃO/SE
2019**

LILIAN SANTOS MORGADO DIAS

**DA PALAVRA AOS TEXTOS:
o lúdico e as possibilidades práticas de linguagens na escola**

Relatório de Pesquisa apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe como requisito parcial para obtenção do título de mestre no Programa de Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS - UFS.

Área de concentração: Linguagens e Letramentos

Linha de pesquisa: Leitura e Produção Textual: diversidade social e práticas docentes

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Taysa Mércia Santos Souza Damaceno

SÃO CRISTÓVÃO/SE
2019

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

D541p Dias, Lilian Santos Morgado
Da palavra aos textos: o lúdico e as possibilidades práticas de
linguagens na escola / Lilian Santos Morgado Dias ; orientadora
Taysa Mércia Santos Souza Damaceno. – São Cristóvão, SE,
2019.
75 f. : il.

Dissertação (mestrado Profissional em Letras) – Universidade
Federal de Sergipe, 2019.

1. Palavras e expressões. 2. Textos. 3. Jogos no ensino de
língua portuguesa. I. Damaceno, Taysa Mércia Santos Souza
orient. II. Título.

CDU 81



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA-POSGRAP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM LETRAS PROFLETRAS/SC



ATA DE DEFESA DA COMISSÃO JULGADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA PELA ESTUDANTE LILIAN SANTOS MORGADO DIAS PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE – PROFLETRAS. Aos trinta dias do mês de agosto do ano de dois mil e dezenove, às treze horas, na Sala de Reuniões do DLEV da Universidade Federal de Sergipe, reuniu-se a Comissão Julgadora da Dissertação de Mestrado de **LILIAN SANTOS MORGADO DIAS**, composta pelos professores doutores: **TAYSA MERCIA DOS SANTOS SOUZA DAMACENO** (Presidente da Banca), **LEILANE RAMOS DA SILVA** (membro interno) e **PAULO SERGIO DA SILVA SANTOS** (membro externo ao programa) para examinar o trabalho apresentado sob o título: **DA PALAVRA AOS TEXTOS: POSSIBILIDADES E PRÁTICAS DE LINGUAGENS NA ESCOLA.** A orientadora, assumindo os trabalhos na qualidade de Presidente da Comissão, passou a palavra à candidata, informando a todos o tempo limite de vinte minutos para a apresentação inicial. Terminada a exposição da mestranda, a presidente passou a palavra a cada um dos membros da Comissão Julgadora, informando que o tempo previsto para a arguição era de trinta minutos. Após as arguições, a comissão deliberou sobre o resultado da avaliação do trabalho, que foi considerado **APROVADO**, como requisito final para titulação de **MESTRE EM LETRAS**, logrado pela aluna Lilian Santos Morgado Dias.

Parecer:

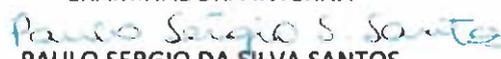
O trabalho atende aos requisitos teórico-metodológicos, endossados no âmbito do PROFLETRAS, com o realce de um produto lúdico, elaborado de modo simples, com igual potencial e fácil replicação para o ensino de Língua Portuguesa.

Para constar, eu, **JOSÉ RANULFO PINHEIRO DA SILVA SOBRINHO** (secretário), lavrei a presente ata, que será lida, aprovada e assinada pelos Membros da Comissão Julgadora.

Cidade Universitária “Prof. José Aloísio de Campos”, 30 de agosto de 2019.


TAYSA MERCIA DOS SANTOS SOUZA DAMACENO
PRESIDENTE


LEILANE RAMOS DA SILVA
EXAMINADORA INTERNA


PAULO SERGIO DA SILVA SANTOS
EXAMINADOR EXTERNO


JOSÉ RANULFO PINHEIRO DA SILVA SOBRINHO
SECRETÁRIO DO PROFLETRAS/SC

À Diná, minha mãe, por ter sido uma guerreira em vida.
E inspiração depois da sua passagem por ela.

AGRADECIMENTOS

A conclusão de algo que demanda tanto esforço intelectual e físico de alguém, inevitavelmente, está associada ao fator TEMPO e tempo na vida cotidiana é bem muito precioso, que abrir mão deste para alcançar um objetivo requer a compreensão, o afeto e o apoio de muitas pessoas. E são justamente essas pessoas, muitas vezes, as mais sacrificadas, as que configuram nesses meus agradecimentos.

Além dos habituais, porém, honestos, agradecimentos a Deus, aos céus, à medicina, aos doces e aos carboidratos que costumam nos preencher no caminho, preciso começar agradecendo aos meus seres de luz, que acredito que estejam lá no céu, intercedendo por mim, através dos meus pais, Diná e Octacílio. Acredito piamente que, além de não me deixarem sozinha um só segundo, ainda tiveram uma contribuição colocando a Prof.^a Dra. Taysa Damaceno como minha orientadora, já que foi ela quem continuou acreditando em mim, quando até eu já duvidava. Gratidão eterna! Com ela aprendi o verdadeiro significado da palavra humanidade.

Para não me alongar, agradeço neste espaço ao meu irmão Octacílio, aos meus sobrinhos, Lucas e Camila, por me dividirem por tanto tempo com a universidade. Aos meus familiares como um todo, nas figuras de tias, primas, madrinha, cunhada e irmã, por todo o apoio sempre.

Aos meus amigos, Anne, Cida, Débora, Élide, Érica, Ivana, Luciene, Lúcio, Mara e Ritinha, por me aguentarem nessa fase. Tantos outros amigos foram privados de minha companhia e vice-versa, entretanto, esses aguentaram com valentia durante dois anos conversas de caráter monotemático. O Mestrado acabou sendo um pouco de todos eles. Junto com minha psicóloga, foram o meu apoio emocional.

Por fim, agradeço o aprendizado deste mestrado aos meus mestres, professores, doutores do PROFLETRAS. Jamais os esquecerei. Em especial, o Prof. Dr. Alberto Roiphe, bem como todo o rol da turma 4, do ano de 2017.

Conseguimos.

Eis.

RESUMO

Este trabalho final para o mestrado Profissional em Letras objetiva apresentar proposta de intervenção didática capaz de motivar o docente em suas produções escritas, destinadas às séries do Ensino Fundamental. O embrião desta proposta foi gerado diante do diagnóstico de que havia uma lacuna entre o entusiasmo pela oralidade em seu caminho até a produção escrita. Além disso, a pesquisa busca colaborar por meio da progressão dessas habilidades, concentrando suas atenções nos letramentos social, visual, tecnológico, dentre outros. Este trabalho opta, portanto, por investigar o desempenho linguístico de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, de uma escola da rede pública estadual da cidade de Barra dos Coqueiros/SE, nas práticas de oralidade e produção escrita, através de suporte sociocognitivo, a fim de explorar a reverberação que esse olhar social pode trazer para a relação ensino/aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa, levando em conta a interatividade, criatividade e a relevância social da prática. A pesquisa-ação apresenta relatório acerca da utilização do Produto/Jogo Didático de produção de textos orais, escritos e visuais, como requisito para a conclusão do curso, podendo ser aplicado e replicado em outras séries e em outras localidades. Para tanto, o trabalho foi alicerçado nos estudos, principalmente, de Freire (1980), sobre palavras motivadoras na produção escrita; Marchuschi (2001), acerca de oralidade; Passarelli (2004;2012), sobre a didatização da escrita; também nos escritos de Rojo (2012), que tratam do Multiletramento na Escola; Huizinga (1996) e Roiphe (2017), para o lúdico na escola.

PALAVRAS-CHAVE: Palavras. Textos orais. Textos escritos. Jogo.

RESUMEN

Este trabajo final para el Máster Profesional en Letras tiene como objetivo presentar una propuesta de intervención didáctica capaz de motivarlos en sus producciones escritas, dirigidas a la serie de la Escuela Primaria. El embrión de esta propuesta fue generado por el diagnóstico de que había una brecha entre el entusiasmo por la oralidad en su camino hacia la producción escrita. Además, la investigación busca colaborar a través de la progresión de estas habilidades, enfocándose en alfabetización social, visual, tecnológica, entre otras. Por lo tanto, este documento elige investigar el desempeño lingüístico de estudiantes de noveno grado de una escuela pública en la ciudad de Barra dos Coqueiros / SE, en prácticas de producción oral y escrita, a través del apoyo social y cognitivo. Para explorar la reverberación que esta mirada social puede ofrecer a la relación de enseñanza / aprendizaje de la disciplina de la lengua portuguesa, teniendo en cuenta la interactividad, la creatividad y la relevancia social de la práctica. La investigación de acción presenta un informe sobre el uso del Producto / Juego didáctico para la producción de textos orales, escritos y visuales, como un requisito para la conclusión del curso, que puede aplicarse y replicarse en otras series y en otros sitios. Por lo tanto, el trabajo se basó en los estudios de Freire (1980) sobre palabras motivadoras en la producción escrita, Marchuschi (2001), sobre la oralidad; Passarelli (2004; 2012), sobre la didatización de la escritura; También en los escritos de Rojo (2012), que tratan sobre Multiletramentos en la escuela, Huizinga (199) y Roiphe (2017) para el lúdico en la escuela.

PALABRAS CLAVE: Palabras. Textos orales. Textos escritos. Juegos.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 8 |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 11 |
| 2.1 Palavras Geradoras..... | 11 |
| 2.2 Interações, Diferenças e Narrativas..... | 13 |
| 2.3 Práticas de Linguagens e Multiletramentos..... | 15 |
| 2.4 Oralidade e Escrita: textos na escola..... | 17 |
| 2.5 O Lúdico e a Sala de Aula..... | 19 |
| 3 METODOLOGIA | 21 |
| 3.1 Contextualização do Espaço de Pesquisa..... | 21 |
| 4 O PRODUTO DIDÁTICO | 25 |
| 4.1 Relatos de Atividades..... | 26 |
| 4.2 A Produção Textual como Processo: da sequência das atividades..... | 29 |
| 4.2.1 (Re)Visitando o Museu da Gente Sergipana..... | 30 |
| 4.2.2 Apresentação do Jogo “Palavras da Gente”..... | 30 |
| 4.2.2.1 Descrição do Jogo..... | 30 |
| 4.2.2.2 Organização..... | 31 |
| 4.2.2.3 Regras do jogo..... | 31 |
| 4.3 Relatando as Possibilidades Práticas..... | 32 |
| 4.4 Apresentação de Resultados..... | 34 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 37 |
| REFERÊNCIAS | 39 |
| ANEXOS | 41 |

1 INTRODUÇÃO

O embrião deste trabalho final de curso foi gerado diante da recorrente constatação do quão árduo pode ser o desafio de se mediar a produção escrita em sala de aula no Ensino Fundamental. Havia sempre uma lacuna entre o entusiasmo demonstrado pela oralidade em seu caminho até a produção escrita. Esse desafio requeria a construção de atividades que pudessem ajudar a provocar mudanças nesta situação. Diante disso, este trabalho optou por investigar o desempenho linguístico de alunos dos 8º (no ano de 2017) e 9º anos (no ano de 2018) do Ensino Fundamental (a mesma turma foi analisada na progressão de série), de uma escola da rede pública estadual da cidade de Barra dos Coqueiros/SE, no sentido de colaborar, por meio de progressão das habilidades inerentes às práticas de produções textuais.

Assim, buscando encontrar respostas na tentativa de atingir a proficiência das habilidades de leitura e de escrita dos alunos da turma do 8º (oitavo) ano, a princípio, surgiu o interesse pela prática da leitura, oralidade, escrita, reescrita e avaliação para fins de circulação, uma vez que o entusiasmo deles com tudo o que estava na tela era consideravelmente maior do que o que estava, muitas vezes, em seu livro, caderno, ou em quaisquer papéis avulsos. A constatação dessa interação, bem como a acentuada probabilidade de não haver caminho regressivo no uso dessas ferramentas conduziram esta autora a algumas indagações pertinentes: quais são, na atualidade, os espaços de leitura e escrita dos alunos? Como, então, formar leitores/escritores/autores? Quais são os níveis de circulação, distribuição e consumo dos textos dos alunos?

A ideia do trabalho, sob essa perspectiva, surgiu após a observação, em ocasião de aula externa realizada em visita ao Museu da Gente Sergipana, em dezembro de 2017, quando as palavras presentes na parede do Museu provocaram curiosidade de grande parte da turma e, além de aproveitarem os espaços para a contumaz sessão de fotos, eles se sentiram provocados pelos significados daquelas palavras que compunham aquele cenário. O entusiasmo observado acendeu uma centelha em direção às contribuições que poderiam nascer daquele encontro entre esses alunos e essas paredes, ou melhor, entre eles e essas palavras. Transformar a parede em ponte para a aprendizagem foi o objetivo após aquele primeiro contato.

Muitos conheciam algumas palavras, outros conheciam outras, entretanto, havia também quem conhecesse poucas ou quase nenhuma, ou quem já tinha

escutado a palavra, mas com outros significados, etc. Conforme o próprio nome do museu acena, essas palavras fizeram/fazem parte do universo vocabular do sergipano. Então, a primeira conversa e recepção dos questionamentos surgiram ainda ali, no espaço do museu. Os questionamentos pertinentes a essa constatação logo começaram a pulular. Como essas palavras presentes no museu poderiam servir de escopo para uma prática de aprendizagem? Como trabalhar com palavras do seu entorno social com geração de significados? Como fazer o interesse surpreendente daquele momento ser uma ferramenta sociocognitiva para auxiliar na disciplina de Língua Portuguesa, no tocante às produções textuais? As respostas para essas e outras perguntas foram sendo respondidas durante a construção e execução desse estudo.

O Museu da Gente Sergipana Governador Marcelo Déda é o primeiro museu de multimídia interativo do Norte e Nordeste, semelhante, em seu estilo, ao Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo. É um museu totalmente tecnológico voltado para expor o acervo do patrimônio cultural, material e imaterial do estado de Sergipe, através de instalações interativas e exposições itinerantes. Ele foi inaugurado em 26 de novembro de 2011 e está instalado no antigo prédio, agora totalmente restaurado, do Colégio Atheneuzinho¹, local de grande relevância para a história da capital Sergipana. Está sediado na Avenida Ivo do Prado, 398, Centro, em Aracaju, e funciona de terça a sexta-feira, das 10h às 16h, e aos sábados, domingos e feriados, das 10h às 15h.

Esta pesquisa está vinculada ao PROFLETRAS – Programa de Mestrado Profissional em Letras, curso de pós-graduação *stricto sensu*, sob a coordenação da Universidade Federal de Sergipe (UFS). O programa tem como público-alvo docentes de todas as gerações de egressos de cursos de graduação em letras e que lecionam língua portuguesa no ensino fundamental. A capacitação desses docentes, por meio do Profletras, tem como um dos seus principais objetivos o aumento da qualidade do ensino dos alunos do nível fundamental, com vistas a efetivar a desejada curva

¹ Fundado pelo então Presidente da província de Sergipe D'el Rey, Graccho Cardoso, o Colégio Atheneu Dom Pedro II iniciou as suas atividades em 1926 e ficou no prédio onde hoje funciona o Museu da Gente Sergipana até 1969, quando precisou mudar para um outro edifício. Depois dessa mudança, o Atheneuzinho recebeu diversas instituições e órgãos públicos até ser totalmente desativado em 1996. Em outubro de 2009, já sob a responsabilidade do Instituto Banese, foi iniciado o projeto de restauração do prédio que, apesar do seu completo estado de abandono, teve as suas memórias e os seus elementos caracterizadores da sua arquitetura totalmente recuperados. Disponível em: <http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergipana/inicio/museu/opredio/predio>. Acesso: maio/2019.

ascendente quanto à proficiência desses alunos no que se refere às habilidades de leitura e de escrita.

A presente pesquisa está alicerçada nos estudos, principalmente, de Freire (1980), sobre palavras motivadoras na produção escrita; Marchuschi (2001), acerca de oralidade, Passarelli (2004; 2012), sobre a didatização da escrita; também nos escritos de Rojo (2012), que tratam dos multiletramentos na escola; Huizinga (1996) e Roiphe (2017), para o lúdico na escola.

São objetivos deste trabalho:

- propor espaços de interação para o trabalho de (re)descoberta dos universos vocabulares nas práticas de produções orais e escritas de textos;
- apresentar proposta de intervenção pedagógica para a prática de produção de textos orais, escritos e verbo-visuais no Ensino Fundamental.

A produção textual, especialmente a escrita, apesar de todos os estudos acerca dela, ainda é um terreno árido para muitos na escola. Os alunos, sempre que podem, se queixam das temidas produções textuais, ou como eles nomeiam todo e qualquer texto com um pouco mais de 8 linhas, “as redações”. Por isso, é tão comum encontrar um aluno que é excelente contando uma história, mas quando solicitado a escrever a mesma história no papel, enfrenta dificuldades. Então, como se mitigar esse entrave? O que pode ser feito em sala de aula na tentativa de motivá-los a escrever mais e melhor? Promovendo um diálogo entre as palavras encontradas no Museu e o método de Paulo Freire, esse trabalho visa refletir sob o prisma das possibilidades e práticas para a produção textual.

A intervenção pedagógica realizada pretendia motivar as produções oral e escrita desta turma do 9º ano A, do Ensino Fundamental, de uma escola da rede pública estadual da cidade de Barra dos Coqueiros/SE, por meio da utilização de um jogo/atividade lúdica como recurso didático, na tentativa de se ampliarem as possibilidades, por meio de proposta de intervenção pedagógica apresentada para a prática de produção de textos orais, escritos e verbos-visuais no Ensino Fundamental.

Portanto, além dessa introdução, o presente trabalho apresenta sua fundamentação teórica subsidiada nos conceitos expostos anteriormente, bem como metodologia, a escola, os partícipes da pesquisa, dentre outros; a proposta de intervenção pedagógica, considerações; referências e anexos. Além deles, traz ainda o apenso “cá entre nós”, que serve como bússola metafórica para apontar o trajeto percorrido até a apresentação desta defesa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A inquietação com a constante desmotivação dos alunos de uma escola da rede pública estadual da cidade de Barra dos Coqueiros/SE foi propulsora para a realização desta pesquisa. A necessidade de retirar o aluno da inércia em que se encontrava e mostrar o quanto ele é criativo, capaz, foi um dos pontos basilares para a construção deste trabalho. Pois, por meio de observação acerca da proficiência das habilidades de leitura e de escrita dos alunos da turma do 8º(oitavo) ano, surgiu o interesse pela prática da leitura, oralidade, escrita, reescrita e avaliação para fins de circulação, uma vez que o entusiasmo deles com tudo o que estava na tela era consideravelmente maior do que o que estava muitas vezes em seu livro, caderno ou em quaisquer papéis avulsos. Como conquistar esse entusiasmo então? E foi justamente por conta desse entusiasmo observado em uma aula externa, que se fez necessário mergulhar nos estudos da fundamentação que seguem.

2.1 Palavras Geradoras

Palavra, segundo o Houaiss, é unidade linguística com significado, que pode ser escrita ou falada; [Gramática] vocábulo provido de significação; termo. O dicionário apresenta, ainda, algumas outras acepções, entretanto, esse texto vai se ater a essas duas, uma vez que são elas as que melhor dialogam com a construção do aporte teórico que seguirá nas próximas laudas.

Conforme mencionado na introdução, o estudo apresentado aqui foi realizado após a percepção de um verdadeiro encantamento provocado pelas palavras encontradas nas paredes do Museu da Gente Sergipana. As letras, pintadas nas paredes do antigo casarão, em tinta acrílica, cores vibrantes, chamaram a atenção dos alunos para as possibilidades presentes naquele ambiente. E ainda ali surgiram, além das ansiadas e inúmeras selfies, os primeiros burburinhos com as palavras e os primeiros ensaios e usos delas, muitas já com efeito de humor, algumas já fazendo uso de tecnologia e a imagem e outras trazendo valorização de memórias, dentre outras. Enfim, nesse momento, já se era possível observar os primeiros passos rumo à trajetória da palavra aos textos.

Para tanto, este trabalho está ancorado, a princípio, no método de Freire (1980) e as palavras geradoras. A conscientização, o método pedagógico de libertação dos

camponeses analfabetos, buscou, dentre outros objetivos, novas fórmulas de leitura das realidades cotidianas.

Procurar o tema gerador é procurar o pensamento do homem sobre a realidade e a sua ação sobre esta realidade que está em sua práxis. Na medida em que os homens tomam uma atitude ativa na exploração de suas temáticas, nessa medida sua consciência crítica da realidade se aprofunda e anuncia estas temáticas da realidade (FREIRE, 1980, p.32).

O método desenvolvido por Paulo Freire consistia em um método baseado nas experiências sociais do indivíduo. Na metodologia Freiriana das palavras geradoras, a “vovó viu a uva” dava lugar ao universo vocabular da realidade do cidadão. Assim, um agricultor, por exemplo, aprenderia palavras como “cana”, “terra”, “colheita” e, a partir da decodificação destas novas palavras iriam sendo construídas, e o vocabulário aumentaria naturalmente. Nesse sentido, Freire assevera que, para ser válida, a educação deve considerar a vocação ontológica do homem – vocação de ser sujeito – e as condições em que ele vive: em tal lugar exato, em tal contexto.

Mais exatamente, para ser instrumento válido, a educação deve ajudar o homem, a partir de tudo o que constitui sua vida, a chegar a ser sujeito. É isto o que expressam assertivas como: “a educação não é um instrumento válido se não estabelece uma relação dialética com o contexto da sociedade na qual o homem está radicado” (FREIRE, 1980, p.34).

Como esses cidadãos, em sua grande maioria sergipanos, foram visitar o Museu da Gente Sergipana e encontraram também nessas palavras a valorização da sua cultura, das suas memórias dos seus saberes naquelas paredes. Assim, convergia ainda mais o olhar da autora/professora/pesquisadora em direção aos estudos do Patrono da Educação Brasileira.

[...] a conscientização é um compromisso histórico. É também consciência histórica: é inserção crítica na história, implica que os homens assumam o papel de sujeitos que fazem e refazem o mundo. Exige que os homens criem sua existência com o material que a vida lhes oferece [...] A conscientização, que se apresenta como um processo num determinado momento, deve continuar sendo processo no momento seguinte, durante o qual a realidade transformada mostra um novo perfil. (FREIRE, 1980, pp.26-27)

Para além de Freire, tal pesquisa se ampara em estudos realizados por Bortoni-Ricardo (2005), para quem a aquisição da língua padrão por meio da exposição a modelos da variedade em sala de aula é um tema que não recebeu suficiente atenção

apesar da grande ênfase que a pesquisa sociolinguística tem dedicado às consequências educacionais da variação linguística.

Labov e Harris (1986) argumentam que o sistema básico da língua não é adquirido nas escolas, pelo contato com professores nem tampouco pela exposição aos meios de comunicação de massa. Fasold (1984) observa, por sua vez, que os métodos de planejamento linguístico não têm influência sobre práticas linguísticas próprias da linguagem não-monitorada. É na arena da linguagem monitorada que a ação das agências de planejamento linguístico encontra êxito.

2.2 Interações, Diferenças e Narrativas

Para muitos professores, principalmente aqueles que têm background regional e rural, regras do português popular são “invisíveis”, o professor as tem em seu repertório e não as percebe em seu aluno.

É preciso conscientizar o aluno quanto às diferenças para que ele possa começar a modular seu próprio estilo, mas essa conscientização tem de dar-se sem prejuízo do processo de ensino/aprendizagem, isto é, sem causar interrupções inoportunas. É preferível adiar uma interrupção para que uma ideia não se fragmente ou um raciocínio não se interrompa, respeitando, principalmente, as características culturais e psicológicas do aluno.

A linguagem é uma forma de interação: mais do que possibilitar uma transmissão de informações de um emissor a um receptor, a linguagem é vista como um lugar de interação humana. Por meio dela, o sujeito que fala pratica ações que não conseguiria levar a cabo, a não ser falando; com ela o falante age sobre o ouvinte, constituindo compromissos e vínculos que não preexistiam antes da fala (GERALDI, 2011, p. 41).

Erickson (1984) comenta a pesquisa de Piestrupp (1973) sobre a interação professor-alunos em uma escola multiétnica americana, e evidencia que, quando a professora faz dos modos de falar da criança uma área de conflito, a criança adere ao conflito e afasta seu estilo interacional do estilo da professora. Quando os modos de falar da criança não são um campo de conflito, a criança se adapta na direção da língua padrão. A justaposição de dialetos em sala é o momento propício para

desencadear ações de *scaffolding*² que contribuam para o desenvolvimento da competência comunicativa e da consciência crítica das diferenças linguísticas. Essas diferenças são possíveis para o trabalho na escola. Os modos de dizer, as narrativas, as práticas sociais de linguagem que permeiam a vida dos educandos propiciaram o nosso objeto de estudo-intervenção. Eleger narrativas para uma abordagem pedagógica que evidenciasse a palavra e os processos de produção de textos foi o caminho de ação.

A importância das narrativas nas práticas sociais de linguagem vem de tempos remotos. Em verdade, não há povo sem narrativa em sua história. A princípio, quando as antigas sociedades não dominavam a escrita, transmitiam-se as histórias de boca a boca. Como não havia registro escrito, ela exigia mais da memória dos contadores a fim de que mantivessem o núcleo da narrativa, já que, cada vez que era contada, sofria alterações. Ainda hoje, há grupos sociais que possuem a tradição dessas produções. Por serem resultantes de um processo coletivo/sucessivo de criação, muitas delas não têm autoria definida e essa eterna transformação da língua dá a elas esse caráter imemorial.

E na sociedade sergipana não seria diferente. Os discentes, na ocasião da visita ao museu, ao se reconhecerem sergipanos, os que não o eram de naturalidade, já o eram por afeto/apropriação cultural, ao visitarem o prédio histórico, reforçaram a sua identidade, bem como puderam trabalhar os multiletramentos na escola, sob outro olhar, já que voltaram à sala de aula, impregnados por elementos trazidos nas narrativas com valorização das culturas, memórias e dos saberes do seu povo.

Ademais, na sociedade contemporânea, a produção de identidades multiletradas é algo que está em constante mutação. Elas são formadas e transformadas por meio de processos de autorreferenciamento, que são marcados por narrativas de um eu cada vez mais fadado às influências dos sistemas sociais, sendo as mídias o seu principal expoente. Ao tempo em que as condições de autoria permitidas pelas mídias fomentam as identidades e são expressões dela tanto na esfera cultural, quanto tecnológica.

² Termo metafórico usado para denominar processo interativo por meio do qual o professor, como um parceiro mais competente, ajuda o aluno a construir seu conhecimento.

2.3 Práticas de Linguagens e Multiletramentos

No universo de possibilidades de uso das linguagens na escola, tem sido possível observar alunos como sujeitos protagonistas na construção de conhecimentos significativos, ao tempo em que reconhecem e respeitam o universo vocabular advindos do seu meio social, inclusive porque eles estão interagindo com as mídias e os contatos particulares de seus grupos, suas localizações e sua diversidade semiótica que os cercam. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) explicita:

Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir (2018, pp. 65-66).

Assim, as narrativas, que antes eram apenas orais ou escritas, podem ser agora produzidas com uma combinação de mídias, o que pode contribuir para que a atividade seja muito mais rica e instigante, sob o prisma da representação de conhecimento e da aprendizagem.

Algumas necessidades urgem no modelo de educação brasileira e, indubitavelmente, uma delas é fazer uma ponte entre o modelo que conhecíamos de escola e a escola a que o mundo contemporâneo espera que os nossos alunos possam ter acesso. Uma tarefa nada fácil se apresentou e, com ela, surgiram vários termos cunhados com o prefixo multi. Essa noção de pluralidade presente em todos, ou na maioria, dos documentos relacionados a este novo cenário exige também do professor a ciência de que há na escola um novo aluno/cidadão. Por isso, cada vez mais, se faz necessário estimular a curiosidade, valorizar a dúvida, promover o acesso aos conteúdos, incentivar a criação, a pesquisa e a síntese, a capacidade de produzir interpretações, além de incentivar o desenvolvimento da autonomia, autoria dos alunos, sempre somados à capacidade de se viver em sociedade. O desafio hoje está em pensar o móvel e o múltiplo.

Partindo desse interesse, esta pesquisa asseverou o seguinte excerto:

Os letramentos multissemióticos exigidos pelos textos contemporâneos, ampliando a noção de letramento para o campo da imagem, da música, das outras semioses e sistemas de signos que não somente a escrita alfabética, como já pronunciava, por exemplo, a noção de "numeramento"; o conhecimento de outros meios semióticos está ficando cada vez mais necessário no uso da linguagem, tendo em vista os avanços tecnológicos: as cores, as imagens, os sons, o design etc., que estão disponíveis na tela do computador e em muitos materiais impressos, que têm exigido outros letramentos, por exemplo, o letramento visual e que têm transformado o letramento tradicional (da letra) em um tipo de letramento insuficiente para dar conta daqueles necessários para agir na vida contemporânea (MOITA-LOPES; ROJO, 2004, p. 38).

Na atualidade, recentes estudos acerca de letramento apontam para a heterogeneidade das práticas sociais de leitura, escrita e uso da língua de onde vem o conceito de multiletramentos, que, segundo Rojo (2015, p. 437), é uma maneira de a educação linguística levar em conta "os letramentos das culturas locais de seus agentes (professores, alunos, comunidade escolar) [...] colocando-os em contato com os letramentos valorizados, universais e institucionais". Os multiletramentos apontam para essa possibilidade, quando inserem no ambiente escolar a multiplicidade cultural e semiótica de constituição dos textos.

Para Kleiman (2005, p.18), o letramento é complexo, porque envolve múltiplas capacidades e conhecimentos, muitos dos quais não têm necessariamente relação com leitura escolar, e sim com a leitura de mundo, uma vez que o letramento se inicia muito antes da alfabetização, quando a pessoa começa a interagir socialmente com práticas de letramento no seu mundo social. Ao que Soares (2010) corrobora quando diz que o letramento é um processo que se estende por todos os anos de escolaridade e mais que isso, por toda a vida.

Vale salientar que, ainda na visão de Kleiman (1995, p. 8), o domínio de outros usos da escrita significa, por exemplo, o acesso a outros mundos públicos como o da mídia ou tecnologia e, através deles, a possibilidade de acesso ao poder, daí estudos sobre o letramento que se voltam para a transformação de ordem social.

A importância de tal pesquisa ter sido concebida e executada em escola pública agrega ainda um viés social, para tanto, é pertinente citar Rojo (2009, p.44) que especificou melhor o conceito de letramento, afirmando que:

[...] para ler não basta conhecer o alfabeto e decodificar letras e sons da fala. É preciso também compreender o que se lê, isto é, acionar o conhecimento de mundo para relacioná-lo com os temas do texto, inclusive o conhecimento de outros textos/discursos (intertextualizar), prever, hipotetizar, inferir, comparar informações, generalizar. É preciso também interpretar, criticar,

dialogar com o texto: contrapor a ele seu ponto de vista, detectando o ponto de vista e a ideologia do autor, situando o texto com seu contexto.

Os multiletramentos são realidade em nossa sociedade, por isso não é plausível que fiquem ausentes nas instituições e nas práticas de ensino. Eles devem/podem ser tratados como reflexo da cultura dos alunos, valorizando-a. Por isso, é pertinente a sua presença no ensino sistêmico para uma salutar formação de cidadãos inteirados de sua realidade social, por isso, a importância de trabalhar com palavras geradoras dos campos de vivência dos alunos.

2.4 Oralidade e Escrita: textos na escola

A palavra texto, em sua acepção mais tradicional, carrega para o corpo discente o pavor que, para muitos, também possui a palavra matemática. O texto, a redação, a quantidade de linhas atemorizam os alunos há décadas. Contudo, os gêneros textuais são pluri e por que não trabalhar com tamanha diversidade e fazer uma reflexão em cima do desenvolvimento de cada uma dessas formas? Esse relatório traz possibilidades e práticas para a produção textual em uma turma de Ensino Fundamental maior.

As aulas de Língua Portuguesa, dentre outras coisas, oportunizam ao aluno a apropriação de uma diversidade de usos da língua oral e escrita, em diversos gêneros, bem como o acesso à linguagem padrão. Durante a escolaridade, percebem-se os conhecimentos adquiridos espontaneamente, sendo acompanhados por saberes organizados. Assim, é papel da escola administrar a circulação entre essas duas fontes de produção de saberes.

Geraldi (1999) acredita, em sua obra, que a escola, se quisesse, poderia proporcionar a maior diversidade possível de interações, pois é dela que a criança vai extrair diferentes regras dos usos da linguagem. Nesta concepção dialógica da língua, “o texto passa a ser considerado o próprio lugar da interação e os interlocutores, como sujeitos ativos que – dialogicamente – nele se constroem e são construídos” (KOCH, 2011, p. 17). E é por tudo isso que, Segundo Geraldi (1999), essa seria a concepção que deveria se destacar nas relações de ensino, uma vez que é por meio da linguagem que se constroem relações sociais, nas quais os interlocutores se tornam sujeitos.

Dentro desses processos de subjetivações, como a escrita, também há um espaço de trocas e constituições sociais. De acordo com Passarelli (2004), a escrita

é um processo que demanda diferentes etapas e procedimentos, uma vez que tal processo não é somente cognitivo, como também social. Os indivíduos são capazes de desenvolver habilidades para realizar competências específicas, e, no âmbito da sala de aula, o professor precisa passar orientações específicas para o processo de produção textual, estabelecendo critérios que o aluno precisa levar em consideração, como planejamento da escrita, revisão do texto e, por último, o produto final.

O ambiente escolar requer do professor um cuidado especial no processo de produção social da escrita, a fim de que o aluno consiga contemplar o aspecto social da língua no contexto educacional. Possibilidades de geração de significados e o encadeamento das narrativas podem provocar produção de significados na história social dos alunos. A didatização da escrita contempla etapas inseridas no processo de prática de linguagem, como: motivação, leitura, escrita, releitura e reescrita. “O texto é um evento comunicativo em que convergem ações linguísticas, sociais e cognitivas” (MARCUSCHI, 2008, p. 72).

O linguista é pontual quando fala o termo evento comunicativo, pois, durante toda a realização do estudo, foi perceptível observar textos das mais diversas maneiras. Do ensaio até a estreia, do esboço até o quadro, ou do croqui até o coser do traje, muitos textos apareceram em sala e fora dela. É essencial reconhecer e valorizar toda a pluralidade de textos, bem como nas ações linguísticas, cognitivas e sociais concentradas para a sua confecção.

Para Marcuschi (2008), a sala de aula constitui um grande laboratório de investigação, em que conhecer não é um ato individual, mas uma ação cooperativa. O trabalho com a oralidade proporciona vivenciar o processo enunciado, possibilitando, assim, ampliar a capacidade criativa de nossos alunos, no sentido de desenvolver habilidades e competências para o processo de produção de textos. De acordo com a BNCC (2017, p. 77), a oralidade:

Compreende as práticas de linguagem que ocorrem em situação oral com ou sem contato face a face, como aula dialogada, conferência, mensagem gravada [...] seminário, debate, programa de rádio, entrevista [...]. envolve também a oralização de textos em situações socialmente significativas e interações e discussões envolvendo temáticas e outras dimensões linguísticas do trabalho nos diferentes campos de atuação.

Por isso, esse campo de estudo tem se tornado tão atraente para muitos pesquisadores. A tentativa de aproximar a realidade vivida pelo discente fora da

escola com as práticas pedagógicas que ocorrem dentro da sala de aula é um dos maiores desafios da escola contemporânea.

Ademais, perceber os alunos como sujeitos protagonistas na construção de conhecimentos significativos é reconhecer o lugar dos jovens como produtores e consumidores de bens culturais, entendendo que as culturas juvenis constroem a partir de práticas letradas variadas. Elas permitirão a esses jovens tornarem-se agentes culturais ativos nas diversas culturas locais e globais.

2.5 O Lúdico e a Sala de Aula

A escolha de uma atividade lúdica para compor generosa parte deste estudo esteve intrinsecamente relacionada à convicção de que produtos não mudam a situação em sua totalidade, entretanto, ajudam a provocar as mudanças esperadas em uma sala de aula, vide caso específico.

Nesse sentido, o amparo teórico partiu do conceito de jogo trazido pelo historiador neerlandês Johan Huizinga, que diz que as características formais resumem o jogo a “uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (1996, p.16). Para ele, trata-se de uma atividade sem interesse material, realizada em circunstâncias espaciais e temporais específicas, que obedecem a certas ordens e a certas regras.

Além de Huizinga (1996), outros autores ratificam que se trabalhar com a ludicidade é uma estratégia interessante que auxilia o trabalho do professor, de maneira que os discentes aprendem o conteúdo que está sendo aplicado. Para Piaget, o jogo não devia ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia. Ele enfatizava, por exemplo, os desenvolvimentos físico, cognitivo, afetivo e moral. Por isso que:

Ensinar através de atividades lúdicas é uma metodologia que estimula os alunos em busca do saber, principalmente quando envolve disputa entre eles, de forma saudável, despertando o interesse em sanar as suas dúvidas e as dos colegas (ALENCAR; WILLIAM, 2012, p. 3).

Além disso, o lúdico ainda pode ser visto como uma “consequência” motivacional, pois à medida que se desperta esse sentimento nos alunos, eles

começam a participar das aulas, interagindo e fazendo com que a aprendizagem aconteça. É uma ferramenta que pode ser aplicada em todas as etapas da educação básica (HEBERLE, 2011). Sob a ótica do uso das proposições lúdicas para as aulas de português, esse trabalho mergulhou no olhar de Roiphe (2017), que, de forma eloquente, oferece todo o subsídio necessário para esta etapa da intervenção:

Considerando-se as possibilidades de comparação entre um jogo e uma aula, pode-se observar que os limites de tempo e de espaço de um jogo podem coincidir, perfeitamente, com a inteireza de uma aula, o que ocorre dentro de um tempo e de um espaço determinados (ROIPHE, 2017, p.12).

Tal comparação se dá ainda no que se refere à integração social daqueles que jogam e daqueles que participam de uma aula, levando-se em conta que, no processo de ensino/aprendizagem, a boa relação entre professores e alunos é fundamental. Nesse paralelo, há de se adicionarem as regras e a organização de um jogo semelhantes àsquelas necessárias em toda aula.

Nesse caso, quando se concebe a possibilidade de professores e alunos partilharem conhecimentos em sala por meio de um jogo, surge a oportunidade de experimentação de conteúdos de uma maneira que os integra no espaço e no tempo da aula de forma organizada. E, o jogo, nesse caso, torna-se, em certa medida, o “método”, no sentido etimologicamente grego do termo, o “caminho por meio do qual” os grupos permitem se buscar o conhecimento com entusiasmo (ROIPHE, 2017, p.12). E acrescenta:

Em termos de construção de uma aula, portanto, observar experiências significativas que ocorrem durante atividades lúdicas permite ao professor descobrir a potencialidade para inventar outras situações, simular mais ações e provocar diversas reações nos participantes [...] o jogo pode ser justamente algo que passe, que aconteça e que toque professores e alunos, algo que permita a experiência (p.13).

Desta maneira, o autor coloca que proposições lúdicas para aulas de português reiteram o valor das práticas textuais na escola, constituindo recurso didático eficaz para a motivação da produção de textos orais, escritos e visuais.

3 METODOLOGIA

Para este trabalho, elegemos a pesquisa-ação educacional como viés metodológico, uma vez que, no contexto escolar, essa metodologia pode beneficiar a prática educativa em sala de aula. Para Tripp (2005, p. 445):

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos [...].

Esta pesquisa intenciona, por meio da utilização do produto aplicado, provocar mudanças que resultem no aprimoramento dessa produção de textos orais, escritos e visuais na escola. Desta forma, torna-se imprescindível a interação entre pesquisadora e sujeitos pesquisados. Neste modelo, o pesquisador deve assumir dois papéis que se complementam: o de pesquisador e de participante do grupo.

Diante disso, a necessidade da pesquisa intervencionista surgiu ao considerar a ponderação de Hamilton (2002, p. 8), que aponta para o fato de que muitos dos letramentos, que são influentes e valorizados na vida cotidiana das pessoas e que têm ampla circulação, são também ignorados e desvalorizados pelas instituições educacionais. Assim, os multiletramentos ou letramentos múltiplos, deixando de ignorar ou apagar os letramentos das culturas locais de seus agentes (professores, alunos, comunidade escolar) e colocando-os em contato com os letramentos valorizados e institucionais, como diriam Souza e Santos (2005), assumem seu papel cosmopolita e de identidades de seus espaços de práticas sociais de linguagem.

Refletindo acerca desse mote, foi identificado que os alunos sempre estavam atualizados ou não demonstravam as costumeiras desculpas, ou, até mesmo, sentimentos típicos como preguiça ou timidez e tratavam sempre com bastante desenvoltura temas relacionados à produção de textos orais, escritos e visuais.

3.1 Contextualização do Espaço de Pesquisa

Realizado no Colégio Estadual Dr. Carlos Firpo, situado na cidade de Barra dos Coqueiros/SE, entre os anos de 2017/2018, acerca das possibilidades e práticas para a produção textual como proposta metodológica de ensino para a disciplina de Língua

Portuguesa, por meio de atividades realizadas com palavras geradoras elencadas após visita ao Museu da Gente Sergipana, com sede na Av. Ivo do Prado, 398 - Centro, Aracaju/SE, CEP: 49010-050.

A unidade de ensino C.E.D.C.F, que fica na cidade de Barra dos Coqueiros, situada à Av. Oceânica, s/n, no centro da cidade, mais especificamente na Av. Principal, atualmente, possui 734 alunos matriculados, sendo, destes, 278 no ensino fundamental maior regular e 456 no médio convencional, conforme dados oficiais disponibilizados no site da Secretaria de Educação do Estado de Sergipe. O colégio é subordinado diretamente à Diretoria Regional de Educação 08, DRE08, situada na Av. Coletora A, 452, Marcos Freire I, no município de Nossa Senhora do Socorro/SE.

Com pluralidade de faixa etária, devido ao seu funcionamento nos três turnos, o citado colégio atende desde crianças em idade escolar regular até as mais variadas distorções idade-série, como pais e filhos estudando na mesma sala e ano, por exemplo.

Assim, a professora Lillian Santos Morgado Dias optou por concentrar a sua pesquisa-ação em uma turma do 9º ano, composta por 34 alunos, sendo, destes, 21 meninas e 13 meninos, com idades de 15 a 17 anos. A ideia inicial é que, se bem-sucedida, poderá ser aplicada e replicada em outras séries do Ensino Fundamental, quiçá do Ensino Médio, a fim de criar instrumentos para o aluno evidenciar a aprendizagem, com o intuito de multiletrar o aluno e aprimorar a sua habilidade de oralidade e escrita, no tocante à produção textual. Outrossim, consolidar o conceito de multimodalidade linguística, por meio das conversões dos textos orais em escritos, bem como em audiovisuais, podendo aproximá-los ainda do mundo tecnológico que os cerca, além de ratificar a importância do uso social da língua/gem.

Sobre o C.E.D.C.F., é importante salientar a situação mais recente da escola, de acordo com o site Qedu (2015):

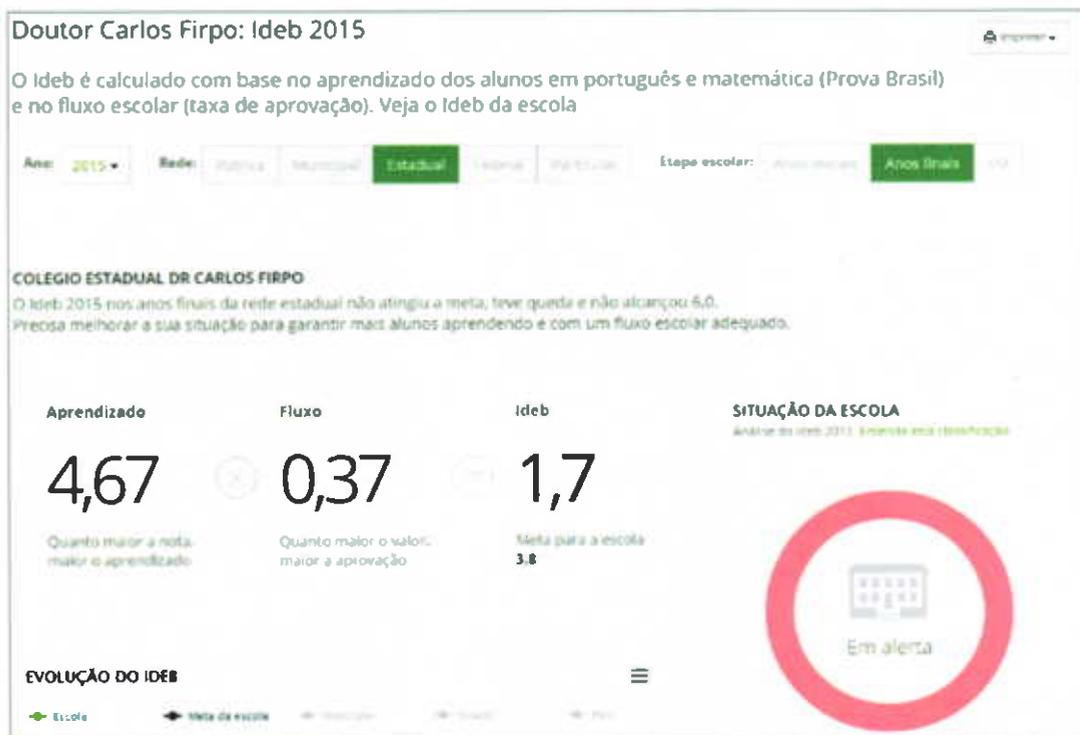
Figura 1 – IDEB Escola 2015



Fonte: QEdU (2015).

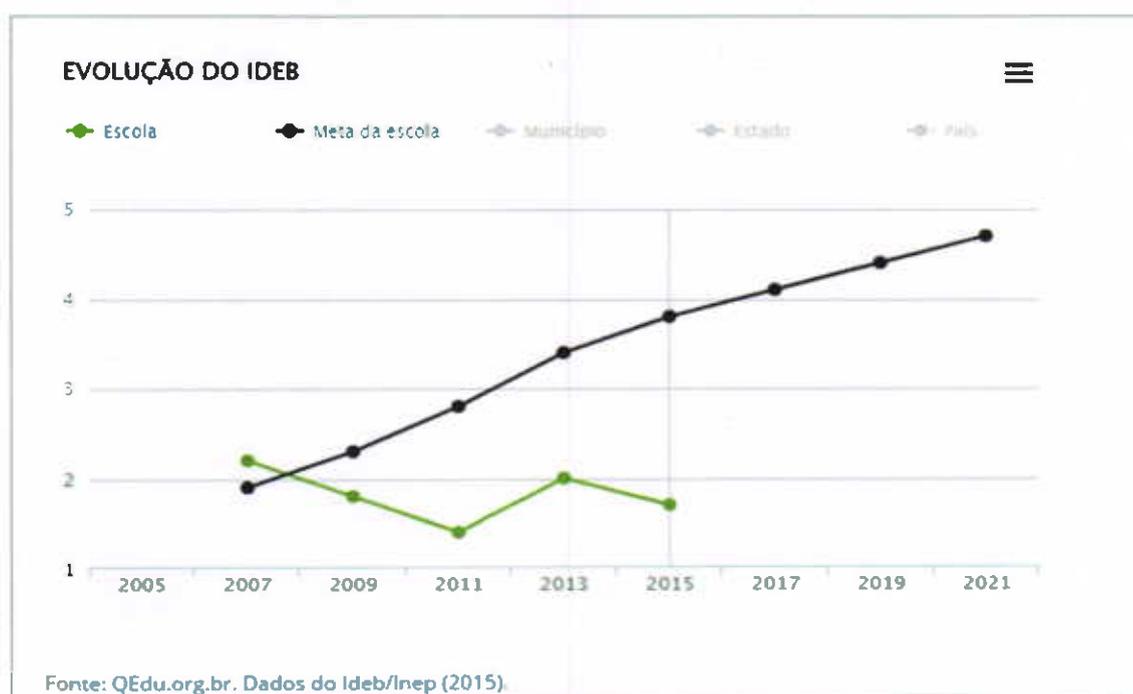
Ao ser comparado com média nacional, o índice do colégio evidencia uma situação nada confortável.

Figura 2 – IDEB Nacional 2015



Fonte: QEdU (2015).

Figura 3 – Projeção IDEB anos subsequentes



Fonte: QEdu (2015).

A linha percorrida durante esses últimos anos se distancia consideravelmente do vislumbrado para o IDEB dessa década para o C.E.D.C.F.

As concepções imbuídas no corpo deste trabalho se mostram fundamentais para a compreensão do trabalho pedagógico voltado à prática social de aprendizagem de variados gêneros textuais que permeiam o cotidiano e poderão contribuir para melhoria de índices referentes às competências e habilidades dos alunos nas leituras e produções textuais. Levando em conta a necessidade de um ensino direcionado à formação do cidadão atuante e a ressonância social desse novo olhar, reflexões sobre a ludicidade e a multimodalidade como estratégias para o conhecimento de estruturas dialogais conduziram esse trabalho à elaboração e aplicação do jogo *Palavras da Gente*³, que objetivou a produção de narrativas, por meio de oralidade para posteriormente ser convertido a sua forma escrita e/ou outras, a definir.

³ Nome atribuído ao jogo após análises das perspectivas e linguísticas, lúdicas e pedagógicas orientadas na pesquisa.

4 O PRODUTO DIDÁTICO

A intervenção pedagógica pretende realizar essas práticas de letramento através da aplicação de um produto didático pedagógico/jogo, nas classes de língua portuguesa, durante 8 (oito) aulas, para prática social de produção oral e escrita, por meio de textos narrativos, criados em grupos compostos por 8 alunos da turma do 9º ano do Ensino Fundamental.

O referido produto visa estimular e enriquecer a produção textual da referida série escolar, utilizando esse jogo como recurso didático para a obtenção de uma aprendizagem significativa. Com o viés sociocognitivo, espera-se que o aluno se sinta mais motivado a produzir, ao reconhecer que há práticas sociais nas quais essas palavras são comumente veiculadas. Utilizando atividades diversificadas, atraentes, desafiadoras e com possibilidade de progressão, a fim de aprimorar eixos de ensino como multiletramentos, produção escrita e oralidade, ferramentas essenciais para esse processo.

As atividades apresentadas a seguir pretendem ser grandes aliadas no ensino da disciplina de Língua Portuguesa na escola em questão e, quiçá, possam inspirar profissionais de Letras, assim como de outras ciências, e de diversas regiões, uma vez que seu objeto de estudo é transponível e possui formato bastante acessível, ao tempo que desperta sempre bastante interesse por seu caráter social.

Para a sondagem inicial, a fim de obter um primeiro diagnóstico, foi observado que existia uma lacuna entre a maior facilidade normalmente encontrada na oralidade no caminho até a linguagem escrita. Os alunos sempre demonstravam maior medo do crivo da caneta vermelha do professor em seus textos asseverando os “erros” em suas escritas. Fato que não ocorria com a fala. O que permitia uma maior criação nesses momentos. A distância entre o que ouvia em suas casas, na vizinhança ou, até mesmo, no intervalo com os seus colegas era diferente das palavras que precisava colocar no papel. Não que esse projeto pretenda se distanciar ou criticar a norma culta gramatical. Ao contrário, quer expandir, ratificar que a fala e a escrita são habilidades comunicativas que acompanham o aluno quando ele vai para a escola e que, por isso, não devem ser apagadas, pois o direito à palavra que registra e traduz seus atos do cotidiano pode também ser levado em consideração dentro do ambiente escolar.

Ao realizar a comunicação oralmente, o aluno se apropria das estruturas e funções dos gêneros orais que estão inseridos na sociedade, proporcionando um

conjunto de competências que torna esse aluno capaz de utilizar a língua de acordo com os diferentes usos sociais.

4.1 Relatos de Atividades

Diante de uma turma de quantitativo considerável, a atividade/desafio não pôde ser realizada individualmente. Assim, a turma foi dividida em 4 (quatro) grupos e ficaram organizados em uma espécie de círculo ao quadrado, em que as cadeiras ficaram todas encostadas nas paredes da sala, uma ao lado da outra e cada lado da sala correspondia a um grupo. Foram sorteados 4 (quatro) envelopes coloridos, um para cada equipe. E a equipe 1 desafiaria a 2, e vice-versa, e a 3 desafiaria a 4, e o seu reverso.

Procurou-se desenvolver prática social de aprendizagem sob a forma de intervenção didática que almeja motivar melhor desempenho nas produções orais e escritas dos alunos dessa localidade, a fim de criar instrumentos para o aluno evidenciar a aprendizagem, com o intuito de multiletrar o aluno e aprimorar a sua habilidade de compreensão, no tocante à produção e recepção textual, bem como à autoria de sua produção, no momento da criação. Outrossim, consolidar o conceito de multimodalidade linguística, através de inserção dos textos produzidos para fins de publicação em espaços virtuais, aproximando-os cada vez mais do vasto mundo tecnológico e veloz que os cerca, além de ratificar a importância do uso das linguagens.

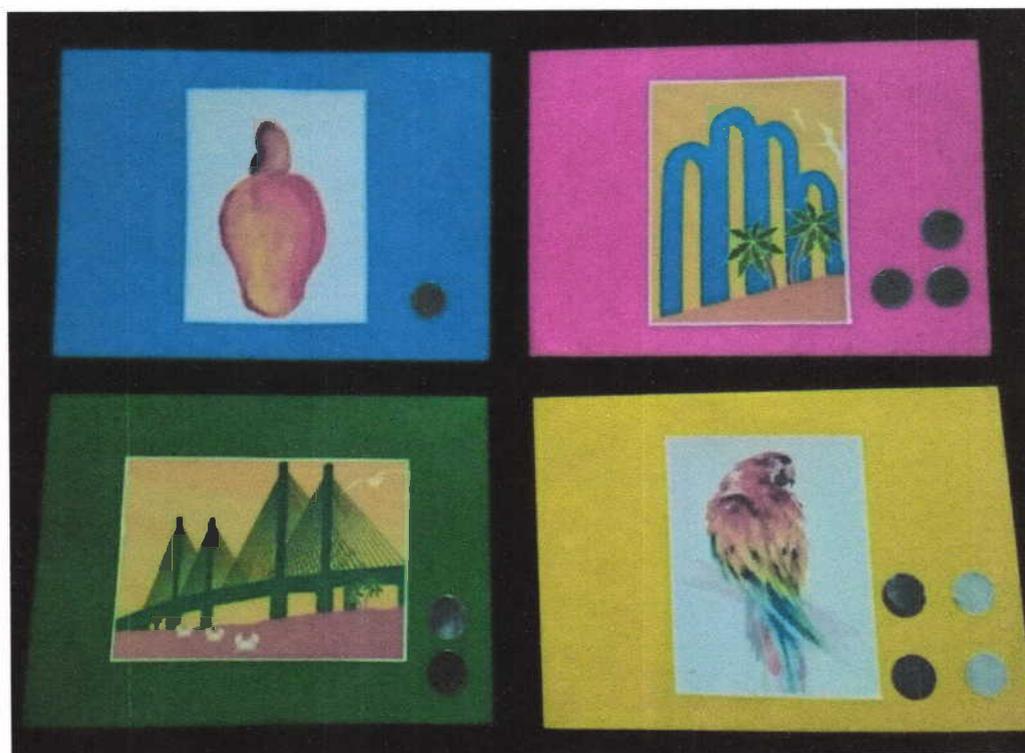
Para isso, como produto de nossa pesquisa-ação, foi escolhida uma propositura lúdica (um jogo) que tem por objetivo motivar os alunos a produzirem narrativas orais com as palavras, cuja pintura faz parte do acervo do Museu da Gente Sergipana, por meio de palavras selecionadas e sorteadas aleatoriamente. Por se tratar de um desafio, a equipe adversária escolhe a ordem das palavras e o conflito inicial para a etapa da narrativa oral, conforme será mais detalhado no tutorial do jogo "Palavras da Gente".

Diante dos registros obtidos à época, pós-ida ao Museu, ficou patente a necessidade de se oportunizarem aulas que trabalhassem com as palavras com geração de significados, como suporte metacognitivo para motivar a produção escrita da turma.

Assim, diante desse diagnóstico, o Museu da Gente foi revisitado, nessa oportunidade, sem os alunos, para obtenção do material que seria utilizado nas aulas de predição e, em seguida, na aplicação do produto didático. As aulas aconteceram em ambientes como o auditório da escola e a sala de aula, além da aula diagnóstica no Museu e em espaços como pátio e outras salas da escola, no qual os alunos conseguiram se apropriar dos elementos básicos para a composição dos gêneros abordados, como a produção do vídeo final.

O viés social, ora fortalecido pela prática resultante da temática escolhida, valorizou e ampliou o poder de criticidade deste aluno-cidadão. O jogo desafia a expressão oral, bem como a capacidade de improvisação diante do inesperado, ao oferecer aos participantes palavras para que possam ser incorporadas ao enredo da história, observando o trabalho com as palavras com geração de significado.

Figura 4 – Envelopes coloridos contendo as Palavras da Gente



Fonte: A autora (2018).

Cada envelope continha cerca de 20 (vinte) palavras retiradas das paredes do museu. E com uma situação inicial igual, ambos precisariam criar histórias diferentes, com as palavras que fossem sendo apresentadas por cada componente do grupo contrário. É importante salientar que, enquanto os dois grupos se apresentavam, desafiavam, os dois grupos que aguardavam a sua etapa no desafio ficavam ajudando

anotando as falas referentes a um dos componentes. Assim, todos os alunos estavam participando, de alguma forma, do desafio.

Apresentaremos detalhadamente os relatos da execução do produto no Tutorial para o Jogo⁴, que segue junto a este relatório.

Na tabela a seguir, sintetizamos a linha de aplicação e desenvolvimento do produto didático resultante de nossa pesquisa-ação.

| ATIVIDADES DESENVOLVIDAS | POSSIBILIDADES PRÁTICAS |
|---|---|
| (Re) visitando o Museu da Gente Sergipana | Possibilitar que os alunos recordassem a visita realizada no museu no final do ano anterior e permitir que, quem não teve oportunidade de conhecer, pudesse ser conduzido ao espaço interativo e multimidiático do museu, por meio de exposição de fotos da aula externa realizada, bem como por meio da identificação e predição das palavras elencadas após tal visita. (1 aula) |
| Produção Oral (1ª etapa) + Aplicação de atividade lúdica/ jogo | Exposição das regras do jogo e aplicação da atividade lúdica – Jogo “Palavras da Gente”, em forma de desafio para a criação das primeiras narrativas orais. (2 aulas) |
| Produção Oral (2ª etapa) | Prosseguimento da aplicação da atividade lúdica – Jogo “Palavras da Gente”, a fim de se completar a etapa com os demais grupos. (1 aula) |
| As narrativas | Expansão do conceito de narrativa, por meio de aula expositiva e explicativa, somando aos exemplos clássicos trabalhados durante o ano, modelos contemporâneos a partir de vídeos do Youtube, conhecidos como vídeo-minuto, nos quais são feitas narrativas ilustradas de forma sequenciadas, geralmente com |

⁴ No anexo desse trabalho, incluímos o Tutorial para professores, a fim de orientá-los na aplicação do produto, bem como contextualizar as práticas de linguagens oriundas para nossa propositura pedagógica.

| | |
|---|--|
| | <p>a utilização de desenhos artísticos, no estilo <i>storyboard</i>. (01 aula)</p> |
| <p>Produção textual escrita coletiva + produção artística para a produção visual do mesmo texto.</p> | <p>Confecção do texto escrito pelos estudantes, utilizando o material fornecido pelos grupos oponentes, responsáveis pela transcrição da oralidade. Além de outras formas de apreensão da oralidade, definidas previamente por eles. Cada grupo ficou responsável por reproduzir a sua narrativa, agora de forma escrita. Somada a essa atividade, os participantes do grupo também ficaram incumbidos de narrar a mesma história por meio de desenhos, a fim de construir também uma narrativa verbo-visual. (2 aulas)</p> <p>Obs.: Nesta atividade, devido à solicitação da narrativa em vídeo, foi necessário incluir mais uma aula, em horário disponível pela turma, para a sua conclusão. (1 aula)</p> |
| <p>Produção Final: A reescrita + exibição da produção visual</p> | <p>Com os textos escritos, agora corrigidos, foi fornecido o feedback a cada grupo e solicitado para que se debruçassem sobre a produção e que aprimorassem a sua escrita, caso necessário. Após a atividade de reescrita, houve a mostra dos vídeos-minutos criados pela turma. (2 aulas)</p> |

Fonte: Elaboração da autora (2019).

4.2 A Produção Textual como Processo: da sequência das atividades

A sequência das atividades foi desenvolvida em 6 fases, sendo, para tanto, utilizadas 10 aulas da disciplina de Língua Portuguesa em sua totalidade. Cada aula com duração de 50 min.

4.2.1 (Re)Visitando o Museu da Gente Sergipana

A professora Lilian Santos Morgado Dias, no dia 7 de novembro de 2018, como mediadora do processo de atividades que seguiriam, possibilitou por meio de aula expositiva através de slides que os alunos recordassem a visita realizada no Museu no final do ano anterior e permitiu aos poucos alunos que não tiveram a oportunidade de participar daquela aula externa, por impossibilidade na época e/ou por ser novato na escola, o contato com o espaço interativo e multimidiático do museu, por meio de exposição de fotos dos estudantes, que foram retiradas por eles e repassadas para a professora. Ademais das fotos do espaço, foi oportunizado o contato por meio da identificação e predição do rol de palavras elencadas após tal visita.

4.2.2 Apresentação do Jogo “Palavras da Gente”

A primeira etapa: dia 8 de novembro de 2018. Nesta aula, aconteceram a disposição da sala no formato necessário para a execução do jogo “Palavras da Gente”, bem como a apresentação das suas regras, por meio de slides e folhetos recebidos pelos participantes.

4.2.2.1 Descrição do Jogo

Esta atividade lúdica tem por objetivo instigar os alunos a produzirem narrativas com o rico e vasto universo vocabular sergipano, por meio de palavras selecionadas e sugeridas após visita realizada no “Museu da Gente Sergipana”, em Aracaju.

Foi composto por 4 envelopes coloridos, que traziam em seu interior fichas com cerca de 20 (vinte) palavras pertencentes à variação encontrada no estado de Sergipe.

O desafio visa motivar a expressão oral, bem como a capacidade de improvisação diante do inesperado, ao oferecer aos participantes palavras, aparentemente, sem nexos, para que possam ser incorporadas ao enredo de uma história a ser narrada, observando os seus efeitos na produção de sentidos.

4.2.2.2 Organização

A organização da atividade lúdica, para fins de produção oral, se dará por meio da divisão da sala em 4 grupos (podendo ser adaptado para salas maiores ou menores, aumentando ou diminuindo os números de envelopes e, portanto, os dos grupos). Eles serão grupos adversários, que, ao serem acionados, dirão, de forma aleatória, as palavras com as quais o grupo oposto deverá narrar uma história a partir de uma situação inicial definida também no momento da execução da atividade.

Os envelopes estarão com as palavras que deverão ser propostas ao grupo oposto. Assim, no envelope 1, por exemplo, estarão as palavras que serão ditas ao grupo 2, ocorrendo o mesmo entre os grupos 3 e 4 e vice-versa.

Foi esclarecido ainda que a atividade em questão não buscava uma competição clássica com campeões, mas, sim, uma oportunidade para a criação de uma história de autoria dos alunos. Uma proposta para que todos ganhem. Ademais, há o fomento para a valorização em classe da variante linguística presente no cenário sergipano, por meio da sua gente, da sua história e da sua voz.

4.2.2.3 Regras do jogo

1. Cada grupo escolherá 1 (um) envelope, por meio de sorteio.
2. No envelope devem conter 20 (vinte) cartões preenchidos com palavras aleatórias pertencentes ao vocabulário sergipano extraídas das paredes do Museu da Gente, bem como algumas palavras de uso dos próprios alunos.
3. Será apresentado “um conflito” para cada grupo. Conflito este que será revelado pela equipe oponente no momento do início da tarefa.
4. As palavras contidas em um envelope deverão ser mostradas ao grupo desafiado, uma palavra por vez, com intervalo a ser decidido pelo grupo desafiante.
5. O grupo desafiado poderá pular um máximo de 2 (duas) palavras. Será solicitado aos dois grupos que evitem a utilização de palavras chulas ou inadequadas para aquele ambiente escolar. Ademais, a utilização das palavras para toda e

qualquer forma de violência verbal será penalizada com a diminuição de pontos para todos os componentes da equipe.

6. Será observado se o grupo, partindo do conflito proposto pelo outro time, conseguirá produzir a contento uma narrativa oral com o uso dos elementos textuais concernentes ao gênero, tais como enredo, personagens e desfecho da narrativa.

7. Será estipulado o tempo mínimo de 1 (um) minuto para a execução, com tempo máximo de 10 minutos. Devem ser utilizadas todas as palavras contidas nos envelopes, com exceção das que o grupo optar por descartar, conforme item 5.

8. A atividade termina assim que os 2 (dois) grupos alcançarem o objetivo.

9. Será aberta uma discussão entre professor e alunos para que possam comentar as apresentações.

10. Preparados? Vamos começar!

4.3 Relatando as Possibilidades Práticas

- 8 de novembro de 2018

Primeiro dia do jogo, o desafio foi realizado por duas equipes, em que um grupo de alunos se posicionava em frente ao outro e os outros dois grupos sentados nas laterais da sala tentavam anotar as falas dos times.

Os alunos do 1º grupo, por serem os pioneiros, hesitaram por vergonha ou receio, em participar de maneira mais ativa da dinâmica, que teve duração aproximada de oito minutos e meio.

Os alunos do segundo grupo, por terem assistido a prática do primeiro grupo, tiveram uma participação mais ativa e apresentou sua narrativa em cinco minutos e quarenta e dois segundos. Terminada a aula, foram recolhidos os envelopes e as anotações realizadas. Após, os alunos foram dispensados para que os outros dois grupos se apresentassem no dia 13 do corrente.

- 13 de novembro de 2018

Segundo dia do jogo. A sala foi arrumada tal qual o primeiro dia e teve início o desafio. As duas últimas equipes tiveram participação mais ativa por terem assistido à prática dos dois primeiros grupos.

Os alunos do terceiro e quarto grupos mostraram mais entusiasmo, melhor desenvoltura e menos tempo na prática do produto. Tendo o terceiro grupo encerrado a sua apresentação oral em cinco minutos e vinte e três segundos e o quarto em quatro minutos e cinquenta e sete minutos.

- 14 de novembro de 2018

Produção do texto escrito. Foi solicitado para todos os participantes dos grupos que se reunissem a fim de produzir um texto escrito, usando as anotações dos colegas ou outra fonte que recordasse as histórias narradas nas aulas anteriores. Além disso, foi pedido aos alunos que fizessem desenhos, ou escrevessem frases em papéis do tipo A4, para que eles ilustrassem as sequências narrativas. Foi necessária mais de uma aula para essa produção, pois uma aula demonstrou ser um espaço de tempo insuficiente para a elaboração da atividade escrita coletiva. Ainda nessa aula foram exibidos dois exemplos de vídeos minutos para inspirá-los a, depois de fazer o texto escrito, fazer a leitura desse texto, apresentando a sequência dos desenhos feitos por eles, criando, assim, o seu próprio vídeo minuto. Os próprios alunos ficaram responsáveis pela filmagem através dos seus celulares, como também pela escolha da ambientação da filmagem, desde que fosse dentro do CEDCF.

Com os bons resultados apresentados, foi necessária mais uma aula para a lapidação desse material e os alunos ficaram tão envolvidos com a feitura do vídeo, que não se importaram em “repor” uma aula no último horário.

- 22 de novembro de 2018

Produção final com a reescrita dos textos. Nesse dia, os textos foram devolvidos aos grupos com algumas observações, com o feedback, solicitando a reescrita dos textos, a fim de pontuar as principais ocorrências para que eles pudessem reescrever, aprimorando, assim, a sua produção textual.

4.4 Apresentação de Resultados

Nesta seção, apresentaremos os resultados alcançados durante a aplicação do produto com a intenção de ratificar a aplicabilidade do Jogo Palavras da Gente e as possibilidades de intervenções pedagógicas dentro de uma perspectiva de produção de textos orais, escritos e visuais nas aulas de Língua Portuguesa. Partimos da premissa de que os desafios propostos na natureza lúdica de nosso produto didático alcançaram alguns objetivos, enfatizando que proposições didáticas não mudam situações por completo, mas ajudam a provocar mudanças de comportamentos, e, por conseguinte, motivam a aprendizagem.

Elegemos as competências gerais para Língua Portuguesa no Ensino Fundamental previstas na BNCC, apresentadas especificamente no Guia PNLD 2019, como um referencial norteador de natureza curricular a ser contemplado também pela propositura didática central desta pesquisa-ação.

Seguem discorridos os resultados em quadros as etapas do jogo, bem como as etapas de leitura, releitura, criação e recriação de textos, a partir das palavras geradoras que materializam identidades locais dos falares da gente sergipana.

As etapas foram organizadas em:

1. (Re)Conhecendo palavras
2. Criando Textos
3. (Re)Criando textos

| (RE)CONHECENDO PALAVRAS | |
|--|---|
| ASPECTOS DE INTERVENÇÃO (natureza lúdica e as possibilidades práticas na aula de Língua Portuguesa) | <p>Interesse Participação Autoestima Cooperação Motivação Responsabilidade</p> <p>Trabalho com oralidade. Evidência nas multissemioses. Leituras compartilhadas de elementos verbais e não-verbais.</p> |
| COMPETÊNCIAS GERAIS BNCC CONTEMPLADAS | <p>Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequado à situação comunicativa, ao interlocutor e ao gênero textual.</p> <p>Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> |

A compreensão da língua como fenômeno cultural e social pôde ser observada durante esse momento da pesquisa, uma vez que ao entrarem em contato com as palavras, os estudantes reconheceram o linguajar típico da região e perceberam que nas interações sociais faziam uso de muitas daquelas palavras, ou conheciam alguém que fazia. Através do emprego dessa variedade, puderam perceber o estilo de linguagem adequado à situação comunicativa, contemplando, assim, essas competências presentes na BNCC.

| CRIANDO TEXTOS | |
|---|--|
| ASPECTOS DE INTERVENÇÃO DURANTE AS POSSIBILIDADES PRÁTICAS | <p>Colaboração Competição</p> <p>Marcações Discursivas evidenciadas e percebidas pelos alunos.</p> <p>Desenvolvimento de estratégias metacognitivas de leitura.</p> <p>Percepção das Diferenças Linguísticas.</p> <p>Trabalho com oralidade.</p> |
| COMPETÊNCIAS GERAIS BNCC CONTEMPLADAS | <p>Reconhecer a língua como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.</p> <p>Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> |

Nesta etapa, a pesquisa contemplou as competências BNCC, no tocante ao reconhecimento da língua como meio de construção identitária de seus usuários, bem como da comunidade da qual fazem parte, além de, mais uma vez evidenciar o caráter heterogêneo do fenômeno da linguagem, sensível ao seu contexto de uso.

| (RE)CRIANDO TEXTOS | |
|------------------------------------|--|
| CRITÉRIOS BNCC CONTEMPLADOS | <p>Valorizar a escrita como bem cultural da humanidade;</p> <p>Procedimentos de escuta de textos;</p> <p>Produção de textos orais em situações específicas de interação;</p> |

| | |
|--|--|
| | Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequado à situação comunicativa, ao interlocutor e ao gênero textual. |
|--|--|

Com as (re)criações dos textos foi possível refletir acerca de diversas competências da BNCC, por meio das escutas de textos, através das narrações exibidas nas produções dos vídeos minutos, com a valorização da oralidade e escrita da cultura sergipana. Com o lúdico em sala de aula, abre-se o leque para o trabalho das possibilidades práticas de linguagens na escola. Após a execução do jogo, os alunos demonstraram-se mais motivados a prosseguirem com as atividades relacionadas à produção textual, corroborando, assim, com o argumento central dessa pesquisa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa pretendeu refletir acerca de como o uso social da língua pode ser motivador para os processos de composições de narrativas orais e escritas nas aulas de Língua Portuguesa. Por meio da função social que a língua assume, o processo de busca e geração de significados ocorre através do viés sociocognitivo, ao passo que esses alunos partiram de seu ambiente social em direção ao uso e à aplicação dessas palavras apresentadas.

O trajeto percorrido através da apresentação dos significados das palavras, da realização do desafio Palavras da Gente, somadas ao peculiar caráter desses textos produzidos como narrativas, ora em forma de oralidade, ora escrita, somados às atividades complementares como a produção de desenhos e/ou quadrinhos desenvolvidos em sala de aula para a realização de um vídeo minuto que contasse a narrativa, possibilitou um novo olhar para a disciplina de Língua Portuguesa nesta turma de 9º ano do Ensino Fundamental, desta escola da rede pública de ensino, na cidade de Barra dos Coqueiros/SE.

O entusiasmo com o qual eles interagiam com o produto e com o desafio oral e a pungente necessidade que esses alunos tinham de se expressar confirmaram a preferência da turma por atividades orais. Mesmo tendo como atividade escrita a transcrição ou o aprimoramento da história criada para o papel, ficou evidenciada a ausência de confiança em expressões escritas, preferindo ainda a oralidade. Entretanto, após a realização da pesquisa, diante dessa proposta de trabalho, foi possível perceber o quanto nossos alunos precisam desse incentivo. A curiosidade gerada através do jogo oportunizou o desenvolvimento das mais variadas esferas, como a capacidade de raciocínio, adequação vocabular, ampliação do repertório linguístico, bem como o controle socioemocional diante da situação de adequação da produção oral para a escrita.

A propositura dessa prática social de aprendizagem evidenciou que é bastante profícuo valorizar os conhecimentos que os alunos já têm, o saber que trazem, e fazer a transposição desse conhecimento para além dos muros da escola, seja tanto de fora para dentro, quanto na ordem inversa.

Na continuidade desta pesquisa, pretende-se, por meio da publicação dos vídeos realizados, demonstrar que as práticas sociais precisam ser relevantes para a escola. Fazer esta ponte entre o que motiva a maior parte dos alunos e o que é visto

na sala de aula, na aula de língua portuguesa, é o grande desafio deste trabalho. Alcançar o objetivo de que os alunos compreendam o projeto e a utilização dos gêneros multimodais, além de incentivar a criticidade através da motivação na composição dos textos escritos, a fim de formar escritores mais críticos, com posicionamentos mais coerentes e confiantes. Quanto ao papel da professora, é esperado que este trabalho possa contribuir para alargar os horizontes do corpo discente da escola-campo, no tocante, especialmente, à produção textual, bem como à leitura de mundo de cada um deles.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. Tradução: J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Nós chegamos na escola, e agora?** Sociolinguística e Educação. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação. **PNLD 2019: Língua Portuguesa** – guia de livros didáticos - Ministério da Educação – Secretária de Educação Básica - Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2018.
- CORRÊA, C. **Uso de linguagem não-padrão em uma escola bidialetal: reação dos professores**. 1993.
- FREITAG, R. M. K.; DAMACENO, T. M. S. S. (Org.). **Livro didático - gramática, leitura e ensino da língua portuguesa: contribuições para prática docente**. São Cristóvão: EdUFS, 2015.
- GERALDI, João Wanderley *et al.* (orgs.). **O texto na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1999.
- HEBERLE, Karina. **Importância e Utilização das Atividades Lúdicas na Educação de Jovens e Adultos**. 2011, f. Monografia (Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA) Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 44p.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**, 4a ed. SÃO Paulo: Perspectiva, 1996.
- KLEIMAN, A. B. (org). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas, Mercado das Letras, 1995.
- KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. **Ler e Compreender: os sentidos do texto**. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2015.
- LEONCIO, M.A.M. **Letramento digital no Ensino Fundamental II: estratégias de Leitura e Escrita com o uso do Hipertexto**. – Currais Novos: CERES, 2016
- MARCUSCHI, Luis Antônio. A oralidade e o ensino de língua: uma questão pouco falada. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva e BEZERRA, Maria Auxiliadora. **O livro didático de português: múltiplos olhares**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2001.
- MARCUSCHI, Luis Antônio. **Produção Textual, Análise de Gêneros e Compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.
- MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C.(orgs.) **Hipertexto e Gêneros Digitais. Novas Formas de Construção do Sentido**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2010

MEURER, J.L. **Gêneros textuais na análise crítica de Fairclough**. In: MURERER, BONINI, MOTTA-ROTH. **Gêneros, Teorias, Métodos e Debates**. São Paulo: Parábola, 2005, p. 81-106.

MOITA-LOPES, L. P.; ROJO, R. H. R. **Linguagens, códigos e suas tecnologias**. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares de Ensino Médio**. Brasília, DF: MEC/SEB/DPEM, 2004. p. 14-56.

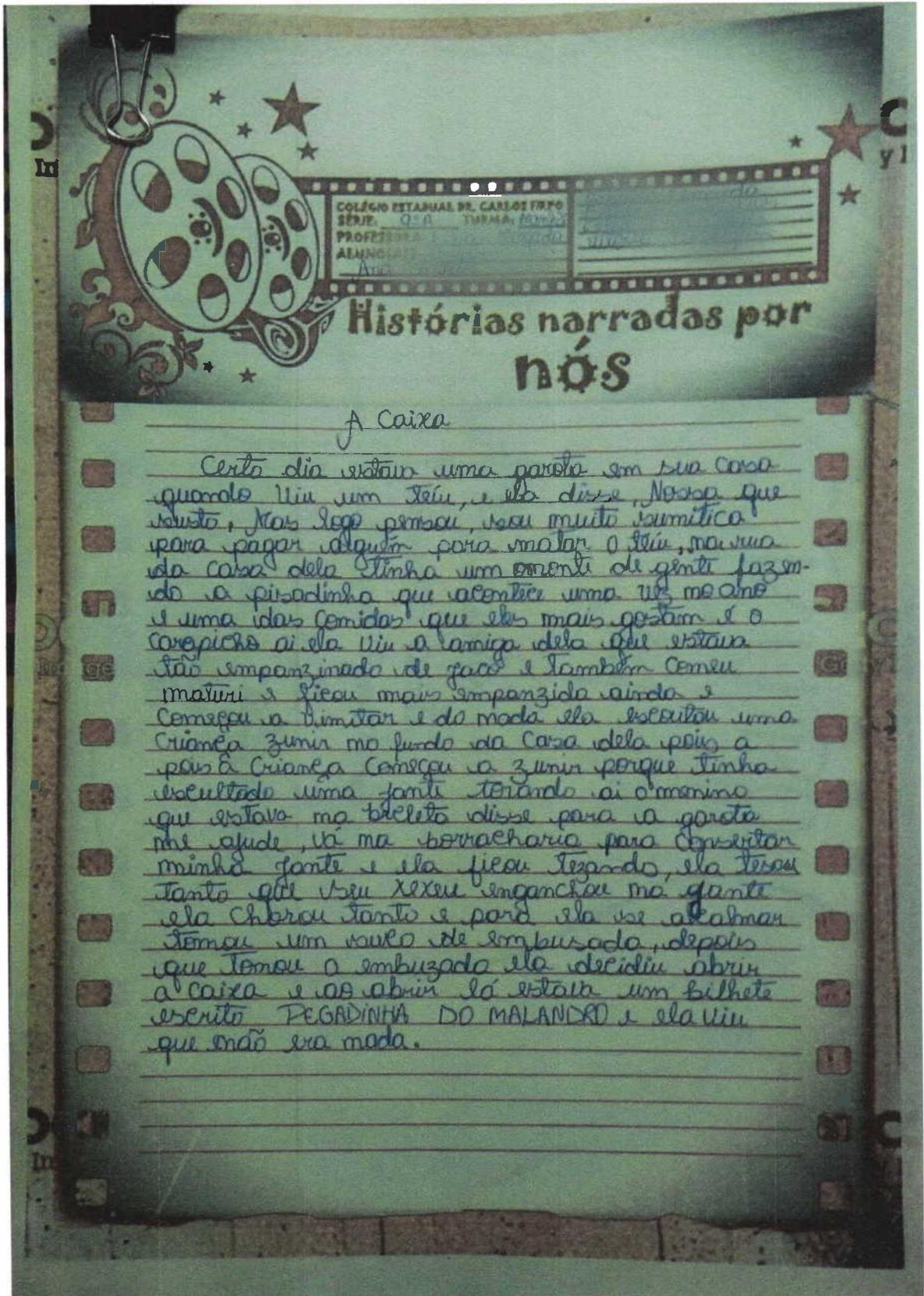
PASSARELLI, Lilian Chiaro. **Conexão entre pesquisa e prática na sala de aula: do produto para o processo**. In: _____. **Ensinando a escrita: o processual e o lúdico**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2004. p. 79 – 101.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ANEXOS

AMOSTRAS ESCRITAS

Amostra escrita nº 1



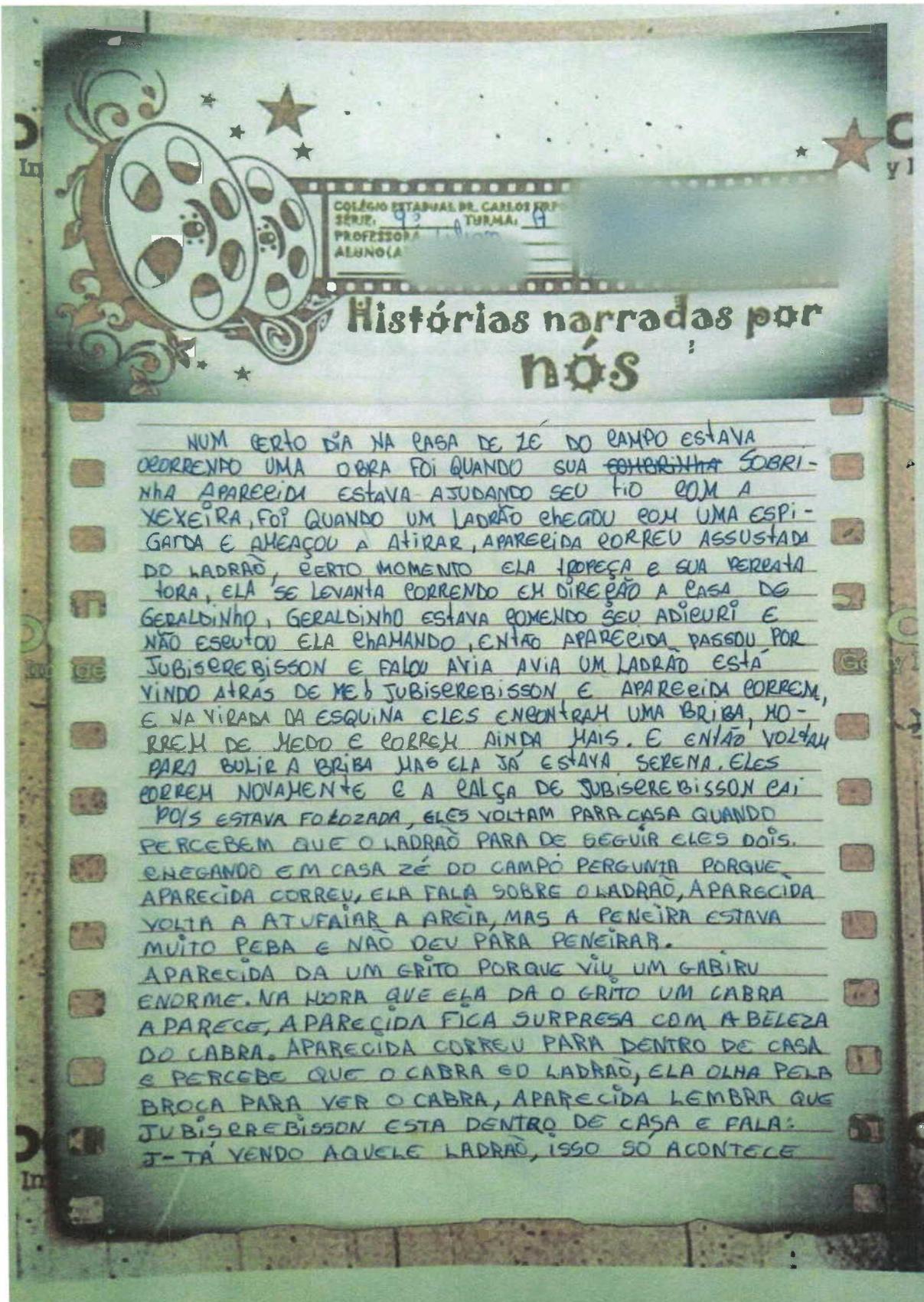
COLÉGIO ESTADUAL DR. CARLOS FERRO
SÉRIE: 9ª ANO TEMA: FOLCLORE
PROFESSORA: [nome] ALUNO: [nome]

Histórias narradas por nós

A Caixa

Certo dia estava uma parvoça em sua casa quando viu um feio, e ela disse, Nossa que feio, Mas logo pensou, vou muito sumitica para pagar alguém para matar o feio, mas sua casa dela tinha um monte de gente fazendo a pizadinha que acontece uma vez por ano e uma das cemidas que eles mais gostam e o corepicha ai ela viu a amiga dela que estava tão empanzada de graça e também comeu matari e ficou mais empanzada ainda e começou a diminuir e de modo ela escolheu uma criança zunir no fundo da casa dela pois a pais a criança começou a zunir porque tinha esculado uma fonte terando ai o menino que estava no bilhete disse para a gente me ajude, lá na barracharia para converter minha fonte e ela ficou terando, ela terou tanto que viu xexu enganchou na fonte ela chorou tanto e por ela se acabou terou um vulto de embuzada, depois que terou a embuzada ela decidiu abrir a caixa e ao abrir lá estava um bilhete escrito PEGADINHA DO MALANDRO e ela viu que não era nada.

Amostra escrita nº 2



COLÉGIO ESTADUAL DR. CARLOS KIPP
SÉRIE: 9^o TURMA: A
PROFESSORA: Tatiana
ALUNO(A): _____

Histórias narradas por nós

NUM CERTO DIA NA CASA DE ZÉ DO CAMPO ESTAVA OCORRENDO UMA OBRA FOI QUANDO SUA ~~CONHECIDA~~ SOBRI-NHA APARECIDA ESTAVA AJUDANDO SEU TIO COM A XEZEIRA, FOI QUANDO UM LADRAO CHEGOU COM UMA ESPINGARDA E AMEACOU A ATIRAR, APARECIDA CORREU ASSUSTADA DO LADRAO, CERTO MOMENTO ELA tropeça e SUA PERRATA TORA, ELA SE LEVANTA CORRENDO EM DIREÇÃO A CASA DO GERALDINHO, GERALDINHO ESTAVA COMENDO SEU ADIEURI E NÃO ESCUTOU ELA CHAMANDO, ENTÃO APARECIDA PASSOU POR JUBISEREBISSON E FALOU AVIA AVIA UM LADRAO ESTÁ VINDO ATRAS DE MÊ JUBISEREBISSON E APARECIDA CORREM, E NA VIRADA DA ESQUINA ELAS ENCONTRAM UMA BRIBA, MORREM DE MEDO E CORREM AINDA MAIS. E ENTÃO VOLTAM PARA BULIR A BRIBA MAS ELA JÁ ESTAVA SERENA, ELAS CORREM NOVAMENTE E A PÁLÇA DE JUBISEREBISSON CAI POIS ESTAVA FORTAZADA, ELAS VOLTAM PARA CASA QUANDO PERCEBEM QUE O LADRAO PARA DE SEGUIR ELAS DOIS. ENEGANDO EM CASA ZÉ DO CAMPO PERGUNTA PORQUE APARECIDA CORREU, ELA FALA SOBRE O LADRAO, APARECIDA VOLTA A ATUFALAR A AREIA, MAS A PENEIRA ESTAVA MUITO PEBA E NÃO DEU PARA PENEIRAR. APARECIDA DA UM GRITO PORQUE VIU UM GABIRU ENORME. NA HORA QUE ELA DA O GRITO UM CABRA APARECE, APARECIDA FICA SURPRESA COM A BELEZA DO CABRA. APARECIDA CORREU PARA DENTRO DE CASA E PERCEBE QUE O CABRA É O LADRAO, ELA OLHA PELA BROCA PARA VER O CABRA, APARECIDA LEMBRA QUE JUBISEREBISSON ESTÁ DENTRO DE CASA E FALA: J-TÁ VENDO AQUELE LADRAO, ISSO SÓ ACONTECE

PORQUE ANDO ACOLETIADO COM VOCÊ.

A- E O QUE? ISSO FOI UMA BICANCA TÃO DÓIDO E
VOCÊ AINDA FALA ISSO.

J- PÉLO MENOS NA SUA CASA TEM CABELUDO,
EU TINHA IDO COMPARAR QUANDO VOCÊ MANDOU
CORRER, RAPAZ TO COM FOME VOU COMER SEU
CABELUDO!

A- E VERDADE SEMTE AQUI VAMOS COMER O
CABELUDO JUNTOS.

Amostra escrita nº 3



A caixa misteriosa

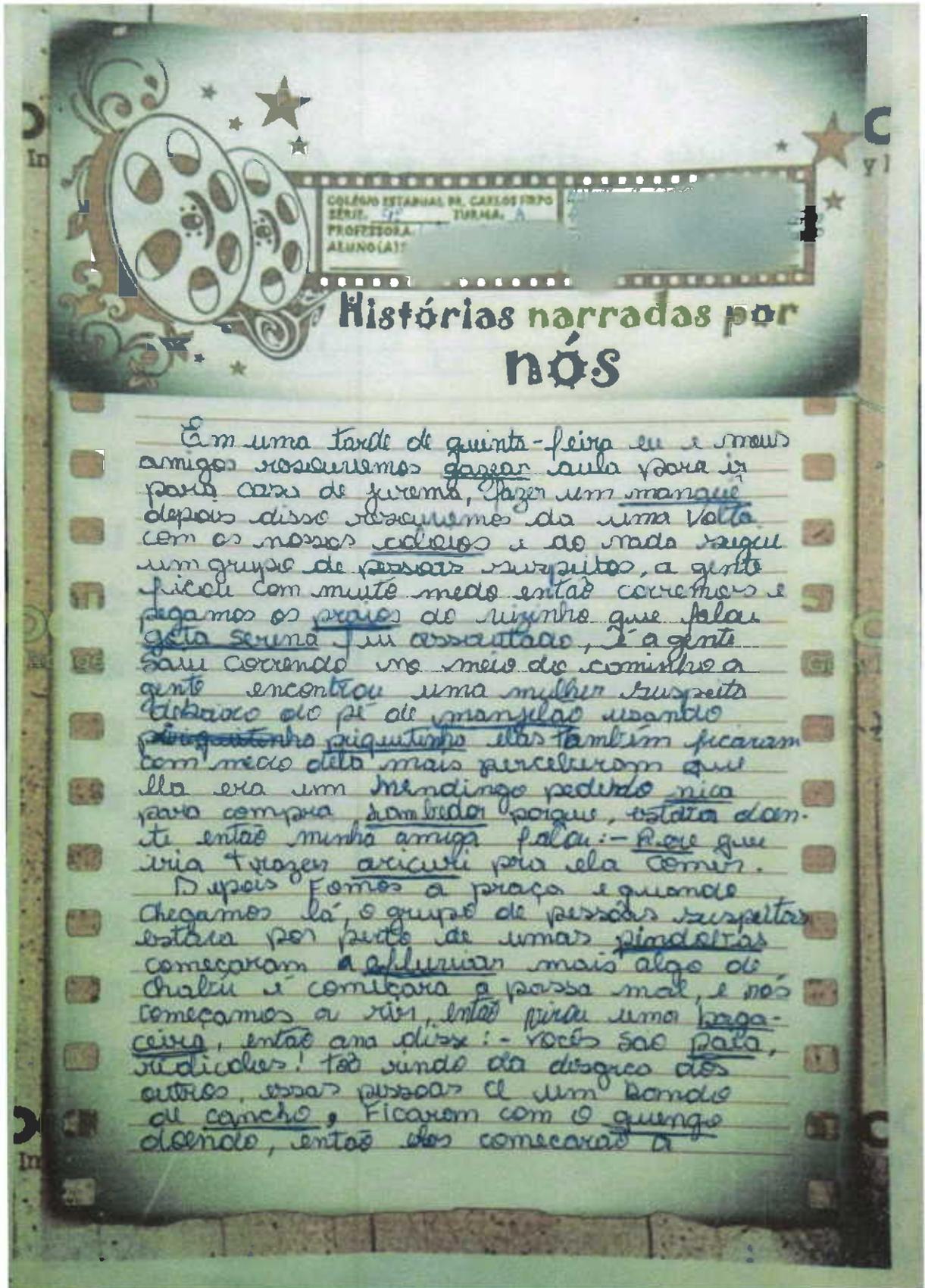
Era uma vez um menino que se chamava
 Fê. Ele estava no mesmo arupembano, a
 família dele morava e naquela tarde ele
 queria fazer um bolo de putica, mas ele
 repente seus amigos o chamaram para brincar
 de mompá. Depois após Fê levou comida
 para brincar de bola e ele popoca. De-
 pois ele pegou a bola e estava fora. Quando
 Fê saiu da brincadeira ele colocou uma
bolinha na caixa e por coincidência ele
 encontrou um amigo que lhe deu uma cai-
 xa misteriosa e ficou com muita curiosidade no
 no terço e resolveu abrir a caixa com
 um pe de palha, mas que ele não conseguiu.

Como Fê não conseguiu abrir a caixa
 ficou imaginando que poderia haver um
tesouro lá dentro, e ele disse: - táta pentho,
 tá com muito medo, mas uma hora ven-
 ter que abrir!

Depois após chegou um amigo de Fê
estava perguntando o que havia na caixa.
 Depois que o tauro foi embora, Fê entrou
 no carro do pai e ele ficou com medo porque
 o carro tinha muitas quedas. Dizem que era
 um três.

Como ele ficou ansioso e percebeu que a
 tempo estava folgado, mas ele estava

Amostra escrita nº 4



COLÉGIO ESTADUAL DR. CARLOS TEMPO
SÉRIE: TURMA:
PROFESSORA:
ALUNO(A):

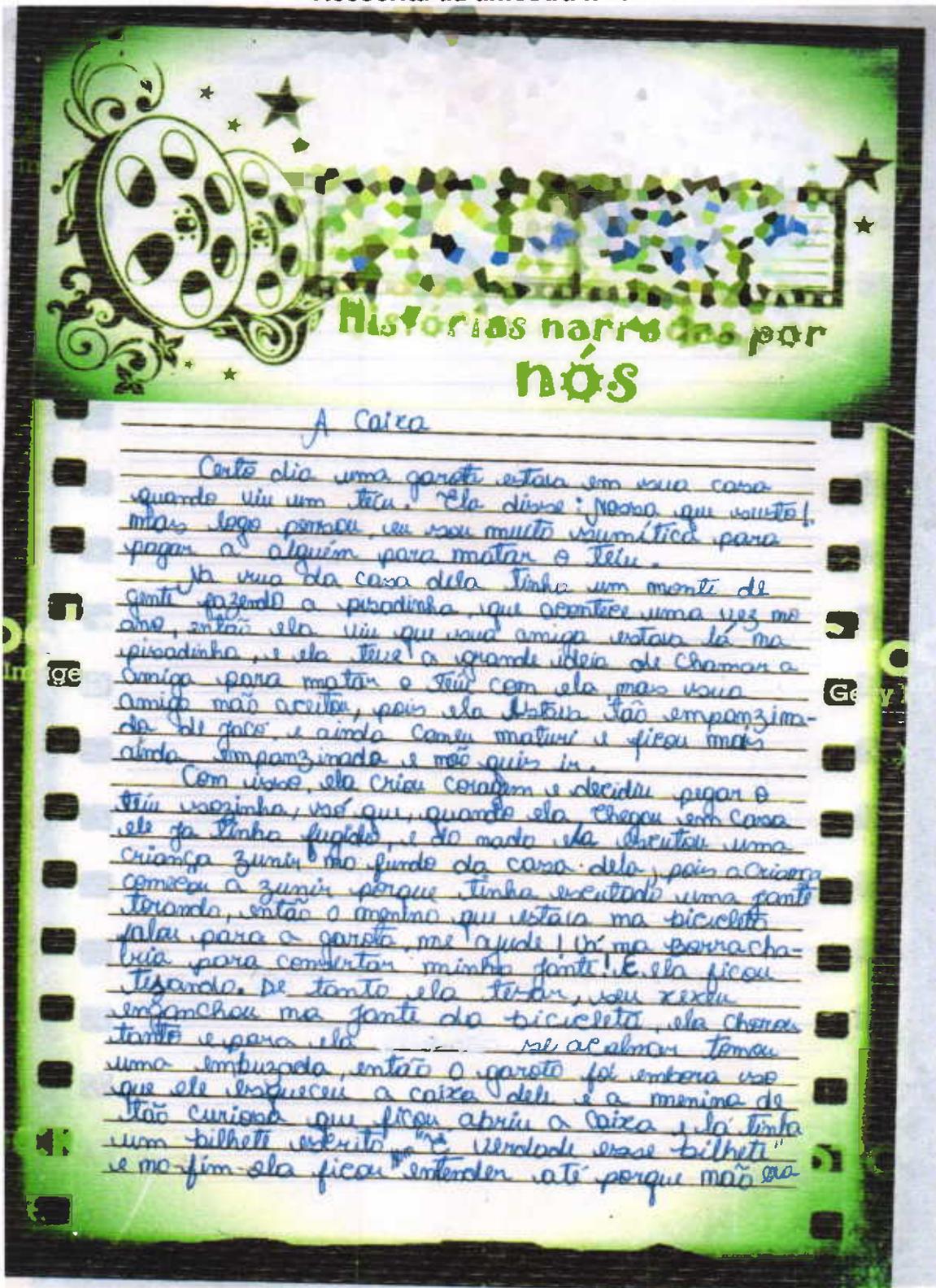
Histórias narradas por nós

Em uma tarde de quinta-feira eu e meus amigos resolvemos gasear aula vora ir para casa de Jurema, fazer um manque depois disso resolvemos dar uma volta com os nossos cadetes e de modo segue um grupo de peças suspeitos, a gente ficou com muito medo então corremos e pegamos os procos de rixinho que falou da serena ju assustado, e a gente saiu correndo no meio de comilhões a gente encontrou uma mulher suspeita bebado do pé de manjaca usando pinguinho pinguinho elas também ficaram com medo dela mais perceberam que ela era um mingão pedido nica para compra ambider poique, estava dom ti então minha amiga falou: - que que iria trazer aricuri pra ela comer.

Depois fomos a praça e quando chegamos lá o grupo de peças suspeitos estava por perto de umas piadotas começaram a churriscar mais algo de chaleu e começaram a passar mal, e nós começamos a rir, então virou uma briga ceira, então ana diss: - vocês são pala, ridículas! tão ruins da desgraça dos outros, essa passou el um bonde de cancho, ficarem com o quengo de de, então elas começaram a

e ela falou - Tá vendo Sairo Naci com esse
colpis e isso que dá. Noces são o pai. ~~ela~~
Então Sairo ficou de castigo e foi ler a
amiga na porta e falou - Que chaku sempre
da chaku

Reescrita da amostra nº 1

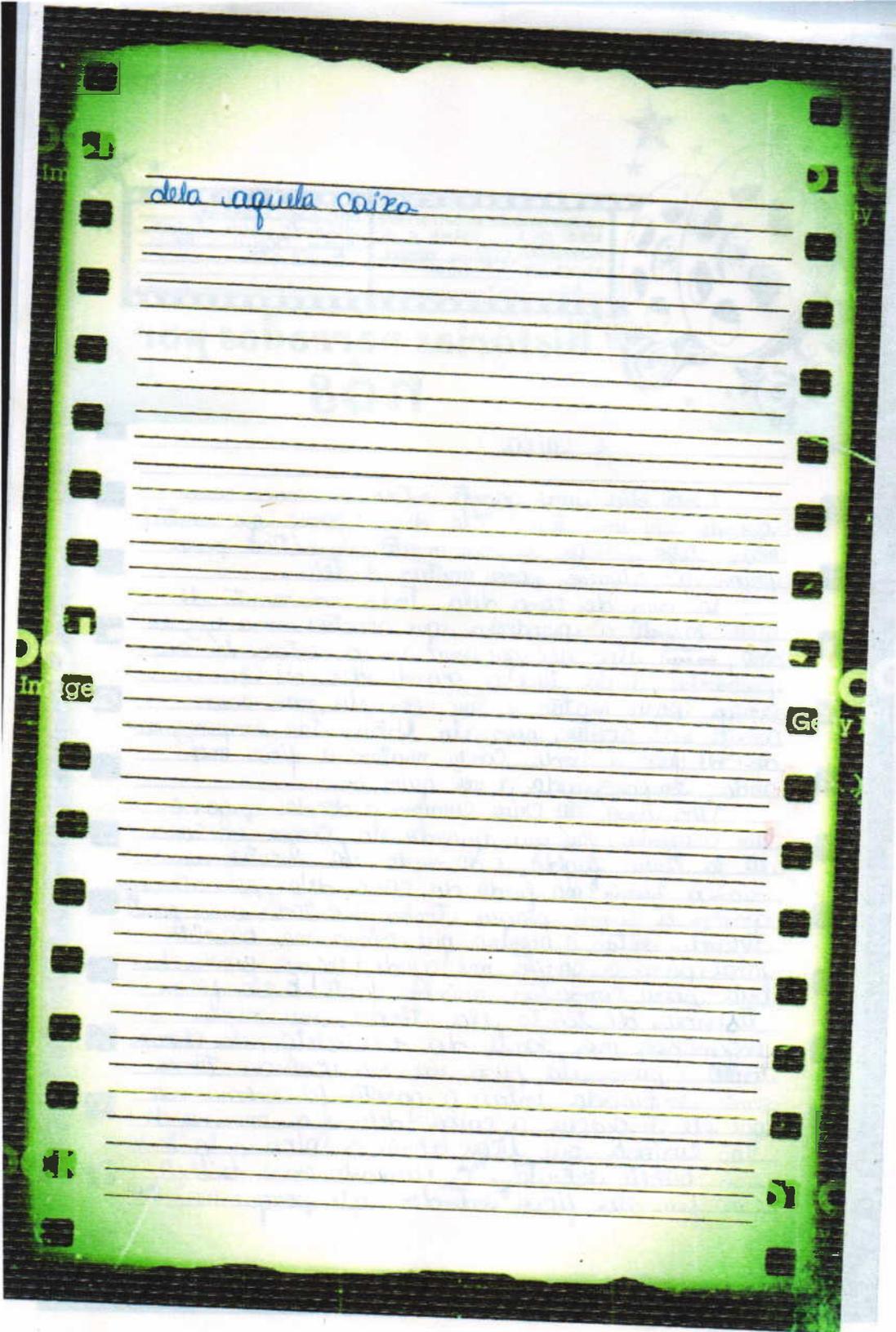


A Caixa

Certo dia uma garota estava em sua casa quando viu um tucu. Ela disse: Nossa que bonito! mas logo percebeu, eu sou muito supersticiosa para pagar a alguém para matar o Tucu.

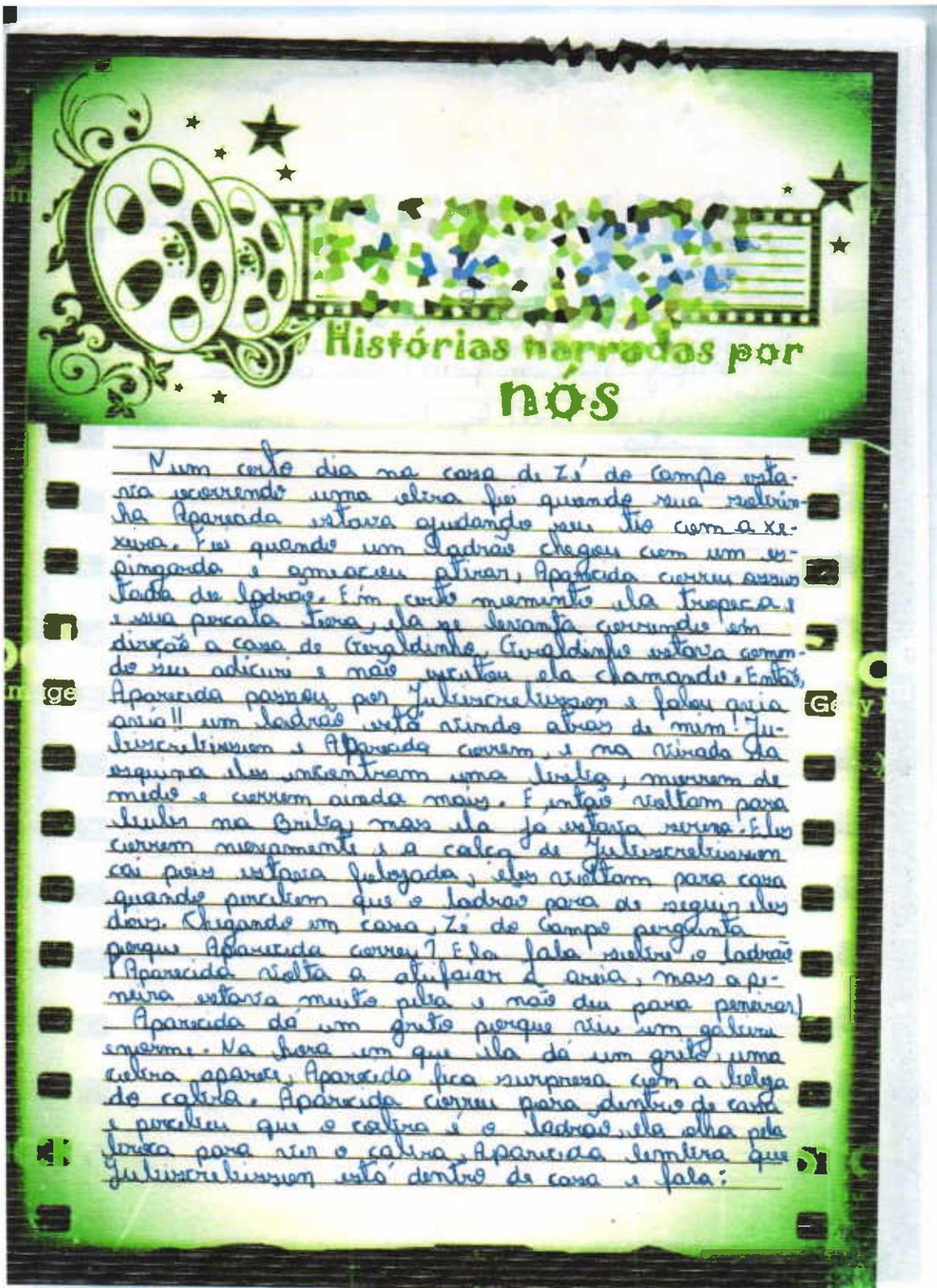
Já sua tia casa dela tinha um monte de gente fazendo a pisadinha, que acontece uma vez ao ano, então ela viu que sua amiga estava lá na pisadinha, e ela teve a grande ideia de chamar a amiga para matar o Tucu com ela, mas sua amiga não aceitou, pois ela estava tão empolgada de ir para a escola e ainda comu maturo e ficou mais ainda empolgada e não quis ir.

Com isso, ela criou coragem e decidiu pagar o Tucu sozinho, mas quando ela chegou em casa ele já tinha fugido, e do nada ela encontrou uma criança zuniu no fundo da casa dela, pois a criança começou a zuniu porque tinha escutado uma porta tocando, então o menino que estava na bicicleta falou para a garota, me ajuda! Ir na barrachola para comentar minha fonte! E ela ficou tentando de tanto ela tentar, seu xexu enfiou na fonte da bicicleta, ela chorou tanto e para ela se acabar tomou uma embusada, então o garoto foi embora um que ele esqueceu a caixa dele e a menina de tão curiosa que ficou abriu a caixa e lá tinha um bilhete escrito "A verdade sobre esse bilhete" e no fim ela ficou entendendo até porque não era



de la aguja coiza

Reescrita da amostra nº 2



H- Tô sendo aquele ladrao, isso só cientica
porque ando acobardado com naci.

A- E o que? isso foi uma brincadeira tão de leve e
pori ainda fala isso!

J- Pelo menos na sua casa tem calabudo.
Eu tinha ido comprar, quando naci mandou com-
er. Papai, tá com fome! vou comer seu cala-
budo!

A- E respondido, sente aqui! vamos comer o cala-
budo juntos.

Reescrita da amostra nº 3



COLÉGIO
SÉRIE
PROFESSOR(A)
ALUNO(A)

Histórias narradas por nós

A caixa misteriosa

Fazia uma vez um menino que se chamava José. Ele estava no mesmo colégio, a farinha de mandioca, e naquela tarde ele queria fazer um bolo de apêlice. Mas de repente seus amigos o chamaram para brincar de jogar. Logo após José deixou a farinha para brincar de bola e ele jogou. Depois ele jogou a bola e sumou fora. Quando José saiu da brincadeira ele colocou uma mesinha na cozinha e por coincidência ele encontrou um amigo que lhe deu uma caixa misteriosa e ficou com muita curiosidade no coração e decidiu abrir a caixa com ele e colocou, só que ele não conseguiu.

Como José não conseguiu abrir a caixa ficou imaginando que poderia haver um objeto lá dentro, e ele disse: - Esta mesinha deu com muito medo, mas uma hora vou ter que abrir!

Logo após chegou um amigo dele foi então perguntando o que havia na caixa. Depois que o amigo foi embora, José entrou no caso sozinho e ele ficou com medo porque o caso tinha muitas coisas. Disse que era um objeto.

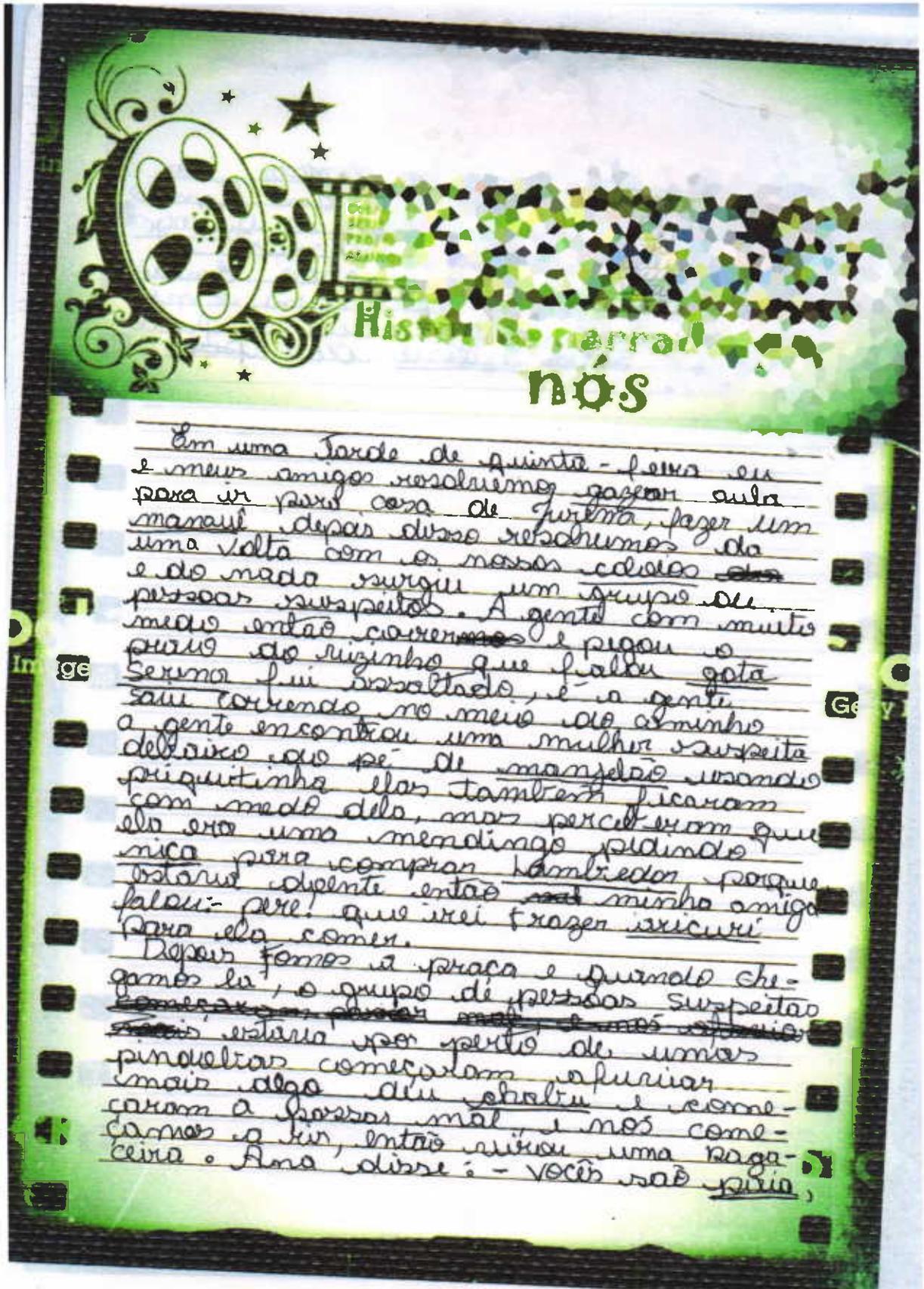
Como ele ficou curioso e decidiu que a tempo estava fazendo, mas ele estava com tanto medo que ele viu uma luzinha brilhando pela porta do carro.

Já ele falou; - tãta, como, preciso muito abrir
essa caixa. Já que a curiosidade foi maior
agora ele, e então ele abriu a caixa de
surpreendê-lo, porque era uma surpresa e ele
então pôde, ele chorou muito porque ele
pensava que era um Têni.

Logo após ele abrir a caixa, a mãe dele
chegou no caso e perguntou - O que aqui está
fazendo e porque aqui está chorando?

Ele foi respondido: - não, não! Me deixou quieto
mãe.

Reescrita da amostra nº 4



Em uma tarde de quinta-feira eu e meus amigos resolvemos fazer aula para ir para casa de quinta, fazer um manual depois disso resolvemos dar uma volta com as nossas câmeras e de nada surgiu um grupo de pessoas suspeitas. A gente com muito medo então corremos e pegou o primo do vizinho que falou gata sexina foi assaltado, e a gente saiu correndo no meio do caminho a gente encontrou uma mulher suspeita deixo do pé de mandado usando priquitinha elas também ficaram com medo dela, mas perceberam que ela era uma mendicando pedindo ajuda para comprar hambúrguer porque estavam com fome então meu amigo falou: pare! que irei trazer xixicuri para ela comer.

Depois fomos à praça e quando chegamos lá, o grupo de pessoas suspeitas começaram a gritar e nos afastamos. Então estava por perto de umas pindolitas começaram a furiar mais algo deu errado e começaram a gritar mal, e nos começaram a lin, então saiu uma raparceira. Ana disse: - vocês são piis,

ridículo! tão vindo do depois das
outras, essas pessoas são lindo lindo
de canção. Ficaram com o que
apenas, então eles começaram a
vomitar e melaram o chão. Então
os suspeitos foram para casa e nos
fomos comer o manauê, e ficar
falando sobre alguém das pequenas
pessoas.

Reescrita da amostra nº 5



Em uma manhã Sairo foi para a casa de sua amiga Juliana fazer um Mamão, para levar para escola. Quando terminaram eles viram que a cozinha estava uma bagacira e decidiram arrumar. Após terminarem de limpar eles foram para escola, mas ao chegarem lá a amiga dele foi motivo de chacota por estar usando uma saquinha, ela ficou muito mal, então eles decidiram gozar e ficar embaixo de um pi de manjula. No meio do caminho encontraram alguns garotos que jogaram aricuris melis e Sairo falou: "Olá gata Serena esse aricuri acertei bem no meu quengo." E saiu correndo e deixou Juliana para trás, ela começou a gritar: "Pere-Pere eu sou muito corcho e não quero me mular." Então eles correram e foram para o pi de manjula, na hora em que chegaram perto, viram uma mulher suspeita deitada na tarimba com um saquinho estranho que parecia ter mica, então eles levantaram talibê e pegaram um praio que encontraram no chão para se defender, mas eles estavam com tanto medo que as pernas começaram a trilhar e caíram em cima da pindola. No momento em que eles chegaram mais perto descobriram que era uma mulher que tinha roubado lãmbadores. Eles ficaram

com tanto medo que saíram correndo, quando chegaram na casa de Sairo contaram a mãe dele e ela falou: - Tá vendo Sairo Noci com esse calça é isso que dá, vocês são o país. Então Sairo ficou de castigo. E foi levar o amigo na porta e falou: - Deu chakra! sempre dá chakra!

Viva entre nós

ENGO APOIS
EMPANZINADO AFO
ALEIVE SUMÍTICO
SESTO APUSSO VI
OLOIO MATURI
RABO



Tutorial para o jogo:

PALAVRAS DA GENTE



SUMÁRIO

- 05 A PALAVRA É A PONTE
- 07 PALAVRAS DA GENTE
- 08 TUTORIAL DO JOGO
- 09 REGRAS DO JOGO
- 10 VIAJANDO DA PALAVRA AOS TEXTOS
- 11 A CONQUISTA?

A PALAVRA É A PONTE

Caro colega Professor,

Trago nessas linhas a minha mais recente viagem sobre o inesgotável mar de possibilidades do mundo da produção oral e escrita. Nelas também, por vezes, encontrarão alguns fatos, relatos, depoimentos de cunho pessoal, que atravessarão a narrativa e que certamente de afastarão um pouco do foco do Projeto, mas que não alterarão o destino, senão o percurso. Tornando-o mais atrativo para alguns e menos para outros. Perdoe, por favor, esta comandante ainda em início de carreira.

Esta viagem aconteceu em uma pequena cidade litorânea, com cerca de 20 mil habitantes, mais especificamente com 34 alunos de diversos gêneros, de uma escola pública localizada na cidade de Barra dos Coqueiros, Sergipe.

Havia pouco que eu estava nesta escola como professora, entretanto, por uma mera coincidência ou destino, isso eu deixo a cargo da crença de quem estiver lendo minhas ainda tímidas palavras neste momento, esse prédio continha mais sobre mim do que eu conscientemente reconhecia até começar a escrever esse Projeto. Ao voltar à esta casa como professora, não pude deixar de me lembrar dos tempos em que fui aluna do agora ali já extinto curso pedagógico, que seria equivalente ao nível médio atual. Além disso, como se não fossem suficientes tais lembranças dos tempos de discente, aquelas paredes (ainda sem reformas) me trazem à memória todas as vezes que, mesmo saindo da aula mais cedo, ficava aguardando a minha mãe terminar o seu expediente como auxiliar administrativa daquela instituição para voltarmos juntos, ela, meu irmão e eu, para a nossa casa. Por 3 (três) anos consecutivos, casa e escola se confundiam e em ambos ambientes eu me sentia segura ao lado dela e do meu irmão. O Colégio Estadual Dr. Carlos Firpo era a continuação das vivências da nossa pequena família de 3 (três). Foram momentos significativos e que não aparecem nessas laudas à toa. Já que sua morte precoce desencadeada por um câncer e a sua insistência para que eu estudasse para ser professora, além do seu persistente lema que só através da educação é que meu irmão e eu poderíamos escrever melhores histórias para as nossas vidas, acabaram apontando para que um dia eu conseguisse adentrar àquela porta com uma nova missão a cumprir: a de ver pontes onde alguns ainda insistem em olhar os muros. Ponte, acesso, entre à escola em que estudamos e as linhas de todas as cartas que seguirão, aqui, lá e em qualquer outro lugar que qualquer um dos meus alunos queira escrever um dia.

Nem sempre os mares são os mais calmos. Há de se ter paciência e conhecer a maré.

Quando retornei ao Colégio Estadual Dr. Carlos Firpo, agora como professora aprovada em Concurso público, vivi diversas situações conflitantes e autorreflexivas. A aluna de outrora agora era colega de seus professores e dividia com eles o improvável espaço e conversas na sala dos professores. O inimaginável de antes passou a ser rotina e logo me percebi mais segura para ser instrumento para os meus alunos, assim como alguns colegas daquela sala tinham sido para mim.

Agora, literalmente do outro lado da ponte, estava eu, inspirada, dentre outros, por Paulo Freire, a tentar impregnar de sentido cada momento da vida, cada ato cotidiano. Mas não bastava apenas que eu o fizesse, era esse o meu principal desafio ao tentar inspirar outras dezenas de alunos a impregnar de sentido sua vida social e explorar as possibilidades das palavras, bem como os seus significados.

Entretanto, antes de seguir com este mote, é importante salientar que esta experiência em Barra dos Coqueiros não foi minha primeira experiência como docente. Contudo, foi a minha primeira experiência como professora de Língua Portuguesa, em uma turma de nível fundamental, era uma turma do 8º ano, composta por 42 alunos, sendo destes 28 meninas e 14 meninos, tendo idades de 14 a 17 anos. Antes trabalhava no colégio apenas com o ensino médio, lecionando aulas de Língua Espanhola. O que não me impedia de realizar algumas constatações sobre o público que chegava ao nível médio com grandes dificuldades de apresentar textos escritos, por exemplo.

Voltando à turma em questão, fui agraciada com a oportunidade de lecionar nela nos anos letivos correspondentes aos anos de 2017 e 2018. Assim, podendo acompanhar o desempenho da maioria daqueles que estavam na turma do 8º ano até os dias de hoje, quando frequentam o 9º ano.

E foi então com esta turma, no ano de 2017, que durante uma visita ao Museu da Gente Sergipana, para fins de obter o pré-teste para o Projeto de Qualificação deste mestrado, que o viés da minha pesquisa mudou ao observar o encantamento ocasionado com as palavras que ficavam expostas de forma aleatória nas paredes do Museu.

Naquele dia senti que o leme da minha nau começava a fazer um movimento involuntário. Até ali não sabia qual carta náutica precisaríamos seguir. Sem bússolas e tampouco rotas traçadas ainda, o mapeamento daquele novo espaço foi um exercício quase colonizador.

No dia 29 de dezembro de 2017 chegamos ao Museu da Gente Sergipana. Neste desembarque estavam presentes 28 alunos, sempre acompanhados por mim, Lilian Morgado, também pela professora Maria Aparecida e a diretora da escola, Tainah Félix.

Dos 28 (vinte e oito) alunos, apenas 3 (três) conheciam o Museu. Para os demais, a visita teve um caráter bastante exploratório.

Foi instigante acompanhar e ajudá-los a elucidar algumas questões pertinentes às impressões surgidas diante deste novo mundo.

Risos, questionamentos, exclamações e muitas afirmações advindas daquele espaço maravilhoso do Museu fizeram daquela manhã uma especial. Ademais das palavras, as histórias contadas pelos guias, os objetos datados e carregados de história, além do caráter interativo, digital e dialogal do Museu, todos esses pontos foram reconhecidos por eles ao fim da visita, durante o caminho de volta e em todas as outras oportunidades possíveis.

As palavras encontradas nas paredes do Museu ecoavam como uma nova língua para alguns e de muita familiaridade para outros. O fascínio provocado por elas, o entusiasmo com o qual tentaram se comunicar entre eles, através delas, fez-me perceber que ali estava um poderoso instrumento motivacional para conseguir que as aulas de língua portuguesa, por fim, atravessassem a ponte e ressoassem na vida social desses alunos, através do uso social da língua.

Decerto que nem sempre se consegue planejar e realizar uma aula externa, pois há sempre uma logística que implica em autorização dos pais e/ou responsáveis, cessão de transporte extra para este fim, outros profissionais para acompanhar e se responsabilizar por esses discentes, no entanto, posso afirmar por experiência própria, caro colega, se tiver uma oportunidade, faça-o. A aula externa ficou tão presente em suas memórias, que os alunos sempre que podem a utilizam como um bom exemplo de dia significativo que tiveram durante o ano letivo.

Dia desses um aluno me perguntou: Ainda vamos navegar, Professora? Ao que eu respondi: Claro. Apenas fique de olho nos ventos, marujo.

Espero que ainda esteja por aqui acompanhando esta viagem. Agora, chegamos ao Porto. Ainda que não seja um Porto físico, estamos em um metafórico. Na Universidade, em mais uma aula do Mestrado, recebendo combustível em forma de conhecimento. As aulas das disciplinas me fazem elucubrar sobre as possibilidades de se conseguir que os alunos sejam motivados a escrever e que com o hábito da escrita se consiga aprimorá-la, bem como tomar gosto por ela.

E em uma dessas aulas, na disciplina Literatura e Ensino, ministrada pelo Prof. Dr. Alberto Roiphé, após visita realizada também ao Museu da gente Sergipana, ouço do Professor vários questionamentos pertinentes, dentre eles: Como podemos adaptar para a sala de aula as atividades do Museu? Qual o nosso olhar sobre elas? Qual a nossa percepção sobre os gêneros utilizados lá?

Outrossim, ainda nas aulas do Professor Alberto, é factual a presença sempre da expressão “subverter” e advém dela a minha singela, porém ousada ideia para o produto deste Projeto de Pesquisa. A escolha foi feita após prática idealizada sob encomenda como atividade parcial da disciplina. O Jogo, na ocasião

da prática com os colegas do mestrado, se mostrou promissor e entusiasmou os partícipes. O que acabou por fortalecer e endossar a ideia inicial do produto.

E se você, meu leitor querido, ainda se lembra da carta na qual falei sobre atribuir algo ao acaso ou ao destino, certamente neste momento posso estar soando repetitiva, mas prefiro creditar ao destino a designação do Prof. Dr. Alberto Roiphé para ministrar àquelas inesquecíveis aulas de Literatura e apresentar e presentear a cada um dos alunos, logo na primeira aula, o seu livro Literatura em jogo, material que foi basilar para o produto aqui apresentado.

Insisto no substantivo destino, já que o aponte para tudo o que aconteceu e foi relatado nessas laudas, veio por meio do auxílio inestimável do comandante que, [esperando verdadeiramente que ele tenha a grandeza de me perdoar pelo trocadilho infame], conseguiu deixar o nosso caminho mais “alberto”.

Agora, de maneira mais séria, sem o traço de humor tão marcante nas aulas do meu homenageado, com as devidas considerações e o reconhecimento, posso ratificar que sem a ida ao Museu, agora com os colegas de profissão e da etapa acadêmica, além dos questionamentos e da prática do Professor Alberto, este trabalho não teria acontecido. Ao menos não desta forma. Não neste ritmo. Pois, como quem ouve a uma comunicação via rádio, após meses perdido em alto-mar, pós eventos de falhas mecânicas, bem como de ordem natural, como grandes nevoeiros, tempestades, neblinas, ou mesmo falta de ventos e combustível, a embarcação pôde enfim seguir o seu curso.

O meu agradecimento mais sincero!

PALAVRAS DA GENTE

Quase um ano após a visita ao Museu, com um intuito de relembrar aquele dia e de dar início as aulas nas quais utilizaria o produto anteriormente explicado, houve uma aula expositiva, através das fotos tiradas pelos alunos e que tinham sido publicadas à época em suas redes sociais, além da apresentação das palavras estampadas nas paredes do Museu, agora elencadas, com seus respectivos significados. É importante salientar que os significados apresentados para eles eram os expostos no Museu. Com os quais nem sempre eles concordavam, já que faziam outro uso social para aquelas palavras.

A aula nesse dia rendeu bastante e houve uma participação maciça dos alunos. Foram exploradas a oralidade e o conhecimento prévio do aluno.

Seguem as palavras encontradas no Museu da gente Sergipana:

AVIAR/AVIE

FOLO

AFOLOZADO

ASA PÁ

TEIÚ

QUENGO

VISAGEM

XEXÉU

BIGU

BOGADO(A)

BREFÁIA

DIVERA!

GRETA

JUNIR

ZUNIR

RUMAR

A PUSSO

PAPOCAR

BRÔÇA

BUCHA

MATURI

JABIRACA

PUBA

TARIMBA

PINDOBA

XIMAR

ALEIVE

BRIBA

LAMBEDOR

NICA

SARUÊ

FUVIAR

BICO

CANÇO

EMPANZINADO

PISADINHA

PRAIO

CONCHO

GASTURA

ROTO

LAMBEDOR

CHABU

COLOIO

ENCOLOIADO

RODILHA

JANTE

MANJA

SESTO

APOIS

ATUFAIAR

IMBUZADA

PRIQUITINHA

ARUPEMBA

ROLETE

TORAR

GABIRU

GAZPAR

FACÓ

BAGACEIRA

CABELUDO

CARRAPICHO

GOTA SERENA

SERENO

ÇABRA

PAPEIRA

SUMÍTICO

TESAR

TORROIO

MANJELÃO

PERCATA

ADICURI

ARICURI

MANAUÊ

XEXEIRA

TUTORIAL

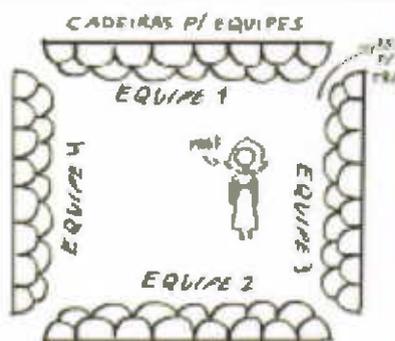
Para fazer o jogo Palavras da Gente você vai precisar dos seguintes materiais:

- 04 envelopes coloridos; (A quantidade pode variar de acordo com o tamanho da turma)
- Palavras impressas em recortes de cartolina ou papel cartão;



O PRIMEIRO PASSO:

Consiste em separar as equipes e organizá-las, uma em frente a outra. A fim de promover um desafio.



SEGUNDO PASSO:

serão apresentadas as regras do jogo e cada grupo ficará com uma cópia das regras impressa em papel A4 para eventuais dúvidas;

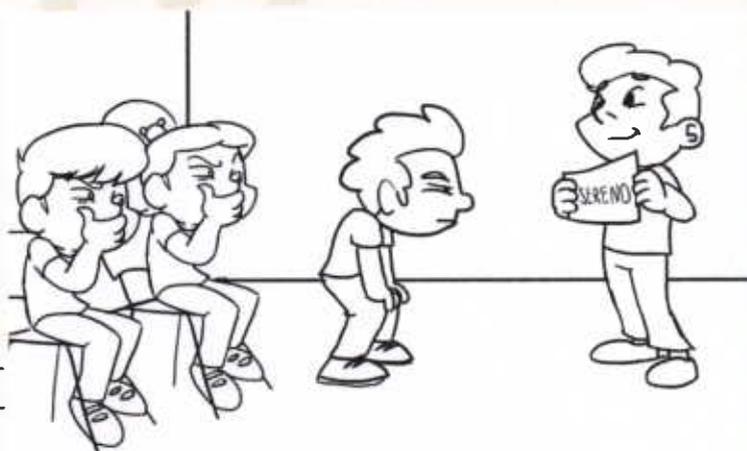
TERCEIRO PASSO:

É apresentado um conflito que será de conhecimento das equipes no início da tarefa;

QUARTO PASSO:

já em seus lugares, e ciente do conflito que será desenvolvido, a equipe desafiadora deverá mostrar a equipe desafiada as palavras que estavam em seus envelopes, de uma a uma, para que seja realizada uma produção oral.

Cada grupo passará por essa etapa, partindo do conflito proposto pelo outro time, conseguirá trabalhar com a oralidade, fazendo uso dos elementos textuais concernentes ao gênero solicitado, tais como enredo, personagens e desfecho da produção oral.



QUINTO PASSO:

O tempo mínimo para a prática da oralidade será de 1(um) minuto, com tempo máximo de 10 minutos, para cada grupo.

A atividade termina assim que os grupos alcançarem o objetivo proposto.

REGRAS DO JOGO

01. Cada grupo escolherá 01(um) envelope, por meio de sorteio;
02. No envelope devem conter 20 (vinte) cartões preenchidos com palavras aleatórias pertencentes ao vocabulário sergipano extraídas das paredes do Museu da Gente, bem como algumas palavras de uso dos próprios alunos;
03. Será apresentada “um conflito” para cada grupo. Conflito este, que será revelado pela equipe oponente no momento do início da tarefa.
04. As palavras contidas em um envelope deverão ser mostradas ao grupo desafiado, uma palavra por vez, com intervalo a ser decidido pelo grupo desafiante.
05. O grupo desafiado poderá pular um máximo de 02 palavras. Será solicitado aos dois grupos que evitem a utilização de palavras chulas ou inadequadas para aquele ambiente escolar. Ademais, a utilização das palavras para toda e qualquer forma de violência verbal, será penalizada com a diminuição de pontos para todos os componentes da equipe.
06. Será observado se o grupo, partindo do conflito proposto pelo outro time, conseguirá produzir a contento uma narrativa oral com o uso dos elementos textuais concernentes ao gênero, tais como enredo, personagens e desfecho da narrativa.
07. Será estipulado o tempo mínimo de 1(um) minuto para a execução, com tempo máximo de 10 minutos. Devem ser utilizadas todas as palavras contidas nos envelopes, com exceção das que o grupo optar por descartar, conforme item 05.
08. A atividade termina assim que os 02 (dois) grupos alcançarem o objetivo.
09. Será aberta uma discussão entre professor e alunos para que comentarem as apresentações.
10. Preparados? Vamos começar?

VIAJANDO DA PALAVRA AOS TEXTOS

Uma experiência por meio do lúdico e das possibilidades de práticas de linguagens no Colégio Estadual Dr. Carlos Firpo

08 de novembro de 2018

Parafraseando a famosa cantiga de roda infantil como pode um peixe vivo viver fora da água fria, pergunto-me como pode um aluno nosso viver dentro da escola, especialmente durante as aulas e leituras do livro didático, uma vida social tão distante da que ele vive lá fora?

Foi com esse pensamento que a nossa âncora foi içada para a primeira viagem, agora para a prática do jogo elaborado. O resultado estava por vir.

A duração da aula nesse dia seria de 1h40 min, uma vez que as aulas são duplas e geminadas. Mas por que a escolha da conjugação “seria”, pois, as aulas se deram nos 1º (primeiro) e 2º (segundo) horários. E quem é professor de escola de rede Estadual sabe bem as implicações de uma aula em seu primeiro horário. Logo, surgem os primeiros contratempos, chegada com atraso de alguns alunos (já que alguns vivem nos povoados e o ônibus só chega na escola entre 7h30min e 7h40min. Além disso, por ter o auditório à disposição naquela manhã e por exibir aulas explicativas em power point com as regras do jogo, houve a necessidade de se aplicar o produto nesta sala. Atenção, é preciso salientar aqui que seria viável a prática na própria sala de aula, mas por uma questão de se possuir o espaço com uma infraestrutura fixa para o uso do Datashow, houve a opção por se fazer a prática no auditório da escola. Por esse motivo, teve também o remanejamento dos alunos, bem como a arrumação das carteiras para que o objetivo fosse logrado.

Por tudo isso, com os alunos já dispostos conforme esboço neste caderno, as regras do jogo foram apresentadas por volta das 7h50min.

A princípio a sala foi arrumada com grupos de 8 (oito) alunos, com duas ausências apenas nesta data. Foi feita a escolha de quatro líderes, que por meio de sorteio, escolheram os seus envelopes de palavras. Depois, por casualidade, de terem sentado naquelas cadeiras, ou por afinidades, acabaram ficando nas posições escolhidas aleatoriamente.

Neste primeiro dia, o desafio foi realizado por duas equipes que se posicionaram, tal qual alusão aos antigos duelos de banguê-banguê. Um em frente ao outro. Os outros dois grupos, sentados nas laterais da grande sala, tentavam tomar nota das falas dos times, sendo cada jogador responsável pela fala de apenas um outro. Este fato tanto precisa mencionado quanto valorizado, uma vez que foi significativo para a execução do jogo. Uma vez que ao copiarem as falas dos colegas, eles eram partícipes da atividade, de fato, sem ter espaço para a distração de olhar para o celular no momento da atividade, por exemplo.

Os alunos do Grupo 01, por serem pioneiros, demonstraram certa hesitação, por vergonha ou receio, em participar de maneira mais ativa da dinâmica, que teve duração de aproximadamente 8 minutos e meio.

No grupo 02, já tendo assistido a experiência, a prática do grupo 01, a narrativa acabou ter um desfecho engraçado, um efeito de humor para eles com a utilização da palavra cabeludo, que tem em seu significado denotativo, alguém com muito cabelo, mas que apresentava também como significado, agora o apresentado pelas palavras expostas nas paredes do Museu, o significado de pão de coco, ou pão doce com camadas de coco em cima. Então, por causa da ambiguidade no significado desta palavra, a equipe conseguiu arrancar risos dos colegas e apresentou a sua narrativa em 5 minutos e 42 segundos.

Após o recolhimento dos envelopes e das anotações realizadas pelos colegas, os alunos foram dispensados para que os outros dois grupos se apresentassem no dia 13 do corrente.

13 de novembro de 2018

Desembarco mais uma vez terras férteis. Desta vez, para a continuação das práticas. Pelos mesmos motivos narrados anteriormente, conseguimos ficar com o auditório, agora já devidamente organizado e sem o atraso comum inerente à primeira aula, uma vez que essas aulas de 1h40min são os 2º(segundo) e 3º (terceiro) horários.

Como na aula anterior, os grupos que seguiram mostraram mais entusiasmo e melhor desenvoltura que o primeiro, da primeira aula da prática do produto. Tanto que este grupo acabou me pedindo para ser desafiado mais uma vez e ter a oportunidade do que eles chamaram de revanche, uma vez que ficaram tão entusiasmados e queriam mostrar mais participação. E assim foi feito. Resultados satisfatórios. Todos bastante empolgados. Conversamos depois, rimos lembrando das apresentações, com a participação ativa de muitos, pois todos tinham algo a acrescentar sobre o resultado. A aula sobre a importância da oralidade foi muito proveitosa.

Ainda ouvi de muitos que queriam mais aulas assim. Que gostaram da ideia de criar essas histórias com improvisação e liberdade, mas que estavam nervosos ainda.

Então, para não assustá-los, após uma manhã tão proveitosa, pedi que ninguém faltasse no dia seguinte, pois haveria uma atividade que seria relacionada ao joguinho e que seria realizada no dia seguinte.

14 de novembro de 2018

Nesse dia, com uma aula apenas de 50 minutos no 2º (segundo) horário, foi solicitado que todos os participantes do grupo se reunissem e com as anotações dos colegas em mãos e com qualquer outra fonte que tivesse que os recordassem das histórias narradas nas classes anteriores, que eles fizessem um texto escrito. Foi solicitado que eles organizassem o texto, agora em sua forma escrita, e que me entregassem ainda naquela manhã.

Uma aula de 50 minutos foi pequena para tanto, mas eles acabaram tendo um horário vago nesse dia e eu fiquei com eles em uma aula extra para que pudessem terminar a atividade.

Confesso ter me surpreendido com o espírito colaborativo e com os resultados apresentados. Com o prazo pequeno para uma atividade escrita, e com a ainda forte lembrança da atividade de oralidade, a qualidade dos textos ainda mereceria mais aulas para serem exploradas. Assim, como o feedback para a didatização da escrita. Entretanto, por uma série de fatores como feriados municipais, iminência de semana avaliativa, dentre outros, apesar de não ter conseguido trabalhar todos esses aspectos com eles, considero a atividade exitosa, como motivadora para a produção oral e textual, uma vez que há tempos não abordava um tema que os motivasse tanto.

Mas não acaba por aí...

22 de novembro de 2018

Ainda sobre a produção escrita, no dia 22 de novembro de 2018 aconteceu a última aula ainda sobre este mote. Como sempre que podemos fazemos usos dos recursos relacionados aos multiletramentos, neste dia, solicitei que, ainda em grupos, fizessem agora uma produção artística. Em grupos, ficaram responsáveis por desenhar, escrever em diversas folhas, pintar, criar quadrinhos, que pudessem representar as narrativas. Nessa atividade também houve o empenho de todos. Os vídeos obtidos não estão aqui elencados neste trabalho, pois esse seria mais um trabalho de continuidade sobre as possibilidades de se motivar os trabalhos de produções textuais. Para fins desta pesquisa do mestrado, foram considerados apenas a oralidade e a forma escrita deste texto proveniente da dinâmica do jogo.

Contudo, como foi bastante interessante esta manhã ao lado dos alunos, resolvi partilhá-la aqui com vocês para o caso de quererem se inspirar nesta atividade também.

Foram exibidos dois vídeos que serviram como exemplos para o que seria um vídeo-minuto, um com a letra de uma canção, com uma página seguida da outra, com tomadas quando a câmera ia filmando as páginas que continham a parte da letra da canção que estava sendo executada. Também, foi exibido um vídeo sobre os Direitos Humanos, em que as crianças e o que era dito no vídeo estava desenhado em folhas de papel e ia sendo exibido, à medida em que a história ia sendo contada.

Tudo ocorreu da melhor forma, todos participaram ativamente, tanto que os meus dois horários do dia também não foram suficientes e, mesmo o professor do último horário tendo faltado, os alunos me pediram que ficasse com eles no último horário para que eles pudessem terminar os vídeos. Eles tiveram total autonomia. Os celulares usados, as locações escolhidas, todas dentro dos muros da escola, óbvio, a criatividade e o empenho foram deles. Eu só os auxiliei com caixas de lápis de cor, giz de cera, canetinhas e afins.

Ao que parece, aqui na Barra dos Coqueiros, como diria meu avô, a maré está mesmo para peixes.



A CONQUISTA?

Paulinho da Viola me diz há anos em uma das suas faixas que fazem parte da minha memória afetiva e estão por aqui guardada em alguma gaveta: Que não sou eu quem me navega, quem me navega é o mar...

Para você, meu car@ colega de profissão, que me acompanhou até aqui, eu preciso confessar que 2018 não foi um ano dos mais fáceis para mim. Aliás, acredito que para ninguém que precise fazer um mestrado ao tempo em que também leciona. No meu caso, este ano com 20 turmas. Nem sempre a cabeça e o corpo correspondem aos nossos anseios de conquistar algo.

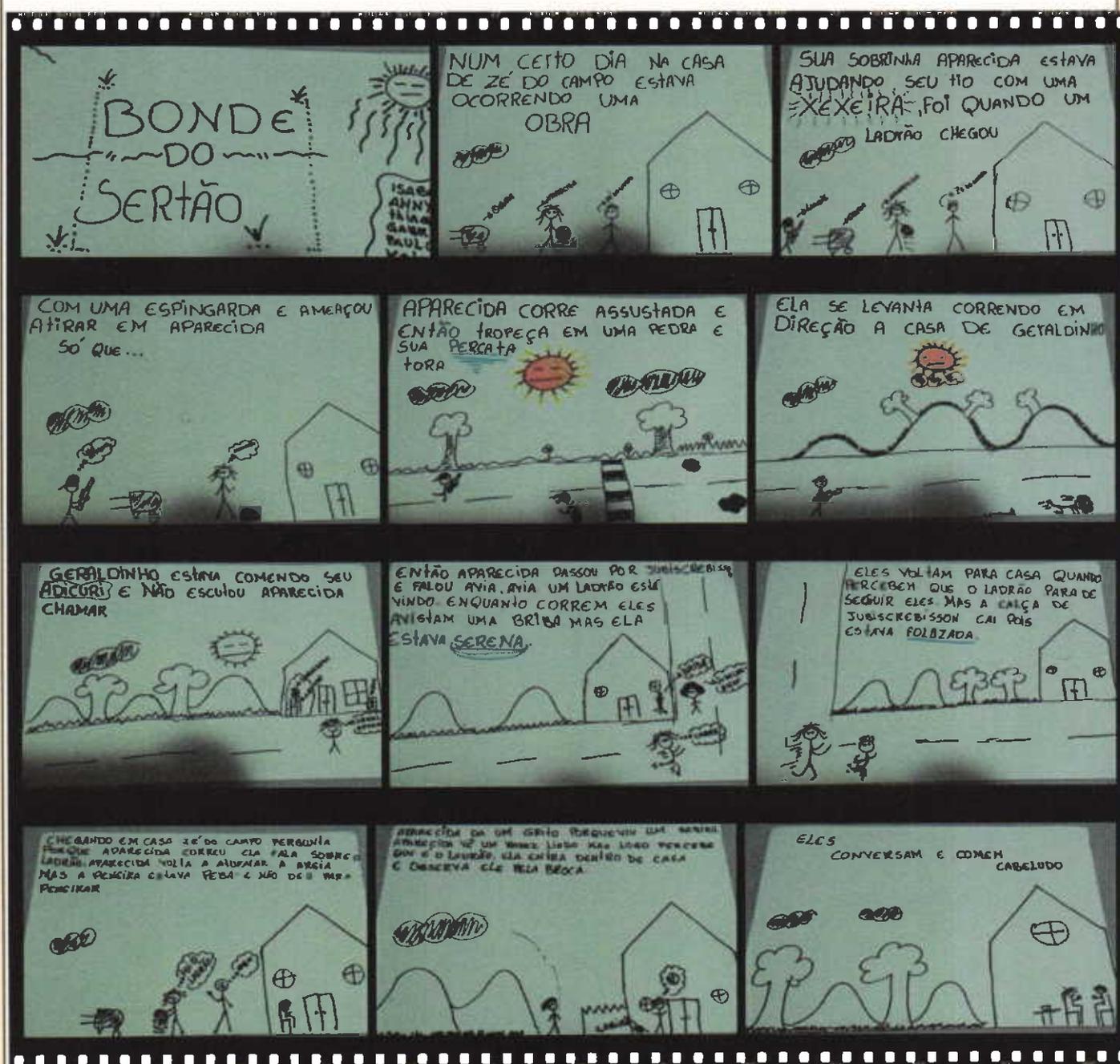
Mas, seguindo com essa família vocabular correspondente à navegação, viagem, destino, por que não utilizar a conquista? Entretanto, apesar de pertinente aqui o substantivo conquista como alusivo à temática, gostaria mesmo era de expandi-lo. Uma vez que a Conquista, a conclusão desse relatório de mestrado não foi e não será nunca somente minha. E, além de contar com esse corpo discente maravilhoso para o qual eu tive a sorte e o privilégio de estar a frente da disciplina de língua portuguesa durante dois anos seguidos, há também, e principalmente, uma tripulação e um superior direto sem os quais essas viagens não teriam sido possíveis. Por isso, reservo essas linhas para agradecer a quem estava me guiando mesmo lá do céu, certamente minha mãe e meu pai estavam apontando o melhor caminho para eu seguir sempre, tenho para mim que eles estão em alguma constelação visível a olho nu, onde eu pudesse ver de qualquer lugar do meu barco. Meu irmão e meus sobrinhos aqui que sempre vieram me dar o alento e me dizer mesmo que nas entrelinhas que se existe pelo quê lutar sempre.

Não vou poder nomear todos os meus amigos que estiveram presentes, pois foram muitos, mas preciso agradecer demais sempre aos anjos aqui na Terra que Deus e que, comigo, de alguma forma, me fizeram conseguir concluir esta etapa. Mesmo sabendo que são muitos não posso deixar de citar Cida, Élide, Mara, Ivana, Lúcio, minha psicóloga e para a entrega desse caderno pedagógico deixei Rodrigo sem dormir umas tantas noites. Além, claro, dos profissionais de excelência que conheci no Profletras e a TODOS os professores que contribuíram para que eu despertasse esse novo olhar para a minha classe e para os meus alunos. As minhas aulas jamais serão as mesmas. Obrigada a todos, em especial, a Profa Dra. Renata, ao professor Dr. Alberto (já citado no corpo do texto) e a minha orientadora, a prof. Dra. Taysa. Aliás, apesar de saber da importância de cada uma dessas pessoas citadas anteriormente nesse processo, preciso a partir de agora atribuir o substantivo conquista a quem fez jus a ele em trocentas ocasiões, a minha orientadora, a Profa. Dra. Taysa Damaceno. Sem ela, verdadeiramente, eu não conseguiria. Acredito que, mais uma vez, Deus estava olhando por mim. Se hoje, nesta data, você está lendo este texto até aqui, agradeça a ela, pois ela nunca desistiu de mim. Sinto-me orgulhosa demais de ter sido orientada por ela, e não digo isso porque preciso fazer um agradecimento por algum sentimento de obrigação para com ela. O sentimento, na verdade, é da mais genuína gratidão e, além da profissional cuja inteligência deixou a meus colegas de mestrado e a mim boquiabertos, a Professora Taysa foi um dos maiores exemplos no campo de humanidade que a UFS me apresentou. Então Professora Taysa, esse relato é para você. Como as cartas me dão liberdade poética para poder conversar desta maneira, mais próxima, com vocês, quero que todos saibam, quão privilegiada me sinto por ter tido a senhora sempre a frente desta minha rota por esses mares.

Adendo: Para além da produção oral, foi solicitado ainda que os grupos dessem continuidade as atividades transformando sua oralidade em textos escritos.

Com a colaboração de todos os participantes, no desenvolvimento de estratégias metacognitivas de leituras, para a percepção das diferenças linguísticas, evidenciadas por marcações discursivas observadas na oralidade e escrita, foi solicitado que ademais do texto escrito por um dos alunos escolhido pela equipe, os outros fizessem desenhos para a confecção de um vídeo- minuto que contasse toda a história criada na oportunidade da realização do jogo.

Seguem as sequências produzidas na etapa da intervenção pré-vídeo.



SEQUÊNCIA 02
ETAPA PRÉ-VÍDEO

CERTO DIA

TEÍU



SUMÍTICA

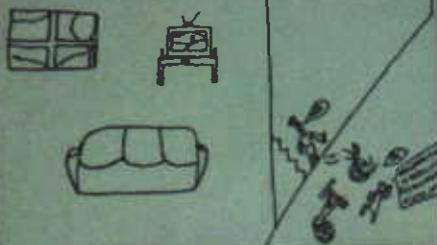


PISADINHA

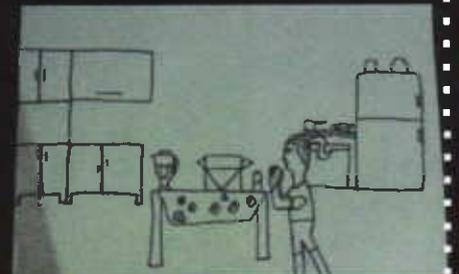
CARRAPICHO

EMPAMZINADO

Jacó



XEXEU



SEQUÊNCIA 03
ETAPA PRÉ-VÍDEO

Draw
History

em uma tarde
de quinta-feira
eu e meus amigos
Resolvemos
Cozinhar...

...Quila para ir
para casa de ju-
liana, fazer um
mamão. Depois disso
resolvemos de uma
Volta... ☹

Com nossos colírios
e de nada surgiu
um grupo de
pessoas
Suspeitos



A gente ficou com
muito medo, então
corremos e
pegamos os
panais do
zininho e
ele disse Gata Seiya
Fui Assaltado!!!

E nós saímos corren-
do, e no caminho nós
encontramos uma
mulher, Suspeito em-
baixo do pai de Mon-
fília usando
uma piquinha

A gente também li-
camos com medo
dela, mas percebemos
que ela era uma men-
dinga pedindo mica
para comprar
Lambidos...

porque estava
doente, então minha
amiga falou:
- para que eu iri
trazer aricuri pra
ela comer.

Depois fomos a
feira e quando
chegamos lá, o gru-
po de pessoas
Suspeitos estava por
perto de umas almi-
dabas e começaram a
flutuar...

Mas algo deu chabu
e começaram a passar
mal, e nós começamos
a rir, então veio
uma boqueira
então Ana disse:

- Vocês são pais, ri-
dículos! tão rindo
da desgraça dos
outros, essas pessoas
é um bando de
Cachos!! ...

Então os sus-
peitos foram
pra casa e nós
fomos comer o ma-
mão, e depois fomos
direto pro colírio.

IMAGEM COM RELAÇÃO DOS SIGNIFICADOS DAS PALAVRAS QUE ESTÃO NAS PAREDES DO MUSEU DA GENTE SERGIPANA

