



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

**KLEIBER RIBEIRO DA SILVA**

**GÊNEROS TEXTUAIS E PRÁTICAS SOCIAIS:** segunda etapa de  
desenvolvimento do jogo didático *Linguagem e Interação*

**MONTES CLAROS – MG  
Março/2018**



**KLEIBER RIBEIRO DA SILVA**

**GÊNEROS TEXTUAIS E PRÁTICAS SOCIAIS:** segunda etapa de desenvolvimento do jogo didático *Linguagem e Interação*

Relatório de pesquisa apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Letras da Universidade Estadual de Montes Claros como requisito à obtenção parcial do título de Mestre em Letras

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro.

**Área de Concentração:** Linguagens e Letramentos

**Linha:** Leitura e Produção Textual: Diversidade social e prática docente.

Liberado em 08/05/2018

---

(Assinatura da Orientadora)

**MONTES CLAROS – MG**  
**Março/2018**



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS



KLEIBER RIBEIRO DA SILVA

*GÊNEROS TEXTUAIS E PRÁTICAS SOCIAIS: segunda etapa de desenvolvimento do jogo didático Linguagem e Interação*

Dissertação aprovada pela Banca Examinadora constituída pelas Professoras Doutoradas:

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro – Orientadora (Unimontes)

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Daniela Mara Lima Oliveira Guimarães (UFMG)

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fábica Magali Vieira (Unimontes)

Montes Claros (MG), 8 de março de 2018.

S586g Silva, Kleiber Ribeiro da.  
Gêneros textuais e práticas sociais [manuscrito]: segunda etapa de desenvolvimento do jogo didático *Linguagem e Interação* / Kleiber Ribeiro da Silva. – Montes Claros, 2018.  
174 f. : il.

Bibliografia: f. 109-110.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras/ Profletras, 2018.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro.

1. Língua Portuguesa - Ensino. 2. Gêneros textuais - Discursivos. 3. Jogo didático. I. Ribeiro, Maria Clara Maciel de Araújo. II. Universidade Estadual de Montes Claros. III. Título. IV. Título: Segunda etapa de desenvolvimento do jogo didático *Linguagem e Interação*.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por sua imensa bondade, cuidando de mim em cada momento deste percurso;

À minha esposa Nely Elcira da Silva Neiva Ribeiro, sempre segurando as pontas na minha ausência, no cuidado de tudo, e no cuidado comigo também, em suas orações.

Aos meus filhos João Pedro e Maria Fernanda, que, ainda muito pequenos, precisaram conviver alguns dias sem a presença do papai, para que eu pudesse concretizar este projeto pessoal.

À minha orientadora, Professora Doutora Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro, pelo convite para esta pesquisa, pela confiança depositada em mim, pelas orientações sábias e precisas, que resultaram na conclusão deste projeto.

Aos meus amigos mestrandos, cada um com seus desafios e dificuldades, mas que de um modo muito particular, participaram da minha jornada de conhecimento de mim mesmo e da pesquisa ora concluída.

Ao meu amigo e “brother”, Jeswesley Mendes Freire, que incansavelmente me auxiliou nos momentos mais perturbadores desta minha caminhada.

À UFRN, pela gestão do programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Letras.

À CAPES, pela bolsa de estudos.

*A partir do momento em que o letramento do aluno é definido como o objetivo da ação pedagógica, o movimento será da prática social para o conteúdo, nunca o contrário, se o letramento do aluno for o objetivo da ação pedagógica (SHIRAISHI; CARREIRO, 2013, p. 125).*

## RESUMO

Este relatório objetiva apresentar a segunda etapa de desenvolvimento do jogo didático *Linguagem e Interação*, desenvolvido inicialmente por Awdrey Dorásio de Souza Oliveira, sob a orientação da Professora Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro, e finalizado por meio desta pesquisa. O jogo objetiva ampliar a competência comunicativa de alunos do Ensino Fundamental II por meio de uma atividade lúdica e contextualizada. Para tanto, baseia-se na projeção de distintas situações de comunicação que demandam a produção de gêneros textuais/discursivos orais e escritos, com vistas à ampliação da habilidade de expressão oral e escrita dos estudantes, bem como à compreensão da função social de distintos gêneros. Na segunda etapa de desenvolvimento do produto, foram realizadas revisões e alterações nos componentes e dinâmica do jogo, bem como confeccionados itens não produzidos na primeira etapa, como o caderno de apoio aos docentes, os manuais de instrução e 84 novas situações de comunicação. Além disso, testes de adequação e aperfeiçoamento foram realizados em oito escolas públicas do Distrito Federal, com o objetivo de tornar o produto eficiente ao propósito pedagógico previsto. Os testes revelaram que o produto finalizado pela pesquisa apresenta-se como um importante e significativo material didático de apoio a professores de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II, por tornar a atividade de produção textual mais dinâmica, diversificada, contextualizada e divertida.

**Palavras-chave:** Ensino de Língua Portuguesa. Gêneros textuais/discursivos. Jogo Didático.

## **ABSTRACT**

This report aims to present the second stage of development of the didactic game Language and Interaction, initially developed by Awdrey Dorásio de Souza Oliveira, under the guidance of teacher Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro, and finalized through this research. The game aims to develop the communicative competence of elementary school students through a playful and contextualized activity. To do so, it is based on the projection of different communication situations that demand the production of oral and written textual / discursive genres, with a view to increasing students' oral and written expression skills, as well as to understanding the social function of different genres. In the second stage of product development, revisions and changes were made to the components and dynamics of the game, as well as items not produced in the first stage, such as the teacher support book, instructional manuals and 84 new communication situations. In addition, adequacy and improvement tests were carried out in eight public schools in the Federal District, with the objective of making the product effective for the intended pedagogical purpose. The tests revealed that the product finished by the research presents itself as an important and significant didactic material in support of teachers of Portuguese Language of Primary Education II, for making the activity of textual production more dynamic, diversified, contextualized and fun.

Keywords: Teaching Portuguese Language. Textual/Discursive Genres. Didactic Game.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### 1. QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Situações que constam nos cartões-surpresa.....	48
<b>Quadro 2</b> – Perfil dos participantes da pesquisa 1 .....	55
<b>Quadro 3</b> – Dificuldades apresentadas nas produções de gêneros orais .....	57
<b>Quadro 4</b> – Dificuldades apresentadas nas produções de gêneros escritos.....	58
<b>Quadro 5</b> – Fatores que contribuem para melhorar a produção de gêneros orais .....	60
<b>Quadro 6</b> – Fatores que contribuem para melhorar a produção de gêneros escritos.....	62
<b>Quadro 7</b> – Situações de comunicação do domínio publicitário .....	64
<b>Quadro 8</b> – Situações de comunicação do domínio comercial.....	68
<b>Quadro 9</b> – Situações de comunicação do domínio interpessoal .....	72
<b>Quadro 10</b> – Situações de comunicação do domínio Ficcional .....	76
<b>Quadro 11</b> – Situações de comunicação do domínio Lazer .....	79
<b>Quadro 12</b> – Situações comunicativas do domínio instrucional .....	83
<b>Quadro 13</b> – Quadro-resumo dos gêneros discursivos presentes no jogo.....	86
<b>Quadro 14</b> – Condensado das Respostas dos Professores Participantes da Pesquisa .....	95
<b>Quadro 15</b> – Usos possíveis das produções textuais pós-jogo .....	101

### 2. FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Roleta do Jogo (1ª etapa de desenvolvimento) .....	19
<b>Figura 2</b> – Quadro de acompanhamento (1ª etapa de desenvolvimento) .....	20
<b>Figura 3</b> – Cartões-comando (1ª etapa de desenvolvimento) .....	21
<b>Figura 4</b> – Placas de avaliação (1ª etapa de desenvolvimento) .....	21
<b>Figura 5</b> – Imagens das roletas (números e domínios discursivos).....	40
<b>Figura 6</b> – Imagem da roleta vertical.....	41
<b>Figura 7</b> – Imagem do quadro .....	44
<b>Figura 8</b> – Imagem do repositório do quadro de acompanhamento .....	45
<b>Figura 9</b> – Imagem da caixa .....	52

### **3. GRÁFICOS**

<b>Gráfico 1</b> – Turmas participantes da segunda fase dos testes.....	93
<b>Gráfico 2</b> – Opiniões sobre o manual do Jogo Linguagem e Interação.....	94
<b>Gráfico 3</b> – Avaliação do jogo pelos professores .....	98

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>1 CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS</b> .....	25
<b>3 O PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	35
<b>4 REVISÕES, ALTERAÇÕES E ELABORAÇÕES DA SEGUNDA ETAPA DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO</b> .....	38
4.1 Justificativa para as alterações nas pontuações .....	38
4.2 Justificativa para alteração da roleta.....	39
4.3 Justificativa para a supressão do conjunto de domínios discursivos “Miscelâneas” .....	42
4.4 Justificativa para a alteração na dinâmica do sorteio .....	42
4.5 Justificativa para a alteração no quadro de acompanhamento.....	42
4.6 Justificativa para a criação do cartão de acompanhamento.....	45
4.7 Justificativa para a alteração do nome do jogo.....	46
4.8 Justificativa para a criação do caderno de apoio para os professores mediadores .....	46
4.9 Justificativa para a supressão dos cartões-curinga e criação dos cartões-surpresa.....	47
4.10 Confeção de uma nova caixa .....	52
4.11 Confeção dos manuais de instruções (estendido e simplificado) .....	53
4.12 Revisão das situações de comunicação presentes no jogo .....	53
4.13 Criação de outras situações de comunicação.....	54
4.13.1 Produção de textos orais e escritos: o que dizem os professores.....	55
4.13.2 Situações de comunicação do primeiro domínio (Publicitário) .....	64
4.13.3 Situações de comunicação do segundo domínio (Comercial).....	68
4.13.4 Situações de comunicação do terceiro domínio (Interpessoal) .....	72
4.13.5 Situações de comunicação do quarto domínio (Ficcional).....	75
4.13.6 Situações de comunicação do quinto domínio (Lazer).....	79
4.13.7 Situações de comunicação do sexto domínio (Instrucional) .....	83
4.14 Quadro de levantamento dos gêneros discursivos presentes no jogo.....	86
<b>5 TESTES DE ADEQUAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO DO JOGO</b> .....	87
5.1 Oficina para professores de Língua Portuguesa .....	87
5.2 Testes de adequação e aperfeiçoamento: primeira fase.....	87
5.3 Testes de adequação e aperfeiçoamento: segunda fase .....	88
<b>6 TESTES DE ADEQUAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO</b> .....	91
6.2 Pós-jogo: o que fazer com os textos produzidos?.....	100

6.3 Pós-jogo: o que fazer com os textos produzidos? Nossa proposta .....	103
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	106
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	109
<b>APÊNDICE A</b> – Situações de Comunicação Revisadas .....	111
<b>APÊNDICE B</b> – Questionário I.....	147
<b>APÊNDICE C</b> – Questionário II .....	149
<b>APÊNDICE D</b> – Manual Estendido .....	152
<b>APÊNDICE E</b> – Manual Simplificado.....	172

## INTRODUÇÃO

As diversas dificuldades de aprendizagem dos alunos das escolas públicas brasileiras sempre careceram de uma intervenção pontual, com soluções práticas, criativas e dinâmicas, a fim de proporcionar oportunidades aos estudantes de dar prosseguimento aos seus estudos. No que diz respeito ao ensino de Língua Portuguesa, foi criado, em 2015, no Programa de Mestrado Profissional em Letras da Universidade Estadual de Montes Claros, o jogo didático *Linguagem Interação e Ação*<sup>1</sup>, cujo objetivo foi o de contribuir para as atividades de produção de gêneros textuais/discursivos<sup>2</sup> utilizados nas atividades de expressão oral e escrita em sala de aula de escolas públicas brasileira, alicerçados nas práticas sociais de interação verbal.

O presente relatório<sup>3</sup> apresenta os caminhos percorridos por esta pesquisa na segunda etapa de desenvolvimento do produto mencionado, também desenvolvida no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras da Universidade Estadual de Montes Claros-MG – que objetivou a revisão e o aperfeiçoamento do material didático em foco, para disponibilização posterior aos docentes de Língua Portuguesa, como material de apoio às aulas de produção de textos. Para cumprirmos o que nos propomos acima, inicialmente, explicitamos abaixo o cenário didático-pedagógico e os problemas de ensino que motivaram a continuação deste projeto de pesquisa, visando aperfeiçoar o jogo didático *Linguagem e Interação e Ação* para, em seguida, apresentar suas etapas de desenvolvimento.

As dificuldades em lidar com as atividades pertinentes à língua portuguesa experimentadas pela escola pública brasileira entre as décadas de 1970 e 1980 revelaram um problema até então ignorado quanto ao ensino de língua, no país, que se estendeu até os dias de hoje. Trata-se de um modelo ainda focado no método de ensino ou no professor, e não especificamente no aluno. As práticas pedagógicas escolares, de um modo geral, não acompanharam a contento as reflexões e proposições feitas por Vigotsky (1988) e Bakhtin (2003) a respeito do sujeito aprendente e suas competências e habilidades previamente ativadas na aprendizagem cotidiana. Aliás, essas abordagens epistemológicas e sociológicas chegaram

---

<sup>1</sup> Explicaremos mais detalhadamente o funcionamento do jogo no decorrer deste relatório.

<sup>2</sup> Embora se tenha consciência das distinções conceituais normalmente atribuídas às expressões “gêneros textuais” e “gêneros discursivos”, nesta pesquisa optamos por adotar a visão de Bezerra (2017), quando considera que, independente da nomeação, tais expressões referem-se ao mesmo objeto e que, portanto, como não é o objetivo desta pesquisa, não teceremos qualquer discussão sobre a questão, preferindo a expressão gênero textual/discursivo.

<sup>3</sup> Pesquisa submetida ao Comitê de Ética com parecer aprovado (*Vide Anexo A*).

tardiamente ao Brasil – nas décadas finais da segunda metade do século vinte. Somente a partir dessas reflexões é que surgem as primeiras abordagens sociolinguísticas, intencionando direcionar sua atenção ao estudante e ao conhecimento prévio que ele detém. No que diz respeito ao ensino de Língua Portuguesa, especificamente, traz-se à reflexão inicialmente os aspectos sociais e o natural funcionamento de sua língua materna, usada cotidianamente para suas interações sociais, especialmente nos níveis mais elementares de suas relações interpessoais. Somente a partir dessas constatações, empreendeu-se, na década de 1990, em níveis de Estado e de Federação, a construção de um documento que buscasse orientar o ensino da língua materna nas escolas, levando em consideração concepções importantes para a formação de um sujeito crítico e participativo socialmente: os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

Publicados em 1998, rapidamente legitimaram-se como referência para o ensino de Língua Portuguesa no país, pois sinalizaram que a prática docente deveria ser direcionada para a aprendizagem do estudante, principalmente da formação dele como leitor efetivo e produtor de textos capazes de serem expressos de modo eficiente como resposta às necessidades de interações sociais cotidianas. Era necessário, também, pôr fim à dificuldade de compreensão que os alunos apresentavam diante de uma abordagem gramatical enfadonha e estéril.

Dessa forma, os PCN passaram a ser o documento norteador para o fazer pedagógico – não apenas na disciplina de Língua Portuguesa – em salas de aula em todo o Brasil, principalmente no propósito de fazer progredir a produção textual, ou seja, conduzir o estudante a “[...] ser capaz de utilizar a língua de modo variado, para produzir diferentes efeitos de sentido e adequar o texto a diferentes situações de interlocução oral e escrita” (BRASIL, 1998, p. 23).

Dentre os muitos problemas levantados pela linguística e psicolinguística da década de 1980, estavam o uso do texto como pretexto para ensinar normas gramaticais – e ao que parece, esta prática resiste até os dias atuais; o ensino descontextualizado da metalinguagem, normalmente associado a exercícios mecânicos de identificação de fragmentos linguísticos em frases soltas e a apresentação de uma teoria gramatical inconsistente e incapaz de dar conta da complexidade envolvida no texto, enquanto *lócus* de interação social.

Este mesmo documento estabelece providências sobre o que se espera das esferas estaduais e municipais de ensino, afirmando que as práticas corretivas e preconceituosas de lidar com as produções textuais dos alunos deveriam dar lugar a práticas que permitam a conquista de novas habilidades linguísticas, principalmente aquelas relacionadas aos padrões da língua escrita, oferecendo ao estudante possibilidades de apropriação de práticas sociais mais elaboradas. Para tanto, seria importante considerar a finalidade do uso, ou seja, a interlocução

efetiva, e o uso apropriado da linguagem em diversas situações cotidianas, inclusive, situações em que se exige, do falante, o uso satisfatório da norma padrão ou culta.

Entretanto, o que se percebe, cerca de 20 anos após a publicação dos parâmetros supracitados, é que, de modo geral, o modelo de ensino de língua materna continua deixando de lado o texto como uma manifestação da visão e do propósito comunicativo do aluno para um outro interlocutor, com quem pretende interagir, na modalidade oral ou na modalidade escrita.

Assim, percebe-se, claramente, pelo menos três problemas relacionados a essa prática limitada de ensino da língua materna: a centralização do ensino de gramática; a ausência de contextualização das produções textuais em sala de aula e as dificuldades apresentadas por produções textuais que pouco se relacionam com suas práticas sociais de interação.

Com relação ao ensino de gramática, prioriza-se a organização morfossintática de frase que, pragmaticamente, quase nada acrescenta ao estudante, senão o peso de se sentir menos estimulado, por não entender, muitas vezes, o propósito daquele conhecimento ou as repetidas explicações inócuas de seus professores. Linguistas renomados como Marcos Bagno (2003), Irlandé Antunes (2003, 2007, 2009, 2010) e Stella Maris Bortoni-Ricardo (2013), entre inúmeros outros, têm feito severas advertências contra esse modelo de ensino ultrapassado, mas pouco se percebe de mudança efetiva, se observarmos atentamente o ensino de língua materna no território brasileiro.

Assim, não nos parece exagero afirmar que atualmente o ensino de Língua Portuguesa tem passado por uma espécie de reducionismo linguístico preocupante, pois para muitos professores a língua nada mais é do que um conjunto potencial de signos desvinculados de suas reais condições de uso. Assim sendo, o uso recorrente desse modelo, visando tão somente a classificação das palavras em classes e a análise das funções da palavra no texto – embora aparentemente pareça de acordo com o que se espera do professor em sala de aula – nada mais é do que a perpetuação de um modelo perverso e ultrapassado, incapaz de oferecer aos alunos condições de produzirem textos mais condizentes com a real expectativa de mobilização do interlocutor. O que pretendemos afirmar, portanto, é que o modelo de ensino centrado na língua não é suficiente para o desenvolvimento da competência comunicativa de nossos alunos, de forma que o modelo de letramento autônomo<sup>4</sup> (STREET, 1997; KLEIMAN, 1995) privilegiado

---

<sup>4</sup> Kleiman (1995) afirma que é um modelo autônomo que pressupõe uma maneira única e universal de desenvolvimento do letramento, corroborando o que diz Street (1997) ao afirmar que o letramento autônomo diz respeito às habilidades individuais do sujeito, não aos usos possíveis. Importa informar que não se pretende estabelecer aqui uma contraposição entre esse modelo e o ideológico, por não ser objeto dessa pesquisa.

pela escola tem se mostrado ineficaz à promoção e ao desenvolvimento linguístico dos nossos alunos.

O segundo ponto observado e igualmente relevante diz respeito à contextualização das atividades de produção de textos. Nelas, via de regra, o estudante é conduzido à escrita apenas para ser avaliado quanto aos erros gramaticais e aos aspectos de coesão e coerência, quando muito. Fica claro que se trata de uma pressuposição ingênua – por parte de alguns professores – de que um texto seja apenas (ou sobretudo) um conjunto de elementos linguísticos, e essa é, possivelmente, uma das maiores limitações que tem acontecido em nossas aulas de língua materna. Via de regra, a produção textual, quando ocorre, limita-se às características estruturais do gênero, sem, contudo, explicitar sua função a partir dos propósitos comunicativos que lhes dão origem. Esquece-se também que o texto produzido para um interlocutor inexistente dificulta a realização, com excelência, do trabalho solicitado, pois perdem-se as coordenadas básicas que fariam com que o texto se tornasse eficaz à situação de comunicação dentro de determinado contexto de interação social.

O terceiro e último ponto nos leva a compreensão de que é necessário que a escola compreenda – para que possa realizar modificações em suas estratégias de ensino – que muitas das leis que regem os textos tornam-se específicas a cada unidade textual, e que, embora revistam-se de previsibilidades, devem estar sujeitas às condições concretas de cada situação linguageira cotidiana e à complexidade existente em toda prática social discursiva. É sabido hoje que a recepção do discurso do outro não se dá passivamente, e que a elaboração das proposições discursivas dos sujeitos envolvidos nesta ação, sofrem alterações instantâneas e codependentes, pois levam em consideração o dinamismo envolvido nesse processo interativo. Importa também considerar que cada sujeito age e reage de maneira singular e própria a cada situação, além de ser influenciado pelo sujeito interactante com quem dialoga, interferindo significativamente no discurso produzido e no propósito comunicativo que pretende alcançar. Portanto, é importante conduzir a produção de textos em sala, quer oral, quer escrito, ao nível de uma atividade sociocomunicativa executada de maneira situada, visando a propósitos específicos, que considere essa relação dinâmica entre os parceiros de comunicação.

As atividades propostas nas aulas de Língua Portuguesa, ainda que amparadas pelos livros didáticos – que ao longo destas duas últimas décadas sofreram mudanças significativas para adequarem-se às propostas dos PCN e às exigências do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), embora careçam ainda de avançarem muito em questões de produções textuais, entre outras – precisam ser consideradas como subsídios para o ensino de produção textual a partir dos gêneros, mas nunca como a única ferramenta, dadas as peculiaridades de

cada escola, cada turma, cada grupo de alunos. Engana-se o docente que, diante do livro didático, acredita piamente que conseguirá vencer satisfatoriamente os conteúdos oficiais previstos para qualquer seguimento, apoiado neste produto legal, sem envolver-se com outras dinâmicas necessárias ao desenvolvimento e à aprendizagem de suas turmas.

Nesse contexto, percebe-se que as práticas sociais mediadas pelas novas tecnologias digitais de comunicação e interação (celulares, *tablets*, *notebooks* etc.) contribuem para que os alunos, especificamente os dos anos finais do Ensino Fundamental, deem preferência a atividades mais dinâmicas e interativas, mesmo que as atividades relacionadas à aprendizagem não sejam executadas sempre utilizando esses novos suportes. Por essa razão, o ensino de língua materna também precisa ocorrer de maneira dinâmica e interativa, utilizando os gêneros textuais/discursivos com vistas às diversas práticas sociais de interação.

Por isso, acreditamos que o ensino de língua materna precisa ir além dessas poucas proposições. Requer que se saiba o que se faz necessário para que esta ou aquela turma, este ou aquele aluno seja capaz de expressar-se com consciência e empenho por meio de textos orais e escritos, produzidos, especialmente, para servir de manifestação e interação social em seus espaços de vivência, a partir da compreensão de como os gêneros textuais/discursivos produzidos por eles, quer digam respeito à esfera escolar, quer digam respeito às demais esferas de suas práticas sociais funcionam, possibilitando-lhes as interações sociais discursivas nas diversas situações de comunicação de que participam. Isto, de fato, requer que as atividades pedagógicas sejam revistas e redirecionadas para atingir seu propósito: formar cidadãos letrados. Importa dizer ainda que, apesar dos avanços encontrados nos livros didáticos, é comum encontrar apenas uma ou outra menção a questões da coesão, da coerência, da intertextualidade, da relevância sociocomunicativa, da implicitude, e de outras propriedades do texto. Defende-se aqui, portanto, a necessidade de o professor também construir o seu próprio material didático, ou pelo menos lançar mão de outras ferramentas pedagógicas existentes, a fim de diversificar e dinamizar as aulas, os modos de interação e as abordagens.

Assim, acreditamos que a conjunção desses elementos – o privilégio a conteúdos gramaticais, a falta de contextualização das atividades de produção textual e a ausência de produções textuais ligadas às práticas sociais de linguagem dos alunos – apresentam-se como empecilhos significativos para a construção da autonomia cidadã que se conquista via linguagem, especialmente no que se refere à responsabilidade da escola na formação para a cidadania.

Em consequência disso, percebe-se que as práticas de automatização das aulas de língua portuguesa acabam por silenciar o aluno, por considerar que, ao chegar à escola, nos primeiros

anos, esse sujeito traz consigo o conhecimento linguístico, como falante da língua; o conhecimento de mundo, por nele está inserido, influenciando e sendo influenciado, assim como o conhecimento interacional, que sinaliza como ele deve se comportar para interagir em diferentes situações sociais, justamente porque os conteúdos estudados pouco acrescentam a fim de resolver as demandas de desenvolvimento que individualmente trazem ao espaço escolar (ANTUNES, 2003). Além disso, tais práticas impedem-no de desenvolver sua capacidade de ler e compreender situações comunicativas com vistas a respondê-las a contento, pois o foco das aulas de português, em muitas escolas, como se disse, está quase sempre na língua, não no mundo, nas pessoas e seus fazeres.

A nosso ver, quando não se permite ao aluno a ampliação da competência textual, como objetivo central do ensino, para que ele alcance o campo concreto das ações da linguagem, torna-se impossível formá-lo como sujeito autônomo, capaz de agir e pensar situacionalmente. É preciso, portanto, admitir que muitas vezes o sujeito chega à escola com boas possibilidades e interesses, mas que, aos poucos, por meio de atividades estéreis e distantes do mundo real, ele tende a se calar, frente aos limites impostos pela escola.

Diante desse panorama crítico do ensino de Língua Portuguesa, em busca de alternativas que visassem prover as salas de aula das escolas públicas brasileiras de uma ferramenta auxiliar (interativa, dinâmica e contextualizadora) para as atividades de produção textual, iniciou-se, no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras na Universidade de Montes Claros, Minas Gerais, em 2013, um importante e desafiador projeto que objetivava elaborar um jogo didático capaz de demandar atividades de comunicação social ancoradas em práticas de produção cotidianas<sup>5</sup>.

Assim, em 2013, a então mestranda Awdrey Dorásio de Souza Oliveira deu início à primeira etapa de desenvolvimento do jogo e, a partir de discussões diversas, necessárias à elaboração das partes iniciais constituintes do jogo, em 2015 chegou-se àquele que seria o protótipo inicial do produto, que foi testado na Escola Estadual Professora Marieta Amorim Vieira em Buritizeiro/MG, com alunos dos sextos, sétimos e oitavos anos do Ensino Fundamental (OLIVEIRA, 2015).

O jogo baseia-se em cartões que apresentam situações de comunicação que demandam atividades de expressão a serem executadas pelos alunos. As situações criadas nas dinâmicas

---

<sup>5</sup> Destacamos que a ideia original do jogo em questão foi concebida pela profa. Maria Clara Maciel de A. Ribeiro, que a apresentou à mestranda Awdrey Dorásio de Souza Oliveira que, por sua vez, aceitou executar e contribuir criativamente com a primeira etapa do projeto, prevendo, no relatório de conclusão da primeira etapa, a necessidade de uma segunda etapa de desenvolvimento do produto.

do jogo objetivam que cada equipe participante produza gêneros (escritos ou orais) que respondem a dada situação de comunicação<sup>6</sup>, dirigido a um interlocutor previamente estabelecido, levando-o à construção de um ato locucionário capaz de interagir satisfatoriamente – ao menos é o que o interlocutor pretende que ocorra, e imagina que obterá sucesso em seu ato de fala – com este outro com quem pretende dialogar, numa prática dialógica imersa em sentidos. Para tanto, foi necessário considerar que este estudante não produz um texto oral ou escrito sem ter em mente um interactante com quem dialoga, influencia e por ele é influenciado, assim como também não produz um texto no vazio contextual, mas a partir de uma dada situação de comunicação e dado propósito comunicativo, demandado pelo gênero e/ou pela situacionalidade da interação.

Inicialmente, o jogo foi construído a partir da apresentação de situações de comunicação ancoradas em sete domínios discursivos. Destas situações, resultam a produção de gêneros textuais/discursivos, que normalmente obedecem a dada tipologia textual preferencial previamente indicada pela cor de fundo do cartão. Assim, o jogo divide a turma em equipes de até 5 alunos. Além das equipes jogadoras, há uma equipe avaliadora, formada por um membro indicado de cada equipe<sup>7</sup>. Esta é responsável por analisar se a produção atendeu ou não à demanda de comunicação, levantando placas com *emoticons* indicativos de atendimento total, parcial ou de não atendimento à situação de comunicação. O protótipo inicial do produto foi constituído de:

1) **Uma roleta**, contendo dez partes coloridas e numeradas, assim identificadas: seis partes referem-se aos domínios discursivos contemplados na pesquisa, a saber: **1.** Publicitário; **2.** Comercial; **3.** Ficcional; **4.** Interpessoal; **5.** Lazer e **6.** Instrucional, e uma sétima parte destinada a um conjunto de domínios discursivos, denominado *miscelâneas*, além de duas partes denominadas “passe a vez” (referentes à perda da oportunidade de jogo) e uma denominada “coringa”, responsável pela imprevisibilidade do jogo, pois uma vez sorteada, a sorte ou o revés estarão lançados, conforme ilustra a imagem a seguir:

---

<sup>6</sup> Antecipamos, a título de ilustração, um exemplo de cartão-comando: “Você é representante de turma e foi à diretoria por convite da direção. Lá ficou sabendo que a Coordenadora não poderia vir à escola e você iria dar um recado às turmas sobre a visita ao museu da República, na última sexta-feira do mês, à tarde. Você chegou à primeira turma. Dê seu recado, informando o local, uma data e um horário que correspondam às informações dadas”.

<sup>7</sup> A formação das equipes avaliadoras foi um grande desafio para os professores que testaram o jogo no Distrito Federal. Retomaremos essa discussão mais adiante.

**Figura 1** – Roleta do Jogo (1ª etapa de desenvolvimento)



Fonte: OLIVEIRA (2015, p. 64).

Por se tratar de um protótipo manufacturado, a roleta foi feita de material reciclado, aproveitando sobra de materiais facilmente encontráveis.

2) **Um quadro de acompanhamento** (preenchível) de papel, destinado a: **a)** registrar as pontuações e progressões das equipes em cada rodada; **b)** informar que domínio cada número da roleta significa; **c)** informar a cor (que ilustra os fundos dos cartões) correspondente a cada tipologia textual. O quadro foi produzido em um formato de aproximadamente 150cm por 80cm, revestido de papel *contact*, o que possibilitou que fosse preenchido e apagado, conforme imagem a seguir.

**Figura 2 – Quadro de acompanhamento (1ª etapa de desenvolvimento)**

QUADRO DE ACOMPANHAMENTO									
Rodadas	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D	Equipe E	Equipe F	Equipe G		
1ª.									
2ª.									
3ª.									
4ª.									
5ª.									
6ª.									
7ª.									
8ª.									
9ª.									
10ª									
Total									
ROLETA									
<b>1</b> Publicitária 	<b>2</b> Passa a vez 	<b>3</b> Comercial 	<b>4</b> Interpessoal 	<b>5</b> Ficcional 	<b>6</b> Lazer 	<b>7</b> Passa a vez 	<b>8</b> Instrucional 	<b>9</b> Miscelânea 	<b>10</b> Coringa 
TIPOLOGIA									
Narrar	Expor	Instruir	Argumentar	Descrever					
PONTUAÇÃO									
 Nenhum ponto	 Metade dos pontos	 Total dos pontos							

Fonte: OLIVEIRA (2015, p. 100).

3) **116 cartões-comando** com situações cotidianas de interação social, originárias de sete diferentes domínios discursivos, com fundos coloridos que sugerem a tipologia predominante ou preferencial daquele gênero, que obedecem às seguintes relações cor/tipo textual: **1.** Amarelo/narrativo; **2.** Verde/expositivo; **3.** Vermelho/injuntivo; **4.** Azul/argumentativo; e **5.** Laranja/descriptivo; além de **15 cartões-coringa** contendo comandos diversos e situações de sorte ou revés, responsáveis por dar ao jogo condições de imprevisibilidade, como dito anteriormente. No verso de cada cartão-comando, foram utilizadas ilustrações com vistas a simbolizar cada domínio discursivo presente no jogo, conforme coletânea a seguir:

Figura 3 – Cartões-comando (1ª etapa de desenvolvimento)



Fonte: OLIVEIRA (2015, p. 94).

4) **3 placas de avaliação**, ilustradas por *emoticons*, indicando se a tarefa foi completamente executada, parcialmente executada, ou se a tarefa não foi executada a contento.

Figura 4 – Placas de avaliação (1ª etapa de desenvolvimento)



Fonte: OLIVEIRA (2015, p. 99).

O funcionamento do jogo foi planejado para acontecer em sala de aula, de modo que uma única unidade do produto é capaz de contemplar toda uma turma. O professor inicialmente forma as equipes – preferencialmente contendo o mesmo número de participantes. Após isso, cada equipe indica ou sorteia um membro para compor a equipe avaliadora. Após a composição de todas as equipes, estas são distribuídas ao longo da sala, a fim de que todos possam ver e serem vistos. O quadro de acompanhamento é fixado em local visível a todos e, após sorteio ou indicação do professor-mediador, a primeira equipe gira a roleta, a fim de que uma das dez partes da roleta seja sorteada.

Algumas alterações foram realizadas ainda na primeira etapa. Inicialmente, cada equipe rodava a roleta e realizava a sua atividade, enquanto as demais aguardavam. A ociosidade das demais equipes aguardando sua vez para participar do jogo deu lugar à dinâmica de participação de todas as equipes a cada rodada, devendo cada uma delas girar a roleta e sortear a sua situação comunicativa. Sorteio findo, as equipes liam as situações comunicativas sorteadas e iniciavam juntas as produções textuais. Após concluída a atividade de cada equipe, o texto produzido era apresentado à equipe julgadora, que lhes atribuíam pontuações com valores máximos de cinco ou dez pontos, de acordo com a complexidade da tarefa (a tarefa era previamente indicada no cartão-comando). Quanto ao quadro de acompanhamento, sua função, além das já citadas em tópico específico, servia também para armazenar os pontos coletados numa atividade, que poderia ser continuada em outra aula.

O resultado da primeira etapa do jogo foi apresentado em um relatório objetivo e esclarecedor, que contemplou as conclusões a que se chegou, pois, o jogo atingiu satisfatoriamente as demandas em sala, segundo análise cuidadosa dos dados levantados na intervenção de Oliveira (2015).

Apesar de obter resultados satisfatórios na aplicabilidade do jogo, Oliveira (2015) concluiu que seria necessária uma segunda etapa para que este produto pudesse se tornar uma ferramenta realmente útil para a aprendizagem dos alunos por meio da mediação dos professores. Assim, a autora sinalizou em seu relatório final a necessidade de continuação da pesquisa para a elaboração de itens não construídos, na primeira parte da pesquisa, como a elaboração de: i) caderno de apoio, contendo as situações de comunicação e os dados mais relevantes de cada uma delas, que iriam orientar o professor de língua portuguesa nos aspectos a serem observados em cada execução proposta para as situações de comunicação, a fim de que a orientação de cada equipe participante – caso seja necessária – ocorra por meio de indicações claras e pontuais sobre o gênero discursivo a ser produzido pelos alunos; ii) um manual de instruções didáticas para o jogo, para facilitar sua aplicabilidade por docentes. Além desses

pontos, prevemos ainda a necessidade de: iii) confecção de mais cartões-comando; iv) revisão da dinâmica do jogo.

Além dos pontos destacados acima, a autora sinalizou ainda outros dois igualmente relevantes a serem observados e corrigidos na segunda etapa do jogo: a revisão das situações propostas como atividades e a definição da etapa pós-jogo, que precisará indicar o que fazer com os textos produzidos. Por fim, um ponto não sinalizado no relatório, mas percebido como crucial, foi a necessidade de ampliar o local de aplicação dos testes de viabilidade, uma vez que, segundo o relatório de Oliveira (2015), ficaram restritos a uma única escola, em Buritizeiro/MG. A segunda etapa da pesquisa precisou, portanto, ampliar esse universo.

Por se tratar de um produto inovador, embora ainda inacabado, tornou-se imprescindível reavaliar a dinâmica do jogo *Linguagem, interação e ação* (doravante denominado *Linguagem e Interação*) e as situações de comunicação propostas na primeira etapa, visando dar-lhe um formato definitivo. Para tanto, novos testes de adequação e aperfeiçoamento foram aplicados, para que as lacunas presentes no projeto fossem definitivamente preenchidas.

Nesta segunda etapa do projeto, portanto, a fim de ampliar a participação de professores e alunos na aplicabilidade do jogo, o produto foi submetido à avaliação de professores e alunos do Centro Oeste brasileiro, em oito escolas públicas de Ensino Fundamental para os anos finais em Brasília, Distrito Federal, com vistas à execução das alterações e revisões necessárias.

Diante do que apresentamos, perguntamo-nos: em que medida a complementação e revisão do jogo *Linguagem e Interação*, assim como a reavaliação de sua aplicabilidade, por meio de novos testes, resolverá as demandas existentes, tornando-o, de fato, um produto capaz de promover habilidades de expressão nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental?

Na busca de encontrar respostas a esta indagação, apresentamos a seguir os passos dados por esta pesquisa, com vistas a resolver os problemas até o presente momento elencados, e outros que surgiram durante os testes de adequação e aperfeiçoamento.

Iniciamos nosso trabalho recorrendo às considerações teóricas que subsidiaram este trabalho de pesquisa, no que diz respeito à conceituação de gêneros textuais/discursivos como ação social, e, conseqüentemente, a importância dos propósitos comunicativos para o gênero; à predominância de um ou mais tipos textuais nos diversos gêneros textuais/discursivos; à importância do jogo didático nos processos de aprendizagem; às relações entre gêneros, tipologias e domínios, e, por fim, às questões relacionadas com a produção textual realmente significativa.

Em seguida, apresentamos as conclusões a que chegamos após analisarmos os dados de um questionário aplicado a professores de Língua Portuguesa de três unidades da Federação<sup>8</sup>, que pretendeu identificar as dificuldades apresentadas por seus alunos na produção de gêneros textuais/discursivos orais e escritos, assim como, as sugestões indicadas por estes docentes como ações capazes de solucionar estes problemas. Essas contribuições resultaram em mudanças em algumas dinâmicas no jogo, culminaram na confecção de novas situações de comunicação e no caderno de apoio presentes nele.

Na seção seguinte, discorremos sobre o percurso metodológico desta segunda etapa, no que tange às revisões necessárias do material presente no jogo, conforme relatório da primeira etapa; às alterações consideradas relevantes para torná-lo ainda mais adequado às exigências e necessidades dos alunos e professores durante as atividades de produções textuais, e às criações esperadas para complementação deste produto, também indicadas naquele documento.

Na quarta seção, relatamos detalhadamente as revisões e as alterações feitas no jogo relacionadas aos aspectos visuais, funcionais e estruturais, alguns já sinalizados no relatório da primeira etapa, outros detectados pelas sucessivas leituras deste documento, e ainda outras resultantes das análises do primeiro questionário, especificamente no que diz respeito às novas situações de comunicação presentes no jogo. Neste capítulo, apresentamos ainda os novos itens componentes do jogo, alguns deles também previstos no relatório acima referido.

Na quinta seção deste relatório<sup>9</sup>, discorremos sobre os testes de adequação e aperfeiçoamento realizados por oito professores de sextos a nonos anos de sete escolas do Distrito Federal, nas turmas em que são regentes, que participaram como aplicadores do jogo, incluindo este pesquisador e apresentamos as análises feitas do segundo questionário, respondido pelos sete professores aplicadores do jogo *Linguagem e Interação*.

Encerrando o presente relatório, apresentamos nossas considerações finais sobre as ações executadas em busca de alcançar o objetivo da proposta que originou esta pesquisa: o aperfeiçoamento de um jogo didático, como material de apoio aos professores de LP direcionado a alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, com vistas a produção de gêneros orais e escritos realmente significativos, inseridos em um contexto social do qual o sujeito faz parte e nele interage. Apresentamos também as conclusões a que chegou o pesquisador e as contribuições desta pesquisa no seu fazer docente.

---

<sup>8</sup> A saber: Distrito Federal, Goiás e Minas Gerais.

<sup>9</sup> Informamos que de acordo com as diretrizes do Profletras, o trabalho de conclusão de curso, a depender da pesquisa, pode apresentar-se como relatório ou dissertação. Dada a natureza deste trabalho, a nossa escolha foi pela primeira opção.

## 1 CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

As dificuldades nas aulas de produção textual do século passado desembarcam no século XXI, perpetrando a pouca compreensão do protagonismo do aluno diante da necessidade de produzir gêneros textuais/discursivos diversos, dos simples aos mais complexos, presentes cotidianamente em suas práticas sociais, ou ainda distantes de sua realidade, enquanto indivíduo em formação, às vésperas de se inserir em uma sociedade letrada adulta.

Entendemos também que, embora, de modo geral, reconhecamos esta dificuldade em se tratar o texto como ferramenta para estudo da língua numa perspectiva discursiva, especificamente, para a condução das aulas de produção de textos, não se pode prescindir dessa responsabilidade docente, ou seja, é responsabilidade do professor proporcionar aos estudantes ampliação de sua competência textual, oral e escrita, como um dos objetivos centrais do ensino de língua portuguesa, conforme afirma Antunes I. (2009, p. 42) “[...] é necessário ultrapassar o nível das considerações teóricas para chegarmos ao campo concreto das ações de linguagem”.

Percebemos, nesta problemática, questões antigas sinalizadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, há cerca de 20 anos, que ainda não foram compreendidas por uma parcela significativa dos docentes de Língua Portuguesa. A respeito da produção de textos orais, este documento preconiza que é papel do professor de língua materna, utilizando-se de estratégias de ensino diversas no intuito de “Possibilitar ao aluno a preparação prévia da enunciação de textos orais significa ensinar procedimentos que possam ancorar a fala do locutor, orientando-a em função da situação de comunicação e das especificidades do gênero [...]” (BRASIL, 2010, p. 74).

Entendemos, portanto, que esta preparação prévia do estudante ocorre quando há disponibilização de informações suficientes, dentro de situações de aprendizagem que o favoreçam na recepção dos dados e elaboração de seu texto. Nesse sentido, introduzir estratégias lúdicas, como um jogo, para o atingimento dos objetivos de produção textual é ir além das adequações que preconizam os PCN, pois promove a integração dos indivíduos aprendentes e dinamiza as atividades em sala de aula.

A respeito dos textos escritos, este mesmo documento sinaliza que “Ao produzir um texto, o autor precisa coordenar uma série de aspectos: o que dizer, a quem dizer, como dizer” (BRASIL, 2010, p. 75), e isso só poderá ocorrer se aos alunos forem oferecidos dados e orientações suficientes para realizar a produção de gêneros com excelência. Os PCN referendam mais uma vez que cabe à escola, como espaço privilegiado de aprendizagem,

proporcionar ao estudante condições de torná-lo “[...] capaz de interpretar diferentes textos que circulam socialmente, de assumir a palavra e, como cidadão, *de produzir textos eficazes nas mais variadas situações*” (BRASIL, 2010, p. 19, grifo nosso), e mais uma vez, é necessário que o professor se envolva com processos dinâmicos e ousados, que estimulem os estudantes a irem além do mesmo.

Pretendendo ofertar uma opção dinâmica de estratégia de apoio às atividades de produção textual, empreendemos a segunda etapa<sup>10</sup> de desenvolvimento deste jogo didático, objetivando complementá-lo, por meio de revisões e criações previstas no relatório da etapa anterior, além de alterações necessárias ao melhor funcionamento do jogo e à ampliação de seu dinamismo, devidamente justificadas e previamente sinalizadas nos encontros frequentes com a professora orientadora.

A compreensão de que as atividades de expressão propostas pelo jogo aos alunos são oriundas de suas práticas sociais cotidianas levou-nos à escolha de orientarmos nossa pesquisa considerando os pressupostos da Escola Americana, mais precisamente, nas afirmações de Miller (2009) e Bazerman (2011), ao reconhecerem os gêneros como modo de ação humana na sociedade, um artefato cultural construído e usado pelos indivíduos de uma determinada comunidade, com propósitos socialmente definidos

Consideramos, também, Bakhtin como um teórico do qual não se pode fugir, ao discutir questões de gêneros, dado seu protagonismo histórico. Assim, também mobilizamos este importante autor nas considerações teóricas dessa pesquisa. Além disso, nos reportamos ao que afirma Biase-Rodrigues (2008) sobre o fato de os gêneros realizarem propósitos comunicativos, embora nem sempre de fácil identificação, e que esses propósitos são gerados e reconhecidos socialmente. Para efeitos desta pesquisa, entretanto, optamos por ofertar aos participantes do jogo situações de comunicação que requerem a produção de gêneros textuais/discursivos a partir de propósitos comunicativos previamente determinados, mas facilmente identificáveis a partir da leitura das situações propostas no jogo. Desta forma, as situações de comunicação criadas para o jogo, convergem, em suas informações, para o propósito comunicativo e vice-versa. Advertimos, no entanto, que, ao centralizarmos nossa atenção nos gêneros de circulação cotidiana na realidade de alunos dos sextos aos nonos anos, como elementos predominantes das situações de comunicação propostas, não estamos excluindo a importância e a necessidade de

---

<sup>10</sup> Por se tratar do desenvolvimento de um produto, em segunda etapa, as considerações teóricas serão apenas alusivas, uma vez que se entende que na primeira etapa de desenvolvimento isso já foi feito a contento. Assim, reflexões sobre jogos em sala de aula bem como sobre o universo conceitual mobilizado podem ser encontrados em Oliveira (2015).

se apresentar aos alunos gêneros mais complexos e pouco ou nenhuma vez utilizados por eles até o presente momento, nem intentamos dar aos propósitos comunicativos uma conceituação reducionista. Ao contrário, oferecemos aos sujeitos a oportunidade de pensarem e serem orientados sobre a produção de textos que, embora sejam potencialmente presentes em suas vidas, não adentraram a escola.

Nesta pesquisa, como na etapa anterior, definimos a categoria jogo didático como um sistema de regras que permite identificar uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade, e, como afirma Kishimoto (1998) “[...] com capacidade de conciliar tanto o aspecto lúdico quanto o pedagógico” (KISHIMOTO, 1998, p. 19). Tratamos, portanto, do aperfeiçoamento de um jogo didático cuja finalidade é auxiliar professores de turmas de sextos a nonos anos do Ensino Fundamental II no trabalho com produção textual, a partir dos gêneros discursivos presentes no cotidiano deles, pensando na validade motivacional dessa estratégia e na importância do desenvolvimento da percepção e compreensão de situacionalidades.

Justificamos a escolha da complementação de um jogo, que possibilita o uso de situações de interação cotidiana dos alunos como elemento norteador das produções de texto, por se assemelhar às características dos jogos de enredo, pois estas ajudam o aluno a se expressar por analogia, valendo-se de situações claras, já dadas, conhecidas previamente por eles. Segundo Leontiev (1988) ao representar as situações cotidianas propostas, “[...] eles estarão reproduzindo experiências possíveis em sua prática cotidiana” (LEONTIEV, 1988, p. 18)<sup>11</sup>. Corroboramos essa visão, Corsaro (2010), quando afirma que o desenvolvimento humano se dá por etapas, principalmente na infância, e ela ocorre, principalmente, por meio de jogos e brincadeiras, que, por meio de regras, representam as atividades humanas, especificamente, como reproduções do universo adulto que as envolve. Para este autor, as aprendizagens se dão, principalmente, nas relações de pares, desenvolvidas por meio de representações da realidade a partir da compreensão dos eventos representados pelos indivíduos. Huizinga (2014) define jogo como

[...] uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2014, p. 33).

---

<sup>11</sup> Leontiev (1988) considera jogos de enredo, como aqueles em que os participantes precisam representar situações, narrar histórias, contos, declarar sentenças, estabelecer diálogos, etc.

Esta definição é corroborada por nós, entendendo que há relevância no lúdico como elemento importante à aprendizagem e ele está geralmente presente quando propomos aos nossos alunos jogos, brincadeiras e atividades que ultrapassem os limites da sisudez das aulas centrada no quadro e no giz. Oportunizar ao estudante um jogo é permitir-lhe envolver-se com “a tensão e a alegria” proporcionadas pelo dinamismo do jogo.

Outra razão que encontramos nas vantagens de se usar jogos como ferramentas de aprendizagem diz respeito ao protagonismo do estudante perante aos desafios a ele apresentados, individual ou coletivamente. Na opinião de Antunes C. (2009), os jogos proporcionam “[...] uma aprendizagem significativa que ocasiona em alunos que, em sala de aula, deixam de ser espectadores para serem verdadeiros protagonistas dos saberes que aprendem a aprender” (ANTUNES C., 2009, p. 24). Além disso, na opinião desse autor “[...] utilizar jogos e dinâmicas em sala de aula não é difícil, é interessante, estimulante e é criativo” (ANTUNES C., 2009, p. 23)

A elaboração de um jogo didático, por outro lado, requer do professor compreensão da dinâmica envolvida no processo de criação, além dos objetivos que se pretende alcançar. Esses fatores são necessários, pois o que se pretende ao se construir um jogo com fins de aprendizagem é justamente resolver problemas verificados durante as atividades em sala de aula, valendo-se de mecanismos criativos, capazes de prender a atenção do estudante ao objeto de estudo. Para Antunes I. (2009), “trabalhar com jogos e com dinâmicas não é apenas uma maneira moderna e criativa de ministrar aulas, mas representa estratégia motivadora para um ensino vivo e para uma aprendizagem cheia de significações e transferências positivas” (ANTUNES I., 2009, p. 23). Superar o receio de fracasso no uso ou na construção de materiais didáticos inovadores, que sirvam de apoio à sua prática pedagógica, é o grande desafio para o professor de língua materna, no fazer pedagógico com gêneros textuais/discursivos, diante das demandas trazidas pelos alunos e das próprias demandas reivindicadas pelo processo de ensino de textos ancorados em gêneros textuais/discursivos.

Assim sendo, o desenvolvimento deste jogo é ao mesmo tempo uma proposta para o desenvolvimento de atividades de produção de variados gêneros textuais/discursivos e uma reflexão sobre a prática docente no ensino de Língua Portuguesa, no que se refere à produção textual em sala de aula. A infinidade de gêneros existentes nos diversos domínios humanos de relacionamento por meio da linguagem possibilitou-nos a oferta de mais de uma centena de gêneros textuais/discursivos a serem trabalhados em sala de aulas pelos professores. Acreditamos que, muito embora, nem todos os gêneros possam ser ensinados durante o tempo em que o aluno está inserido no contexto escolar, é possível apresentar-lhe inúmeras

possibilidades de contato com eles, por meio das atividades de produção textual. Bakhtin afirma que

A riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa (BAKHTIN, 2003, p. 280).

Consideramos, portanto, que muitos outros gêneros surgem a cada dia. Marcuschi (2008) afirma que enquanto os tipos textuais se restringem a cinco ou seis apenas, sem tendência ao crescimento, “[...] gêneros desaparecem ou são criados de acordo com as necessidades das comunidades que deles se utilizam em seu processo de vivência social” (MARCUSCHI, 2008, p. 147).

A respeito destes “novos” gêneros textuais/discursivos, reconhecemos que o advento da rede mundial de computadores dinamizou exponencialmente o surgimento de gêneros ancorados em novos suportes, diferentes dos já costumeiramente usados. Isso nos leva a pensar na pertinência de que os estudantes deste tempo tecnológico, usuários desses novos gêneros textuais/discursivos, encontrem, em salas de aulas, não apenas propostas de produções textuais que dificilmente utilizariam em suas interações diárias, mas, também a leitura e produção de (novos) gêneros, com suas ampliações informativas, por meio de recursos multimodais e multissemióticos. Para contemplar estas novas estratégias de comunicação, estas novas modalidades discursivas, este jogo didático incluiu em suas propostas de produção de gêneros textuais/discursivos deste tempo, como: mensagem de *whatsApp*, *post* de *blogs*, mensagem de texto para celulares etc., e outros, pouco reconhecidos nas aulas de redação. Muito embora as diversas situações comunicativas requeiram suportes diversos para veiculação dos diferentes textos produzidos pelos estudantes, compreendemos que o fato de poder antever esses suportes – como referência de *lôcus* em que esse texto figura – possibilita ao estudante produzir satisfatoriamente o gênero solicitado.

Conforme implementado na primeira etapa e mantida nesta, estabelecemos no desenvolvimento de nossa pesquisa, a construção de situações de comunicação a partir de seis domínios discursivos<sup>12</sup> previamente selecionados. Convém ressaltar que a opção pela distribuição destes gêneros em domínios discursivos não limita sua efetividade comunicativa, apenas realça sua origem e maleabilidade, ao adequarem-se a diferentes domínios, a partir da

---

<sup>12</sup> Também utilizamos, nesta pesquisa, como sinônimo de domínios discursivos o termo bakhtiniano “esferas de comunicação”.

necessidade de uso do sujeito nas diversas e incontáveis situações de interação de que participa. Marcuschi (2008) considera que o domínio discursivo

Constitui muito mais uma “esfera da atividade humana” no sentido bakhtiniano do termo do que um princípio de classificação dos textos e indica instâncias discursivas (por exemplo: discurso jurídico, discurso jornalístico, discurso religioso etc.) não abrange um gênero em particular, mas dá origem a vários deles, já que os gêneros são institucionalmente marcados. Constituem práticas discursivas nas quais podemos identificar um conjunto de gêneros textuais que às vezes lhe são próprios ou específicos como rotinas comunicativas institucionalizadas e instauradoras de relações de poder (MARCUSCHI, 2008, p. 155).

Ao corroborarmos com Marcuschi (2008), reconhecemos que estas instâncias discursivas e os interesses particulares dos indivíduos permitem que se lance mão de um número indeterminado de gêneros a todo tempo. Esclarecemos ainda que estas instâncias, por não serem espaços rígidos, dialogam entre si, e às vezes até compartilham a origem de dados gêneros ou atividades.

Assim salientamos que, assim como os domínios discursivos não abrangem um gênero em particular, de igual modo, um determinado gênero pode se realizar dentro de diversos domínios discursivos. Por esta razão, apresentamos no jogo em tela diversas situações de comunicação que conduzem os alunos à produção de um mesmo gênero, mas pertencente a domínios diferentes, por apresentarem propósitos comunicativos diferentes.

Como contraponto ao entendimento que alguns docentes professam a respeito dos conhecimentos prévios de cada indivíduo, afirmando que uma das dificuldades apresentadas nas aulas de produção textual pelos estudantes é a falta de conhecimento de mundo, recorreremos às contribuições de Marcuschi, quando afirma existir um “saber social” responsável por orientar os falantes nas escolhas dos gêneros para cada situação comunicativa. Esses gêneros surgem da necessidade de interação comunicativa e, por isso, são considerados fenômenos sociointerativos (MARCUSCHI, 2008, p. 187). Segundo Marcuschi (2008), o falante possui um saber linguístico, um saber enciclopédico e um saber interacional. Esses saberes adquiridos socialmente expandem-se no convívio escolar, em sala de aula, por meio das produções textuais diversas, priorizando-se aqueles que sejam considerados mais relevantes para aquela comunidade. Neste sentido, as atividades propostas pelo jogo visam propiciar ao professor e ao estudante sugestões diversas de produções textuais, selecionadas a partir da potencialidade de interação social de alunos dos sextos aos nonos anos (faixa etária entre 11 e 16 anos de idade, aproximadamente), de escolas públicas diversas.

A presença dos tipos textuais no jogo surge da oportunidade de demonstração de sua presença obrigatória no texto, de sua relevância na construção de sentidos e à intrínseca relação com os gêneros. Recorremos, portanto, às contribuições de Schneuwly e Dolz (2004), e suas considerações a respeito das tipologias textuais. Sua presença e seu uso na produção de gêneros discursivos ganham destaque neste projeto porque sinalizam as diferenças entre estas duas categorias presentes no texto, embora considerem que, por serem indissociáveis, precisam ser compreendidas como complementares e dialéticas. Assim, esses autores trazem para este trabalho suas contribuições sobre as múltiplas possibilidades da presença dos tipos textuais nos diversos gêneros do discurso. Para eles, não há nenhuma determinação para que este ou aquele tipo ser obrigatório ou proibido em determinados gêneros, embora seja comum, em alguns gêneros, a predominância de algumas tipologias. Essas considerações balizam esta pesquisa no uso dos tipos textuais, pois entende que esta flexibilidade favorece a construção diversificada de um mesmo gênero textual, subordinando o texto à competência e ao propósito comunicativo de quem o produz. Algumas propostas de atividades presentes no jogo *Linguagem e Interação* trazem essas exigências como importantes, uma vez que se pode optar por mais de um tipo textual na composição de um determinado gênero textual, a partir do domínio discursivo a que pertence.

O propósito de estabelecer, na primeira etapa do jogo, uma estreita relação entre o quadro de acompanhamento, a roleta e as situações de comunicação presentes nos cartões-comando, contribuiu significativamente para um entendimento global dos estudantes das relações existentes entre os domínios discursivos, os gêneros textuais/discursivos e os tipos textuais, já que o número sorteado na roleta indica um domínio discursivo facilmente identificável no quadro de acompanhamento, e, conseqüentemente, nos cartões-comando relativos a este domínio, encontram-se as situações de comunicação disponíveis, que, por conseguinte, requerem das equipes a confecção de um gênero textual, a partir da escolha do tipo textual predominante adequado. A compreensão destas relações imbricadas destes itens do jogo, e das relações entre gêneros e domínios são conhecimentos prévios, presentes no indivíduo membro de uma comunidade linguística, uma vez que “[...] a vivência cultural humana está sempre envolta em linguagem e todos os textos situam-se nessas vivências estabilizadas simbolicamente” (MARCUSCHI, 2010, p. 173).

Como dito, enquanto os gêneros textuais/discursivos são inúmeros, embora não infinitos, como afirma Bakhtin, os tipos textuais<sup>13</sup> limitam-se a cinco, ou seis, no máximo. As opções presentes em Marcuschi (2008) limitam-se aos tipos injuntivo, argumentativo, descritivo, narrativo e expositivo, e, nesta pesquisa, mantivemos estas considerações ao revisarmos o quadro de acompanhamento e a confecção de outras situações de comunicação necessárias ao jogo. Entretanto, sabemos que é enganoso acreditar que, por serem poucos, estes tipos textuais nas suas relações com os gêneros, pouco interferem nas atividades discursivas. Ao contrário, são eles que possibilitam aos indivíduos participantes das comunidades determinarem se suas ações discursivas intentam dar uma ordem, pedir, narrar, argumentar, justificar, descrever, expor, reclamar, etc.

Assim, cada proposta de produção textual se realizou plenamente, não limitada pelas regras de usos de tipos textuais nos gêneros, mas pela situação enunciativa em que o aluno se viu comprometido a produzir. Por isso, nesta segunda etapa do desenvolvimento do projeto, ao se avançar nas estratégias de produção considerando, mais uma vez, que as relações intrínsecas entre tipologia e gêneros textuais/discursivos são essenciais para que o estudante seja capaz de ampliar sua compreensão e competência na fala e na escrita de textos de diferentes domínios discursivos – desde os mais simples aos mais complexos – a partir da compreensão das relações múltiplas e diversificadas dos tipos presentes nos gêneros, optou-se por considerar a relevância da tipologia textual, como parte integrante da produção textual.

Ressaltamos ainda que a determinação de cores indicativas de tipologias no fundo dos cartões-comando não tem a intenção de engessar a produção, mas, ao contrário, visam evidenciar o que normalmente se faz, do ponto de vista da linguagem, quando se precisa, por exemplo, convencer alguém de alguma coisa (argumentar), contar uma história (narrar), dar a conhecer dado objeto (descrever), etc. Assim sendo, apesar da presença das indicações das tipologias textuais, apenas como norteadoras da predominância tipológica, nos testes de adequação realizados nessa segunda etapa cada professor-mediador decidiu que uso faria deste item, optando, a grande maioria, por não exigí-lo nas produções textuais durante o jogo. Certo é que, na maioria das vezes, mesmo não atentando para o que estava sendo requerido, as equipes conseguiram produzir textos em consonância com a tipologia sugerida.

Entendemos, ainda, que é necessário lançarmos um olhar sobre uma prática pedagógica realmente transformadora que precisa ocorrer a partir do que preconiza diversos pensadores,

---

<sup>13</sup> Normalmente, o sexto tipo apresentado por muitos autores é o dialogal, como o faz Cavalcante (2010). Por considera-lo de pouco adentramento na escola, optamos por restringir nossas escolhas aos tipos citados por Marcuschi (2008).

entre eles Antunes I. (2003, 2007, 2009, 2010), que denunciam um reducionismo no ensino de Língua Portuguesa, presente em salas de aula de todo país, ancorado em um ensino de gramática que se vale dos textos como pretexto, apenas. Suas abordagens sinalizam sempre para uma produção de textos em sala não considera as relações interpessoais como atividades sociais, e, ao mesmo tempo comunicativas, realizadas entre parceiros. Na opinião de Antunes I. (2009)

A escrita produzida na escola, mesmo aquela sob a condição de treino ou exercício, nunca deveria ser uma escrita pontual, no sentido de ser construída no momento imediato de sua materialização gráfica, como se escrever não implicasse uma atividade processual constituída na sucessividade de operações diversas e igualmente determinantes (ANTUNES I., 2009, p. 168).

Por esse motivo, faz-se necessário oferecer aos docentes de escola pública, às voltas com o problema de como ensinar a produzir textos a partir dos gêneros textuais/discursivos, um produto didático capaz de auxiliá-los nessa tarefa, como pretendemos fazer com essa pesquisa.

Ainda sobre esse tema, a autora afirma que apesar de certamente haver mais referências a gêneros diversificados nos materiais didáticos atuais que nos de outrora, a escola tem trabalhado superficialmente este conteúdo, uma vez que “passa-se muito brevemente e, claro, superficialmente, de um gênero a outro, sem explorar suas questões mais pertinentes” (ANTUNES, 2010, p. 27), e ainda continua sobremodo presa a este material didático, muitas vezes, aquém das reais necessidades do aluno.

A respeito do conceito de produção de textos, muito presente nas salas de aula de escolas públicas brasileiras, toda e qualquer produção de texto foi reduzida a um só termo: redação, ou seja, não se vê, nas produções textuais propostas aos alunos gêneros por meio dos quais se possibilita interações sociais e manifestações pessoais. A autora assevera que

Na escola, escrever um comentário, fazer uma exposição, fazer uma carta, divulgar um fato, entre outras coisas, passou a ser, genericamente, fazer uma redação, ou, por vezes, produzir um texto. Esquecemo-nos de que não somos, no dia a dia das nossas interações, “produtores de textos”. Somos pessoas que falamos, que escrevemos, que lemos, para atender às nossas múltiplas necessidades de interação (ANTUNES, 2009, p. 102).

Ao falar das questões pertinentes à aprendizagem da produção de textos a partir de gêneros textuais/discursivos, Antunes I. (2009) tem em mente um ensino voltado à expansão da capacidade dos alunos de produzir textos orais e/ou escritos. Ela assinala que “[...] a escola deve assegurar ao aluno a convivência com a diversidade de intervenções e de contextos da comunicação oral pública, para que ele possa ultrapassar a simples oralidade da conversa informal entre pares do mesmo grupo social” (ANTUNES I., 2009, p. 53). Corroboramos com

estas ideias e, a partir delas, entendemos que o encerramento do jogo não precisa ser o fim da atividade em sala de aula, mas o início de uma experiência significativa e marcante, a partir das experiências durante a dinâmica do jogo, e nas interações posteriores oferecidas pelos textos produzidos.

Entendemos como necessário um tratamento diferenciado a ser dado aos textos que a dinâmica do jogo ajudou a produzir, principalmente por refletirem as práticas sociais dos alunos, suas compreensões e respostas às diversas situações de comunicação das quais participou, e porque, a partir deles, há material suficiente para o aprofundamento dos estudos do texto e da vida. Por esta razão, retornamos a esta discussão a partir das análises feitas ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, alicerçados, principalmente nas experiências vivenciadas pelos professores envolvidos e pelos alunos, traduzidas em sugestões de usos possíveis do riquíssimo material produzido pelos alunos.

Assim, essa pesquisa finaliza o desenvolvimento de um produto por meio: a) da revisão e aperfeiçoamento ou desenvolvimento dos seus componentes; b) realização de testes capazes de avaliar o jogo, coletando dados objetivos, que contribuam para os ajustes necessários que o jogo demanda. Apresentamos a seguir, as etapas de desenvolvimento da pesquisa, por meio do relatório sucinto dos fazeres deste pesquisador.

### 3 O PERCURSO METODOLÓGICO

Assim como a primeira etapa, esta pesquisa – voltada para a criação do Jogo didático *Linguagem e Interação* – insere-se na área de Linguística Aplicada e se propôs a dar continuidade e finalização a um produto capaz de servir como material didático de apoio aos professores de Língua Portuguesa nas aulas de produção textual, visando possibilitar momentos dinâmicos e interativos entre os alunos, a partir de situações simuladas de atividades de interação presentes no cotidiano diário dos participantes em seus diversos *loci* de interação.

Todo trabalho aqui realizado deve ser visto como uma continuidade de um projeto já pronto, mas inacabado, que pretendeu dar-lhe o arremate final, a fim de que se tornasse realmente útil às pretensões de cada professor que busca aperfeiçoar seu fazer pedagógico, valendo-se de ferramentas diversas ao seu alcance, que mantivemos o objetivo de otimizar os processos de produção de gêneros textuais/discursivos, entendendo que há realmente, no Brasil, uma necessidade premente de se tratar este assunto com respeito e seriedade, no que diz respeito à importância do texto oral e escrito na vida diária do estudante em todas as etapas de sua vida, mas também com ludicidade e expressividade, como forma de romper com produções textuais maçantes e estéreis, tão comuns nas salas de aulas da rede pública de ensino no país.

Após a leitura e releitura do relatório que originou o jogo, com vistas à compreensão de todo trabalho que já se houvera feito e das demandas nele sinalizadas, e os inúmeros encontros com a professora orientadora intencionando a melhor condução para a pesquisa, elaboramos um questionário, cujo objetivo foi conhecermos os problemas apresentados pelos estudantes na produção de gêneros textuais/discursivos orais e escritos em sala de aula. Participaram 46 professores de escolas públicas dos anos finais do Ensino Fundamental. Neste mesmo questionário, buscamos também conhecer sugestões para solucionar os problemas por eles levantados. As informações dadas por eles subsidiaram as mudanças já mencionadas na introdução do presente relatório.

O passo seguinte foi empreender os primeiros ajustes no protótipo disponibilizado pela autora, direcionando estas ações para as revisões, especificamente no que diz respeito aos itens componentes do jogo, a saber: nas situações de comunicação já apresentadas, nas informações do quadro de acompanhamento e da roleta. Após sucessivas análises, compreendemos ser necessário também realizar alterações no *layout* do quadro de acompanhamento e no da roleta, além da mudança nos valores das pontuações para os níveis de desenvolvimento das atividades previstas, no nome do jogo e na dinâmica do sorteio dos cartões-comando, após o giro da roleta.

Além destas ações, empreendemos também a criação<sup>14</sup> de outras situações de comunicação, com o objetivo de expandir as possibilidades de gêneros textuais/discursivos disponibilizadas no jogo. Foram criados 31 cartões-surpresa, em substituição aos cartões-coringa, por mudança de finalidade, além de um manual estendido, um manual simplificado e um caderno de apoio aos professores, contendo todas as situações de comunicação do jogo e as orientações do que se esperar das equipes durante a produções textuais em cada situação proposta.

Findadas as primeiras revisões, alterações e criações iniciais, empreendemos a construção de um novo protótipo do jogo para uso nesta segunda etapa, incluindo a caixa em que os itens são acondicionados. Optamos por produzi-lo em uma gráfica da cidade, em substituição ao anterior, artesanal, e já desgastado pelo uso. Em seguida, antes dos testes de adequação e aperfeiçoamento do jogo, submetemos este produto e suas alterações, bem como o manual de instrução simplificado e o caderno de apoio ao professor, ao crivo de 12 professores da rede pública de ensino do Distrito Federal, por meio de uma oficina<sup>15</sup>, cujo objetivo foi identificar e resolver problemas ainda existentes no protótipo.

Em seguida, demos início aos testes de adequação e aperfeiçoamento, inicialmente pelo pesquisador, em duas escolas<sup>16</sup> públicas do Distrito Federal. Nesta fase, realizamos testes do produto, considerando as mudanças realizadas até o presente momento. As impressões colhidas foram utilizadas para a realização de alterações na dinâmica do jogo, conforme será relatado mais adiante.

A segunda fase de testes ocorreu em sete escolas públicas também do Distrito Federal. Como dito anteriormente, o objetivo foi expandir o campo da pesquisa, com o propósito de acolher outras percepções, sugestões e impressões de outros professores deste mesmo seguimento escolar, e, a partir destas informações, realizar os ajustes finais ao produto. Para tanto, construímos um segundo questionário, voltado exclusivamente para a avaliação do uso do jogo didático Linguagem e Interação, que foi entregue a cada professor participante à medida que cada um terminava seu período de aplicação. Reconhecendo o alcance das novas tecnologias, como meios rápidos de circulação de informações, incluímos, nesta pesquisa, as informações apresentadas pelos participantes enviadas pelo aplicativo *WhatsApp*, *e-mails*, *SMS*

---

<sup>14</sup> Ressaltamos que as informações levantadas pelo primeiro questionário subsidiaram a construção destas situações de comunicação. Trataremos destas informações na seção 5.

<sup>15</sup> A presente oficina foi realizada com professores de ensino fundamental da rede pública de ensino do Distrito Federal, na Escola de Aperfeiçoamento dos Profissionais de Educação, sob a responsabilidade da Gerência de Educação Básica da Coordenação Regional de Ensino do Plano Piloto/Cruzeiro.

<sup>16</sup> Realizamos os primeiros testes de adequação no Centro de Ensino Fundamental Athos Bulcão, no Cruzeiro Novo-DF, e no Centro de Ensino e Desenvolvimento 02, na Cidade Estrutural/DF.

e conversas telefônicas. Para melhor compreensão da tabulação dos dados do questionário que avalia o jogo estabelecemos 4 níveis avaliativos, a fim de compreendermos as respostas dadas às questões que exigiram do participante uma nota entre 1 (um) e 10 (dez). De 1(um) a 4 (quatro) denominamos “nível crítico”, ou seja, o respondente considera este item não aprovado. As notas 5 (cinco) e 6 (seis) denominamos “nível de aperfeiçoamento”, ou seja, o respondente aprova o item, com restrições. As notas 7 (sete) a 9 (nove) denominamos “nível de qualidade”, ou seja, o item é considerado aprovado, embora apresente alguma restrição. Por fim, 10 (dez) representa o “nível de excelência”, ou seja, a aprovação sem restrições.

Antes de apresentarmos nossas percepções a respeito do que foi desenvolvido nesta pesquisa, apresentaremos detalhadamente cada fase acima apresentada, com vistas a maior compreensão dos diversos processos de construção e refacção que envolveram a construção deste material didático.

## **4 REVISÕES, ALTERAÇÕES E ELABORAÇÕES DA SEGUNDA ETAPA DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO**

Conforme mencionado, a primeira etapa do jogo tornou possível a criação de um material didático capaz de oferecer aos professores de Língua Portuguesa de escolas públicas auxílio ao trabalho escolar de produção textual a partir de situações comunicativas cotidianas, em que os sujeitos envolvidos, por meio de gêneros textuais/discursivos diversos, interagem com outros indivíduos, previamente identificados e possíveis, dando ao jogo o dinamismo das relações interpessoais ausentes nas produções textuais estanques, comuns nas aulas de língua portuguesa pelo Brasil afora.

Destacamos ainda que as revisões, alterações e elaborações feitas nesta etapa de desenvolvimento do Jogo didático Linguagem e Interação aqui condensadas, ocorreram durante toda a pesquisa. Passamos agora a relatá-las detalhadamente, seguidas pelas justificativas que motivaram as mudanças.

### **4.1 Justificativa para as alterações nas pontuações**

Na primeira versão do jogo, havia pontuações diferentes para cada produção textual a partir do grau de dificuldade apresentado pela tarefa. Tarefas consideradas mais simples recebiam uma pontuação máxima de cinco pontos, e tarefas mais complexas, uma pontuação máxima de dez pontos. Como as pontuações se dividem em três possibilidades, - pontuação total, para as tarefas executadas satisfatoriamente; metade dos pontos, para as tarefas não executadas satisfatoriamente; e nenhum ponto, para tarefas não executadas ou equivocadas, verificamos que as tarefas mais simples – por valerem cinco pontos – uma vez executada parcialmente, obtinha uma pontuação decimal, ou seja, dois pontos e meio.

Por se tratar de um jogo didático de língua portuguesa, direcionado para os anos finais do ensino fundamental; por se tratar de um conteúdo matemático ainda não completamente dominado por alunos de sextos e sétimos anos das escolas públicas brasileiras; e por se tratar de um jogo de caráter mais colaborativo – em que os participantes trabalham juntos, para a realização da tarefa – do que competitivo – em que a pontuação é por si só a razão para que a tarefa seja executada – concluiu-se o seguinte: a fim de evitar equívocos desnecessários na soma dos pontos obtidos por cada equipe, ocasionados pela pontuação em números decimais

nas questões simples, quando estas são parcialmente executadas; e para evitar o desestímulo das equipes, uma vez respondida satisfatoriamente às condições exigidas pelo comando, receberia pontuações diferentes, devido ao grau de simplicidade ou complexidade da tarefa, alteramos as pontuações das tarefas previstas nos cartões de comando, obedecendo as seguintes orientações: cada tarefa deverá ter a mesma pontuação máxima: dez pontos; a mesma pontuação média: cinco pontos; e a mesma pontuação mínima: zero ponto, independentemente de seu grau de complexidade, uma vez que se trata de atividades capazes de serem executadas pelos estudantes, mediadas pelo professor, caso as equipes necessitem de ajuda na execução da tarefa.

Esta mudança resolveu dois problemas ao mesmo tempo: a pontuação mediana deixa de ser um número decimal e as tarefas executadas em cada rodada, uma vez satisfeitas todas as exigências, obterão as mesmas pontuações, dando às equipes a certeza de que o placar apresentado pelo quadro de acompanhamento reflete uma competição justa e adequada à participação de cada equipe no jogo.

Portanto, a alteração realizada define que todas as atividades valerão a mesma pontuação.

#### **4.2 Justificativa para alteração da roleta**

Na primeira versão do jogo, a roleta apresentava 10 (dez) casas e era confeccionada de material reciclado. As alterações propostas para a roleta foram além da revisão do número de casas presentes nelas. Optamos, também, nesta etapa, por substituir o produto manufaturado, confeccionado em isopor, por outro mais resistente, em MDF, feito por uma marcenaria no Distrito Federal, a partir dos moldes entregues, recoberto pelas artes produzidas numa gráfica da cidade.

A respeito das dez casas iniciais presentes na roleta, duas delas referentes aos comandos de “passe a vez”, tornaram-se desnecessárias e foram suprimidas, uma vez que todas as equipes passaram a participar do jogo a cada rodada<sup>17</sup>. Suprimimos também a casa referente domínio discursivo “miscelâneas”, conforme justificativa apresentada no item 3.1.5.

Embora tenham restado apenas sete casas na roleta, depois de realizadas as mudanças descritas acima, compreendemos a necessidade de manter, ao todo, oito casas, sendo seis

---

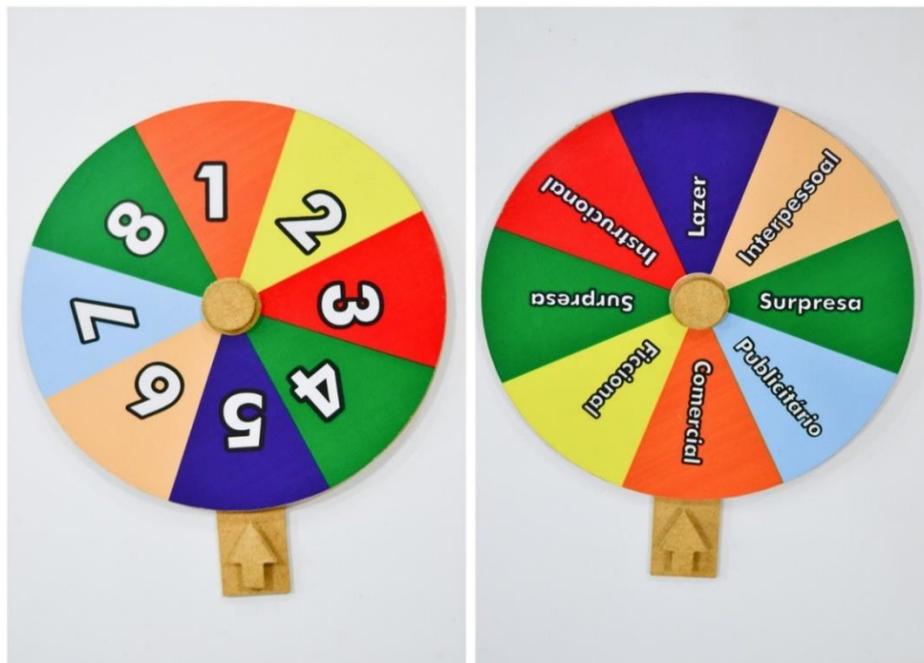
<sup>17</sup> No teste de adequação realizado na segunda etapa de desenvolvimento do jogo, todas as equipes realizaram atividades relacionadas ao mesmo domínio selecionado com o sorteio da roleta.

destinadas às esferas de comunicação, e duas – não mais uma – destinadas aos cartões-surpresa<sup>18</sup>.

Ainda durante o processo de desenvolvimento do novo layout da roleta, chegamos a duas possibilidades visuais de construção do novo protótipo deste item a saber: manter a roleta com números, cuja pretensão foi levar o aluno a identificar o domínio discursivo sorteado, identificando-o a partir da relação entre a roleta e o quadro de acompanhamento, ou estabelecer outra roleta, cujos números seriam substituídos pelos nomes dos domínios discursivos? Estas possibilidades visuais se justificam pela dificuldade inicial encontrada na confecção de um quadro de acompanhamento capaz de ser fixado em local visível aos estudantes. Sobre este ponto em particular, tecemos maiores comentários no item 3.1.7 e no item 3.1.8, referente ao cartão de acompanhamento.

Os diversos encontros e conversas com a professora orientadora nos levaram à percepção de manter a roleta numerada, porque agregou ao jogo uma tarefa a mais para as equipes: a de identificar as relações entre os dados numéricos presentes na roleta com os constantes no quadro de acompanhamento, assegurando, assim, a correlação entre estes itens do jogo. A seguir, apresentamos a figura das primeiras roletas confeccionadas.

**Figura 5** – Imagens das roletas (números e domínios discursivos)



Fonte: Protótipo produzido pelo pesquisador.

<sup>18</sup> No relatório da primeira etapa, estes cartões eram denominados de cartões-curinga. Por se tratar de um item do jogo que deixou de interferir, beneficiando ou prejudicando as equipes, passando apenas a promover a descontração e o congraçamento, entendemos mais adequado mudar-lhe o nome para cartões-surpresa. Trata-se de cartões com prendas a serem executadas apenas pela equipe que realizou o sorteio.

Os primeiros testes de adequação revelaram a necessidade de socializar com todas as equipes o sorteio do domínio discursivo para cada rodada. Por se tratar de uma roleta horizontal, colocada inicialmente sobre uma mesa em que se realiza o sorteio, passamos a segurá-la com as mãos, para permitir que todos as equipes conhecessem, ao mesmo tempo, qual domínio fora sorteado. Desta feita, o passo seguinte foi elaborar uma roleta que pudesse ser colocada sobre a mesa na posição vertical, evitando que o professor mediador recorresse, a cada rodada, ao expediente de segurar a roleta com as mãos. Com um pequeno cavalete de madeira para quadro e um círculo em MDF, revestido pela arte confeccionada em gráfica, construímos o protótipo que passou a ser utilizado nos demais testes de adequação e aperfeiçoamento.

Assim, nesta segunda etapa de desenvolvimento do jogo definimos pela confecção da roleta na vertical, dada a vantagem visual perante a turma.

**Figura 6** – Imagem da roleta vertical



Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

### **4.3 Justificativa para a supressão do conjunto de domínios discursivos “Miscelâneas”**

Durante o processo de revisão das situações de comunicação, com vistas também à confecção do caderno de apoio ao professor mediador, percebemos que todas as situações de comunicação presentes no conjunto de domínios discursivos “Miscelâneas”<sup>19</sup> poderiam compor um dos outros seis domínios satisfatoriamente. Desta maneira, após análises cuidadosas, com o auxílio e a orientação da professora orientadora, suprimimos esta esfera de comunicação e reorganizamos todas as situações comunicativas presentes nela nos demais domínios discursivos. Assim, concentramos todas as situações de comunicação nos seis domínios discursivos escolhidos desde a primeira etapa de desenvolvimento do jogo.

### **4.4 Justificativa para a alteração na dinâmica do sorteio das situações de comunicação a cada rodada**

A participação de todas as equipes por rodada, proposta na primeira etapa, trouxe celeridade e dinamismo ao desenrolar do jogo em sala de aula. Percebemos, no entanto, que um único sorteio do domínio discursivo, válido para todas as equipes, em substituição ao sorteio individual de cada equipe, por rodada, reduziria ainda mais o tempo gasto com este momento do jogo, permitindo, desta maneira, a ocorrência de mais rodadas por encontros, além de permitir aos alunos e professores trabalharem com situações de comunicação alicerçadas em uma mesma esfera de comunicação. Ao fazermos esta opção, centralizamos as escolhas das situações de comunicação em um único domínio discursivo e demos ao jogo maior dinamismo.

### **4.5 Justificativa para a alteração no quadro de acompanhamento**

As alterações implementadas na roleta, implicaram mudanças também no quadro de acompanhamento, uma vez que este item é uma representação maior e mais elaborada das informações presentes nela. Por esta razão, foi necessário suprimir as casas referentes ao comando “passa a vez” e a casa referente ao domínio “Miscelâneas” e as cartas coringa, visto que esta última passou a ser denominada cartão-surpresa, conforme já esclarecido. Além destas mudanças, foi necessário alterar as imagens representativas dos domínios discursivos

---

<sup>19</sup> Conforme já relatado, este domínio pretendeu reunir situações de comunicação que não contemplados nos demais domínios presentes no jogo.

“Ficcional” e “Interpessoal”, e aquela referente aos cartões-surpresa, conforme ilustração do quadro de acompanhamento da figura 7.

O desenvolvimento do segundo protótipo do quadro de acompanhamento trouxe-nos maiores inquietações no início da pesquisa. O primeiro quadro, produzido artesanalmente em papel e revestido por um material plástico, foi utilizado a contento pelos professores participantes da primeira etapa. Nesta etapa também, a fixação deste item do jogo na parede foi feita com fitas adesivas e seu acondicionamento na caixa, requeria que fosse cuidadosamente dobrado. Os pontos obtidos pelas equipes eram registrados com pincel adequado, pois requeria que eles fossem apagados ao finalizar a aplicação do jogo. Entretanto, o uso reiterado do quadro, a fragilidade do material com que foi confeccionado, as muitas ranhuras advindas das dobras do papel e os muitos registros feitos no protótipo, causando-lhe manchas – muito embora suaves – apontavam para a necessidade de se confeccionar um novo quadro, que resolvesse os problemas ora apresentados. O novo quadro de acompanhamento mede 0,85 cm x 0.60 cm.

Após algumas pesquisas feitas com diversos materiais, optamos por construir um quadro de acompanhamento em adesivo colado sobre uma superfície imantada, logo, mais resistente do que o papel. Para fixá-lo na parede, optamos por prendê-lo a três ventosas fixadas em quadros brancos, comuns nas escolas públicas brasileiras, e, para evitar manchá-lo com o uso de pincéis, confeccionamos numa gráfica da cidade, os números 0, 5 e 10, também em adesivo colado em superfície imantada, referente às pontuações possíveis para as atividades. Para acondicioná-lo, optamos por usar um tubo telescópico em plástico, medindo 10,5 cm x 64 cm.

A nova configuração do quadro de acompanhamento é a que se segue:

Figura 7 – Imagem do quadro

**QUADRO DE ACOMPANHAMENTO**

RODADA	EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE 3	EQUIPE 4	EQUIPE 5	EQUIPE 6	EQUIPE 7	EQUIPE 8
<b>1<sup>a</sup></b>								
<b>2<sup>a</sup></b>								
<b>3<sup>a</sup></b>								
<b>4<sup>a</sup></b>								
<b>5<sup>a</sup></b>								
<b>6<sup>a</sup></b>								
<b>7<sup>a</sup></b>								
<b>8<sup>a</sup></b>								
<b>9<sup>a</sup></b>								
<b>10<sup>a</sup></b>								
<b>TOTAL</b>								

**ROLETA (Domínios Discursivos)**

<b>1</b> <b>Comercial</b> 	<b>2</b> <b>Ficcional</b> 	<b>3</b> <b>Instrucional</b> 	<b>4</b> <b>Surpresa</b> 
<b>5</b> <b>Lazer</b> 	<b>6</b> <b>Interpessoal</b> 	<b>7</b> <b>Publicitário</b> 	<b>8</b> <b>Surpresa</b> 

**TIPOS TEXTUAIS**

Narrativo	Expositivo	Argumentativo	Injuntivo	Descritivo
-----------	------------	---------------	-----------	------------

**PONTUAÇÃO**

		
NENHUM PONTO	METADE DOS PONTOS	TODOS OS PONTOS

Fonte: Protótipo elaborado pelo pesquisador.

**Figura 8** – Imagem do repositório do quadro de acompanhamento



Fonte: Protótipo adaptado pelo pesquisador.

#### **4.6 Justificativa para a criação do cartão de acompanhamento**

Inicialmente, as dificuldades na formulação do quadro nos fizeram buscar – apesar de sua contribuição visual para a dinâmica do jogo – uma solução imediata para a manutenção do controle de lançamento das pontuações obtidas pelas equipes assim, surgiu a ideia de substituí-lo por cartões, que seriam utilizados e descartados após conclusão do jogo. Os cartões, réplica do quadro de acompanhamento, foram inicialmente em folha de papel A4 e posteriormente em papel *Canson*, o qual ficaria em poder do professor mediador. Os cartões de acompanhamento foram disponibilizados na caixa protótipo do jogo como uma opção<sup>20</sup> de registro de dados oferecida ao professor participante da pesquisa, responsável pelos testes de adequação na segunda etapa.

Contudo, surpreendeu-nos o fato de os professores que testaram o jogo não terem se utilizado do cartão, fato que comprova a efetividade do quadro. Isso nos mostrou a importância do quadro de acompanhamento como elo entre os participantes; uma vez que uma única unidade do jogo é suficiente para uma turma inteira. 1 único quadro reforçaria o efeito de conjunto.

---

<sup>20</sup> A confecção do quadro de acompanhamento, a posteriori, tornou possível ao professor participante da pesquisa optar por um dos dois itens presentes no jogo.

#### **4.7 Justificativa para a alteração do nome do jogo**

Como objetivo inicial, a primeira etapa centrou-se na construção e viabilização do jogo. Era necessário envidar esforços para materializá-lo e testar sua viabilidade, o que foi feito com sucesso. Entretanto, havia ainda um problema quanto à atratividade dos participantes ao nome e ao *layout* do jogo. *Linguagem Interação e Ação* apresentou-se como um nome que traduzia adequadamente os interesses da proposta, mas sua sonoridade provocada pela repetição do vocábulo “ação” como eco da palavra anterior não tornava o jogo inicialmente atrativo. A segunda etapa considerou a possibilidade de encontrar uma solução para o problema e, por fim, depois de variadas sugestões, chegou-se ao nome *Linguagem e Interação*. Nessa modalidade configurativa contempla-se e preserva-se a ideia inicial de que a linguagem ocorre num processo interativo em que os envolvidos agem e reagem constantemente nos processos desencadeadores de situações cotidianas de comunicação. Doravante, o jogo didático *Linguagem Interação e Ação*, passa a ser denominado de *Linguagem e Interação*.

#### **4.8 Justificativa para a criação do caderno de apoio para os professores mediadores/equipe avaliadora**

Na primeira etapa de desenvolvimento do jogo, seguindo a percepção de Oliveira (2015), percebeu-se a importância de disponibilizar ao professor mediador uma espécie de material capaz de apoiá-lo na avaliação de seus alunos. Assim, a construção do caderno de apoio ao professor mediador surgiu da iniciativa de disponibilizar informações consideradas relevantes, de acesso rápido e fácil, a fim de fornecer dados para que a etapa de confecção e de avaliação das produções textuais feitas pelas equipes ocorresse com mais efetividade. Neste caderno, fizemos um levantamento de dados composicionais dos gêneros esperados por cada situação de comunicação, contemplando, o(s) tipo(s) textual(is) predominante(s), o propósito comunicativo gerador do gênero sugerido e os itens essenciais e os opcionais comumente encontrado nestes gêneros, a partir das situações de interação apresentadas.

Chamamos a atenção para o fato de que este caderno de apoio não intenciona, de modo algum, reproduzir práticas prescritivas criticadas pelo jogo, tampouco objetivam padronizar visões ou limitar a ação do professor durante o jogo. Elas servem, simplesmente, ao propósito indicado pelo nome: apoiar o professor no processo de compreensão do gênero a ser executado, norteando-o (quando julgar necessário recorrer a ele) de informações para orientar o trabalho das equipes participantes. Desta forma, mantemos o foco do jogo durante toda a atividade, ou

seja, proporcionar ao estudante uma oportunidade de construir textos materializados em gêneros textuais/discursivos de maneira lúdica e diferenciada, em atitudes colaborativas, com vistas ao atingimento da aprendizagem sobre gêneros textuais/discursivos, seus usos cotidianos e suas formas de construí-los, em busca de atingir os propósitos comunicativos que lhes deu origem.

#### **4.9 Justificativa para a supressão dos cartões-curinga e criação dos cartões-surpresa**

Inicialmente denominadas de cartões-coringa, estes cartões sofreram alterações em sua nomenclatura, em sua funcionalidade e em sua dinâmica. No primeiro caso, entendemos que denominá-lo de cartão-surpresa deu-lhe maior significado e representatividade, visto se tratar de um jogo de cunho mais colaborativo do que competitivo. No segundo caso, porque, uma vez sorteado, os cartões-surpresa destinam à equipe contemplada no sorteio, tempo menor para execução da atividade, evitando a ociosidade das demais equipes. No terceiro caso, porque agregamos a cada sorteio uma atividade que pode redundar na aplicação de uma prenda à equipe, dando ao jogo, uma grandiosa expectativa diante da possibilidade do sorteio desta casa.

Para resolver este problema, reconhecemos a necessidade de reelaboração dos cartões produzidos na primeira etapa, para se adequar às características particulares atribuídas a eles: tornar-se um elemento que, apesar da brevidade durativa, fosse capaz de entreter as equipes, funcionando como uma rápida pausa divertida durante o jogo. Suprimimos todos os cartões da etapa anterior, pois alguns apresentavam possibilidades de beneficiar ou prejudicar determinada equipe participante, quer por atribuir pontuação extra, relacionada à execução da atividade proposta, quer por permitir que uma equipe escolhesse outra para realizar a tarefa. Os demais cartões propunham atividades enviesadas, envolvendo situações de comunicação/modos de expressão, situações de comunicação/tipologia textual, além de cartões relacionados à sorte ou ao revés<sup>21</sup>. Quanto àqueles que apresentavam atividades propostas semelhantes aos cartões-comandos, foram substituídas por leituras criptografadas, adivinhas, entre outras.

Objetivando levar a equipe contemplada no sorteio à execução da atividade, estabelecemos prendas, considerando se tratar de critérios que conduzem à diversão, à

---

<sup>21</sup> Apresentamos aqui alguns exemplos dos antigos cartões-curinga: 1. Escolha um cartão do domínio comercial. Essa situação deverá ser executada em forma de poema; 3. Que pena, está sem sorte! Você ficará esta rodada sem jogar; 4. Escolha um cartão do domínio publicitário e inverta a modalidade de expressão: se a atividade for escrita, execute-a oralmente; se for oral, execute-a por meio da escrita. 10. Escolha uma equipe para ficar uma rodada sem jogar.

brincadeira e à espontaneidade. Na escolha das prendas, procuramos atentar para as sanções impostas, quando há erro, evitando atividades vexatórias, humilhantes ou degradantes.

Seguem abaixo 31 novos cartões-surpresa, confeccionados e utilizados nos testes de viabilidade e aperfeiçoamento do jogo.

### Quadro 1 – Situações que constam nos cartões-surpresa

#### CARTÕES-SURPRESA

**1** – Sua equipe precisará desvendar o mistério da frase invertida. A tarefa será considerada executada quando todos do grupo souberem a frase e falarem ao mesmo tempo! Vocês têm apenas 1 minuto!

**FRASE: EPIUQE ADINU SIAMAJ ÁRES ADICNEV.**

**Prenda: Toda a equipe deverá imitar um gorila passeando pela sala.**

**2** – Trava-línguas é uma brincadeira divertida e fácil de brincar. É só enrolar a língua! Que sorte a de vocês hein? A equipe precisa recitar o trava-línguas abaixo, 3 vezes seguida, sem errar! Decidam entre vocês quem falará o seguinte trava-línguas:

**UM NINHO DE MAFAGAFOS TINHA SEIS MAFAGAFINHAS. QUEM AMAFAGAFAR MAIS MAFAGAFINHOS, BOM AMAFAGAFANHADOR SERÁ?**

Vocês têm **1 minuto** para recitar o trava-línguas.

Observação: Só valem as vezes em que a pronúncia estiver correta!

**Prenda: Toda a equipe deverá assobiar a primeira estrofe o Hino Nacional.**

**3** – O trava-línguas tem sua origem na cultura popular, a partir das parlendas (rimas infantis) comuns como brincadeiras e divertimentos. A tarefa desta equipe é recitar este trava-línguas **5 vezes** em apenas **1 minuto**! Escolham um aluno para realizar a tarefa!

Observação: Só valem as vezes em que a pronúncia estiver correta!

**O PEITO DO PÉ DE PEDRO É PRETO!**

**Prenda: Toda equipe deverá sentar e levantar no chão rapidamente por 10 vezes!**

**4** – Vocês sabiam que **Libras (Língua Brasileira de Sinais)** é uma forma gestual de comunicação usada pela maioria dos surdos? Pois é. Vocês precisam representar para a turma toda, por meio de sinais, a frase escrita no final da tarefa. A tarefa será considerada executada quando alguém das outras equipes descobrir o que os gestos querem comunicar. Vocês têm **1 minuto** para realizar a tarefa!

Não leiam a frase em voz alta!

**NÓS AMAMOS PIZZA!**

**Prenda: Toda a equipe deverá pular amarelinha virtual na sala, indo e vindo.**

**5** – Frases ao contrário são nossa especialidade! Então vamos desvendar mais uma? Leiam com atenção, pois, agora, vocês precisarão pronunciar a frase ao contrário, e, depois, pronunciá-la corretamente! Vocês têm **1 minuto e meio** para realizar a tarefa!

**FRASE: SÓN SOMOS O OTIUQSOM AD EUGNED.**

**Prenda: Andar de costas de um lado da sala ao outro.**

**6** – Vocês sabiam que é perfeitamente possível ler textos que misturam letras e números? Não sabiam? Pois essa é a tarefa de vocês agora! Vocês têm **1 minuto** para lerem juntos o texto abaixo:

**3M UM DI4 D3 V3R40, 3U 3ST4V4 N4 PR414, O8S3RV4ND0 DU45 CRI4NÇ45 8R1NC4ND0 N4 4R314, QU4ND0 D3 R3P3N73 V310 UM4 0ND4 GR4ND3 3 M0LH0U 4 G4LER4 TOD4!**

**Prenda: Toda a equipe deverá imitar patos agitados.**

7 – Sabemos que vocês adoram enigmas! Então decifrem mais este texto misturando letras e números! Vocês terão **2 minutos** para apresentar a solução deste enigma!

**3ST3 P3QU3N0 T3XT0 53RV3 4P3N4S P4R4 M0STR4R C0M0 N0SS4 C4B3Ç4 C0NS3GU3 F4Z3R C01S4S 1MPR3SS10N4NT3S! R3P4R3 N1SS0! NO COM3Ç0 35T4V4 M310 C0MPLIC4D0, M45 N3ST4 L1NH4 SU4 M3NT3 V41 D3C1FR4ND0 O C0D1G0 QU4S3 4UTOM4TIC4M3NT3, S3M PR3CIS4R P3NS4R MU1T0, C3RT0? P0D3 FIC4R B3M 0RGULH0S0 SU4 C4P4CID4D3 M3R3C3! P4R4B3NS!**

**Prenda: Cada membro da equipe deverá escrever seu nome de trás para frente e pronunciá-lo, cada um, em voz alta.**

8 – Todo mundo sabe brincar de adedonha, certo? Adedonha é uma brincadeira em que se sorteia uma letra e cada pessoa precisa dizer uma palavra de um grupo previamente escolhido que começa com a letra sorteada. A equipe tem **1 minuto** para citar três frutas que começam com a letra “M”.

**Prenda: Andar de costas em um pé só, de um lado da sala a outro.**

9 – Decifrem o enigma: “Um pescador está do lado de um rio. Ele tem um barco e precisa levar um saco de milho, uma galinha e uma raposa para o outro lado. O barco só aguenta ele e mais alguma coisa (milho, galinha ou raposa). Ele não pode deixar a galinha com o milho, porque a galinha comeria o milho; nem a raposa com a galinha, porque a raposa poderia comer a galinha. O que ele deve fazer? Vocês têm apenas **2 minutos** para desvendar este mistério!

**Prenda: Toda a equipe deverá cantar uma cantiga de roda.**

10 – Vamos a uma pegadinha? Preste bastante atenção! “Uma pata põe um ovo na divisa entre os estados de Minas Gerais e Bahia. A quem pertence o ovo? A Minas Gerais ou à Bahia? A equipe tem 1 minuto para responder ao enigma! Vamos lá!

**Prenda: Cada componente deverá escrever seu nome ao contrário e pronunciá-lo para a turma.**

11 – Decifrem o enigma: O pai do padre é filho do meu pai. O que eu sou do padre?

**Prenda: Cada componente deverá escrever o nome de um amigo ao contrário e pronunciá-lo para a turma.**

12 – Decifrem o enigma: Um grande empresário, na necessidade de ir a São Paulo, chegou para seu guarda noturno e ordenou que o acordasse às 6 horas da manhã em ponto. Exatamente às 6 horas em ponto o guarda noturno acordou o empresário e disse:

\_ Patrão, estou com mal pressentimento. Sonhei esta noite que o senhor teria um acidente fatal com o avião. Permita-me sugerir que o senhor não viaje.

O empresário não deu ouvidos ao guarda. Sem incidentes, chegou a São Paulo e, por telefone, mandou demitir esse funcionário. Por quê?

Vocês têm dois minutos para responder o enigma. Cuidado para não responder errado!

**Prenda: Escolham uma música (sem palavrões) e cantem um trecho dela para a turma.**

13 – Decifrem o enigma: Três pessoas vão pescar: 2 pais e 2 filhos. Como isso é possível? O grupo tem 1 minuto para responder o enigma! Se errar, vai ter que pagar!

**Prenda: Toda a equipe deverá andar de costas pela sala de aula, dando uma volta completa.**

**14** – Decifrem o enigma: O meu **PATO** botou um ovo no quintal do vizinho. De quem é o ovo? A equipe tem 1 minuto para responder corretamente!

**Prenda: Toda a equipe fará 10 polichinelos ao mesmo tempo.**

**15** – Um dos itens relacionados abaixo não está de acordo com os demais. Qual é ele?

- A) Ameixa; B) Maracujá; C) Abacate; D) Manga; E) Pitomba.

Vocês têm 1 minuto para responder corretamente!

**Prenda: Toda a equipe fará uma rápida simulação de uma festa, sem emitir um único som!**

**16** – Façam a associação correta: CABEÇA está para PÉ, assim como TETO, está para:

- A) PORTA; B) PAREDE; C) CHÃO; D) TELHADO; E) JANELA

Qual é a resposta correta? A equipe tem apenas 1 minuto!

**Prenda: Todos da equipe simularão um acidente de carro, sem produzir um som sequer!**

**17** – Coloque as palavras abaixo na ordem correta em que aparece no dicionário:

ZEBRA – CAMELO – CACHORRO – CORUJA – ELEFANTE – BURRO – ALCE – CAVALO.

Qual é a ordem correta? A equipe tem 1 minuto apenas! Cuidado para não errar!

**Prenda: Toda a equipe deverá bater 10 palmas ao mesmo tempo com as mãos acima da cabeça!**

**18** – Qual é o animal intruso nas opções abaixo?

- A) LEÃO; B) HIENA; C) VACA; D) LOBO; E) GATO.

E então? Qual é a resposta correta? A equipe tem apenas 1 minuto!

**Prenda: Toda a equipe simulará rapidamente uma quadrilha junina!**

**19** – **AMOR** está para **ROMA**, assim como **AMIR** está para:

Vamos lá! Qual é a resposta? Vocês têm apenas 1 minuto!

**Prenda: A equipe inteira assoviará a cantiga “Atirei o pau no gato” ao mesmo tempo.**

**20** – Relacione a palavra AMEIXA, com um dos itens abaixo:

- A) LEGUME; B) HORTALIÇA; C) FRUTA; D) VERDURA; E) DOCE.

Qual é o item correto? Vocês têm 1 minuto apenas!

**Prenda: Recitar uma cantiga de roda.**

**21** – Considere a declaração “Todos os alunos estudarão”. Para que essa declaração seja FALSA, é necessário que:

- a) Mais da metade dos alunos não estude;  
b) Alguns alunos não estudem;  
c) Dois alunos não estudem;  
d) Um único aluno não estude;  
e) Nenhum aluno estude.

Qual é a resposta correta? A equipe tem 1 minuto apenas!

**Prenda: A equipe toda deverá citar cinco frutas com a letra “C”.**

**22** – Vocês têm 1 minuto para responderem esta questão de raciocínio lógico: A negação de “hoje é segunda-feira e amanhã não choverá” é:

- a) hoje não é segunda-feira e amanhã não choverá  
b) hoje não é segunda-feira ou amanhã choverá

- c) hoje não é segunda-feira então amanhã choverá  
 d) hoje não é segunda-feira nem amanhã choverá  
 e) hoje é segunda-feira ou amanhã choverá

E então? Qual é a resposta correta? Vocês têm 1 minuto para responder!

**Prenda: A equipe fará uma fila indiana por tamanho (do menor para o maior).**

**23** – A equipe precisa citar três citar cinco frutas que sejam cítricas, ou seja, azedas.

**Prenda: Imitar uma pessoa chupando limão.**

**24** – Relacione a palavra “AMIZADE” com um dos itens abaixo:

- A) CORAGEM; B) ABRAÇO; C) DEDICAÇÃO. D) RELACIONAMENTO.

Não demorem! Vocês têm apenas **1 minuto!**

**Prenda: A equipe fará uma fila indiana por tamanho (do maior para o menor).**

**25** – Trocadilhos são muito comuns no nosso dia-a-dia. Usamos uma palavra que tem vários significados para responder algumas questões. Pensando nisso, responda à pergunta que se segue: O QUE UM NADADOR FAZ PARA GANHAR UMA COMPETIÇÃO? Fácil demais, não é? Pois então. Vocês têm **1 minuto** para responderem à pergunta!

**Prenda: Toda a equipe deverá imitar um macaco coçando a cabeça.**

**26** – O Raciocínio lógico nos ajuda a resolver situações cotidianas de maneira inteligente e rápida. Analise esta situação: Você está em uma sala escura com uma caixa de fósforo na mão. Você sabe que nesta sala escura há também uma vela, uma lamparina e uma pilha de lenha. Para iluminar a sala o que você acenderia primeiro? Vocês têm duas chances para acertar a pergunta e **1 minuto** para executá-la. Qual é a resposta correta?

**Prenda: Simular um assalto por meio de mímicas.**

**27** – Curiosidade também é cultura! Você sabe o que é um Palíndromo? É o nome que se dá a palavras ou frases que podem ser lidas de frente para trás ou de trás para frente sem nenhum problema. O nome “ANA” ou a frase “Socorram-me subi no ônibus em Marrocos” são palíndromos! Se verificar com atenção, talvez você, ou alguém ao seu redor, tem um nome que é Palíndromo! Até a próxima!

Fonte: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/curiosidades-da-lingua-portuguesa/47477>>. Acesso em: 4 maio 2017.

**28** – Curiosidade também é cultura! Você sabe que o plural, em Língua Portuguesa, é feito no final das palavras, não é mesmo? Por exemplo: carro – carros; incrível – incríveis, e assim por diante. Pois é. Mas há uma palavra em nossa língua que faz seu plural no meio! Você sabe qual é? A palavra “QUALQUER”, pois seu plural é “QUAISQUER”! Vivendo e aprendendo!

Fonte: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/curiosidades-da-lingua-portuguesa/47477>>. Acesso em: 4 maio 2017.

**29** – Curiosidade também é cultura! Vocês sabem que ditados populares são sentenças acerca de determinado assunto ou comportamento, que expressam ideias de causa e efeito. São geralmente feitos de duas partes, que se completam na construção de sentidos. Por exemplo: “**Quem com ferro fere, com ferro será ferido!**” Agora é a vez de vocês! Completem o ditado abaixo em **1 minuto**, senão irão pagar uma prenda!

Ditado: “Água mole em pedra dura, ...”

**Prenda: Repetir 15 vezes a palavra “GEMA” bem rápido e sem errar!**

**30** – Ditados populares são sentenças acerca de determinado assunto ou comportamento, que nos ajudam a dizer de uma maneira rápida e clara o que queremos dizer às pessoas. Sendo assim, vocês precisam explicar em poucas palavras o que o ditado “**ÁGUA MOLE EM PEDRA DURA, TANTO BATE ATÉ QUE FURA**” quer dizer, quando alguém faz uso dele. Vamos lá, vocês têm apenas **1 minuto** para apresentar as respostas!

**Prenda:** Fazer uma roda de mãos dadas em que os integrantes da equipe estejam de costas um para o outro!

**31** – Ditados populares são sentenças acerca de determinado assunto ou comportamento, que nos ajudam a dizer de uma maneira rápida e clara o que queremos dizer às pessoas. Aqui ou ali ouvimos ditados populares, principalmente da boca dos mais velhos. Muito bem! A tarefa do grupo é completar o ditado popular abaixo! Vocês terão apenas **1 minuto** para dar a resposta sem errar!

Ditado popular: **Quem com ferro fere, ...**

**Prenda:** Cantar e representar a cantiga de roda “Atirei o pau no gato”.

Fonte: Dados dos cartões-surpresa elaborados pelo pesquisador.

#### 4.10 Confeção de uma nova caixa

Confeccionamos também uma caixa a fim de acondicionar o jogo. Trata-se de uma caixa de papelão envolta em adesivo com um novo *layout* e de textos e figuras. A fim de evitar a dobradura do quadro de acompanhamento e acondicioná-lo adequadamente, optamos pelo uso de um tubo repositório do quadro de acompanhamento telescópico plástico, adquirido em uma papelaria da cidade, conforme apresentamo-la a seguir

**Figura 9** – Imagem da caixa



Fonte: Protótipo elaborado pelo pesquisador.

#### **4.11 Confeção dos manuais de instruções (estendido e simplificado)**

A construção dos manuais de instruções ocorreu em duas etapas: inicialmente procedemos a confecção de um manual mais extenso e mais técnico, que tinha por objetivo apresentar o jogo, sua importância e seu funcionamento ao professor. Entretanto, percebemos que se tratava de um documento que, por ser muito longo, poderia desestimular o uso do jogo por parte dos professores (*Vide* Apêndice D). Resolvemos, então, confeccionar um segundo manual, mais simples e objetivo, de fácil entendimento, para disponibilizá-lo ao professor, visando à melhor utilização do jogo didático em questão (*Vide* Apêndice E). Ambas as versões foram construídas tendo em mente as orientações contidas no relatório da primeira etapa e dos referenciais teóricos sobre jogos, mencionados anteriormente. A confecção dos manuais ocorreu na etapa pós-qualificação, e apenas o segundo foi testado e modificado nas intervenções feitas pelos professores participantes da oficina anteriormente referida, pelo pesquisador nos primeiros testes de adequação e pelos demais professores participantes dos testes finais do jogo, a exemplo do que ocorreu na primeira etapa. Assinalamos ainda que, caso julgue necessário, o professor poderá ter acesso a informações complementares por meio de um vídeo disponibilizado em nosso canal no *site* do *YouTube* disponível em: <<https://goo.gl/Ji4bZW>>.

As alterações já realizadas, aliadas às observações e análises que foram feitas pelos docentes nas diversas etapas interventivas em suas turmas de sextos a nonos anos no Distrito Federal, serão apresentadas mais adiante.

#### **4.12 Revisão das situações de comunicação presentes no jogo**

É sabido que todo texto se materializa por meio de gêneros textuais/discursivos, e que estes variam com o tempo e com os usos das comunidades, que deles se servem. Muitas vezes, esses mesmos textos sofrem alterações, diante de novos suportes e novas necessidades comunicativas apresentadas pelos usuários daquele sistema de comunicação humana, do qual um sistema de gêneros faz parte. O jogo *Linguagem e Interação* fundamenta-se nessa necessidade de interação entre os indivíduos, por meio da linguagem. Por esse motivo, a revisão dos cartões-comando das situações comunicativas presentes no jogo apresentou-se como um ponto-chave para todo o trabalho de revisão, pois é a partir deles que todo funcionamento do jogo acontece, possibilitando as produções textuais esperadas.

Na primeira etapa foram produzidos 116 cartões-comando com situações comunicativas, divididas em 6 domínios discursivos<sup>22</sup>, já citados anteriormente. Cada cartão-comando contém uma situação comunicativa proposta como atividade, com cores indicando a predominância do tipo textual naquele gênero especificamente, como relatado (*Vide* Apêndice A).

Apesar de terem sido cuidadosamente escritas, julgamos conveniente revisar todas as situações de comunicação, objetivando eliminar possíveis erros e esclarecer situações que nos pareceram ambíguas ou ininteligíveis. Além disso, estabelecemos critérios facilitadores para apoio ao professor mediador e à equipe avaliadora, no intervalo de tempo destinado à produção dos gêneros textuais/discursivos pelas equipes participantes. Estas informações foram detalhadas no item 4.8, referente à criação do caderno de apoio aos professores e à equipe avaliadora.

#### **4.13 Criação de outras situações de comunicação**

A mudança na dinâmica do jogo didático *Linguagem e Interação* relacionada à participação de todas as equipes em cada rodada – feita na primeira etapa – aliada à possibilidade de suspensão da dinâmica de produção textual ao fim de uma determinada aula e sua retomada nas aulas seguintes, oferecida pelo jogo, trouxe-nos a necessidade de confeccionarmos um número maior de situações de comunicação, com vistas a evitar repetições desnecessárias de cartões-comando, caso um domínio discursivo fosse repetidamente sorteado durante as rodadas. Para solucionar este problema, foram criadas outras 84 situações de comunicação, totalizando 200 cartões disponíveis no jogo

O processo criativo das novas situações de comunicação assemelha-se àquele utilizado na primeira etapa, ou seja, construir situações de comunicação relacionadas à prática discursiva cotidiana dos estudantes de escolas públicas de sextos a nonos anos do Ensino Fundamental. Sinalizamos, contudo, que alguns gêneros propostos contemplam mais de uma possibilidade de predominância tipológica. Nestes casos, há mais de um cartão-comando para uma determinada situação comunicativa, conforme entendemos ser a melhor decisão a ser tomada diante dessa questão. Procuramos também acrescentar gêneros textuais/discursivos que circulam em ambientes virtuais e outras ligadas às práticas sociais comunitárias das quais os

---

<sup>22</sup> Lembramos ainda que havia um conjunto de domínios discursivos denominados “Miscelâneas”. As situações de comunicação presentes nele foram distribuídas nos demais domínios discursivos.

alunos participam. Reconhecemos o papel central exercido pelas situações de comunicação como originadoras das produções textuais esperadas durante a aplicação do jogo.

Antes de confeccioná-las, aplicamos um questionário, distribuído a 50 professores, intencionando levantar problemas e soluções identificados por eles, nas produções textuais em sala de seus alunos, que pudessem contribuir na confecção deste item do jogo. Apresentamos a seguir dados deste questionário e suas análises. Optamos por inseri-lo neste ponto do relatório, para situá-lo dentro de um processo criativo cronológico, buscando facilitar a compreensão de todo trabalho realizado por esta pesquisa.

#### **4.13.1 Produção de textos orais e escritos (problemas e soluções): o que dizem os professores**

A fim de construir as novas situações de comunicação, considerando a realidade do ensino de gêneros textuais/discursivos nas escolas públicas brasileiras, em 2016, esta pesquisa desenvolveu e aplicou um questionário, contendo 4 questões, a professores de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II, de escolas públicas de três unidades da Federação, sendo que 7 (sete) deles lecionam em Goiás, 17 (dezesete) lecionam em Minas Gerais e 21 (vinte e um), no Distrito Federal.

Foram distribuídos 50 (cinquenta) questionários (*Vide* Apêndice B), dos quais retornaram 45 (quarenta e cinco) deles. Os entrevistados se mostraram disponíveis em responder as perguntas propostas pela pesquisa e devolveram o questionário dentro do prazo combinado.

O perfil dos profissionais entrevistados<sup>23</sup> é o que se segue: quanto à formação, 24,5% afirmaram não ter especialização, 62,2% afirmaram ter especialização em linguística/educação; 11% afirmaram ter concluído mestrado; e 2,3%, afirmaram ter doutorado em linguística. Quanto ao tempo de serviço, 55,5 % afirmaram ter entre 1 e 10 anos; 35,6% afirmaram ter entre 11 e 20 anos; e 8,9% afirmaram ter entre 21 e 30 anos de regência de classe, conforme quadro a seguir.

**Quadro 2 – Perfil dos participantes da pesquisa 1**

<b>Estado em que lecionam</b>	<b>Formação acadêmica</b>	<b>Tempo de docência</b>
Goiás 15,5%	Sem Especialização 24,5%	1 a 10 55.5%

<sup>23</sup> Cumpre-nos informar que 28 (vinte e oito) participantes da pesquisa eram avaliadores de redações do ENEM e 17 (dezesete) deles eram mestrandos em Letras, na Unimontes, à época do levantamento de dados.

Estado em que lecionam	Formação acadêmica	Tempo de docência
Minas Gerais 37,8%	Com Especialização 62,2%	11 a 20 35,6%
Distrito Federal 46,7%	Mestrado 11%	21 a 30 8,9%
	Doutorado 2,3%	

Fonte: Dados da pesquisa.

A análise dos dados do perfil dos pesquisados revelou se tratar de um público considerável de profissionais com cursos de pós-graduação concluídos e quase metade deles possuem mais de 10 anos de regência de classe. O passo seguinte foi-lhes aplicar a primeira pergunta: *quais são as dificuldades apresentadas por seus alunos quando precisam produzir gêneros textuais/discursivos orais como debates, avisos, diálogos, recados, entre outros, em sala de aula?*

A esse respeito, 59,26% dos informantes disseram que seus alunos apresentam dificuldades em compreender como se estrutura um gênero textual e qual tipologia textual deve usar na produção do texto. Eles afirmam que seus alunos possuem dificuldades de domínio sobre o gênero textual oral a ser trabalhado em sala de aula, e que essas dificuldades impedem que as aulas ocorram com bons resultados. Sobre a tipologia textual, alguns professores afirmaram que o uso de gírias, vícios de linguagem entre outros citados, são muito comuns nos textos e não permitem que os alunos entendam que tipo textual deve ser usado no gênero proposto como atividade em sala. Registramos, contudo, o equívoco presente nas respostas oferecidas, visto que uso de gírias e vícios de linguagem não interferem na escolha do tipo textual mais adequado para um determinado gênero textual/discursivo.

Os informantes<sup>24</sup> se reportaram à falta de leitura por parte dos alunos, o que, segundo eles, causa o empobrecimento do vocabulário do estudante, e, e conseqüentemente, a capacidade de se expressar oralmente. Aliado a este fator, relataram ainda que, como consequência, apresentam timidez ou insegurança por falar em público, ou veem nesses momentos de aprendizagem, motivos para a indisciplina e conversas paralelas. Outra dificuldade recorrente nas respostas dadas refere-se à capacidade argumentativa. Para alguns dos participantes, muitos alunos sequer conseguem iniciar um texto simples por não saber argumentar. Apresentamos a seguir algumas das respostas dadas pelos informantes.

<sup>24</sup> No que diz respeito aos participantes da pesquisa, optamos por numerá-los de 1 a 45, uma vez que recorremos a algumas respostas com recortes do discurso coletivo dos docentes.

**Quadro 3** – Dificuldades apresentadas nas produções de gêneros orais

<b>Informante</b>	<b>Dificuldades apresentadas</b>
Professor 4	“Dificuldades de expressar-se bem e organizar as ideias. Faltam-lhes as palavras adequadas e a argumentação fica falha. Apresentam muitas deficiências na capacidade de falar e se fazer entender”
Professor 11	“Eles não possuem conhecimento de mundo, repertório para realizar a discussão, por exemplo. A produção textual não ultrapassa o dito senso comum”.
Professor 21	“Apontam dificuldades em organizar assuntos a serem manifestados oralmente, seleção e organização de argumentos e demonstram timidez ao se expressarem”.
Professor 32	“Principalmente a falta de parâmetros claro acerca do que define cada gênero oral”.
Professor 38	“A dificuldade está na compreensão de cada gênero”.
Professor 42	“Não conseguem se expressar claramente”.

Fonte: Dados da pesquisa.

Considerando as respostas oferecidas para a primeira pergunta, entendemos que as dificuldades dos alunos nas produções textuais orais ainda são uma realidade nas escolas públicas brasileiras, mesmo quando se trata da produção de gêneros orais mais simples, utilizados cotidianamente pelos estudantes, enquanto sujeitos inseridos em espaços sociais de convivências e interações.

Para P38 *A dificuldade está na compreensão de cada gênero*. Corrobora com este pensamento P32, ao afirmar que há *principalmente a falta de parâmetros claro acerca do que define cada gênero oral*. Chama-nos a atenção o uso cotidiano de avisos, debates, e diálogos entre os estudantes de todos os seguimentos pesquisados, especialmente nos intervalos das aulas, visto se tratarem de sujeitos autônomos que participam intensamente de diversas situações de comunicação diariamente, demonstrando amplo domínio dos gêneros e dos tipos textuais necessários à compreensão do que pretende comunicar. P42 compreende que os alunos *não conseguem se expressar claramente*, assim como P4 ao afirmar que os alunos apresentam *dificuldades de expressar-se bem e organizar as ideias. Faltam-lhes as palavras adequadas e a argumentação fica falha. Apresentam muitas deficiências na capacidade de falar e se fazer entender*. Percebe-se que dificuldades em reconhecimento de gêneros e tipos textuais, escolhas dos argumentos e modos de expressão podem ocorrer quando o estudante não consegue identificar claramente o sujeito com quem deve interagir, o contexto em que se materializa o gênero textual oral proposto, nem qual propósito comunicativo deve alcançar, muito comuns hoje em dia nas aulas de produção textual. Questionamos, entretanto, estas afirmações, compreendendo que a leitura é um item importante nas produções textuais orais, mas não

funciona como impedimento na realização dessas tarefas. Além disso, percebemos a capacidade argumentativa presente no estudante em vários momentos de interação que ocorrem, principalmente, no espaço escolar. Por isso, refutamos a afirmação que ancora nas dificuldades argumentativas dos alunos a dificuldade em produzir textos orais significativos.

A segunda questão feita aos participantes foi: *quais são as dificuldades apresentadas por seus alunos quando precisam produzir gêneros textuais/discursivos escritos como bilhetes, cartas, e-mails, convites, entre outros, em sala de aula?*

A maioria dos informantes afirmou, como na primeira resposta, tratar-se dos aspectos gramaticais presentes no texto. 58,82% afirmaram que as produções de gêneros textuais/discursivos escritos estão repletas de problemas ortográficos, de pontuação, de acentuação, de coesão e de coerência. Outros reconhecem dificuldades dos alunos na diferenciação entre um gênero e outro, especialmente no que tange à estrutura de cada um deles. As questões relacionadas à leitura e à capacidade argumentativa também foram dificuldades relatadas pelos docentes, pois relacionam-se diretamente às dificuldades de desenvolver parágrafos, e, conseqüentemente, o gênero requerido em sala de aula. Ressaltamos também a falta de interesse dos estudantes nas atividades de produção textual, apresentadas pelos participantes, também denominada de *preguiça para escrever*, conforme afirma P12.

Abaixo transcrevemos algumas das respostas apresentadas para a segunda pergunta.

#### Quadro 4 – Dificuldades apresentadas nas produções de gêneros escritos

Informante	Dificuldades apresentadas
Professor 1	“Ortografia em geral. Observa-se o uso de linguagem das redes sociais. Muitas abreviações”.
Professor 4	“Dificuldades na ortografia, concordância, pontuação, acentuação, na coesão e coerência, na elaboração e desenvolvimento de sua argumentação”.
Professor 11	“A maior dificuldade está no não uso. Eles não possuem contato no cotidiano, portanto, além de não o produzirem fora do ambiente escolar, não visualizam suas aplicabilidades e importância”.
Professor 12	“Parecem que não entendem a estrutura textual do gênero, outras vezes desinteresse e até preguiça em escrever”.
Professor 27	“Dificuldades na pontuação, acentuação, uso da língua padrão, utilizando marcas de oralidade. Assim como a falta de progressividade textual”.
Professor 40	“Eles apresentam dificuldades em desenvolver os parágrafos, os tópicos”.
Professor 42	“Não conseguem organizar as ideias, desconhecem a articulação coesiva”.

Fonte: Dados da pesquisa.

Considerando as respostas oferecidas à segunda questão, é possível discernir que as dificuldades nas aulas de produção de gêneros textuais/discursivos escritos, continuam ocorrendo, assim como nos gêneros textuais/discursivos orais. Percebe-se, via de regra, que os problemas são geralmente os mesmos: questões relacionadas à estrutura e à tipologia textuais e à capacidade argumentativa, diferindo-se apenas ao que diz respeito às questões gramaticais, notadamente aquelas relacionadas à gramática normativa, por serem mais facilmente identificáveis nos registros escritos.

A informação trazida por P4 é prototípica da maioria dos entrevistados. Ela afirma que seus alunos apresentam *dificuldades na ortografia, concordância, pontuação, acentuação, na coesão e coerência, na elaboração e desenvolvimento de sua argumentação*, corroborado por P27 ao acrescentar que os alunos apresentam *dificuldades na pontuação, acentuação, uso da língua padrão, utilizando marcas de oralidade. Assim como a falta de progressividade textual. P40 afirma que eles apresentam dificuldades em desenvolver parágrafos, os tópicos*. P42, por sua vez, afirma que os alunos *não conseguem organizar as ideias, desconhecem a articulação coesiva*.

Entendemos que, em se tratando de gêneros escritos primários, conforme os indicados nas perguntas, há sempre um relativo conhecimento prévio, por parte dos alunos, muito embora não entendam que estrutura dar ao gênero, ou que tipologia seja a mais adequada em alguns casos – considerando que fazem essas escolhas empiricamente – pelas mesmas dificuldades listadas, quando tratamos dos gêneros orais: falta de compreensão do contexto em que o gênero pretendido deve se realizar, do sujeito com quem dialoga e do propósito comunicativo a ser atingido.

As duas primeiras questões trataram das dificuldades de produção de gêneros textuais/discursivos orais e escritos. A duas seguintes, buscaram levantar fatores capazes de sanar essas dificuldades durante as aulas presenciais. A terceira questão, portanto, quis saber: *considerando a complexidade que envolve a produção de gêneros orais, na sua opinião, que fatores podem contribuir para que o aluno consiga produzir satisfatoriamente textos orais?*

A maioria dos informantes da pesquisa responderam que os problemas aqui apresentados podem ser sanados pela mudança de abordagem do professor nas atividades de expressão oral. Alguns alegaram que a solução está em um melhor planejamento das aulas, ou ainda, conforme muitos afirmaram, o estabelecimento de momentos de leitura na escola, visando ampliação do vocabulário do estudante, contribui para a melhora das produções textuais. Outro fator apresentado por eles diz respeito à apresentação da estrutura do gênero antes das produções textuais dos alunos, ou ainda, o estímulo à prática da oralidade por meio

de atividades direcionadas, alicerçado por uma boa orientação na realização das atividades em sala, compõem o que relatamos acima.

Além destas acima citadas, os informantes relataram que a participação da família no processo de aquisição desta habilidade é especialmente importante. Alegam que a escola deve incentivar as famílias a estimularem seus filhos em casa, mostrando-lhes a importância desta prática escolar.

O quadro a seguir apresenta algumas das respostas levantadas na pesquisa 1 a respeito dos fatores que contribuem para melhorar a produção de gêneros orais elencados pelos participantes.

**Quadro 5** – Fatores que contribuem para melhorar a produção de gêneros orais

<b>Informante</b>	<b>Fatores</b>
Professor 1	“A prática da leitura em voz alta, talvez, possa ser um caminho para o aluno começar a perder a inibição que muitas vezes o impede de participar. Como a produção de gêneros orais é de fato uma habilidade difícil de se desenvolver, é necessário que se pratique partindo sempre de gêneros mais simples para os mais complexos. Isso certamente facilitará o processo do desenvolvimento da habilidade pelos alunos”.
Professor 30	“Incentivar os alunos a expor suas opiniões sem se preocupar com a questão do erro (certo ou errado). É preciso treinar bastante a comunicação oral que será útil toda a vida da criança”.
Professor 31	“A leitura contribui muito com os textos orais, mas principalmente debates em casa, na escola e no convívio com os colegas”.
Professor 38	“Os professores devem trabalhar mais textos orais”.
Professor 39	“Assim como a produção oral a escrita também exige trabalho sistemático de produção e avaliação. É preciso salientar que não é a avaliação no sentido de punir, mas de identificar os erros, refletir e corrigir. Só aprende a escrever bem, escrevendo, os alunos precisam ter consciência disso”.
Professor 41	“O primeiro fator que eu elenco é o incentivo aos alunos para melhor se expressarem, com atividades que eles é que regem e direcionem. Tais atividades objetivam principalmente que os alunos saibam controlar a timidez”.

Fonte: Dados da pesquisa.

Apreendemos que, consciente ou inconscientemente, os docentes participantes da pesquisa reconhecem que, as mudanças necessárias para o sucesso das produções textuais orais de seus alunos, em sua grande maioria, dependem de ações de responsabilidade exclusiva deles, professores. O fato de não realizarem suas respostas na primeira pessoa do singular ou do plural, demonstra que sabem da importância do fazer docente no processo de aprendizagem dos alunos, contudo, não se incluem como agentes deste processo de mudança, ou porque já é sua prática ou porque não conseguem se identificar como os sujeitos que indicam nas respostas.

Entendemos que os participantes reconhecem a importância das atividades de leitura como requisito para a produção satisfatória de gêneros orais, a partir das declarações que fazem, muito embora não possa ser percebido que esta prática faz parte das atividades de sala ofertadas por eles. P1 sugere em sua resposta que *a prática da leitura em voz alta, talvez, possa ser um caminho para o aluno começar a perder a inibição que muitas vezes o impede de participar*, assim como P31 quando afirma que *a leitura contribui muito com os textos orais, mas principalmente debates em casa, na escola e no convívio com os colegas*.

Muitos informantes reconhecem que os docentes de Língua Portuguesa precisam trabalhar os gêneros textuais/discursivos orais em sala de aula, pressupondo que a prática precede a aprendizagem dos alunos, especialmente focada nos aspectos qualitativos, ou seja, na capacidade produtiva dos alunos, em detrimento dos aspectos quantitativos, a saber, que pontuação atribuir aos textos produzidos. Entendemos que os professores identificam métodos para resolver os obstáculos presentes nas aulas de redação com muita clareza, entretanto, também compreendemos que, talvez, as sugestões dadas pouco podem estar presentes nas atividades de muitos deles em sua prática diária.

A última questão dirige-se aos informantes em busca de responder a seguinte pergunta: *considerando a complexidade que envolve a produção de gêneros escritos, na sua opinião, que fatores podem contribuir para que o aluno consiga produzir satisfatoriamente textos escritos?*

Dos informantes, 79,73% afirmaram que – a exemplo da questão anterior – a solução para uma melhor produção textual escrito está nas escolhas feitas pelos docentes nas aulas de produção textual. Para este público, produzir mais textos em sala de aula é uma maneira de incentivar os alunos a escrever. Outros, como P26, acrescentam que é importante *trabalhar os gêneros além da sala de aula, mostrando sua importância e aplicações*.

As questões relacionadas à leitura também reaparecem como parte da solução desta problemática. Os participantes asseveram que a leitura faz com que a visão de mundo dos estudantes se expanda, além do conhecimento de mundo particular de cada indivíduo. Outros entrevistados afirmam ainda que a leitura também contribui e interfere na produção escrita porque melhora o repertório vocabular dos alunos.

Uma parte dos professores participantes afirmam que a participação familiar no processo de aprendizagem de gêneros escritos é fundamental. Para estes, os pais devem acompanhar atentamente a vida escolar dos filhos, interferindo sempre que se fizer necessário. Abaixo, apresentamos declarações feitas pelos participantes sobre a temática.

**Quadro 6** – Fatores que contribuem para melhorar a produção de gêneros escritos

Informante	Fatores
Professor 28	“Ler. Quanto mais textos de diferentes gêneros o aluno conhecer, mais chances ele vai ter de ser capaz de saber qual gênero utilizar dentro de uma situação de vida real. Além disso, a leitura de bons textos vai ajudar o aluno a melhorar a compreensão textual enquanto fixa estruturas sintáticas, grafia de palavras, etc.”
Professor 29	“Para produzir satisfatoriamente textos escritos, é esperado que os alunos tenham acesso à leitura, à produção de textos multimodais e de variados gêneros e tipos textuais. Contribui também o fato de o aluno receber estímulos a leitura prazerosa e não obrigatória”.
Professor 35	“Leitura, ditados e reescrita dos textos”.
Professor 39	“Os gêneros devem ser trabalhados pelos professores antes que os alunos produzam efetivamente o texto”.
Professor 40	“A leitura de gêneros textuais e a constante produção de textos”.
Professor 44	“Incentivo à leitura principalmente da família”.

Fonte: Dados da pesquisa.

Destacamos a afirmação de P29 quando alega que *Para produzir satisfatoriamente textos escritos, é esperado que os alunos tenham acesso à leitura, à produção de textos multimodais e de variados gêneros e tipos textuais*, no que diz respeito à oferta de gêneros textuais/discursivos variados, incluindo os textos multimodais como possibilidades amplas de produções textuais em sala de aula. P40 também sugere como solução ao problema a [...] *constante produção de textos*. P35 cita ainda [...] *a reescrita dos textos* como parte do processo de produção satisfatória de textos em sala.

P28, por outro lado, afirma que [...] *quanto mais textos de diferentes gêneros o aluno conhecer, mais chances ele vai ter de ser capaz de saber qual gênero utilizar dentro de uma situação de vida real*. Acreditamos que este informante, assim como outros, tem em mente os gêneros escritos mais complexos, aqueles comuns em esferas de circulação mais formal. Não se trata, portanto, dos gêneros contemplados pela pergunta, presentes nos diversos domínios dos quais os alunos participam.

De um modo geral, as respostas oferecidas pelos participantes indicam, mais uma vez, que há um reconhecimento tácito de que algo deve ser feito para diminuir as sérias e reais dificuldades apresentadas pelos alunos nas aulas de produção textual oral e escrita. A responsabilidade do professor na mudança deste quadro também pode ser percebida – muito embora possamos apenas pressupor, pelas respostas, que há uma conscientização em

andamento – o que ainda não indica que tais sugestões façam parte das atividades propostas por eles em suas aulas de produção textual.

Mais uma vez, os sujeitos respondentes parecem não se incluir nas respostas que oferecem, visto que suas falas reportam-se sempre ao um sujeito em terceira pessoa do singular, ou seja, um outro professor.

Partimos da análise das respostas dadas em busca de responder a seguinte questão: *de que maneira os dados levantados contribuem para a construção de novas situações de comunicação presentes no jogo?*

Diante dos problemas e das soluções apresentados pelos professores, e relatados na pesquisa, compreendemos a importância de se produzir situações de comunicação que representem principalmente as dinâmicas de interação cotidianas em que estão inseridos, e que estas sejam capazes de despertar o interesse dos estudantes para a produção de gêneros textuais/discursivos orais e escritos e aperfeiçoar sua prática de redação. Para que isso ocorra, estas situações de comunicação disponibilizadas no jogo aos estudantes precisam oferecer informações suficientes para que eles produzam de maneira eficiente gêneros textuais/discursivos situados. Por esta razão, buscamos construí-las levando em consideração um contexto previamente estabelecido, um sujeito co-enunciador facilmente identificável, com propósitos comunicativos claros. Consideramos também relevante a ampliação da oferta de gêneros textuais/discursivos disponibilizados no jogo, incluindo textos multimodais, com a sinalização de seus diferentes suportes, conforme sinalizado por um dos informantes da pesquisa. Reconhecemos a competência dos alunos em materializarem gêneros em textos orais e escritos, independentemente da presença do suporte, por isso acreditamos, como já foi dito, da capacidade deles de antever o suporte adequado para veiculação do gênero oral ou escrito solicitado e realizar a atividade proposta com sucesso.

A seguir, apresentamos as situações de comunicação elaboradas nesta etapa de pesquisa, seguidas das orientações que compõem o caderno de apoio<sup>25</sup>. Por questões didáticas, apresentaremos tais situações seguidas das informações constantes no caderno de apoio divididas pelos domínios que as engendram, diferentemente de como aparecem a seguir neste relatório.

---

<sup>25</sup> As situações de comunicação estarão separadas das orientações gerais no caderno de apoio, possibilitando ao professor mediador e à equipe avaliadora o acesso exclusivo a apenas uma delas.

#### 4.13.2 Situações de comunicação do primeiro domínio (Publicitário)

O primeiro domínio discursivo contemplado no jogo é o domínio publicitário (*Vide* Quadro 07). As situações comunicativas presentes nele abrangem os seguintes gêneros textuais/discursivos: propaganda oral ou escrita, anúncios, logomarcas, *folders*, *slogans*, *jingles*, divulgação, vendas e vários outros. Apesar de comuns no cotidiano do aluno, esses gêneros ainda são pouco trabalhados em sala de aula.

**Quadro 7** – Situações de comunicação do domínio publicitário

1. Seu tio vende cachorro quente na porta de uma escola. Para melhorar as vendas, resolveu fazer uma promoção. Quem comprar um cachorro quente, leva um copo de refrigerante de 200 ml. O cachorro quente custa R\$ 3,00. Faça um **cartaz** bastante convidativo e estabeleça o preço da promoção. Lembre-se de incrementar o cartaz com recursos visuais!

<b>Gênero:</b>	Cartaz.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar promoção. Aumentar as vendas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Produto e preço.
<b>Elementos adicionais:</b>	Verbos no imperativo, ilustração etc.

2. Sua escola irá promover um evento beneficente para arrecadar donativos para famílias carentes que moram próximas da escola. Cada turma ficou responsável por alguns itens. A sua turma ficou responsável por arrecadar materiais de higiene pessoal. Faça um **cartaz** relacionando os itens sugeridos para doação.

<b>Gênero:</b>	Cartaz.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Arrecadar materiais de higiene pessoal.
<b>Elementos essenciais:</b>	Itens de higiene pessoal.
<b>Elementos adicionais:</b>	Verbos no imperativo etc.

3. Este ano, sua escola fará uma passeata pelas ruas da cidade para promover os direitos das crianças e dos adolescentes, pois os índices de violência nos bairros têm aumentado muito. Houve um concurso para a construção de uma frase, que será o *slogan* da escola inteira. Você pretende ganhar o concurso e ver sua frase representando a sua escola. Mãos à obra! Faça o seu *slogan* sobre os direitos das crianças e dos adolescentes!

<b>Gênero:</b>	<i>Slogan</i> .
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Promover os direitos das crianças e dos adolescentes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Frase curta e de efeito.
<b>Elementos adicionais:</b>	Advertências, conselhos etc.

4. Você é representante de turma e foi à diretoria por convite da direção. Lá ficou sabendo que a coordenadora pedagógica adoeceu e não poderia vir à escola e você iria dar um recado às turmas sobre a visita ao museu da República, na última sexta-feira do mês, à tarde. Você chegou à primeira turma. Dê seu **recado**, informando o local, uma data e um horário, que correspondam às informações dadas.

<b>Gênero:</b>	Recado.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar a turma sobre o passeio.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, data, horário.
<b>Elementos adicionais:</b>	Lanches, uniforme etc.

5. Você tem um tio que é um excelente pedreiro. As pessoas o procuram para fazer diversos serviços, mas muitas vezes não dá certo, porque ele não tem um cartão de visitas com os seus contatos e muitos clientes acabam não o encontrando. Ele contou a você, com tristeza, que andava perdendo clientes, e você teve a feliz ideia de ajudá-lo a fazer um cartão de visitas. Seu tio rapidamente concordou com sua proposta e agora espera que você faça um para ele. Então, o que está esperando? Faça um rascunho deste **cartão de visitas** com o nome completo do seu tio, profissão, endereço, telefone e *WhatsApp*.

<b>Gênero:</b>	Cartão de visitas.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar profissional ou serviço.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome, profissão, endereço, contato telefônico e <i>whatsapp</i> .
<b>Elementos adicionais:</b>	Tempo de experiência, referências, baixo custo etc.

6. Você acabou de inaugurar sua gráfica e é pouco conhecido na cidade. Por causa do gasto muito alto com as instalações, pretende economizar. Para divulgar o seu trabalho a um custo baixo, você resolveu fazer faixas de dois metros para colocar em vários pontos do bairro, convidando a população para a inauguração dia 21 de março. Vamos lá! Faça uma **faixa** incrível, convidando todos a virem conhecer seu empreendimento! Cuidado para não esquecer informações importantes!

<b>Gênero:</b>	Faixa
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgação da gráfica.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome da gráfica endereço, data e hora.
<b>Elementos adicionais:</b>	Promoções de inauguração, coquetel etc.

7. Um amigo seu abriu um pet shop, mas para economizar, decidiu pedir a você que crie um **jingle** para divulgar o negócio dele. Como são muito amigos, você aceitou o desafio. O nome da loja dele é “Patás e faros”. Libere sua criatividade! Use o nome da loja e faça um **jingle** rimado!

<b>Gênero:</b>	<i>Jingle</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar o pet shop do amigo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Ser curto, ter pelo menos rima para “faros”
<b>Elementos adicionais:</b>	Local, preços dos serviços etc.

8. Seu melhor amigo decidiu se candidatar a prefeito de quadra no seu bairro. Ele acredita que pode ajudar a resolver problemas antigos, que incomodam os moradores. Além dele, você descobriu que há mais 8 candidatos interessados, todos com chances reais de ganhar a eleição. Para ajudá-lo, você decidiu fazer vários cartazes iguais e afixar em lugares muito frequentados,

destacando as qualidades de seu candidato e amigo. Mãos à obra! Faça o **cartaz** e ajude seu amigo!

<b>Gênero:</b>	Cartaz
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Eleger o amigo prefeito do bairro.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome do candidato, qualidades, propostas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Idade etc.

9. Seu vizinho acabou de descobrir que está com uma espécie rara de câncer, e o tratamento que pode lhe salvar a vida custa muito caro. Autorizado pelo seu vizinho, você chegou em casa e decidiu pedir ajuda pelas redes sociais, tentando angariar fundos para o tratamento. Vamos lá! Não perca tempo! Faça um **post** solicitando ajuda financeira e publique no *Twitter*!

<b>Gênero:</b>	<i>Post (de Twitter).</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Angariar fundos para tratamento de saúde do vizinho.
<b>Elementos essenciais:</b>	Gravidade da doença, nome do paciente, situação financeira.
<b>Elementos adicionais:</b>	Idade etc.

10. Sua prima tem 18 anos e está inscrita no concurso de Miss Simpatia do clube mais popular a cidade. Todas as garotas sonham ganhar esse título, mas a vencedora é a que tiver mais votos dos sócios. Você descobriu que a maioria dos seus amigos frequentam este clube e têm direito a votos. Faltando uma semana você teve a ideia de publicar uma **mensagem** no *Facebook*, pedindo a eles que votem em sua prima. É agora! Não perca tempo! Redija esta mensagem e publique o mais rápido que puder!

<b>Gênero:</b>	Mensagem (de <i>Facebook</i> )
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Obter votos para uma prima.
<b>Elementos essenciais:</b>	ser apelativo, nome da candidata, título pretendido
<b>Elementos adicionais:</b>	Importância pessoal da conquista.

11. Você está apaixonada (o) como nunca esteve antes e é correspondido. Não cansa de dizer à pessoa amada o quanto quer tê-la por perto a cada dia. Certo dia, não encontrando outra forma de dizer ao mundo o quanto você está apaixonada, resolveu fazer uma **frase** e divulgar em um *outdoor* da cidade! Quanto amor envolvido, não? Então, vá em frente! Faça uma frase, declarando todo seu sentimento pela pessoa amada!

<b>Gênero:</b>	Frase de <i>outdoor</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Declarar publicamente seu amor por alguém.
<b>Elementos essenciais:</b>	Sentimentos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Expectativas, planos etc.

12. Você mora próximo a uma mata natural e encontrou recentemente 4 macacos pregos mortos misteriosamente. A notícia se espalhou e descobriram que os macacos morreram, vítimas da febre amarela. Como o posto de saúde do seu bairro é precário, você decidiu ajudar

confeccionando um cartaz convidando toda a população a se vacinar contra esta terrível doença! O que está esperando? Produza o cartaz e ajude a livrar pessoas da morte!

<b>Gênero:</b>	Cartaz
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convite à vacinação contra febre amarela.
<b>Elementos essenciais:</b>	Riscos de morte, local da vacinação, horário de funcionamento.
<b>Elementos adicionais:</b>	Cartão de vacinas, etc.

13. Sua cadelinha vira-lata teve 12 cachorrinhos lindos! Só que tem um problema: sua mãe não quer nenhum deles e exigiu que você se livrasse deles assim que desmamassem. Um dia, acessando as redes sociais, viu no *Facebook* alguém doando gatinhos, e decidiu adotar a mesma estratégia. Seja rápido! Está muito próximo o dia do desmame! Faça um *post* no *Facebook* bem caprichado!

<b>Gênero:</b>	<i>Post (no Facebook)</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Doar 12 cãezinhos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Raça dos cães, endereço residencial, idade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Vacinas tomadas, alimentação, etc.

14. A Câmara de Vereadores de sua cidade costuma conceder títulos de cidadão honorário a pessoas que destacam na sociedade. Já há 15 anos seguidos, sua vizinha realiza um trabalho voluntário com moradores de rua, dando-lhes alimento e roupas. Impressionado com a atitude dela, você desejou vê-la recebendo esse título dado pela Câmara dos Vereadores. Mas para isso você precisará enviar um e-mail para este órgão, divulgando os feitos dela. Então, o que está esperando? Envie seu e-mail. Ela merece!

<b>Gênero:</b>	<i>e-mail</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo, narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar os feitos da vizinha, para obtenção de título.
<b>Elementos essenciais:</b>	Feitos da vizinha, nome completo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Idade, endereço etc.

15. Quando o assunto é reciclagem de lixo, você é uma voz isolada entre seus amigos. Além do mais, eles detestam postagens suas nas redes sociais, pedindo que eles separem o lixo em espaços adequados. Você descobriu que eles são frequentadores assíduos de suas postagens no *status* do *WhatsApp* e vai aproveitar a oportunidade, discretamente, de chamar a atenção deles para a reciclagem do lixo. A hora é agora! Produza um post destacando a importância de reciclar lixo!

<b>Gênero:</b>	<i>Post (em status de WhatsApp).</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conscientizar os amigos sobre a reciclagem de lixo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Linguagem apelativa. Reciclagem.
<b>Elementos adicionais:</b>	Vantagens, tipos de lixo etc.

#### 4.13.3 Situações de comunicação do segundo domínio (Comercial)

O segundo domínio discursivo presente no jogo é o comercial (*Vide Quadro 08*). As situações de comunicação presentes nele contemplam gêneros textuais/discursivos como cartas de reclamação, classificados, cupons, recibos, etc. Trata-se de textos de circulação cotidiana também ausentes das produções escolares.

**Quadro 8** – Situações de comunicação do domínio comercial

**16.** Seus pais deixaram R\$ 200,00 reais em casa, antes de irem ao trabalho, para que você entregasse ao encanador, que trocará o encanamento do banheiro, após o término do serviço, e exigiram que você solicitasse o recibo pelo serviço prestado. Após a realização do serviço, você entregou o dinheiro ao profissional e solicitou o recibo. Entretanto, descobriu que o bombeiro, não apenas não tinha recibo impresso nem sabia fazer um. Você terá de ajuda-lo, fazendo um recibo a mão! Faça um recibo, contendo o nome completo, o valor, o local, a data, o CPF ou RG e o local de assinatura, para que o encanador assine!

<b>Gênero:</b>	Recibo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Comprovar pagamento.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome completo do encanador, valor, serviço prestado e data.
<b>Elementos adicionais:</b>	CPF, nome do pagador, etc.

**17.** A loja Terra Tudo fez uma grande promoção de celulares no último sábado. Era tanta gente, que foi necessário distribuir senhas para entrada. Você chegou cedo e foi um dos primeiros clientes a comprar o aparelho, mas foi tratado de modo inconveniente pelo caixa da loja. Você chamou o coordenador de setor, e este o orientou a redigir uma **carta de reclamação** ao gerente da Terra Tudo. Vamos lá! Não esqueça de informar o nome completo do funcionário, e descrever detalhadamente o problema ocorrido.

<b>Gênero:</b>	Carta de reclamação.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Fazer reclamação de atendimento.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome e função do funcionário, motivo da reclamação, data.
<b>Elementos adicionais:</b>	Horário, testemunhas etc.

**18.** Na cidade onde você mora, não há picolés tão bons quanto os que sua mãe faz. Além de serem feitos da própria fruta, são realmente saborosos. Apesar disso, poucas pessoas consomem esses picolés, porque não conhecem o produto. Para ajudar sua mãe, você teve a ideia de fazer um **anúncio** para colocar no jornalzinho do bairro. Redija o belo anúncio, destacando a qualidade dos picolés e os sabores ofertados por sua mãe. Não se esqueça do preço!

<b>Gênero:</b>	Anúncio publicitário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender picolés.
<b>Elementos essenciais:</b>	Qualidade do produto, sabores, preço e local de compra.
<b>Elementos adicionais:</b>	Ilustração, telefone, promoção etc.

19. Seus pais compraram uma máquina de lavar novinha para a sua casa e não sabem o que fazer com a antiga. Como moram neste bairro há pouco tempo, não conhecem ninguém na cidade. Percebendo a situação, e conhecendo o dono da padaria e o dono da banca de revistas, você sugeriu fazer um anúncio para colocar nestes locais. Seus pais concordaram com sua ideia e até lhe ofereceram uma comissão! Não perca tempo! Faça o **anúncio** da máquina de lavar, informando pelo menos a marca e o preço solicitado! Boa sorte com a venda!

<b>Gênero:</b>	Anúncio classificado.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender máquina de lavar usada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Marca, modelo, preço e telefone.
<b>Elementos adicionais:</b>	Alegação de oportunidade, estado de conservação etc.

20. Ser menor aprendiz é um sonho que você quer realizar logo, porque lhe dará mensalmente uma quantia que irá servir para ajudar sua família e ainda lhe sobrar um pouco para você gastar como quiser. Seus pais apoiam esta ideia. Ontem, a prefeitura lançou um edital para selecionar menores aprendizes para fazerem estágios, com bolsa de R\$ 500,00 mensais! Serão apenas 30 vagas! É a sua chance! A única exigência é **uma carta de apresentação**! Faça a sua informando nome, endereço, idade e contato telefônico explicando por que você quer ser menor aprendiz!

<b>Gênero:</b>	Carta de apresentação.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo/argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conseguir estágio na prefeitura.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome completo, endereço, idade, contato telefônico.
<b>Elementos adicionais:</b>	Experiências, qualidades etc.

21. Chegou o grande dia de planejar a reforma do seu quarto. Será necessário trocar a janela e a porta; pintar as paredes, além de colocar um suporte de televisão. Seus pais pediram para que você, como tem mais tempo, fizesse o orçamento do material da reforma. É sua chance! Faça um **orçamento** caprichado, informando o material necessário e o valor! Lembre-se de que, se você esquecer de listar algum material, a reforma ficará incompleta!

<b>Gênero:</b>	Orçamento.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Orçar gastos para reforma.
<b>Elementos essenciais:</b>	Quantidade e preços dos materiais citados.
<b>Elementos adicionais:</b>	Marcas, tamanhos e modelos etc.

22. No *shopping*, ao lado de sua casa, estão contratando dois locutores mirins para atividades aos sábados. O *shopping* Simples percebeu que a estratégia do ano anterior deu certo, e que locutores mirins fazem as vendas aumentarem, no mês do dia das crianças. Você tem uma excelente voz, e,

após falar com os seus pais, recebeu deles incentivo para se candidatar! Haverá um teste amanhã à tarde. Comece a treinar agora mesmo! Faça uma **locução**, apresentando motivos para os clientes escolherem comprar no Shopping Simples. Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Locução publicitária.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Promover o shopping. Aumentar as vendas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Exaltação ao shopping ou aos produtos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Preços, qualidades etc.

23. Na cidade em que você mora, não há picolés tão bons quanto os que sua mãe faz. Além de serem feitos da própria fruta, são realmente saborosos. Apesar disso, poucas pessoas consomem esses picolés, porque não conhecem o produto. Para ajudar sua mãe, você teve a ideia de fazer uma tabela de preços, para colocar na porta de sua casa. Faça uma **tabela** com os sabores ofertados por sua mãe, e informe os preços aos clientes!

<b>Gênero:</b>	Tabela de preços.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Promover vendas de picolés.
<b>Elementos essenciais:</b>	Sabor e preço.
<b>Elementos adicionais:</b>	Local de compra, qualidade, imagens etc.

24. Uma crise econômica assolou o estado em que você mora e, por causa dela, você acabou perdendo o emprego. Foi aí que você pegou o dinheiro da rescisão e abriu uma pequena hamburgueria, próximo de sua casa. E está bombando! Esta semana você vendeu bastante hambúrgueres: 50 na segunda, 34 na terça, 56 na quarta, 80 na quinta, 85 na sexta e 100 no sábado. Faturou um bom dinheiro. Agora precisa apresentar um gráfico ao seu gerente do banco para conseguir um empréstimo. Essa é sua grande chance de ampliar seus negócios! Mãos à obra! Faça um **gráfico de barras**, informando quantos hambúrgueres vende por semana!

<b>Gênero:</b>	Gráfico de barras.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar relatório ao gerente de um banco.
<b>Elementos essenciais:</b>	Barras do gráfico, dias da semana, quantidade de hambúrgueres vendidos por dia.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome da empresa, endereço, proposta etc.

25. Seus gastos aumentaram e sua mesada parece que está encolhendo. Fez um levantamento e identificou o problema dos gastos: 50% você gasta com lanches; 25% gasta com cinema e 25% você gasta com passagens de ônibus. Chegou a hora de pedir aumento aos seus pais. Faça um **gráfico pizza** bem caprichado, quem sabe eles não se convencem?

<b>Gênero:</b>	Gráfico pizza.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Pedir aumento de mesada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Gráfico pizza, percentuais e gastos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do gráfico, etc.

26. Você iniciou uma sorveteria e, por precaução, vai comercializar apenas sete sabores. As opções que os clientes terão será casquinha, cascão e copinho. Faça uma **tabela**, informando quais sabores há, os preços dos produtos e, não se esqueça, coloque no alto o nome de sua sorveteria! Capriche e suas vendas aumentarão!

<b>Gênero:</b>	Tabela
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar preços, produtos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome da sorveteria, preços e produtos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Imagens, balões de comunicação etc.

27. Hoje em dia, ficou muito mais fácil vender ou trocar produtos pela *internet*. Você descobriu um desses *sites*, superconfiáveis, e decidiu vender uma televisão 32 polegadas. Ocorre que nestes espaços virtuais, você é o responsável por desenvolver o seu **anúncio**! Então? Não vai aproveitar? Faça seu anúncio e poste neste site! É gratuito!

<b>Gênero:</b>	Anúncio em site de vendas.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender uma televisão.
<b>Elementos essenciais:</b>	Tamanho, marca, polegadas, preço e contato.
<b>Elementos adicionais:</b>	Telefone, endereço etc.

28. Sua família vai se mudar para outra cidade. Seus pais querem vender todos os móveis e vão vendê-los na garagem de sua casa. Para ajudá-los, você entrou em um grupo de vendas pelo *WhatsApp* e precisa fazer um **post** com uma mensagem, oferecendo alguns destes itens. Este é o momento certo! Escolha um móvel apenas e faça esta postagem! Não se esqueça de informar estado do produto, preço e A procura vai ser grande!

<b>Gênero:</b>	<i>Post de WhatsApp</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender móveis usados
<b>Elementos essenciais:</b>	Preço, estado do produto, endereço
<b>Elementos adicionais:</b>	Telefone etc.

29. Você é professor(a) de zumba e dá aulas numa quadra de seu bairro e, atualmente, 5 equipes. A procura tem sido muito grande e cada turma pode ter, no máximo, 20 alunos. A turma A tem 17 alunos; a turma B tem 15; a turma C tem 16; a turma D tem 12, e a turma E tem 19. Faça um **gráfico de barras**, demonstrando quantos alunos já estão matriculados, por turma. Restam poucas vagas e você não pode ultrapassar o número de vagas!!

<b>Gênero:</b>	Gráfico de barras.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Controlar vagas restantes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Barras, números de inscritos e equipes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do clube, etc.

30. Você é dono de uma loja de frios e laticínios e percebeu que três lotes de queijo coalho estão vencendo em 15 dias. Para evitar ter prejuízo, você resolveu fazer uma promoção, reduzindo muito o

preço de cada peça. Faça um cartaz, informando a promoção aos seus clientes! Não vai sobrar um queijo sequer, na prateleira!

<b>Gênero:</b>	Cartaz
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender os queijos antes do vencimento.
<b>Elementos essenciais:</b>	Preço antigo, preço novo, linguagem apelativa.
<b>Elementos adicionais:</b>	Data de validade etc.

#### 4.13.4 Situações de comunicação do terceiro domínio (Interpessoal)

O terceiro domínio presente no quadro 09 é o interpessoal. Trata-se de situações comunicativas mais comuns entre os estudantes, contudo, não trabalhadas como produção de textos em sala de aula. Neste domínio, optamos pela produção de convites, cartões, bilhetes, pedidos, cartas de amor, listas, mensagens de celular e recados.

#### Quadro 9 – Situações de comunicação do domínio interpessoal

**31.** Seu aniversário será daqui a um mês. Seus pais permitiram que você convidasse 20 amigos para uma festinha na piscina de um clube perto de sua casa. Mas há uma condição: o ingresso de acesso ao clube será um convite feito por você. Apenas os convidados que apresentarem o convite, entrarão na festa. Vamos lá! Produza um **convite de aniversário**, informando todos os dados de que os convidados precisarão!

<b>Gênero:</b>	Convite de aniversário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convidar amigos para uma festa.
<b>Elementos essenciais:</b>	Aniversariante, local, horário, data.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do convidado, traje, cardápio, tema, ilustração, etc.

**32.** Sua mãe ainda não chegou do trabalho e, parece que o celular dela está sem bateria. Você precisa ir à casa de um vizinho, a duas quadras de sua casa, buscar um trabalho de Matemática, que deverá ser refeito e entregue na manhã do dia seguinte. Seu amigo não poderá esperar você, pois já está de saída. Redija um **bilhete** informando à sua mãe aonde você foi e quando volta.

<b>Gênero:</b>	Bilhete informativo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Comunicar aos pais localização.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local em foi, o motivo da ida e previsão de retorno.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome dos pais do colega, transporte utilizado etc.

**33.** Seu melhor amigo lhe contou que está apaixonado por uma colega da turma ao lado. Ele se considera pouco romântico, para expressar seus sentimentos pela garota, por isso, decidiu escrever uma carta de amor para ela. Ele sabe que você é super-romântico e que gosta de escrever cartas e poesias de amor. Ele pediu a sua ajuda para escrever uma breve **carta de amor**. Vamos lá! Junte-se a ele e o ajude a escrever a carta! Quem sabe não o ajudará a conquistar a garota da vida dele? Capriche na carta!

<b>Gênero:</b>	Carta de amor.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ajudar um colega a declarar amor por uma garota.
<b>Elementos essenciais:</b>	Interesse, sentimentos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Texto poético etc.

34. Você faz parte do time de futebol da escola e ficou incumbido de pegar os materiais necessários para o treinamento: bolas, cones, coletes, etc. O departamento esportivo não entrega os materiais sem antes receber uma lista com todas as necessidades das equipes, que deve ser entregue um dia antes. Caso algo seja esquecido de ser colocado na lista, o time ficará sem aquele material. Seja cuidadoso e faça uma **lista de necessidades** para o departamento esportivo, contendo todo material necessário para o treino de seu time!

<b>Gênero:</b>	Lista de necessidades.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Listar materiais necessários ao departamento.
<b>Elementos essenciais:</b>	Materiais ligados ao futebol (bolas, coletes, etc.)
<b>Elementos adicionais:</b>	Marcas, modelos, preços.

35. Os seus créditos de ligação para celular acabaram justo agora que você precisava falar para sua mãe que precisará ficar um pouco mais na escola, para fazer um trabalho de Ciências. Elabore uma mensagem de texto para ela, dizendo onde está, o que vai fazer e o motivo de não voltar para casa no horário previsto.

<b>Gênero:</b>	Mensagem de texto (SMS).
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar atraso à mãe.
<b>Elementos essenciais:</b>	Localização, atividade a ser feita, justificativa pelo atraso.
<b>Elementos adicionais:</b>	Companhia para o trabalho, conteúdo, valor do trabalho etc.

36. Seu pai irá viajar amanhã, para um compromisso importante, e se esqueceu de que levaria sua avó ao médico, no dia seguinte. Ele precisa, com urgência, que você vá à casa de seus avós, que são idosos, moram numa chácara na entrada da cidade, não possuem celular ou telefone fixo, e dê esse **recado** a ela. Vamos lá! Vá até lá e diga à sua avó que a um veículo da Uber irá leva-la à consulta.

<b>Gênero:</b>	Recado.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo. Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar mudanças de plano.
<b>Elementos essenciais:</b>	Justificativa do pai.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pedidos de desculpas, etc.

37. Hoje, no intervalo das aulas, um colega seu contou-lhe um segredo difícil de guardar, pois provocou em você uma situação muito estressante. Por seus próprios princípios, você sempre foi capaz de guardar o que lhe contam, mas nesse caso, você está se sentindo muito mal. Por ser uma pessoa organizada, você tem um diário para registros importantes em sua vida. Tudo o que você ouviu é realmente importante. Registre no seu **diário** o que seu colega lhe contou que mexeu tanto com você. Não esqueça de colocar a data do registro!

<b>Gênero:</b>	Página de diário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Registrar sensações pessoais diante do segredo de alguém.
<b>Elementos essenciais:</b>	Data, impressões causadas pelo segredo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Saudação inicial, segredo contado etc.

38. Seu irmão mais novo tem 10 anos e adora miojo! Você também! Vocês combinaram de fazer um miojo especial hoje à noite, mas você se esqueceu que esta noite receberá um grupo de colegas para estudar para a prova de História de amanhã. Para não deixar o seu irmão na mão, escreva para ele as instruções de como preparar o seu macarrão instantâneo especial. Mãos à obra! O sucesso do macarrão de seu irmão depende de suas **instruções!**

<b>Gênero:</b>	Receita de miojo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Instruir o preparo de miojo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Ingredientes e modo de preparo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração, ingredientes adicionais etc.

39. Seus pais decidiram que você só poderá namorar depois que terminar o ensino médio. Eles temem que um relacionamento amoroso na adolescência possa atrapalhar seu desenvolvimento escolar. Você decidiu respeitar as orientações de seus pais, mas acabou de receber um convite para namorar! Formule três bons argumentos para convencê-la de que esse namoro não poderá acontecer. Lembre-se de que, se pelo menos um deles não for convincente, você estará com sérios problemas!

<b>Gênero:</b>	Conversa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Evitar relacionamento amoroso.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Temperamento, desinteresse, sentimentos etc.

40. Você faz parte de um grupo de esportes, no *WhatsApp*, e se reúnem todas as semanas para jogarem na quadra da praça da cidade. Hoje você chegou mais cedo e descobriu que um professor de ginástica irá usar a quadra para dar aulas de zumba a partir desta data, que essas aulas serão todos os dias da semana, e que ele tem uma autorização da prefeitura para ocupar este espaço por seis meses. Para evitar que seus amigos se desloquem desnecessariamente, você resolveu passar uma mensagem no grupo para alertá-los. Escreva a **mensagem**, dando-lhes a maior quantidade de informações possíveis!

<b>Gênero:</b>	Mensagem de <i>WhatsApp</i> .
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo. À escolha da equipe.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar suspensão dos jogos entre amigos. Evitar deslocamento desnecessário do grupo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Acontecimento suspensivo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Tempo de ocupação da quadra, finalidade, autorização da prefeitura etc.

41. Você ficou muito feliz ao ser aprovado(a) para fazer seu ensino médio no Instituto Federal. Levou todos os documentos requeridos e fez sua matrícula. Dois dias depois, você recebeu um e-mail, informando que sua matrícula foi indeferida por falta do histórico escolar do ensino fundamental e que você precisa apresentar o documento o mais rápido possível. Ao chegar em sua quase ex-escola, você foi à secretaria solicitar o documento e ficou sabendo que precisará fazer uma **carta de justificativa**, explicando o motivo de requerer o histórico escolar. Seja rápido e objetivo! Seu prazo para entregar o documento no Instituto Federal está acabando!

<b>Gênero:</b>	Carta de justificativa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Expôr motivos para obtenção de histórico escolar.
<b>Elementos essenciais:</b>	Aprovação no IF, importância do documento.
<b>Elementos adicionais:</b>	Prazo, risco de perda de vaga etc.

42. Conversando mais intimamente com um colega, você descobriu que ele é um filho exemplar, pois ajuda os pais em tudo que pode no dia a dia da família: cuida dos irmãos, limpa o quintal, lava o próprio

uniforme e tênis, entre outras coisas. Você ficou impressionado e se sentiu envergonhado, porque em casa, por mais que seus pais peçam, você se recusa a ajudá-los. Sem falar nada, você decidiu que irá mudar a partir de hoje. Chegou em casa, foi para seu quarto e escreveu uma **lista de atividades** que fará para ajudar sua família. Vamos lá, apresente, por escrito, aquilo que listou e que ajudará sua família!

<b>Gênero:</b>	Lista de atividades.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Registrar atividades a serem desenvolvidas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Atividades selecionadas em lista.
<b>Elementos adicionais:</b>	Horários, dias, enumeração etc.

**43.** Chega uma época, na adolescência, que se começa a pensar em namorar! O amor é lindo! De repente, numa conversa com seus pais, eles perguntam o que você pensa sobre esse assunto. Falam sobre muitas coisas sobre namoro; falam da importância de se esperar a hora certa e escolher bem um(a) namorado(a). Até então você não tinha pensado em como escolher, mas ficou pensativo sobre isso e chegou a uma conclusão. Faça uma **descrição de perfil**, por escrito, como deve ser a pessoa que você espera encontrar, quando chegar sua hora de namorar!

<b>Gênero:</b>	Descrição de um perfil.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar características esperadas em uma pessoa amada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Caracterizações com objetivos e locuções adjetivas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Idade, gênero, características etc.

**44.** Um carro para em frente à sua casa. São duas senhoras, que não sabem chegar ao Centro de Convivência do Idoso de seu bairro, também conhecido por CCI. Elas não moram ali e precisam de sua ajuda, de um **itinerário** que possam seguir para chegar ao local. Você sabe onde fica e pretende explicar a elas como chegar lá. Explique o trajeto que elas devem seguir, dando detalhes capazes de ajudá-las a chegar ao CCI com exatidão!

<b>Gênero:</b>	Itinerário
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Indicar percurso.
<b>Elementos essenciais:</b>	Direção e pontos de referência.
<b>Elementos adicionais:</b>	Caminho alternativo, consulta a outras pessoas etc.

#### 4.13.5 Situações de comunicação do quarto domínio (Ficcional)

O ficcional é o quarto domínio discursivo presente no jogo (*Vide* Quadro 10). Caracteriza-se pelos gêneros textuais/discursivos ligados à produção literária. Os gêneros contemplados são: poemas, lendas, histórias fantásticas, parlendas, cantigas, canções e causos. Embora presentes em alguns livros didáticos, quando trabalhados em sala de aulas, geralmente ocorrem em datas comemorativas ligadas ao folclore, à cultura.

**Quadro 10 – Situações de comunicação do domínio Ficcional**

**45.** O dia das mães se aproxima e no almoço comemorativo que sua família promove há sempre pessoas recitando poemas. Todos os anos seus familiares, antes de entregar os presentes das mães, dão oportunidades para os filhos declamarem seus poemas. Este ano, você será uma das pessoas que farão declamações. Entretanto, ninguém poderá declamar poemas com menos de 4 versos! Está chegando o grande dia! Prepare-se! Crie seu **poema** e faça uma excelente homenagem à sua mãe!

<b>Gênero:</b>	Poema.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo. Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Homenagear as mães.
<b>Elementos essenciais:</b>	Texto em versos. Foco nas mães. 5 versos ou mais.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rimas.

**46.** Seus pais cresceram num ambiente rural. Em noites frias de lua cheia, todos se reuniam ao redor de uma grande fogueira, para contar lendas urbanas e rurais. Este final de semana, eles irão visitar seus avós na fazenda, e será justamente, noite fria de lua cheia! Todos estarão reunidos, contando suas lendas! Você não poderá ficar de fora. A fogueira está acesa e chegou sua vez de contar sua **lenda!** Capriche e ponha medo nos participantes!

<b>Gênero:</b>	Lenda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os presentes com lendas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Lendas já conhecidas, ou novas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Entonação. Gestos extravagantes etc.

**47.** De vez em quando, você e seus amigos se reúnem para compartilhar filmes de ficção científica, pois são apaixonados por eles. Alguns até pensam e se tornarem diretores de filmes, e já criam suas próprias histórias fantásticas. Vocês combinaram de se reunirem hoje, mas em vez de filmes, vocês irão brincar de contar **histórias fantásticas**, sendo que cada contador de história receberá o tema de um dos participantes. Chegou a sua vez de contar sua história! O tema é uma viagem ao planeta Marte.

<b>Gênero:</b>	Histórias fantásticas.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os presentes com histórias fantásticas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Histórias novas ou conhecidas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Entonação, gesticulação etc.

**48.** Sua vizinhança resolveu resgatar uma tradição do bairro. Reunir-se para recitarem parlendas. Todos participam. Adultos, jovens, adolescentes e crianças. Sua família adora **parlendas** e você irá representá-la neste evento cultural. Por isso, escolha entre uma das que você conhece e recite para seus vizinhos!

<b>Gênero:</b>	Parlenda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Recitar uma parlenda.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação em estrofes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rima, apresentação cantada, entonação etc.

49. As cantigas de roda eram muito comuns na infância dos seus avós, como opções de brincadeiras coletivas. Hoje, na era da tecnologia, as brincadeiras são outras! Entretanto, faltou energia elétrica no bairro inteiro e, um de seus amigos sugeriu lembrarem algumas **cantigas de roda**, que já ouviram de seus avós. Todos concordaram. Você se lembrou de uma cantiga agora. Cante-a para que os demais acompanhem você!

<b>Gênero:</b>	Cantiga de roda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar uma cantiga de roda antiga.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação cantada.
<b>Elementos adicionais:</b>	Encenação, dança etc.

50. Vocês resolveram brincar de “Qual é a música?” Formaram três grupos de amigos e, o grupo da esquerda sugere a palavra para o grupo da direita. Depois de várias rodadas empatando a competição – pois todos os grupos conhecem muitas músicas – é preciso dificultar o jogo e selecionar palavras menos frequentes nas músicas. O grupo da esquerda de vocês escolheu a palavra “felicidade” e seu grupo precisa cantar uma música com esta palavra! Vocês têm pouco tempo e seus amigos parecem não conhecer nenhuma música com esta palavra! A vitória depende de você! Cante uma **música** com a palavra “Felicidade”!

<b>Gênero:</b>	Música.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Cantar uma canção.
<b>Elementos essenciais:</b>	A palavra “felicidade”.
<b>Elementos adicionais:</b>	Performance, coro etc.

51. Você pediu aos seus pais para ir ao Cinema com os amigos após a aula, mas eles não deixaram. Ao chegar à escola, você conversou com seus amigos e informou que não irá mais com eles. Um deles questionou você, dizendo que seus pais não são do tipo proibitivo. Para explicar o que ocorreu, você decidiu contar a eles o **diálogo** entre seus pais e você. Eles estão esperando. Mostre-lhes como foi esse diálogo entre vocês!

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo. Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar desistência da ida ao cinema.
<b>Elementos essenciais:</b>	Alternância de falas, motivo(s).
<b>Elementos adicionais:</b>	Justificativas, sentimentos pessoais etc.

52. Você foi ao cinema assistir a um filme de terror. Nele havia um palhaço que aparentava ser do bem e trabalhava num circo. Você chegou numa roda de amigos e ficou sabendo que ninguém tinha visto esse filme ainda, e que estavam com medo, mas aceitariam ouvir você narrar este filme. Todos estão sentados agora, esperando por você! Vamos lá? Comece a narrar o filme para eles, mas, capriche! É hora de assustar os seus colegas!

<b>Gênero:</b>	Narrativa de um filme.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Entonação da voz, palhaço, terror, gestos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do palhaço e das personagens secundárias.

53. Você foi visitar um amigo que mora em um bairro distante e foi surpreendido por um temporal que provocou falta de energia geral. Era noite e, como estava muito escuro, resolveu esperar a energia voltar. Enquanto esperava, vocês resolveram contar **histórias de terror**. Seu amigo contou primeiro. Agora é você! Conte uma história de terror e deixe-o completamente apavorado!

<b>Gênero:</b>	História de terror.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter o amigo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Entonação da voz, monstros, tragédias.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome dos personagens.

54. Toda noite de sexta-feira, 13, você e seus amigos se reúnem para contar lendas urbanas. A ideia é estabelecer uma competição em que a lenda mais assustadora, dá ao contador direito a um lanche caprichado na lanchonete que ele escolher. Você jamais ganhou esse prêmio, mas hoje está tendo uma nova oportunidade! Então capriche! Conte uma **lenda urbana** e assuste a galera toda!

<b>Gênero:</b>	Lenda urbana.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Entonação da voz, terror, gestos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome dos personagens, sangue etc.

55. Você tem um primo de 5 anos de idade, que irá passar a noite em sua casa, porque seus pais irão comemorar aniversário de casamento. Acontece que, bem na hora de dormir, seu primo começa a chorar, dizendo que seus pais lhe contam uma historinha infantil todas as noites, antes de dormir. Pelo jeito, você não há escapatória! Então, vamos lá! Comece logo esta historinha infantil e faça seu primo dormir!

<b>Gênero:</b>	Historinha infantil.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Controlar vagas restantes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Barras, números de inscitos e equipes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do clube, etc.

56. Ao acessar hoje as redes sociais você ficou sabendo de um grupo de sua cidade que se reúne para contar lendas diversas, urbanas ou épicas. Você achou interessante a ideia e decidiu participar do encontro de hoje à noite, mas precisará contar uma **lenda** qualquer. Pense rápido! Daqui a pouco o encontro irá começar!

<b>Gênero:</b>	Lenda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter pessoas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Entonação da voz, seres estranhos, heróis.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nomes das lendas, dos personagens etc.

57. Quem não gosta de assistir a um filme cheio de suspense, não é mesmo? Ontem um canal de televisão apresentou um filme cheio de violência, em que um mocinho faz de tudo para resgatar sua namorada, que foi sequestrada, mas só você assistiu. Agora você precisa recordar o filme, para poder contar aos seus amigos! Vamos lá! Conte o filme para eles!

<b>Gênero:</b>	resumo de filme
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Cenas de violência, resgates.
<b>Elementos adicionais:</b>	Narrativa de lutas, nomes de personagens, etc.

#### 4.13.6 Situações de comunicação do quinto domínio (Lazer)

O quinto domínio discursivo presente no jogo é o lazer (*Vide* Quadro 11). Optamos por situações de comunicação comuns entre os estudantes, a saber: piadas, horóscopos, histórias engraçadas, adivinhas, rimas e versos. Trata-se de mais um domínio discursivo presente na escola, mas pouco trabalhado em sala de aula.

**Quadro 11** – Situações de comunicação do domínio Lazer

**58.** Quem não gosta de uma boa piada, não é mesmo? Você acabou de chegar numa roda de amigos e todos estão se divertindo com as piadas contadas. Mas há uma regra: as piadas não podem ser grosseiras, nem preconceituosas. Depois de três ou quatro **piadas** legais, você se lembra de uma piada engraçadíssima, que você ouviu recentemente, e decide contá-la. Vamos lá! Faça todos rirem à beça!

<b>Gênero:</b>	Piada.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divertir os presentes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Texto curto e divertido, sem palavrões.
<b>Elementos adicionais:</b>	Mímicas, entonação, encenação etc.

**59.** Sua avó é supersticiosa. Não sai de casa sem saber o que recomenda o horóscopo do dia. Como ela está passando uma temporada com sua família, ela escolheu você para ler o horóscopo dela todos os dias! No jornal preferido dela, aparecem informações como cor sugerida, número da sorte, além das características de cada signo. Hoje, ao ler o horóscopo de sua avó, você se deparou com uma orientação preocupante! Leia o **horóscopo** para sua avó, informando a cor e o número da sorte, e a orientação dada pelo horóscopo!

<b>Gênero:</b>	Horóscopo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar proposições do horóscopo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Cor, número da sorte, orientação preocupante.
<b>Elementos adicionais:</b>	Características do signo, período do signo etc.

**60.** Seu primo tem 5 anos e vai passar a noite em sua casa, pois seus tios têm um compromisso e não poderão levá-lo. Na hora de dormir, ele contou para sua mãe que sempre ouve **histórias infantis**, para poder dormir. Sua mãe rapidamente chamou você e lhe deu esta tarefa. Então? Seu priminho está esperando você no quarto! Vá até lá e conte uma história para ele dormir.

<b>Gênero:</b>	História infantil.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Preparar o primo para o sonho.
<b>Elementos essenciais:</b>	História infantil para crianças.
<b>Elementos adicionais:</b>	Fadas, heróis, entonação, gestos etc.

**61.** Você tem a fama de ser o maior adivinhador de sua vizinhança. Todas as vezes que os amigos se reúnem, para compartilhar adivinhas, você acerta todas! Acontece que hoje, eles pretendem fazer diferente. Combinaram que você irá propor adivinhações para eles descobrirem, porque querem provar

que também conseguem descobrir adivinhas! E então? Capriche na **adivinha** e mostre que eles não são tão bons quanto você!

<b>Gênero:</b>	Adivinhação.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Propor um enigma.
<b>Elementos essenciais:</b>	Pistas para identificação da adivinha.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pergunta “O que é o que é?”, entonação etc.

**62.** O supermercado do bairro quer aumentar as vendas de final de ano. Para isso, irá sortear uma bicicleta e um *smartfone* de última geração. O vencedor será aquele que fizer a melhor quadra de versos, com rimas, promovendo o estabelecimento. Seu sonho de consumo é esse *smartfone*, e, no momento, seus pais não poderão comprá-lo para você! Sua grande chance é essa! Faça uma estrofe com quatro versos rimados, promovendo o supermercado e ganhe o prêmio!

<b>Gênero:</b>	Estrofe.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Promover o supermercado.
<b>Elementos essenciais:</b>	Versos. Quadra.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rimas, entonação, musicalidade etc.

**63.** Você conheceu ontem uma pessoa muito especial. Logo sentiu vontade de escrever versos para ela. Hoje, ao conversar com uma amiga, descobriu que esta pessoa ama poesias! O mais depressa que pôde, começou a ler e escrever poesias para ela. Mas tem uma coisa importante a saber: essa pessoa é muito exigente em seus gostos poéticos! Capriche no **poema** e impressione essa pessoa especial!

<b>Gênero:</b>	Poema.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Impressionar alguém.
<b>Elementos essenciais:</b>	Texto em versos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Sentimentos, rimas etc.

**64.** Você combinou com um amigo, por telefone, que fariam uma festinha surpresa para a professora de Geografia na tarde de hoje. Mas, quando chegou à escola, descobriu que esse amigo, que traria os refrigerantes, não iria comparecer às aulas e não te avisou! Os demais alunos ficaram furiosos com você, e, para explicar a situação e limpar sua barra, você resolveu narrar a **conversa telefônica** que teve com o faltoso. Faça isso agora, relatando a conversa de telefone em que ocorreu a combinação com ao colega e orientando a turma a aguardar as explicações do amigo ausente antes de julgá-lo pela falta. Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Conversa telefônica.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo. Argumentativo. Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Explicar uma situação desfavorável.
<b>Elementos essenciais:</b>	Alternância de falas. Orientação de cautela à turma.
<b>Elementos adicionais:</b>	Justificativas, compensações etc.

**65.** Você é extremamente descolado e descobriu que seu melhor amigo está apaixonado por uma garota da sua sala. Para encorajá-lo, você resolveu sugerir que ele envie para ela um recado de amor anônimo; assim, se ela ficar interessada, você irá dizer quem escreveu. Acontece que você ficou responsável por redigir o recado em nome dele e caprichou no bilhete. Escreva em poucas linhas o **bilhete** apaixonado e leia para a turma. Não vale brincadeiras de mal gosto ou preconceituosas!

<b>Gênero:</b>	Bilhete.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Declarar anonimamente sentimentos por uma garota.
<b>Elementos essenciais:</b>	Texto curto. Destinatário. Anonimato.
<b>Elementos adicionais:</b>	Namoro, compromisso etc.

66. Você é técnico(a) de um time de futebol da quadra de seu bairro e treina, atualmente, 5 equipes. A procura tem sido muito grande e cada equipe pode ter, no máximo, 20 integrantes. A equipe A tem 17 integrantes; a equipe B, 15; a equipe C, 16; a equipe D 12, e a equipe E tem 19. Faça um **gráfico de barras**, demonstrando quantos alunos já estão matriculados, por turma. Restam poucas vagas e você não pode ultrapassar o número de vagas!!

<b>Gênero:</b>	Gráfico de barras.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Controlar vagas restantes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Barras, números de inscritos e equipes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do clube, etc.

67. Seus tios são idosos e adoram brincar com você. Todas as vezes que vocês se encontram, eles trazem uma adivinha nova e você sempre erra. Você foi à quadra do bairro para jogar futebol e encontrou seus amigos brincando de adivinhação. Relembra uma daquelas adivinhas que seus tios contaram a você e reconte aos seus colegas. Mas escolha uma que eles não consigam acertar!

<b>Gênero:</b>	Adivinha.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Perguntas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pistas etc.

68. Você e seus amigos são vidrados em séries de TV. Hoje, após as aulas, se reuniram para conversar e acabaram lembrando episódios de suas séries preferidas. Conte resumidamente a *sinopse* de uma série que você mais gosta para seus amigos. Eles irão adorar!

<b>Gênero:</b>	<i>Sinopse</i> .
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos
<b>Elementos essenciais:</b>	Personagens principais, lugares, fatos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Personagens secundários etc.

69. Hoje será comemorado o dia do professor. Seus amigos farão uma festa surpresa para a professora de Língua Portuguesa e pediram a você que fizesse um poema acróstico com a palavra “SABER”, pois pretendem homenageá-la. Você tem poucos minutos para fazer esse acróstico! Mãos à obra! Sua professora merece esta homenagem!

<b>Gênero:</b>	Poema Acróstico.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Homenagear a professora.
<b>Elementos essenciais:</b>	A palavra saber formando o acróstico.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome da professora, elogios etc.

70. Sua família vai se reunir hoje para assistirem ao jogo da seleção brasileira. É sempre muito divertido e todos se tornam excessivamente patrióticos. Ficam de pé e cantam o hino nacional em alta voz. Antes, porém, durante o banho, você resolveu ensaiar o hino para cantá-lo bem afinado. Solte a sua voz e

mostre como se deve cantar nosso hino, cantando a primeira **estrofe!** Não esqueça de cantá-lo corretamente!

<b>Gênero:</b>	Estrofe do hino nacional;
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo;
<b>Propósito comunicativo:</b>	Exaltar a pátria.
<b>Elementos essenciais:</b>	Primeira estrofe, pronúncia correta das palavras.
<b>Elementos adicionais:</b>	Melodia etc.

71. Todos conhecem você como alguém que conta excelentes piadas. Entretanto, as pessoas já não sorriem, porque seu repertório é antigo e repetitivo. Hoje, enquanto esperava seu filho no portão da escola, reuniu-se com outros pais para bater papo e contar piadas, e você percebeu, então a oportunidade de contar suas velhas piadas para novas pessoas. Não perca a oportunidade! Escolha uma **piada** engraçada e faça todos rirem! Só não pode ter palavrão ou ser preconceituosa!

<b>Gênero:</b>	Piada.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divertir novos amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Entonação, brevidade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Encenação

72. A brincadeira hoje é sobre previsão do futuro, e você foi escolhido para prever os acontecimentos do dia de hoje na vida de um de seus amigos, como gosta sempre de ser engraçado, você fará o **horóscopo** deste amigo, mas lerá para que todos ouçam. Vamos lá! O que os astros estão te revelando sobre seu amigo?

<b>Gênero:</b>	Horóscopo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Prever o futuro.
<b>Elementos essenciais:</b>	Fatos desconhecidos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Números cores, lugares etc.

73. Todas as sextas-feiras há recital de poesias na praça central do seu bairro. É uma atividade bastante democrática, aberta a todos que desejem participar, mas tem de recitar poesias. Você frequenta o recital em companhia de seus amigos, e hoje decidiu apresentar um poema que você mesmo fez sobre a amizade. Não poderia haver melhor oportunidade! Suba no palco, olhe bem para os seus amigos e recite seu lindo **poema!**

<b>Gênero:</b>	Poema.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Homenagear os amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Estrofes, a palavra “amigo”, “amizade”
<b>Elementos adicionais:</b>	Sentimentos, emoções etc.

74. Todos os seres humanos têm direito à vida. Entretanto, tem se tornado comum a violência contra as mulheres. Mesmo existindo tantas leis elas ainda sofrem violência. Por isso, sua escola está promovendo um sarau para tratar deste tema. Os participantes deverão construir um belo poema acróstico com a palavra “MULHER”. Mostre que você valoriza as mulheres! Componha seu acróstico!

<b>Gênero:</b>	Poema acróstico.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Valorizar a mulher.
<b>Elementos essenciais:</b>	Exaltação à mulher.
<b>Elementos adicionais:</b>	Emoções, sentimentos etc.

#### 4.13.7 Situações de comunicação do sexto domínio (Instrucional)

O sexto domínio discursivo contemplado no jogo é o educacional/instrucional, conforme exposto no quadro 12. Neste domínio, optamos por oferecer ao aluno situações comunicativas em que ele precise se posicionar, argumentar, estabelecer regras ou obedecer às orientações e fazer solicitações ou requerimentos.

**Quadro 12** – Situações comunicativas do domínio instrucional

**75.** Logo que os veículos viram à direita, na rua próxima a sua casa, deparam-se com um imenso buraco, que já destruiu a roda de muitos carros, inclusive uma roda do carro de seu pai. A prefeitura parece que não vai tampar esse buraco tão cedo, e você decidiu resolver esse problema fazendo uma **placa de advertência**, para colocá-la a tempo de ser lida pelos motoristas desavisados! Boa ideia! Faça a placa e ajude os motoristas a não serem prejudicados pelo buraco!

<b>Gênero:</b>	Placa de advertência.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Alertar motoristas sobre o buraco.
<b>Elementos essenciais:</b>	Frases curtas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Imagens, letras legíveis etc.

**76.** Seus pais vão jantar fora hoje e sabe quem ficará com seu irmãozinho? Acertou! Você! A televisão irá transmitir o jogo do seu time do coração e, por isso, vocês irão se divertir muito! Com apenas seis anos, seu irmão não consegue assistir à partida inteira e, para entretê-lo, pensou em oferecer a ele um joguinho novo de celular. Você acabou de baixar o joguinho e tem cinco minutos para explicar ao seu irmão as **regras do jogo!** Seja rápido, claro e motivador! A partida de futebol já vai começar!

<b>Gênero:</b>	Regras de jogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ensinar o irmão a jogar.
<b>Elementos essenciais:</b>	Objetivo e passo a passo do jogo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração das regras, elementos de motivação etc.

**77.** Você foi ao cinema assistir a um filme com seus amigos. Foi um dos passeios mais legais deste último mês, e vocês se divertiram bastante. O que vocês não sabiam é que o professor de Língua Portuguesa iria solicitar à turma que desenvolvesse sua capacidade argumentativa, resenha crítica oral de um filme assistido recentemente. O enredo do filme ainda está fresquinho em sua cabeça e você e seus amigos tiveram boas conversas sobre o filme. Vamos lá! Produza uma bela **resenha crítica oral** elencando os pontos positivos e/ou negativos do filme escolhido. Capriche!

<b>Gênero:</b>	Resenha crítica oral
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo/ argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Criar uma imagem positiva ou negativa de filme à escolha
<b>Elementos essenciais:</b>	Início, progressão e desfecho do filme.
<b>Elementos adicionais:</b>	Personagens, local, tempo em que se passa a trama etc.

**78.** De uns meses para cá, sua vizinhança tem sido alvo de assaltos. Sempre ao anoitecer e próximo a um beco escuro da cidade. Pelo menos, três de seus amigos também foram vítimas de assalto, e você, preocupado, pesquisou na internet modos de se precaver e reuniu a turma, para alertá-la do perigo. Eles chegaram e querem ouvir o que você tem para dizer! Dê-lhes o **recado de advertência** e evite que seus amigos sejam vítimas destes meliantes!

<b>Gênero:</b>	Recado de advertência.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo/injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Advertir amigos sobre perigo de assalto.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, eventos ocorridos e cuidados pessoais.
<b>Elementos adicionais:</b>	Riscos, horários, quantidade de pessoas atingidas etc.

79. O tempo chuvoso está chegando e seu bairro precisa ser alertado quanto aos riscos da dengue. Nos últimos dois anos, muitas pessoas foram afetadas pelo mosquito *Aedes Aegypti*. O líder comunitário de seu bairro pediu a ajuda de todos os moradores e você decidiu que iria dar sua contribuição. Além de manter garrafas, pneus e vasilhas sem água, iria também produzir um panfleto, alertando a comunidade. Não espere a chegada das chuvas! Faça sua parte e produza o **panfleto** informativo!

<b>Gênero:</b>	Panfleto.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Alertar a população sobre os riscos da Dengue.
<b>Elementos essenciais:</b>	Verbos no imperativo, dengue.
<b>Elementos adicionais:</b>	Ações possíveis, riscos associados a outras doenças.

80. Não bastasse o perigo da dengue, o Brasil está enfrentando também os perigos do *Zika* vírus. Sua cidade registrou um caso grave de *Zika* vírus neste mês, justamente em um amigo seu. Diante disso, você, juntamente com os moradores da sua quadra, resolveu fazer uma faixa bastante criativa, para manter a população engajada na luta contra o mosquito *Aedes Aegypti*. A faixa será colocada na entrada da cidade, o mais rápido possível! Vamos lá! Construa um **slogan** super criativo, para alertar a cidade inteira!

<b>Gênero:</b>	<i>Slogan</i> .
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Envolver a população na campanha contra o <i>Aedes Aegypti</i> .
<b>Elementos essenciais:</b>	Frase curta.
<b>Elementos adicionais:</b>	<i>Zika</i> vírus, riscos, doenças associadas etc.

81. No seu bairro há uma quadra olímpica, que não funciona à noite. Sua turma costuma brincar de *vôlei* numa rua pouco iluminada e a quadra é um improvisado só. Conversando com o vigilante, ele lhe contou que a quadra olímpica poderá ser cedida, se um requerimento for feito e entregue na Secretaria de Esportes de sua cidade. Você contou a novidade ao grupo e eles ficaram bastante entusiasmado! Não veem a hora de jogarem numa quadra de verdade e iluminada! Não perca tempo! Faça o **requerimento** solicitando o uso da quadra e entregue na Secretaria de Esportes!

<b>Gênero:</b>	Requerimento.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Solicitar autorização para uso da quadra esportiva.
<b>Elementos essenciais:</b>	Vocativo inicial, motivos e datas, assinaturas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Cuidados com a quadra, respeito às regras, tempo necessário para uso, dias para uso etc.

82. Hoje é a grande final do campeonato de futebol do bairro e você é o(a) melhor goleiro(a). O time não é lá muito bom, mas você fecha o gol e isso é o diferencial do time. Acontece que seus pais, por causa de suas notas baixas, proibiram você de sair justamente hoje! Não há como ligar para os integrantes do time, pois nenhum deles leva celulares, quando vão jogar! Resta-lhe escrever um **bilhete** e enviar por seu irmão mais novo! Faça isso rapidamente! Explique o que houve e desculpe-se por sua ausência!

<b>Gênero:</b>	Bilhete.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Justificar ausência no jogo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Justificativas e pedido de desculpas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Disponibilidade para o próximo jogo etc.

**83.** A festa junina do seu bairro vai ser, de novo, o maior sucesso! Entretanto, não será no mesmo lugar que sempre foi, porque a Prefeitura interditou a praça para reformá-la! A festa será no ginásio da cidade e você, que faz parte da equipe organizadora, precisará distribuir barracas, mesas e cadeiras no novo espaço. Serão 8 barracas e 20 mesas. Vamos lá! Faça o novo **croqui** e apresente ao coordenador geral da festa! Lembre-se do espaço de dança e de circulação das pessoas!

<b>Gênero:</b>	Croqui.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Organizar distribuição de barracas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Desenho do espaço sinalizando barracas, mesa e espaço para a dança.
<b>Elementos adicionais:</b>	Imagens, cores etc.

**84.** No intervalo das aulas, hoje, o assunto na rodinha era o flagrante que um colega sofreu durante a prova de Ciências. Ele foi surpreendido com uma cola escrita embaixo da perna! Zero garantido na prova e condução à direção escolar para comunicação à família. Num **debate** pelos corredores, seus colegas continuam achando que é melhor correr riscos, do que tirar nota baixa. Você pode ser criticado, mas decidiu apresentar argumentos contrários à cola! Agora é sua vez de falar. Apresente, pelo menos, quatro argumentos convincentes contrários ao uso da cola.

<b>Gênero:</b>	Debate.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Defender ponto de vista contrário à cola.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Riscos, não aprendizagem etc.

**85.** Um carro para em frente à sua casa. São duas senhoras, que não sabem chegar ao Centro de Convivência do Idoso de seu bairro, também conhecido por CCI. Elas não moram ali e precisam de sua ajuda, de um **itinerário**. Você sabe onde fica e pretende explicar a elas como chegar lá. Explique o trajeto que elas devem seguir, dando detalhes capazes de ajudá-las a chegar ao CCI com exatidão!

<b>Gênero:</b>	Itinerário
<b>Tipo(predominante/preferencial):</b>	<b>Injuntivo.</b>
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ensinar percurso. Indicar percurso.
<b>Elementos essenciais:</b>	Direção e pontos de referência.
<b>Elementos opcionais:</b>	Caminho alternativo, consulta a outras pessoas etc.

Após concluirmos a confecção das novas situações de comunicação, intencionamos consolidar em um quadro todos os gêneros textuais/discursivos contemplados em cada uma delas, presentes nos seis domínios discursivos contemplados no jogo, produzidos nas duas etapas de desenvolvimento deste jogo didático. Desta forma, construímos um quadro-resumo com o levantamento desses gêneros, o qual apresentamos a seguir.

#### 4.14 Quadro de levantamento dos gêneros discursivos presentes no jogo

**Quadro 13 – Quadro-resumo dos gêneros discursivos presentes no jogo**

<b>PUBLICITÁRIO</b>	<b>COMERCIAL</b>	<b>INTERPESSOAL</b>	<b>FICCIONAL</b>	<b>LAZER</b>	<b>INSTRUCIONAL</b>
1 – anúncio (escrito)	1 – carta de reclamação	1 – cartão de aniversário	1 – poesia (oral/escrita)	1 – história	1 – conselho
2 – cartaz	2 – cupom (elaboração)	2 – cartão de aniversário	2 – fábula	2 – horóscopo	2 – cartaz
3 – slogan	3 – diálogo (venda)	3 – convite (escrito)	3 – bilhete	3 – piada (oral)	3 – placa de advertência
4 – jingle	4 – anúncio (classificado)	4 – lista de compras	4 – lenda	4 – piada (escrita)	4 – instrução
5 – slogan	5 – anúncio (classificado)	5 – carta de amor	5 – parlenda	5 – adivinhação	5 – justificativa
6 – slogan	6 – propaganda (oral)	6 – e-mail	6 – cantigas	6 – canção de ninar	6 – recado (oral)
7 – pedido (camp. benef.)	7 – anúncio (redes sociais)	7 – recado oral	7 – poesia	7 – diálogo	7 – panfleto
8 – cartaz	8 – anúncio (escrito)	8 – mensagem SMS/WhatsApp	8 – cantigas	8 – versos	8 – bilhete
9 – post (redes sociais)	9 – panfleto	9 – lista de atividades	9 – história fantástica	9 – rimas de amor	9 – frase
10 – anúncio (oral)	10 – cartão de visitas	10 – bilhete	10 – história fantástica	10 – conversa telefônica	10 – requerimento
11 – comentário esportivo	11 – carta de apresentação	11 – lista de argumentos	11 – história	11 – história infantil	11 – palestra
12 – panfleto	12 – recibo (confeção)	12 – diálogo	12 – história	12 – recado de amor	12 – debate
13 – diálogo (anúncio)	13 – orçamento	13 – diálogo	13 – canção	13 – versos	13 – lista de argumentos
14 – recado (oral)	14 – anúncio (oral)	14 – bilhete	14 – história	14 – discurso (oral)	14 – bilhete
15 – faixa	15 – jingle (refrão)	15 – roteiro de percurso	15 – acontecimento	15 – piadas	15 – opinião
16 – cartaz	16 – diálogo (venda)	16 – relato de viagem	16 – causos	16 – horóscopo	16 – croqui
17 – cartaz	17 – tabela de preços	17 – instrução de receita	17 – história	17 – histórias infantis	17 – placa de advertência
18 – slogan	18 – recibo	18 – página de diário	18 – história	18 – adivinha	18 – regras de jogo
19 – recado (oral)	19 – carta de reclamação	19 – convite	19 – diálogo	19 – rimas	19 – enredo
20 – cartão de visitas	20 – anúncio (classificado)	20 – bilhete	20 – poema	20 – poema	20 – recado de advertência
21 – manchete	21 – anúncio (escrito)	21 – carta de amor	21 – lenda	21 – conversa telefônica	21 – panfleto
22 – placa	22 – carta de apresentação	22 – lista de material	22 – história fantástica	22 – recado (escrito)	22 – frase
23 – faixa	23 – orçamento	23 – mensagem de texto	23 – parlendas	23 – gráfico de barras	23 – requerimento
24 – jingle	24 – locução (rádio)	24 – recado (oral)	24 – cantigas de rodas	24 – adivinha	24 – bilhete
25 – cartaz	25 – tabela	25 – página de diário	25 – música	25 – sinopse de seriado	25 – croqui
26 – post de Twitter	26 – gráfico de barras	26 – instrução de receita	26 – diálogo	26 – poema acróstico	26 – justificativa
27 – mensagem Facebook	27 – gráfico de pizza	27 – lista de argumentos	27 – narrativa	27 – estrofe de hino	27 – placa de advertência
28 – frase de outdoor	28 – tabela	28 – mímica	28 – história de terror	28 – piada	28 – lista de afazeres
29 – cartaz	29 – anúncio em site	29 – pronunciamento	29 – lenda urbana	29 – horóscopo	29 – aula
30 – post Facebook	30 – post WhatsApp	30 – discurso	30 – historinha infantil	30 – poema	30 – lista de atividades
31 – e-mail	31 – gráfico de barras	31 – comentário	31 – lenda	31 – poema acróstico	31 – itinerário
32 – post status WhatsApp	32 – Cartaz	32 – diálogo	32 – resumo de filme		
		33 – mensagem			
		34 – termo de compromisso			
		35 – relato de conversa			
		36 – justificativa			
		37 – diálogo			
		37 – mensagem WhatsApp			
		38 – relato			
39 – página de diário					
40 – descrição					

## 5 TESTES DE ADEQUAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO DO JOGO

### 5.1 Oficina para professores de Língua Portuguesa

Antes de iniciarmos os relatos dos testes de adequação e aperfeiçoamento propriamente ditos, apresentamos o jogo didático *Linguagem e Interação* a um grupo de 12 professores de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental, pertencentes ao quadro efetivo de profissionais da Secretaria de Educação do Distrito Federal, por meio de uma oficina coordenada pela Coordenação Regional de Ensino do Plano Piloto<sup>26</sup>.

Conforme já relatado, uma das finalidades desta oficina pedagógica foi verificar em que medida o manual de instrução simplificado presente no jogo funcionaria como elemento norteador do professor que iria aplicá-lo em suas turmas a uma utilização adequada do produto.

Diante do protótipo disponibilizado, cada professor recebeu uma cópia do manual. Após a leitura, os professores foram convidados a se aproximarem do jogo colocado sobre uma mesa e, utilizando o manual, apresentarem suas impressões e compreensões que apreenderam de suas leituras ao pesquisador.

Todos os participantes sinalizaram que o manual lido apresentava muita formalidade, o que dificultou uma compreensão mais rápida da dinâmica do jogo. Assinalaram também que as orientações para cada etapa do jogo, desde a montagem até o encerramento, não estavam claras o suficiente, permitindo interpretação equivocada por parte do professor que pretenda utilizar o jogo em suas aulas de produção textual.

As modificações feitas pelos participantes da oficina contribuíram neste primeiro momento para os primeiros ajustes nos manuais presentes no jogo.

### 5.2 Testes de adequação e aperfeiçoamento: primeira fase

A primeira fase dos testes de adequação e aperfeiçoamento do jogo foi realizada pelo pesquisador em duas escolas<sup>27</sup> do Distrito Federal, após prévia autorização da Direção escolar,

---

<sup>26</sup> O Distrito Federal possui 31 Regiões Administrativas, das quais o Plano Piloto é uma delas.

<sup>27</sup> Centro de Ensino Fundamental Athos Bulcão, no Cruzeiro Novo/DF, e no Centro de Ensino e Desenvolvimento 02, na Cidade Estrutural/DF.

em consonância com a Coordenação pedagógica e duas professoras, que cederam suas aulas<sup>28</sup> para os testes de adequação e aperfeiçoamento. Participaram desta etapa da pesquisa quatro turmas, uma de cada seguimento do Ensino Fundamental II.

Julgamos necessário ressaltar que foram um dos primeiros testes fora do Norte de Minas Gerais, por se tratar de duas realidades do universo escolar bastante singulares.

Participaram dos testes 02 (duas) turma de sextos anos, 02 (duas) turma de sétimos anos, 01 (duas) turma de oitavos anos e 02 (duas) turmas de nonos anos.

A partir desta primeira experiência, e obedecendo orientações previstas no relatório da primeira etapa de o professor mediador considerar como tempo limite máximo até 10 minutos, para a execução das atividades de expressão orais e escritas. Compreendemos, entretanto, à medida que ocorria a aplicação do jogo nas salas de aula, a necessidade de disponibilizar tempo diferenciado aos sextos e sétimos anos, em relação ao tempo que dávamos aos oitavos e nonos anos. Optamos por conceder àquelas turmas sete minutos e a estas, cinco minutos nas execuções das atividades de produção textual. Entendemos que essa diferenciação possibilitou aos alunos mais novos maiores chances de produzir seus textos.

Nesta etapa dos testes, identificamos a necessidade de desenvolver uma roleta vertical, que possibilitasse o acompanhamento do sorteio por todas as equipes. Entretanto, essa alteração só pôde ser implementada após finalizarmos os testes com as oito turmas.

Testes finalizados, confeccionamos uma nova roleta para o jogo e sinalizamos no manual o tempo acrescido para as turmas de sextos anos realizarem as tarefas. Nada impede, contudo, que o professor mediador opte por conceder tempos diferentes dos propostos pelo manual.

### **5.3 Testes de adequação e aperfeiçoamento: segunda fase**

Passamos agora a relatar o desenvolvimento da segunda fase de testes de adequação e aperfeiçoamento. Participaram desta fase 07 (sete) professores de sextos aos nonos anos da rede pública do Distrito Federal, não participantes da oficina desenvolvida pela Coordenação Regional de Ensino do Plano Piloto e Cruzeiro, pois importava recrutar docentes que não tivessem nenhum contato anterior com o jogo, para submetermos também o manual simplificado a partir das informações coletadas na oficina.

---

<sup>28</sup> As duas professoras envolvidas na cessão das aulas lecionam Ciências, mas as aulas cedidas foram as de Projeto diversificado. No Distrito Federal estas aulas são utilizadas para trabalhar temas transversais.

Buscando atingir um dos objetivos da pesquisa, que é o da expansão dos *loci* de aplicação do jogo, empreendemos visitas às escolas<sup>29</sup> públicas do Distrito Federal, que pudessem abrir espaço nas aulas de Língua Portuguesa para a aplicação dos testes. Realizamos 30 (trinta) visitas mas apenas 07 (sete) escolas<sup>30</sup>, por meio de suas comunidades escolares, aceitaram participar da pesquisa.

Objetivando dar celeridade aos novos testes de adequação e aperfeiçoamento, construímos 05 (cinco) protótipos do jogo, que foram entregues aos professores participantes, os quais ocorreram nos meses de setembro, outubro e novembro deste ano. Findo o teste numa escola, o protótipo era devolvido e entregue ao próximo professor.

Estão relatadas, a seguir, as impressões, opiniões e sugestões dadas pelos participantes sobre o jogo.

#### **5.4 Relatos das impressões pessoais dos professores participantes da pesquisa**

Antes de apresentarmos as análises dos dados oferecidos pelos participantes, vemos como necessário ressaltar as impressões pessoais dos professores à medida que iam realizando os testes com suas turmas, a partir das mensagens de *WhatsApp* e *SMS*, conversas telefônicas, ou presenciais durante o encontro para recolhimento do produto.

O PPP3 enviou a seguinte mensagem pelo *WhatsApp* *Gostei muito da experiência e percebi que preciso reforçar com as turmas as diferentes formas discursivas. Penso também, agora, como é importante trazer o lúdico para esse espaço de aprendizagem (grifo nosso)*. Em seguida, o PPP3 complementou sua satisfação com a aplicação do jogo afirmando *Na sexta, ao final de uma das aulas, ouvi alguém dizendo: ‘melhor aula!’ Isso já valeu demais!*

Em outra conversa, este mesmo participante afirma que *[...] foi muito melhor do que eu imaginava, pois, se tratando de um jogo que envolve leitura e escrita, imaginava encontrar mais resistência por parte deles.*

O PPP7 relatou-me em conversa presencial, no dia do recolhimento do jogo que *minhas expectativas sobre o jogo foram superadas! Acabei aplicando com cada turma duas vezes,*

---

<sup>29</sup> As visitas foram autorizadas pela Gerência de Educação Básica da Coordenação Regional de Ensino do Plano Piloto. No DF, nenhuma escola pode receber qualquer pesquisador, sem que este seja devidamente encaminhado pelo órgão competente.

<sup>30</sup> As escolas participantes da pesquisa foram: Centro de Ensino Fundamental Planalto, Centro de Ensino Fundamental 306 Norte, Centro de Ensino Fundamental GAN, Centro de Ensino Fundamental de Brasília, Centro de Ensino Fundamental 405 Sul, Centro de Ensino Fundamental 04 Asa Sul, Centro de Ensino Fundamental Athos Bulcão.

*porque eles queriam jogar cada vez mais!* e acrescentou *Posso continuar com os testes por mais uma semana, se você quiser!*.

Os dois relatos apresentados sobre as impressões dos professores participantes da pesquisa são amostras representativas dos comentários feitos por eles, a respeito da aplicação do jogo em suas turmas. Isto significa que a aplicação do jogo garantiu a estes professores e aos seus alunos uma experiência realmente significativa de produção textual em sala de aula, com resultados concretos.

Passamos agora, a relatar as opiniões e sugestões deles sobre o jogo, com vistas a adequações/mudanças, que redundarão em melhora do jogo.

## 6 TESTES DE ADEQUAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO

Em conformidade com o que já foi relatado, os professores participantes desta etapa não participaram da oficina, ou tiveram qualquer contato prévio com o jogo didático *Linguagem e Interação*, uma vez que se fazia imprescindível verificar se as alterações feitas no manual simplificado iriam realmente nortear o professor mediador na aplicação do jogo com sua turma.

Aproveitamos a oportunidade para ressaltar que em nenhum dos testes realizados por eles houve interferência ou participação do pesquisador. Solicitamos apenas, no momento da entrega do protótipo ao aplicador, que os ajustes feitos à dinâmica do jogo, bem como a avaliação do protótipo fossem relatadas no questionário, enviado por *e-mail* a cada um deles após conclusão dos testes, além do aplicativo de *WhatsApp* e conversas telefônicas.

### 6.1 O papel do professor no jogo

Antes, porém, de apresentarmos nossa análise dos dados da pesquisa, queremos abrir espaço para sinalizar o lugar do professor no jogo didático em questão. Importa lembrarmos esta importante função, justamente porque, neste jogo, o professor é mediador da aprendizagem, não o protagonista. Contudo, em nada tornamos menos relevante sua atuação para o sucesso do jogo. Ao contrário. Assinalamos que, se o professor posicionar-se corretamente como peça fundamental na orientação dos estudantes, rumo às inusitadas situações de comunicação, que irão conduzi-los à produções textuais satisfatórias, então ele terá cumprido bem seu papel no desenrolar do jogo. Ele é o mediador de todo o processo desencadeador de ações múltiplas realizadas pelos estudantes durante o jogo. Para tanto, cabe ao professor orientar a formação das equipes, estabelecer sequência de apresentação das atividades de expressão das equipes, recolher os cartões-comando após o término de cada rodada, apoiar todas as equipes, dando-lhes orientações que auxiliem as equipes na obtenção de sucesso na realização das produções textuais, quando solicitado, definir o tempo necessário para que as equipes produzam seus textos. O controle do tempo e as anotações no quadro de acompanhamento, contudo, poderão ser delegadas a um aluno. Outras informações podem ser encontradas nos manuais simplificado e estendido (*Vide Apêndices D e E*).

## 6.1 Análise dos dados

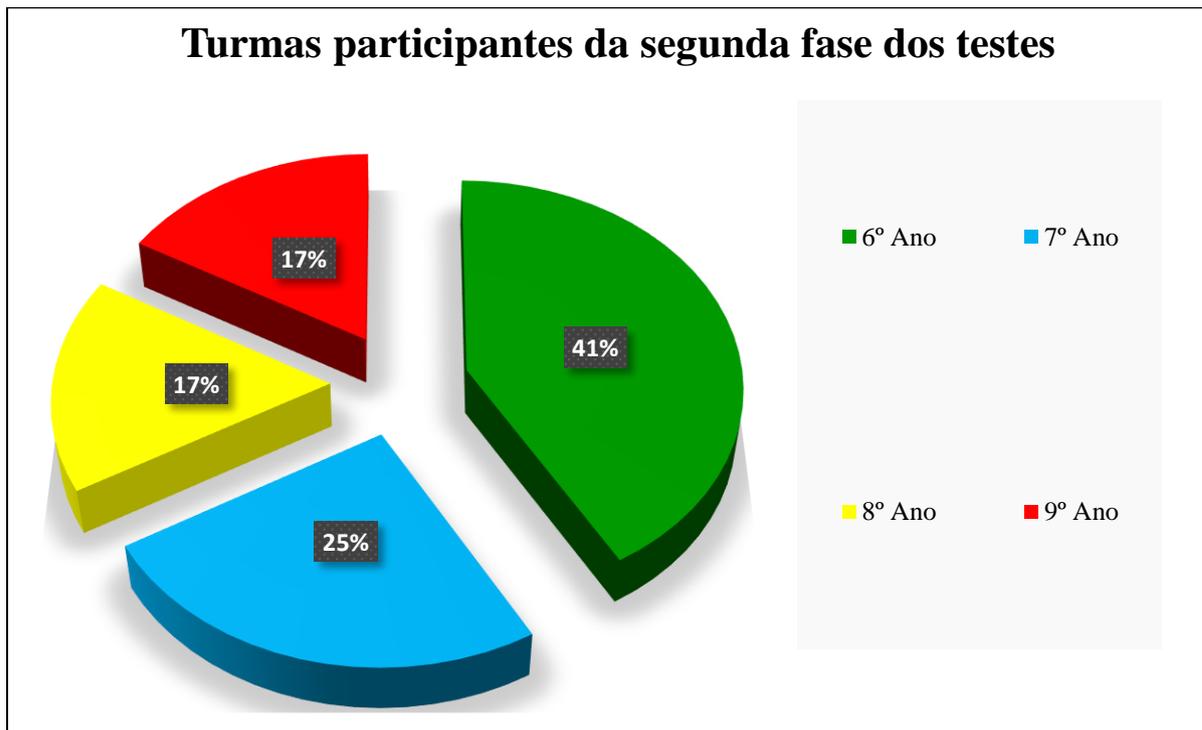
Passamos agora à análise dos dados coletados a partir das declarações dos professores que aplicaram o jogo didático *Linguagem e Interação* em suas turmas.

Compreendemos que o longo percurso que traçamos desde o início, possibilitou-nos mudanças diversas no Jogo didático *Linguagem e Interação*. As primeiras revisões, as sugestões dadas na oficina pedagógica, os primeiros testes de viabilidade, além das reuniões, discussões e debates com a professora orientadora, bem como colegas do mestrado, trouxeram-nos à segunda fase de testes, que pretendeu responder às seguintes perguntas em busca do aprimoramento deste material didático. *As situações de comunicação funcionam adequadamente como facilitadoras da produção de gêneros textuais/discursivos orais e escritos? Foi possível desenvolver a dinâmica proposta pelo jogo a partir da leitura do manual presente nele? Os itens componentes do jogo cumprem satisfatoriamente sua função no jogo? O jogo foi capaz de auxiliá-lo quanto ao ensino de gêneros textuais/discursivos durante os testes que você realizou? Qual foi a recepção dos alunos ao jogo? e por fim, Qual é a sua avaliação do Jogo didático Linguagem e Interação?*

Recordamos aqui a metodologia de níveis avaliativos previstas no percurso metodológico, para as questões que apresentam escala de 1 a 10, em que a nota 1 é considerada “muito ruim”, e a nota 10 é considerado “excelente”. Estabelecemos na ocasião que as notas 1 a 4 indicam o “nível crítico”; as notas 5 e 6 indicam o nível de aperfeiçoamento”; as notas 7 a 9 indicam o “nível de qualidade” e a nota 10 indica o nível de excelência.

Assinalamos ainda que a realização dos testes de adequação e aperfeiçoamento mobilizou 10 (dez) turmas de sextos anos, (seis) turmas de sétimos anos, (quatro) turmas de oitavos anos e 4 (quatro) turmas de nonos anos, perfazendo um total de 24 (vinte e quatro) turmas envolvidas no projeto.

**Gráfico 1** – Turmas participantes da segunda fase dos testes

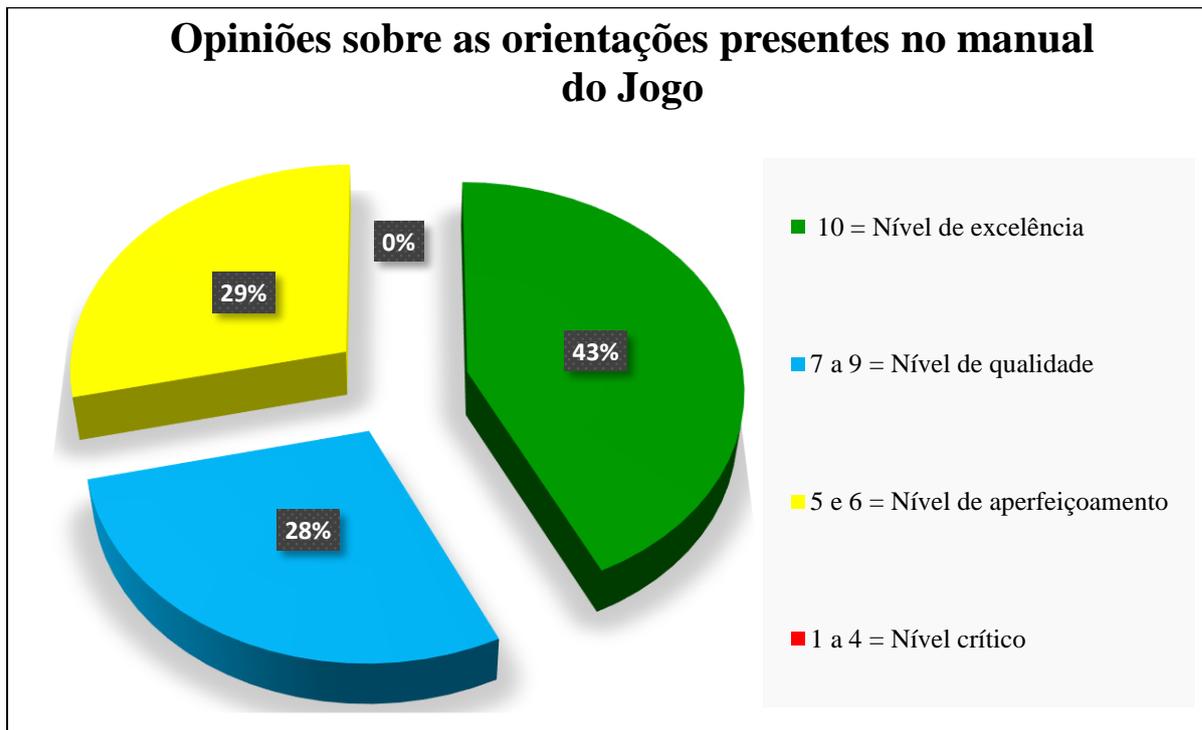


Fonte: Elaborado pelo pesquisador com dados obtidos na 2ª fase da pesquisa.

Iniciamos o questionário nos reportando aos participantes apresentando-lhes a seguinte pergunta de sondagem (*Vide Apêndice C*), a saber: se já haviam utilizados jogos didáticos para o ensino de Língua Portuguesa em suas aulas. A esta resposta, cinco deles responderam positivamente, correspondendo a 71,4% dos participantes. Em seguida, procuramos saber se eles consideravam o uso de jogos didáticos como recurso importante no ensino de Língua Portuguesa. Todos responderam que sim. Compreendemos, portanto que, embora alguns professores nunca tenham usado jogos didáticos em suas aulas, reconhecem se tratar de uma ferramenta útil e importante para o ensino dos diversos conteúdos escolares. Vislumbramos nestas respostas a possibilidade de inserção do lúdico em suas práticas de ensino nas aulas de língua materna, após a experiência vivenciada com o material didático testado.

Em um segundo momento, dirigimos nossa atenção às contribuições que estes atores poderiam dar ao aperfeiçoamento do manual didático disponível no jogo, alvo de mudanças significativas na etapa anterior, fazendo-lhes a seguinte pergunta: *Em relação ao jogo Linguagem e Interação, as orientações contidas no manual foram suficientes para que você pudesse aplicá-lo com eficiência?*

**Gráfico 2 – Opiniões sobre o manual do Jogo Linguagem e Interação**



Fonte: Elaborado pelo pesquisador com dados obtidos através do Questionário 2 da 2ª fase da pesquisa.

A partir da análise dos dados do gráfico acima, situamos o manual de instrução disponibilizado nos protótipos do jogo no nível “excelente” por 42,9% dos participantes; no nível de “de qualidade” por 28,6%; e no nível de “aperfeiçoamento” também por 28,6%. Aqueles que o situaram neste último nível, apresentaram suas justificativas. Para PPP2, “O manual é muito complexo. Poderia ser mais simplificado”. Corrobora com esta opinião PPP4, afirmando que “Uma informação um pouco mais informal talvez faça com que o leitor entenda melhor”. Entendemos que a maioria dos professores consideram o manual presente no jogo com o produto bem elaborado, que apresenta poucas falhas, uma vez que mais de 70% o consideram eficaz.

Muito embora, durante toda a pesquisa, reiteradamente tenhamos voltado ao manual para fazer alterações, as questões levantadas pelos dois participantes acima mencionados nos levam a uma nova revisão do manual, uma vez que, caso o professor mediador não compreenda bem como aplicá-lo satisfatoriamente, o jogo não cumprirá seu papel importante de ser material didático de apoio aos docentes nas aulas de produção de textos. Findados, os testes, retomamos a revisão do manual de instruções, para torná-lo ainda mais informal e didático.

Apresentamos, a seguir, condensadas no quadro abaixo, as questões que, ao nosso ver, são as mais relevantes para a nossa pesquisa e as informações relativas a cada uma delas<sup>31</sup>.

**Quadro 14** – Condensado das Respostas dos Professores Participantes da Pesquisa

Questionamentos mais relevantes à nossa pesquisa – notas e/ou opiniões atribuídas	Professores Participantes da Pesquisa						
	PPP1	PPP2	PPP3	PPP4	PPP5	PPP6	PPP7
Qual é a sua avaliação geral do jogo didático Linguagem e Interação?	10	10	10	9	9	9	10
Qual foi a recepção dos alunos ao jogo?	Ótima	Ótima	Ótima	Muito boa	Muito boa	Muito boa	Ótima
As situações de comunicação foram compreendidas pelos alunos, permitindo-lhes produzir os gêneros textuais/discursivos esperados?	Sim	Sim	Muitas vezes	Sim	Sim	Muitas vezes	Sim
Os cartões-surpresa cumpriram sua função de ser elemento surpresa?	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim
A equipe avaliadora desempenhou bem sua função?	Sim	Sim	Muitas vezes	Muitas vezes	Sim	Muitas vezes	Muitas vezes
O jogo didático Linguagem e Interação auxiliou você quanto ao ensino de produção de gêneros textuais/discursivos durante o teste?	Completamente	Muito	Pouco	Muito	Muito	Muito	Muito
Os alunos conseguiram compreender a relação entre os domínios discursivos, a tipologia textual e as informações presentes no quadro/cartão de acompanhamento?	Sim	Muitas vezes	Sim	Não	Muitas vezes	Muitas vezes	Sim

Legenda: PPP – Professor(a) Participante da Pesquisa.

Fonte: Pesquisa do autor.

A respeito da receptividade dos alunos do Centro Oeste brasileiro, mais especificamente, estudantes da rede pública do Distrito Federal, interessava-nos saber se o Jogo

<sup>31</sup> Lembramos que o pesquisador, com suas contribuições sobre as experiências vivenciadas nos testes realizados constam das informações da primeira fase de testes.

didático em estudo teria grande aceitação como ocorreu na primeira etapa, em Buritizeiro-MG, ou se haveria rejeição por parte dos alunos. 57,14% dos participantes julgaram ter sido “ótima”, e 42,86% julgaram que a receptividade foi “muito boa”, indicando que houve unanimidade na receptividade dos alunos. Outras possibilidades de respostas oferecidas na pesquisa, mas sem qualquer indicação foram “boa”, “regular” ou “ruim”. Retomamos aqui um depoimento de PPP2 acerca de sua satisfação pessoal ao ouvir de seus alunos que [...] *ouvi alguém dizendo: ‘melhor aula!*, referindo-se a um aluno não identificado pela informante. Consideramos, portanto, que houve envolvimento de todas as turmas, de todos os seguimentos do Ensino Fundamental II nas atividades de expressão oral e escrita, durante os testes aplicados pelos professores.

Na primeira etapa, segundo relato da pesquisadora, houve necessidade de se reorganizar o papel de cada equipe participante. Nos testes aplicados inicialmente por ela, percebeu-se desnecessária a existência das equipes de “apoio” e “corretora”. Continuou-se, entretanto, com a equipe avaliadora, que, auxiliada pelo professor mediador, tem a responsabilidade de julgar as produções apresentadas pelas demais equipes. Compreendemos que o sucesso do trabalho desta equipe depende, sobretudo, da condução do professor que está à frente da aplicação do jogo. Os dados coletados mostram que 42,86% das equipes avaliadoras desempenharam seu papel com 100% de efetividade, e que 57,14% conseguiram cumprir sua função “muitas vezes” durante o jogo. Os resultados indicam que os integrantes destas equipes compreenderam satisfatoriamente o que deveriam fazer durante o julgamento das atividades de expressão. Indicam também que os professores conseguiram instruir as equipes a partir das informações contidas no manual de instrução. Avaliamos o resultado como muito positivo, uma vez que tal equipe, está como as demais, submetida a um processo de aprendizagem.

Dentre as mudanças operadas no jogo, consta a de designação, dos cartões-curinga para cartões-surpresa, com o objetivo de alterar a natureza do jogo, atribuindo-lhe um caráter mais colaborativo do que competitivo. Assim sendo, submetemos pela primeira vez os cartões-surpresa ao uso, e conseqüente avaliação, por parte dos professores participantes. 85,72% dos professores participantes da pesquisa afirmaram que os cartões-coringa, quando sorteados, cumpriram bem sua função de servir como elemento surpresa, e 14,28% apenas sinalizaram negativamente a esta questão. Na opinião de PPP7, em conversa pelo aplicativo *WhatsApp*, *após o primeiro sorteio de um cartão-surpresa, em que a equipe que o sorteou não conseguiu realizar a atividade proposta no cartão, submetendo-se ao pagamento de uma prenda, causava frisson o início de cada rodada, por causa do sorteio da roleta*. Compreendemos, portanto, que

os cartões-surpresa acrescentam ao jogo ludicidade e divertimento, conforme fora idealizado pela pesquisa.

Outro critério relevante na pesquisa, submetido à opinião dos professores participantes diz respeito à função precípua do jogo didático em servir como material de apoio aos professores e alunos nas aulas de produção de gêneros orais e escritos. Oferecemos aos participantes como possibilidade de respostas as opções “não”, “pouco”, “suficiente”, “muito” e “completamente”. 85,71% dos participantes responderam que foram “completamente” ou “muito” auxiliados pela dinâmica do jogo durante as aplicações dos testes, e apenas 14,29% responderam ter sido pouco auxiliado pelo jogo em teste. O PPP2 afirmou que [...] *percebi que preciso reforçar com as turmas as diferentes formas discursivas*, indicando que sua percepção é fruto da experiência dela com os resultados alcançados pelos alunos demonstrados pelos textos produzidos durante a aplicação do jogo.

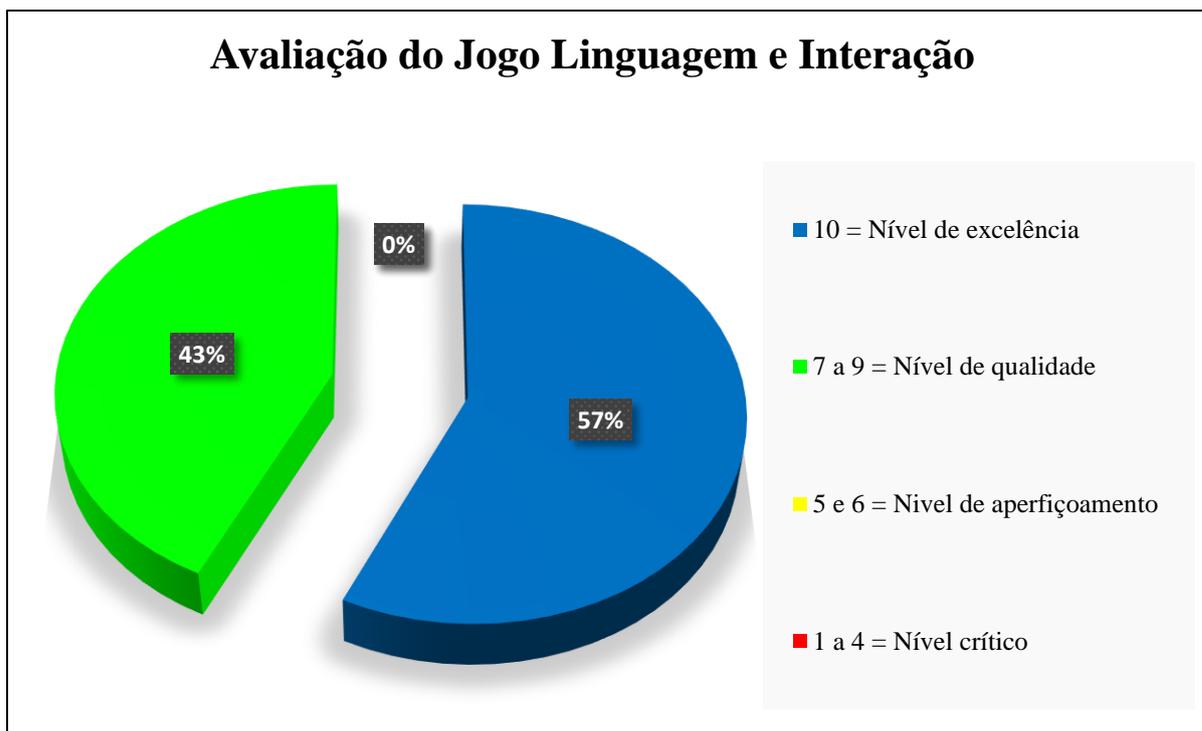
O último item do quadro exibido acima a ser analisado diz respeito à seguinte pergunta: As situações de comunicação foram compreendidas pelos alunos, permitindo-lhes produzir os gêneros textuais/discursivos esperados? Mais uma vez, 42,86% dos informantes relataram que “sim”, seus alunos compreenderam efetivamente as informações demandadas pelas situações de comunicação e produziram atividades de expressão de acordo com o esperado. 57,14% dos informantes relataram que “muitas vezes” os alunos materializaram textos em gêneros textuais/discursivos a partir da interpretação correta das informações oferecidas pelas situações de comunicação. Esclarecemos que “muitas vezes” não significa dizer que os alunos não conseguiram produzir os gêneros textuais/discursivos orais e escritos solicitados no cartão-comando, pois, de acordo com os professores participantes, *Algumas vezes uma equipe ou outra apresentava o gênero pedido incompleto e ganhavam metade dos pontos apenas*, como afirmou PPP5. *Nenhuma equipe deixou de fazer ou apresentar seu texto durante a dinâmica e ninguém tirou zero*, asseverou PPP1. Complementando, PPP2 reconhece *meus alunos fizeram muitos textos em poucas aulas e ainda conseguiram trabalhar em equipe*.

Face ao exposto, compreendemos que as situações de comunicação presentes no jogo estimularam a produção de gêneros textuais/discursivos diversos, orais e escritos, porque ofereceram aos estudantes, informações de uma prática situada, tendo outros sujeitos, co-enunciadores, com quem deveriam interagir, a partir de um propósito comunicativo explícito para eles. A opção por gêneros textuais/discursivos orais e escritos que faz parte do cotidiano dos alunos, contemplados nas situações de comunicação construídas pelos pesquisadores nas duas etapas, objetivou tornar a dinâmica do jogo possível aos estudantes, permitindo-lhes produzir textos e desconstruir a ideia de que não sabem escrever ou falar, que são tímidos ou

desinteressados; que não conhecem a estrutura dos gêneros orais e escritos; que não sabem iniciar um texto, ou que são incapazes de argumentar a favor ou contra diante de uma dada situação; que não sabem escolher o tipo textual mais adequado a determinado gênero sugerido como atividade de produção textual, entre outras afirmações coletadas no primeiro questionário, dados esses, que subsidiaram a construção das novas situações de comunicação aqui avaliadas.

Apresentadas todas as sugestões e opiniões por parte dos professores participantes da pesquisa, relacionadas aos aspectos particulares do jogo, chegamos à questão que sintetiza a opinião geral dos participantes sobre o jogo didático objeto desta pesquisa, a saber: *Como você avalia o Jogo didático Linguagem e Interação?* O gráfico a seguir sintetiza as respostas dos participantes.

**Gráfico 3 – Avaliação do jogo pelos professores**



Fonte: Elaborado pelo pesquisador com dados obtidos através do Questionário 2 da 2ª fase da pesquisa.

Neste quesito, 57% dos participantes atribuíram nota máxima ao jogo, situando-o no “nível de excelência” como material didático de apoio às aulas de produção textual. 43% deles atribuíram notas que o situam no “nível de qualidade”, ou seja, trata-se de um jogo acima da média.

Comprendemos, a partir da análise dos dados coletados, que todos os participantes da pesquisa avaliaram o Jogo didático *Linguagem e Interação* como um material didático que

realmente relevante para as atividades de produção de textos orais e escritos em sala de aula, ao oferecer aos estudantes oportunidades de participação efetiva nas atividades de expressão, como sujeitos protagonistas de seus próprios textos, materializados em gêneros textuais/discursivos orais e escritos.

Procuramos identificar outros problemas que, porventura tenha surgido, por meio da seguinte questão: *Houve alguma dificuldade durante a aplicação do jogo que você queira relatar ou alguma sugestão que possa apresentar com vistas a melhorar/aperfeiçoar este produto?*

O PPP1 assinalou que *em relação à pontuação, os números “0” e “5” foram insuficientes*. Corroborava com ele o PPP3 quando afirma que *faltaram números “5”*. Compreendemos a necessidade de aumentarmos a quantidade de números “0” (zero) e “5” (cinco) por jogo por terem sido insuficientes (disponibilizamos apenas cinco unidades de cada).

Outro relato feito por PPP5, PPP6 e PPP7 indicam que a roleta pareceu *viciada*, parando num mesmo número repetidas vezes. Entendemos se tratar de um exemplar com furo central deslocado, portanto, necessita ser substituído para os próximos usos.

PPP3 sugeriu dividir as cartas por nível de dificuldades, pois *algumas vezes um grupo tinha trabalho muito mais fáceis e outros, trabalhos muito mais difíceis*. Compreendemos a possibilidade de acontecer sorteios que contemplem diferentes níveis de elaboração textual. Contudo, percebemos que, apesar dos níveis de complexidade exigidos para uma determinada produção textual, nenhum professor participante atribuiu a esta causa a responsabilidade pelo insucesso de uma determinada equipe. Reconhecemos ainda a dificuldade em se separar situações de comunicação a partir de graus de complexidade, uma vez que cada gênero possui suas peculiaridades e exige de cada sujeito uma atitude, um posicionamento diante de seu uso.

Por fim, um professor afirmou não entender a aplicação dos cartões-surpresa. Compreendemos que o fato de não ter sido sorteado nenhuma vez, nas ocasiões em que aplicou o jogo, fê-lo desconhecer-lhe o uso e a funcionalidade dos cartões-surpresa.

Sinalizamos as múltiplas possibilidades de gêneros textuais/discursivos disponíveis no jogo, além da quantidade desses mesmos gêneros produzidos em um único encontro presencial, de maneira dinâmica e divertida, em oposição às caóticas situações de produções textuais estéreis, muito comuns em diversas salas de aulas do país. Sinalizamos também a importância de se privilegiar gêneros textuais/discursivos que fazem parte do cotidiano dos alunos, conforme assevera Antunes I. (2009) quando afirma que “Todo texto está inserido numa situação concreta ou, melhor dizendo, está inserido num contexto social qualquer” (ANTUNES, 2009, p. 34).

## 6.2 Pós-jogo: o que fazer com os textos produzidos?

Iniciamos esta seção retomando brevemente o problema encontrado em sala de aula de escolas públicas brasileiras, que culminou na proposta de criação, na primeira etapa, e aperfeiçoamento, na segunda, deste jogo didático.

As aulas de produção textual, quando ocorrem, têm sido um problema enfrentado por uma parcela significativa de professores nas escolas públicas brasileiras. Vê-se, frequentemente, propostas de atividades de expressão estéreis, distantes da realidade cotidiana dos alunos, destinadas apenas à avaliação para atribuição de notas. Os alunos são levados a produzir textos escritos, muitas vezes, a partir de um contexto obscuro ou inexistente, para interlocutor nenhum e sem nenhuma finalidade clara. Contudo, espera-se deles boas produções textuais.

Se por um lado, esse é o grave problema nas escolas públicas, por outro, há variadas possibilidades de solucioná-lo, nas quais o Jogo didático *Linguagem e Interação* se insere; soluções voltadas para o dinamismo presente nas relações sociais das quais os alunos participam efetivamente, e presente também no material didático por nós elaborado.

Por se tratar de um jogo didático direcionado à produção de textos, foi sinalizado no relatório apresentado na primeira etapa, e retomado nesta, a questão relativa ao destino dado aos textos produzidos em sala de aula, após encerramento do jogo.

Comprendemos que um texto produzido, não raro, precisa ser revisado, revisto, ajustado, modificado em busca de se tornar cada vez um texto eficiente do ponto de vista da interação. É sempre recomendável tornar mais claras as informações pretendidas pelo autor, a serem compartilhadas com seu interlocutor. Não se escreve para nada, ou para ninguém, conforme afirma Antunes I. (2009) “[...] os textos são o campo natural para a análise de todos os fenômenos da comunicação humana. Neles é que os aspectos da produção e da recepção de nossas atuações verbais se tornam acessíveis à observação” (ANTUNES, 2009, p. 55). Reafirmamos, portanto, que fazer-se compreender e compreender o outro, em situações dinâmicas de interação é o propósito humano para o uso e o desenvolvimento da linguagem.

Ancorados na necessidade de reconhecer a importância dos textos produzidos pelos alunos e dar a eles o tratamento adequado, e a fim de conhecer as opiniões dos professores e provocar neles a reflexão sobre estes textos produzidos durante a dinâmica do jogo, propusemos a seguinte pergunta no questionário 2: *O jogo didático Linguagem e Interação proporcionou a produção de diversos gêneros textuais/discursivos pelos seus alunos. O que pretende fazer com os textos?*

As respostas apresentadas pelos professores participantes estão registradas no quadro seguinte:

**Quadro 15** – Usos possíveis das produções textuais pós-jogo

<b>Avaliadores</b>	<b>Respostas</b>
<b>Aplicador 1</b>	Além de avaliar a estrutura e a escrita, é possível fazer um paralelo entre as composições textuais dos alunos, bem como propor debates sobre diversos temas abordados.
<b>Aplicador 2</b>	Trabalhar com os alunos os textos produzidos e, em seguida, atribuir uma nota para que os alunos, com base na participação deles durante o processo e nas suas produções de texto.
<b>Avaliador 3</b>	Usá-los como reforço da capacidade de produção textual deles e, caso seja necessário, pontuar os participantes ativos das atividades.
<b>Avaliador 4</b>	Pretendo usar o aprendizado em produções de trabalho em sala como estímulo à escrita.
<b>Avaliador 5</b>	Por falta de planejamento meu, não recolhi os textos e, infelizmente, não dei continuidade ao trabalho. Seria interessante separar os textos por tipos, lembrar o que foi solicitado, pedir que, individualmente, criem novas histórias. Poderíamos, também, transformar em modalidade escrita em gêneros orais, entre outras atividades.
<b>Avaliador 6</b>	Avaliarei empenho, participação e possíveis dificuldades com o intuito de aperfeiçoar minhas aulas, focando em suas fragilidades textuais.
<b>Avaliador 7</b>	Durante as aulas, compartilhamos os textos produzidos com a turma. Realizamos a reescrita dos mesmos de modo a enriquecê-los com novas informações, além de sanar os desvios de norma padrão dos mesmos.

Fonte: Dados da pesquisa.

Os relatos diversos apresentados pelos professores participantes garantem que durante a aplicação do jogo, os estudantes conseguiram produzir gêneros textuais/discursivos orais e escritos, orientados pelas situações de comunicação propostas pelos cartões-comando. Está claro, também, que os professores aplicadores reconhecem a importância de dar aos textos uma destinação adequada, que reconheça a importância da atividade realizada, por isso apresentam sugestões diversas de atividades pós-jogo. Mesmo o informante que se declarou ter se esquecido de guardar os textos dos alunos, reconhece seu erro no tratamento dado aos textos e propõe modos de uso deles após o jogo.

Entretanto, ao nosso ver, as respostas dadas pelos professores aplicadores, são, via de regra, muito gerais sobre o uso posterior dos textos produzidos. “[...] trabalhar com os alunos os textos produzidos [...]”; “[...] usá-los como reforço da capacidade de produção deles [...]”;

“[...] propor debates sobre os temas abordados [...]”; “[...] possíveis dificuldades [...]”, não nos permitindo concluir, com maior clareza, que estas respostas sinalizam sobre as ações concretas deles para dirimir os problemas identificados nos textos produzidos, a partir da experiência deles após a aplicação do jogo.

Quanto à pontuação formal, individual ou coletivamente, a serem atribuídas às produções apresentadas pelas equipes, afirmamos que o jogo didático *Linguagem e Interação* não se propõe ser um instrumento de avaliação quantitativa dos alunos, com o objetivo de atribuir-lhes pontos ou notas, em que atividades monitoradas podem inibir o estudante, mas qualitativa, em que os ganhos dos alunos se concentram nas habilidades e competências dos participantes na produção dos textos, culminados pelos comentários advindos do mediador e da equipe avaliadora, em atividades que possibilitem a livre expressão deles. Lembramos, portanto, que as pontuações propostas pelo jogo dizem respeito, tão somente, ao sucesso, sucesso parcial ou insucesso das equipes participantes em relação aos textos esperados a partir de cada situação comunicativa sugerida.

Por outro lado, como indicativos da compreensão da proposta do jogo, percebemos que as respostas dadas pelos professores – ainda durante a fase de testes – sinalizam um tratamento possível aos textos produzidos. PPP7 afirma que “Durante as aulas, compartilhamos os textos produzidos com a turma. Realizamos a reescrita dos mesmos de modo a enriquecê-los com novas informações, além de sanar os desvios de norma padrão dos mesmos”. Esclarecemos apenas que “Durante as aulas” refere-se a aulas pós-jogo, em que os textos foram retomados e reescritos pelas equipes, conforme afirmou PPP7, por meio de mensagens enviadas pelo aplicativo *WhatsApp*.

De acordo com o quadro, percebemos ainda outras sugestões apresentadas pelos participantes sobre esta mesma temática. Para PPP6, as dificuldades detectadas nas produções textuais também serviram de parâmetro para o replanejamento de suas aulas. Embora não apenas prenuncie uma possível retomada aos textos, a declaração demonstra que a aplicação do jogo produziu mudanças no modo de pensar as aulas de produção textual deste informante. Na opinião de PPP1, estabelecer debates entre os estudantes sobre temáticas contempladas nas situações de comunicação e nos textos produzidos, foi uma maneira de retomada dos textos. Para este participante, essa ampliação é uma maneira válida de retomada dos textos produzidos. Compreendemos, na afirmação de PPP1, que os debates sobre as temáticas presentes nas situações de comunicação proporcionaram aos alunos, ampliação do conhecimento sobre determinado tema, o interesse do aluno em participar da atividade, além da superação da timidez, entre outros ganhos. Para PPP2, uma estratégia de uso para os textos produzidos é a

criação de novos textos a partir dos existentes. Trata-se, certamente, de uma possibilidade de utilização destes documentos, embora não nos seja claro compreender de maneira esta atividade se desenrolaria.

### **6.3 Pós-jogo: o que fazer com os textos produzidos? Nossa proposta**

Todo texto produzido em sala de aula é, em certa medida, um texto artificial, no sentido de que pressupõe contextos, situações de comunicação e interlocutores fictícios. Não há problema que sejam assim. O problema sempre foi a produção de gêneros textuais/discursivos estéreis, estanques, escritos para ninguém e sem nenhuma finalidade.

Diante daquilo que os questionários presentes nesta pesquisa sinalizam sobre as dificuldades de docentes e alunos quando o assunto é produção textual, além das diversas soluções apresentadas pelos participantes, apresentaremos, a seguir, reflexões relacionadas à destinação dos textos, após a etapa do jogo.

Recomendamos antecipadamente que o professor solicite a cada rodada que as equipes enumerem seus textos produzidos de acordo com o número presente em cada cartão-comando e registrem a que domínio discursivo pertence o referido, para que possa retomar qualquer atividade com as produções textuais a partir do contexto da qual emerge.

No que diz respeito aos recursos oferecidos pelo Jogo didático *Linguagem e Interação*, por meio de seus componentes, julgamos relevante propor, como uso possível dos textos produzidos, uma discussão orientada sobre como determinado conjunto de gêneros textuais/discursivos orais e escritos constituem um determinado domínio discursivo e como determinado gênero participa de variados domínios discursivos. Outro uso possível diz respeito à mudança do propósito comunicativo em situações de comunicações utilizadas na aplicação do jogo, com o objetivo de conduzir os estudantes à percepção de que essa mudança pode influenciar a escolha dos argumentos, a disposição das informações, e, inclusive, a mudança de domínio discursivo.

Compreendemos que trabalho pedagógico com a linguagem deve contemplar atividades que prevejam um interlocutor determinado, participante de um determinado contexto, portador de um ou mais propósitos comunicativos, em busca de produzir e fazer circular sentidos e intenções que são partilhados pelos envolvidos nas tramas sociais cotidianas. Além disso, é fundamental que o professor tenha clareza sobre a concepção de língua que defende, a fim de estruturar suas ações embasadas nestas teorias. Antunes I. (2009) afirma que a linguística, sob

diversas influências, cunhou atualmente um conceito de língua como “[...] forma de atuação social e prática de interação dialógica [...]” (ANTUNES, 2009, p. 49) conduzindo-nos a dois consensos: “[...] usar a linguagem é uma forma de agir socialmente, de interagir com os outros [...]” e de que “[...] essas coisas somente acontecem em textos” (ANTUNES, 2009, p. 49).

Ainda sobre o trabalho pedagógico docente com os textos produzidos após a utilização do jogo, convém salientar o tratamento a ser dado aos gêneros textuais/discursivos como materializações dos textos produzidos dentro de determinadas sociedades, com propósitos comunicativos específicos, usados pelos integrantes destas comunidades competentemente, objetivando dinamizar suas relações sociais. Antunes I. (2009) afirma que esses gêneros apresentam padrões mais ou menos típicos e são definidos culturalmente. Além disso, esses gêneros apresentam estruturas flexíveis, dependendo do propósito comunicativo pretendido pelos falantes. Portanto, espera-se que o professor de língua materna, ao planejar suas aulas de produção textual, considere cada estudante como um usuário competente do sistema linguístico, dotado de saberes prévios adquiridos nas interações sociais das quais participa, a fim de proporcionar meios para que estes saberes sejam aperfeiçoados e lhe permitam transitar nas diferentes esferas discursivas com êxito.

Além destes pontos a serem compreendidos e considerados, o professor pode, a partir dos textos produzidos em sala, trabalhar os recursos coesivos com seus alunos. Repetição e substituição de termos, como elementos coesivos, são competências que o aluno de Ensino Fundamental II deve saber utilizar na construção de gêneros textuais/discursivos. A paráfrase e o paralelismo também se apresentam como excelentes elementos coesivos a serem trabalhados em sala. Para Antunes (2005), “Os recursos coesivos são as operações concretas pelas quais os procedimentos se efetivam” (ANTUNES, 2005, p. 60). Valendo-se destes recursos, o professor poderá auxiliar seus alunos na refacção dos textos produzidos em sala.

Outra atividade voltada para os textos produzidos pelos alunos diz respeito à constatação de que lidamos com uma língua, que é essencialmente funcional. Para tanto, o professor poderá orientar os estudantes na revisão e reescrita do texto, sempre que houver incompletude de informações, levando-os a perceber quais dados são imprescindíveis para que seu interlocutor compreenda com clareza aquilo que se pretendeu comunicar. Desta maneira, o aluno irá desenvolvendo progressivamente sua competência argumentativa, na busca de apresentar sempre, em todas as situações comunicativas, informações necessárias à compreensão daquilo que pretende dizer.

Por se tratarem de textos produzidos coletivamente, solicitar aos alunos que reproduzam o texto coletivamente, dará a eles a oportunidade de revisarem o que escreveram, etapa em que

todos podem dar sugestões para melhoria do texto. Por outro lado, se a atividade proposta for que se trabalhe este mesmo texto individualmente, os alunos poderão fazê-lo e, posteriormente compararem as produções textuais entre si, buscando identificar elementos comuns, assim como elementos próprios de cada texto, ajudando-os a compreender que é possível produzir, de muitas maneiras, um mesmo gênero textual, respeitando, inclusive, as características individuais de cada pessoa.

Convém salientar que, por não termos a pretensão de esgotar todas as possibilidades de retomadas dos textos produzidos na etapa pós-jogo, nos limitamos às presentes nesta seção. Acreditamos, contudo, que sugestões aqui compartilhadas se traduzem como opções possíveis e significativas de atividades e estratégias a serem aplicadas nas aulas de produção de textos.

Diante do exposto, registramos aqui, resumidamente, as orientações constantes, quanto à etapa pós-jogo, que constarão nos manuais simplificado e estendido. a) discussão em sala sobre a presença dos gêneros nos domínios; b) discussão sobre como a mudança de propósito comunicativo muda um gênero ou a escolha deste; c) produção textual a partir da compreensão dos elementos coesivos; d) refacção dos textos com vistas à identificação das características pessoais do sujeito escritor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relatório objetivou realizar a complementação, em uma segunda etapa, do Jogo didático Linguagem e Interação, tornando-o um material de apoio para as aulas de produção textual em salas de aula de escolas públicas brasileiras. Por se tratar da continuação de uma pesquisa, analisamos, inicialmente o relatório anterior, a fim de conhecermos as orientações contidas nele, que pudessem contribuir para tornar este jogo um material didático capaz de proporcionar aos estudantes meios para produções textuais orais e escritas com maior desenvoltura e dinamicidade. Identificamos neste relatório a necessidade de: i) novos testes do produto em outra região; ii) criação do caderno de apoio didático<sup>32</sup>; iii) criação do manual de instruções; a) aperfeiçoamento e complementação das situações de comunicação presentes no jogo; e v) criação de uma etapa pós-jogo.

Recorremos também, nesta busca por aperfeiçoamento do jogo, às percepções e análises feitas através i) da leitura acurada do relatório anterior, ii) das inúmeras reuniões com a professora orientadora, iii) das sugestões oferecidas pela oficina pedagógica já mencionada, iv) dos testes iniciais de adequação e, por fim, v) das opiniões, sugestões e declarações feitas pelos professores participantes da segunda fase dos testes de adequação e aperfeiçoamento. A partir destas informações, iniciamos a etapa de revisões, alterações e confecções dos itens sinalizados pelo relatório inicial ou identificados posteriormente, nas diversas etapas de desenvolvimento da pesquisa, que passamos a listar a seguir: a) alterações nas pontuações das atividades de expressão; b) alterações na roleta; c) supressão do conjunto de gêneros diversos de “Miscelâneas”; d) alterações na dinâmica do sorteio das situações de comunicação a cada rodada; e) alterações no quadro de acompanhamento; f) criação do cartão de acompanhamento; g) alteração no nome do jogo; h) criação do caderno de apoio para os professores mediadores/equipe avaliadora; i) supressão dos cartões-coringa e criação dos cartões-surpresa; j) confecção dos manuais de instrução (estendido e simplificado); k) revisão das situações de comunicação presentes no jogo; l) criação de outras situações de comunicação;

Realizamos a aplicação de um questionário, cujo objetivo foi identificar quais problemas os professores de sextos a nonos anos identificam nas produções textuais de seus alunos, e quais soluções apresentavam para resolvê-los. A análise destes dados serviu de

---

<sup>32</sup> Nome dado ao que a pesquisadora denomina “fichas-conceito” no primeiro relatório.

subsídio para as novas situações de comunicação, e, conseqüentemente, a criação do caderno de apoio.

A realização da oficina pedagógica com professores de sextos a nonos anos de escolas públicas do Distrito Federal trouxe-nos grande contribuição no aperfeiçoamento do jogo, especificamente, àquilo que diz respeito ao manual de instruções simplificado, responsável por permitir ao professor, condições de aplicação deste produto.

A primeira fase de testes também foi extremamente importante, porque permitiram ao pesquisador as primeiras reais impressões a respeito do jogo em uma região diferente daquela onde foi criado, além de o conduzirem à verticalização da roleta, tornando-a mais democrática durante o sorteio.

Assim como a primeira, a segunda fase de testes transcorreu sem intercurtos. Os problemas relacionados à formalidade e à didática do manual, relatados por dois professores, não se traduziram como óbices à aplicação satisfatória dos testes. A receptividade dos estudantes do Distrito Federal ao jogo, demonstra, a nosso ver, se tratar de um material didático realmente inovador, capaz de atender às demandas de produção textual apresentadas pelos alunos e envolve-los em atividades de produção textuais realmente dinâmicas e significativas.

Assim, a avaliação do Jogo didático Linguagem e Interação feita pelos participantes dos testes de adequação e aperfeiçoamento demonstrou se tratar de um produto com potencial garantido para servir como instrumento de apoio ao trabalho docente com textos em sala de aula.

As sucessivas tentativas de aperfeiçoar o jogo, conduziu-nos à experiência de construção e descarte de alguns itens. Reportamo-nos à roleta com nomes, sobreposta pela continuidade da roleta numérica; do cartão de acompanhamento, que foi preterido ante a possibilidade do uso do quadro de acompanhamento, nos usos durante a aplicação dos testes; e ainda, da roleta horizontal da primeira fase de testes, substituída pela roleta vertical, na segunda fase.

As visitas a escolas, os encontros e as conversas com os professores para entrega ou recepção dos jogos, assim como outras tantas trocas de informações e experiências vivenciadas na oficina pedagógica, realizadas de modo presencial, ou por meio da tecnologia disponível, aparecem neste relato como experiências enriquecedoras do processo desafiador de implementar a segunda etapa deste jogo didático.

Os encontros presenciais com os alunos para a primeira fase dos testes de adequação e aperfeiçoamento contribuíram significativamente para que o pesquisador pudesse compreender

o dinamismo do jogo, por um lado, e, por outro, os ajustes necessários para torná-lo ainda melhor.

Os relatos dos professores sobre a receptividade dos alunos em cada turma em que o jogo foi testado reforçam nossa certeza de que há um espaço privilegiado para o uso de jogos didáticos em sala de aula como ferramenta de apoio ao trabalho docente e o jogo didático *Linguagem e Interação* obteve êxito naquilo que pretendemos.

Por fim, fica-nos a percepção de que as revisões, as alterações e as criações ocorridas ao jogo didático *Linguagem e Interação* foram capazes de imprimir maior dinamismo ao jogo, além de otimizá-lo como recurso didático em aulas de produção textual. Fica-nos também a percepção de que seu uso durante os testes imprimiu aos professores e alunos participantes desta pesquisa um novo entendimento de como produzir gêneros textuais/discursivos diversos, bem como tornou estes espaços e momentos de aprendizagens muito mais significativos.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Inteligências Múltiplas e seus jogos: inteligência linguística**. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para bem Ensinar**. Fortaleza: Editora IMEPH, 2009.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Editora Parábola, 2003.
- ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho**. São Paulo: Editora Parábola, 2007.
- ANTUNES, Irandé. **Língua, texto e ensino: outra escola possível**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- ANTUNES, Irandé. **Análise de textos: fundamentos e práticas**. São Paulo: Editora Parábola, 2010.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. São Paulo: Editora Atual, 1996.
- BAGNO, Marcos. **A norma oculta: língua e poder na sociedade brasileira**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 277-289.
- BAZERMAN, Charlie. Gêneros Textuais, tipificação e interação. DIONISIO, Ângela Paiva; HOFFNAGEL, Judith Chambliss. (Orgs.). **Revisão técnica**. Ana Regina Vieira *et al.* São Paulo: Cortez Editora, 2011.
- BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Educação em língua materna: a sociolinguística em sala de aula**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.
- BORTONI-RICARDO, Stella Maris; MACHADO, Veruska Ribeiro. **Os doze trabalhos de Hércules**. São Paulo: Parábola, 2013.
- CORSARO, William Arnould. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2011.
- CHOMSKY, Noam. **Linguagem e mente: pensamentos atuais sobre antigos problemas**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.
- DIONISIO, Ângela Paiva; HOFFNAGEL, Judith. Chambliss. (Orgs.). **Estudos sobre gênero textual, agência e tecnologia**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2009.
- BEZERRA, Benedito Gomes. **Gêneros introdutórios em livros acadêmicos**. 2006. 243f. – Tese (Doutorado em Letras). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pernambuco, 2002.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Língua Portuguesa – 5ª à 8ª série. Brasília: Secretaria do Ensino Fundamental/Ministério da Educação e Cultura, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Fronteira, 1998.

KLEIMAN, Ângela **Os significados do letramento**. Campinas: Mercado das Letras, 1995.

LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKI, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Editora Parábola, 2010.

MARQUES, Cristina P. C.; DE MATOS, Maria Isabel, L.; DE LA TAILLE, Yves. **Computador e ensino: uma aplicação à língua portuguesa**. São Paulo: Editora Ática, 2001.

MATOS, José Miguel de. O texto escrito no contexto escolar. In: BRITO, Eliana Vianna (Org.). **PCN de Língua Portuguesa: a prática na sala de aula**. São Paulo: Arte & Ciência, 2001.

OLIVEIRA, Awdrey Dorásio de Souza. **Gêneros textuais e práticas sociais: a produção de um jogo didático**. 2015. 124f. – Dissertação (Mestrado Profissional em Letras). Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, Minas Gerais, 2014.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

STREET, Brian; BAGNO, Marcos. Perspectivas interculturais sobre o letramento. **Filologia e Linguística Portuguesa**, Brasil, n. 8, p. 465-488, ago. 2006. ISSN 2176-9419. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/flp/article/view/59767>>. Acesso em: 03 fev. 2017.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

ZÓBOLI, Graziella. **Práticas de ensino: subsídios para a atividade docente**. São Paulo: Editora Ática, 2004.

## WEBGRAFIA

Site do YouTube. Jogo para produção de texto. Disponível em: <<https://goo.gl/Ji4bZW>>. Acesso em: 26 abr. 2018.

## APÊNDICE A – Situações de comunicação revisadas

A seguir, apresentamos as situações de comunicação elaboradas na primeira etapa do jogo e revisadas nesta etapa (tanto do ponto de vista gramatical quanto sociocomunicativo). Esclarecemos que todos os quadros de orientação ao professor a seguir foram elaborados agora, na presente etapa da pesquisa.

### Primeiro domínio discursivo: Domínio Publicitário

Hoje está sendo mais um dia triste para a sua família. Faz dois dias que o seu cachorrinho de estimação não aparece em casa. Ele é um cachorro muito querido por todos e você já não sabe mais o que fazer para encontrá-lo. Já procurou pela vizinhança e em outros bairros, mas até agora a procura tem sido vã. Um amigo seu acabou de lhe dar uma ideia que pode ajudar muito nas buscas: que tal escrever um **anúncio** para ser publicado em um jornal da sua cidade? Assim, caso alguém encontre o seu cachorro, poderá devolvê-lo. Vamos lá! Mãos à obra!

<b>Gênero:</b>	Anúncio
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar o desaparecimento do animal.
<b>Elementos essenciais:</b>	Contato telefônico e descrição do animal.
<b>Elementos adicionais:</b>	Característica diferencial, relevância para a família, gratificação etc.

1. Você e sua turma estão organizando a inauguração da nova biblioteca da escola. Esta festa foi muito bem planejada: terá apresentações musicais e até um sarau de poesias. No entanto, um dos membros da comissão organizadora descobriu que muitos alunos ainda não sabem que a biblioteca recém-reformada será reinaugurada. Foi então que você percebeu que o evento precisava ser mais bem divulgado. Para que a divulgação abranja mais pessoas, produza um **cartaz** bem criativo sobre a inauguração da biblioteca da escola.

<b>Gênero:</b>	Cartaz.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar a inauguração da nova biblioteca da escola.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, horário e data.
<b>Elementos adicionais:</b>	Informar que haverá saraus e apresentações musicais etc.

2. Você cresceu e hoje trabalha em uma empresa de publicidade. Esta semana você e seus colegas terão de produzir uma campanha publicitária sobre os malefícios causados pelo uso de drogas na adolescência. Como já foi adolescente, sabe a importância da campanha para a

conscientização dos jovens. A sua parte do trabalho é produzir um *slogan* que seja realmente convincente e que ajude a manter os jovens longe das drogas.

<b>Gênero:</b>	Slogan.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer o leitor sobre o perigo das drogas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Frase curta. Sem fuga ao tema.
<b>Elementos adicionais:</b>	Risco de dependência e morte etc.

3. Você faz parte de um grupo de jovens e, para a reunião de hoje, precisam produzir uma campanha a respeito dos malefícios causados a adolescentes pelo uso de bebidas alcoólicas. A sua função é a de produzir um *jingle* de forma a conscientizar os adolescentes sobre os riscos do alcoolismo na adolescência. O *jingle* é uma forma de publicidade que se vale da música para a transmissão de informações. Você poderá produzir um *jingle* inédito ou parodiar uma canção existente. Vamos lá! Libere o artista que tem dentro de você! Diga não ao alcoolismo juvenil!

<b>Gênero:</b>	<i>Jingle.</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conscientizar sobre os riscos do consumo de álcool na adolescência.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação cantada. Sem fuga ao tema.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rimas, coreografia etc.

4. Você trabalha em uma empresa de publicidade e precisa produzir uma propaganda a respeito dos malefícios causados pela combinação de bebida alcoólica e direção, por causa dos inúmeros acidentes que vêm acontecendo na sua região. A sua tarefa é a de produzir um *slogan* para esta campanha publicitária, para chamar a atenção de todos para o problema. Este *slogan* irá estampar todos os *outdoors* da região. Seja criativo e salve vidas!

<b>Gênero:</b>	<i>Slogan</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conscientizar a população sobre o problema beber/dirigir.
<b>Elementos essenciais:</b>	Relação entre bebida alcoólica e direção.
<b>Elementos adicionais:</b>	Dados estatísticos, punições, legislação, risco de morte, etc.

5. Você trabalha em uma empresa de publicidade e precisa produzir uma propaganda do mais recente lançamento da marca de calçados “DAORA”. A propaganda será da nova coleção dos tênis que se tornaram a sensação juvenil, pois estão nos pés das celebridades que fazem sucesso entre os jovens. Sua tarefa é a de produzir um *slogan*, para esses belos tênis.

<b>Gênero:</b>	<i>Slogan.</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar o produto.

<b>Elementos essenciais:</b>	Marca do tênis, frases curtas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Cores, modelos, conforto, finalidade etc.

6. Você mora em um bairro em que há muitas famílias carentes. Certo dia, você e alguns amigos resolveram fazer uma campanha de arrecadação de alimentos, para entregá-los a estas famílias. Vocês combinaram de ir a cada casa do bairro em que moram, pedindo gêneros alimentícios para compor as cestas básicas. Entretanto, não basta apenas uma boa causa, mas argumentos convincentes para convencer as pessoas a doarem. Você chegou à primeira casa de suas muitas visitas por esta causa nobre! Apertou a campainha, uma senhora apareceu para atendê-lo! Dê seu **recado**!

<b>Gênero:</b>	Pedido oral
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo
<b>Propósito comunicativo:</b>	Arrecadar alimentos para ajudar famílias carentes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Finalidade da arrecadação.
<b>Elementos adicionais:</b>	Alimentos não perecíveis, pessoas na família etc.

7. Um grupo religioso de sua região, da qual sua família faz parte, está promovendo uma campanha de doação de agasalhos para uma comunidade necessitada. Esta campanha está voltada especificamente para doação de agasalhos infantis e por isso os adolescentes é que estão à frente dessa empreitada. Desta forma, você e seus amigos deverão fazer um cartaz, fazendo uma chamada, para que as pessoas possam vir fazer as doações. Vamos lá! Convença as pessoas a doarem!

<b>Gênero:</b>	Cartaz.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Instrucional.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Arrecadar agasalhos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, horário de coleta, finalidade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Tipos de agasalhos, prazo da campanha etc.

8. A sua escola está completando 50 anos. Para comemorar esta data tão especial, decidiu desenvolver um projeto diversificado. Para este projeto, vocês fizeram pesquisas, produziram poemas e participaram de brincadeiras. Para culminá-lo, a escola está promovendo um baile à fantasia e sua turma ficou com a parte da divulgação do evento. Na divisão das tarefas, ficou sob sua responsabilidade promover o evento nas redes sociais. Vamos lá, faça um **post** com uma bela divulgação do baile à fantasia. Se depender de você esse baile será um arraso!

<b>Gênero:</b>	<i>Post</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.

<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar baile à fantasia nas redes sociais.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, horário, data, traje.
<b>Elementos adicionais:</b>	Criatividade nas fantasias etc.

9. A associação do bairro onde você mora está promovendo um evento que tem como finalidade intermediar a adoção de cães que foram abandonados pelos seus antigos donos. Esta associação está precisando de voluntários e, por isso, você e seus amigos foram convidados para ajudar na organização. Para facilitar o processo, você teve a ideia de utilizar um carro de som para divulgar o evento. Então, terá de ser o locutor. Agora é sua vez! Divulgue e promova a feira de adoção de cães!

<b>Gênero:</b>	Locução.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar a feira de adoção de cães.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, horário, data.
<b>Elementos adicionais:</b>	Quantidade de cães, raças, cartão de vacina etc.

10. Este mês foi implantada uma rádio em sua escola e os programas são feitos pelos próprios alunos. Esta semana a sua equipe ficou com a parte de esportes. Agora você é o locutor e deve fazer um **comentário esportivo oral** sobre um jogo ocorrido essa semana. Escolha um esporte que goste e faça um belo comentário sobre uma hipotética partida.

<b>Gênero:</b>	Comentário esportivo oral.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Comentar uma partida esportiva.
<b>Elementos essenciais:</b>	Tipo de esporte, data do acontecimento, times envolvidos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Escolha da modalidade esportiva de jogo etc.

11. Por falta de recursos para atender à população, o hospital municipal da sua cidade está quase fechando as portas. Por causa disso, uma ONG (Organização Não Governamental) resolveu promover um show de rock beneficente com bandas locais e você se inscreveu como voluntário para ajudar na organização deste evento. A sua função agora é a de produzir um **panfleto** para divulgação, que será distribuído na porta das escolas. Vamos lá! Divulgue esse evento com empolgação!

<b>Gênero:</b>	Panfleto.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar show de rock beneficente.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome das bandas, local, data, horário.
<b>Elementos adicionais:</b>	Valor do ingresso etc.

12. A sua turma formou uma banda de rock que está fazendo sucesso entre a garotada da escola. Pensando no sucesso interno, vocês resolveram fazer um show para divulgar a banda fora da escola. O show será no próximo fim de semana e estão precisando vender os ingressos. Por isso, resolveram vender estes ingressos pelo bairro onde moram interpelando os pedestres. Um possível comprador está à sua frente, portanto, convença-o a comprar um ingresso para conhecer a sua banda de rock.

<b>Gênero:</b>	Diálogo (venda)
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar a própria banda de rock.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome da banda, local, data, horário.
<b>Elementos adicionais:</b>	Valor do ingresso etc.

13. A sua escola está promovendo um show de talentos e a divulgação do evento nas rádios da cidade ficou sob sua responsabilidade. Neste momento você está na rádio para dar uma entrevista sobre a proposta do evento. Você está no ar neste exato momento. Aproveite a oportunidade e dê o seu recado aos ouvintes. A **entrevista** está começando ...

<b>Gênero:</b>	Entrevista.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar show de talentos na escola.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, horário e data.
<b>Elementos adicionais:</b>	Apresentações, finalidade etc.

14. A sua escola de inglês está comemorando o *Halloween* e a sua turma ficou com a parte da divulgação do evento. Na divisão das tarefas, ficou sob sua responsabilidade confeccionar uma **faixa** de divulgação. Esta faixa será afixada na fachada do cursinho. Vamos lá! Produza uma excelente faixa e motive todos a irem nessa festa!

<b>Gênero:</b>	Faixa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar a festa de <i>Halloween</i> .
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, data e horário..
<b>Elementos adicionais:</b>	Valor do ingresso, traje etc.

15. Semana passada, durante o recreio, você e seus colegas, sem querer, quebraram um dos vidros da janela da cantina da escola. Após esse acontecimento, seus pais foram convocados para uma reunião e acabaram custeando parte do reparo. No outro dia, o vidro novo já estava na janela e, para evitar que o vidro recém-colado se soltasse, seus colegas e você resolveram fazer uma placa de advertência para alertar que o vidro havia sido recém-fixado. Você foi

criativo e confeccionou uma **placa** usando apenas a linguagem não verbal. Mostre a todos como ficou!

<b>Gênero:</b>	Placa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha da equipe.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Alertar colegas quanto ao vidro da janela.
<b>Elementos essenciais:</b>	Imagens.
<b>Elementos adicionais:</b>	Setas,

16. A tarefa desta semana é a elaboração, pela turma, de um jornal impresso. A sua equipe ficou de escrever uma reportagem sobre o alto número de adolescentes grávidas em sua cidade. Vocês pesquisaram e elaboraram uma reportagem bastante interessante. Agora só está faltando a manchete para o jornal. Escreva uma **manchete** para um jornal de forma que a notícia chame a atenção dos leitores e demonstre a abordagem da equipe diante do tema.

<b>Gênero:</b>	Manchete.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Dar destaque à matéria de jornal.
<b>Elementos essenciais:</b>	Frase curta.
<b>Elementos adicionais:</b>	Letras grandes.

### Segundo domínio discursivo: Domínio Comercial

17. O seu tão desejado smartphone chegou pelos correios. Ao ver a caixa em sua casa, a sensação de alegria foi muito grande, mas, ao abri-la ... que tristeza! Você percebeu que a tela estava trincada. Nossa! O que fazer? Como comprou o aparelho pela internet, e não tem uma loja representante da empresa em sua cidade, você ligou para o serviço de atendimento ao consumidor e foi informado de que o aparelho estava na garantia e que seria consertado ou substituído gratuitamente. Para devolver o aparelho, pelos correios, no entanto, será preciso enviar junto uma **carta de reclamação**, explicando a situação e solicitando uma solução para o problema. Para não ficar no prejuízo, redija uma carta à empresa, informando o defeito e solicitando a substituição do aparelho.

<b>Gênero:</b>	Carta de reclamação.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Solicitar a substituição do aparelho danificado.
<b>Elementos essenciais:</b>	Dados do aparelho, problema apresentado.
<b>Elementos adicionais:</b>	Urgência na devolução etc.

18. Desde pequeno você ajuda a sua mãe a fazer compras no supermercado. Agora, que já é um adolescente, está indo fazer sozinho algumas compras. Hoje você foi ao supermercado e, para concorrer a um prêmio de R\$ 10.000,00 precisou preencher um **cupom** com seus dados

peçoais. Para preenchê-lo, estavam solicitando alguns dados seus como: nome completo, endereço completo, telefone de contato. Além disso, o participante teria que elaborar uma frase sobre o atendimento do supermercado a seus clientes! Elabore este cupom para que você possa participar do sorteio. Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Cupom.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ganhar prêmio oferecido pelo supermercado.
<b>Elementos essenciais:</b>	Objetividade. Qualidade do atendimento.
<b>Elementos adicionais:</b>	Frases curtas etc.

**19.** Agora você é um jovem adulto muito responsável. Faz faculdade à noite e trabalha meio expediente para ajudar seus pais com as despesas de casa. Neste momento, é um vendedor de uma loja de brinquedos e está atendendo a um cliente indeciso. Você precisa vender, pois recebe por comissão. Utilize seus dons de vendedor(a) e ajude seu cliente a decidir-se pela compra. Convide um colega para representar essa cena com você. Você será o vendedor e o seu colega o comprador.

<b>Gênero:</b>	Conversa. (venda)
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender brinquedos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Dados sobre a peça, valor.
<b>Elementos adicionais:</b>	Durabilidade, caimento, acabamento etc.

**20.** Com a autorização de seus pais, você resolveu trocar a sua bicicleta antiga por uma nova, uma vez que você já está grandinho e a bicicleta velha já está pequena. Mas, para comprar uma bicicleta nova, terá que vender a velha. Escreva um **anúncio** para os classificados do jornal de sua cidade, com o objetivo de vender sua bicicleta antiga. O sucesso da venda depende da qualidade do anúncio! Mãos na massa! Não esqueça de informar a marca, a cor, o ano e o valor da bicicleta.

<b>Gênero:</b>	Anúncio classificado.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender uma bicicleta usada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Cor, marca, contato telefônico.
<b>Elementos adicionais:</b>	Uso, preço etc.

**21.** Você é um jovem adulto e está tentando vender sua moto antiga, mas não está encontrando interessados. Por essa razão, você acabou resolvendo trocá-la por um objeto de

valor aproximado, ao invés de vendê-la. Então, escreva um **anúncio** para os classificados do jornal de sua cidade, descrevendo a sua moto e listando possíveis objetos de troca. Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Anúncios classificados.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Trocar moto usada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Cor, ano, marca, modelo, contato telefônico, objetos para troca.
<b>Elementos adicionais:</b>	Valor, características de preservação, cilindrada etc.

22. Você e sua mãe fizeram uma parceria para vender chocolates. Ela ficou responsável pela produção e você pelas vendas. O problema é que as vendas estão fracas, e vocês acreditam que a razão disto é que se trata de um produto novo e desconhecido dos moradores da sua cidade. Para solucionar o problema, a ideia foi fazer a divulgação num ambiente público, como a praça da cidade. Você irá fazer uma **propaganda oral**, chamando as pessoas para comprarem os chocolates. Não esqueça de estabelecer uma relação entre preço e qualidade!

<b>Gênero:</b>	Propaganda oral.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Vender chocolates na praça.
<b>Elementos essenciais:</b>	Qualidade do produto, preço.
<b>Elementos adicionais:</b>	Fabricação caseira, peso ou quantidade etc.

23. Imagine que você se tornou dono(a) de uma imobiliária e neste momento recebeu um novo imóvel para locação. Como está sempre inovando, teve a ideia de divulgar seu empreendimento nas redes sociais. Para este fim, escreva o **anúncio de aluguel**, para ser divulgado no perfil da imobiliária em uma rede social.

<b>Gênero:</b>	Anúncio de aluguel
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Alugar um imóvel.
<b>Elementos essenciais:</b>	Local, tamanho.
<b>Elementos adicionais:</b>	Localização, valor do aluguel etc.

24. A professora de Língua Portuguesa está fazendo um trabalho bastante interessante. Ela está produzindo um jornal impresso para a escola. Para a elaboração deste jornal, a professora dividiu a turma em equipes e cada uma ficou responsável pela produção de uma seção do jornal. A sua equipe ficou com a parte de anúncios. Agora, você deve fazer um **anúncio** onde divulgará que está fazendo trabalhos de digitação para seus colegas. Agora faça a sua parte e seja criativo(a).

<b>Gênero:</b>	Anúncio.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar execução de trabalhos de digitação.
<b>Elementos essenciais:</b>	Qualidade, contato telefônico, serviço oferecido.

<b>Elementos adicionais:</b>	Preço por lauda.
------------------------------	------------------

25. Você precisa de mais dinheiro por mês para os gastos que tem, e a mesada que recebe não será reajustada nos próximos doze meses. Para ganhar dinheiro, você teve a ideia de dar aulas particulares de matemática para alunos com dificuldades. Você ficou sabendo que muitos alunos ficaram abaixo da média na sua escola e precisarão de ajuda. Faça um **panfleto** de divulgação para ser entregue na saída das aulas, assim seu trabalho será reconhecido e procurado. Não esqueça de falar da excelente qualidade do seu serviço, seu nome, telefone, local onde irá atender os alunos e o preço!

<b>Gênero:</b>	Panfleto.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar aulas particulares.
<b>Elementos essenciais:</b>	Disciplina atendida, séries que atende, contato telefônico.
<b>Elementos adicionais:</b>	Local de atendimento, valores etc.

26. Você está digitando trabalhos escolares para ganhar um dinheiro extra. Para melhorar os negócios, um colega lhe sugeriu que fizesse um **cartão de visitas**, para ser entregue para os colegas. Com este cartão em mãos, seria mais fácil, para os alunos, procurarem pelos seus serviços. Então, mãos à obra. Faça o cartão.

<b>Gênero:</b>	Cartão de visitas.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar digitação de trabalhos escolares.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome e telefone, atividade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Endereços, imagens etc.

27. Você está precisando encontrar uma forma de ganhar dinheiro. Você pensou bastante e, um dia, resolveu ir até o supermercado pedir um emprego de meio expediente como jovem aprendiz. Ao chegar lá, uma atendente informou que você teria que escrever uma **carta de solicitação de emprego**, e, nesta carta, teria que escrever: quais são as suas intenções na empresa, que tipo de função gostaria de exercer e porque estava procurando aquela empresa, e não outra. Vamos lá! Escreva a carta de solicitação de emprego para concorrer à vaga! Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Carta de solicitação de emprego.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conseguir vaga de emprego/convencer contratante de lhe dar a vaga/ oferecer-se como candidato à vaga de jovem aprendiz.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos demonstrando interesse e disponibilidade.

<b>Elementos adicionais:</b>	Experiência anterior, pretensão salarial etc.
------------------------------	---

28. Aos finais de semana você está prestando serviços diversos como babá, carregador(a) de compras, limpeza de quintais, dentre outros. Um dia uma senhora o(a) contratou para limpeza do quintal da casa dela e ao lhe pagar, solicitou um recibo. Então, mãos à obra. Faça o **recibo** pelos serviços prestados a esta senhora.

<b>Gênero:</b>	Recibo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Comprovar recebimento de pagamento.
<b>Elementos essenciais:</b>	Valor recebido, nome do emitente, nome do recebedor, local e data.
<b>Elementos adicionais:</b>	Número de RG e CPF etc.

29. Você está dando aulas particulares e um de seus colegas resolveu procurar os seus serviços. No entanto, antes de a aula particular começar, o colega lhe informou que naquele momento ele só iria fazer um orçamento para levar aos pais. Você, então, resolveu fazer um **orçamento escrito** de quanto custará suas aulas por um período de três meses. Não se esqueça de detalhar os valores e a quantidade de aulas que será ministrada por semana.

<b>Gênero:</b>	Orçamento.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Detalhar custos de serviço.
<b>Elementos essenciais:</b>	Valor unitário, quantidade e total, estruturação em tópicos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Descontos, tempo para entrega.

30. Sua mãe resolveu virar empresária e abriu uma pequena fábrica de chocolates em sua casa. Como a maior parte do trabalho é dela, a parte das vendas ficou sob sua responsabilidade. No entanto, está tendo muitas dificuldades para vender os chocolates, pois as pessoas não parecem muito interessadas. Então, você pensou que o problema das vendas pode estar acontecendo porque o produto é novo e pouco conhecido no mercado. Para resolver o problema de divulgação do produto, resolveu contratar um carro de som, para fazer o **anúncio oral** da marca. Com isso, você virou o locutor do carro de som. Faça um anúncio oral consciente e descubra esse novo dom. Solte a voz!

<b>Gênero:</b>	Anúncio oral.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar oralmente um produto novo/ divulgar produto.
<b>Elementos essenciais:</b>	Produto, marca e local de venda.
<b>Elementos adicionais:</b>	Preço, quantidade, qualidade etc.

31. Um feirante amigo de seu pai lhe ofereceu um emprego de ajudante em sua barraca. Hoje é o seu primeiro dia no emprego e você deverá vender todo tipo de frutas. Para isso, você teve que aprender a fazer refrãos para falar na feira. Seja criativo(a) e recite um **refrão de feira** bem chamativo.

<b>Gênero:</b>	Refrão de feira.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Atrair compradores para os produtos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Produtos, local e valor.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rima, humor etc.

32. Você está indo agora ao mercado da esquina comprar vegetais que estão faltando na sua casa. Como é bom em vendas, já foi com a intenção de negociar os preços e pedir um bom desconto, para que a compra valha a pena. Portanto, escolha um colega do seu grupo e simule a compra destes produtos. Você será o comprador, e o seu colega, o vendedor. Seja criativo(a).

<b>Gênero:</b>	Situação de compra. (isso mesmo?)
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conseguir descontos na compra.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos para a redução do preço.
<b>Elementos adicionais:</b>	Qualidade dos vegetais, crise econômica etc.

33. Oba! É dia de festa junina e sua escola vai fazer um grande arraial. Você foi escalado para auxiliar na barraca de comidas típicas. Para melhorar o atendimento, você precisa fazer uma **tabela de preços**, para expor na frente de sua barraca. Não esqueça de fazer o esquema: produto/preço

<b>Gênero:</b>	Tabela de preços.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divulgar preços dos produtos da barraca.
<b>Elementos essenciais:</b>	Relação de produtos e preços, estrutura em tópicos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome da barraca, verbos no imperativo.

### Terceiro domínio discursivo: Domínio Interpessoal

34. Aquele dia especial está chegando! A sua melhor amiga fará 15 anos. Por se tratar de uma data muito importante, você comprou um presente que certamente ela irá gostar muito. Junto com o presente, você pretende enviar um **cartão de aniversário**, confeccionado por você mesmo! Por isso, não perca tempo! Confeccione o cartão agora mesmo, e não perca a chance de expressar o quanto ela é especial para você!

<b>Gênero:</b>	Cartão de aniversário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Felicitar uma amiga por seu aniversário.
<b>Elementos essenciais:</b>	Votos de felicidades
<b>Elementos adicionais:</b>	Citação da idade, declarações de sentimentos, verbos no imperativo desenhos etc.

35. Você e seu amigo convivem muito bem desde que estavam na pré-escola. Este mês é o aniversário dele e por isso comprou um presente que sabe que ele vai gostar muito. Agora, só falta o **cartão de aniversário**. O seu grande amigo de infância iria gostar muito de receber um cartão produzido por você. Então, faça bonito e produza um cartão de aniversário para o seu melhor amigo.

<b>Gênero:</b>	Cartão de aniversário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Felicitar um amigo por seu aniversário.
<b>Elementos essenciais:</b>	Votos de felicidades.
<b>Elementos adicionais:</b>	Citação da idade, expressão de sentimentos, desenhos, verbos no imperativo etc.

36. Este mês é o aniversário de seu melhor amigo. Para ficar ainda melhor, ele o(a) convidou para ajudá-lo a organizar uma festa: vocês irão comprar o bolo, escolher o local da festa, quem será convidado e o que cada um irá levar. Coisas que só amigos de verdade fazem um pelo outro. Por isso, ele deixou sob a sua responsabilidade a confecção dos convites e a escolha do tema. Elabore um modelo de **convite** para a festa do seu amigo, com o tema da festa, o nome do convidado, o local, a data, o horário do início da festa.

<b>Gênero:</b>	Convite de aniversário
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convidar amigos para uma festa.
<b>Elementos essenciais:</b>	Motivo, local, data, horário de início.
<b>Elementos adicionais:</b>	Traje, desenhos, horário do término etc.

37. Oba! Começou o ano escolar e sua mãe precisa comprar seu material escolar, mas ela sempre escolhe, para você, materiais com motivos infantis. Para que isso não aconteça, você precisa deixar o máximo de informações possíveis em uma lista para que sua mãe compre itens do seu gosto. Para isso, faça uma **lista de material escola**, dando detalhes dos cadernos, lápis, borrachas e canetas que você deseja que ela compre. Seja claro, hein!

<b>Gênero:</b>	Lista de material escolar.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Orientar compra da mãe.

<b>Elementos essenciais:</b>	Objetos, quantidades e detalhes deles.
<b>Elementos adicionais:</b>	Marca, tamanho etc.

38. Olha só! Chegou à escola um(a) garoto(a) novato(a). É o(a) garoto(a) mais lindo(a) que já viu na vida. Para ficar melhor ainda, ele(a) vai estudar na mesma sala de aula que você! Além de lindo(a), o(a) garoto(a) é muito inteligente e educado(a). Nossa! Você acabou se apaixonando por ele(a) e não sabe como dizer isso. Agora, só resta escrever um **poema**, declarando os seus sentimentos.

<b>Gênero:</b>	Poema.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Declarar seus sentimentos pela pessoa amada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Exposição do sentimento, versos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Interesse, tempo, impressões etc.

39. O professor de geografia passou um trabalho, que consiste em fazer um resumo de um capítulo de um livro, que trata do consumo consciente. Diante desse tema, o professor determinou que os trabalhos fossem enviados por e-mail, para evitar o desperdício de papel com a impressão. Como você não entregou o trabalho no prazo estabelecido e precisará justificar o atraso. Portanto, escreva um **e-mail** para o professor enviando o trabalho e justificando o atraso.

<b>Gênero:</b>	E-mail.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Justificar o seu atraso.
<b>Elementos essenciais:</b>	Saudação inicial, motivos do atraso.
<b>Elementos adicionais:</b>	Detalhes dos motivos, pedidos de desculpas etc.

40. No ano passado, um colega de classe que estudou com você desde o primeiro ano adoeceu seriamente. A doença era tão grave que na cidade onde moram não existia recurso para o tratamento e por isso seu amigo teve que se mudar para uma cidade a 50 km de distância. Após essa mudança, vocês continuaram se falando por mensagens eletrônicas e redes sociais. Contudo, hoje pela manhã, o irmão do seu colega que estava doente ligou te informando sobre o falecimento do seu amigo. Ele então pediu para que você transmitisse o **recado** a toda a turma e que convidasse a todos para o velório que acontecerá amanhã, no cemitério Retiro da Almas, às 14h. Apesar da sua tristeza, precisará dar o recado à turma, de maneira que todos fiquem bem informados.

<b>Gênero:</b>	Recado oral.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.

<b>Propósito comunicativo:</b>	Comunicar falecimento de ex-colega de sala.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome do colega, local e data do sepultamento.
<b>Elementos adicionais:</b>	Importância do colega, coroa de flores etc.

41. Fim de semana chegando e você foi convidado(a) para ir a uma festa com a família de seu(a) amigo. Após a festa, irá dormir na casa dele(a). Ao chegar à casa de seu dele, percebeu que havia se esquecido seu kit completo de escovação bucal. Passe uma **mensagem de celular** para sua mãe, solicitando a ajuda dela ou de alguém da família, para trazer seu kit, pois está sem nenhuma grana para comprar outro.

<b>Gênero:</b>	Mensagem de celular.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer a família a trazer seu kit.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Distância entre a casa e o local em que está etc.

42. Você é uma pessoa muito organizada em tudo o que faz. Por isso, você utiliza uma **agenda** com as atividades previstas para cada dia. Seu irmão mais novo, distraidamente, derramou café com leite sobre a página referente ao dia de hoje. Havia registrado nela, sete atividades previstas para o dia. Passe a limpo essas atividades, respeitando a ordem cronológica de acontecimentos.

<b>Gênero:</b>	Agenda diária.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar, como lembrete, das atividades do dia.
<b>Elementos essenciais:</b>	Atividades do dia na ordem das previsões para execução.
<b>Elementos adicionais:</b>	Numeração, informações adicionais sobre as atividades.

43. Hoje sua mãe precisou sair mais cedo de casa e pediu para que executasse algumas tarefas para ela, como ir à padaria, lavar a louça do almoço e retirar o lixo do banheiro. No entanto, logo hoje você terá uma aula extra de matemática, pois, como ficou abaixo da média, precisará fazer uma prova de recuperação no fim do dia. Por isso, precisará sair de casa mais cedo para ir à escola, e não terá tempo para executar as tarefas. Escreva um **bilhete** para seu irmão pedindo que ele faça essas tarefas por você. Não se esqueça de que terá de convencer seu irmão a fazer todas as coisas em seu lugar. Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Bilhete.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer seu irmão a fazer suas tarefas domésticas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Tarefas a serem executadas e elementos de persuasão.

<b>Elementos adicionais:</b>	Localização dos materiais necessários, tempo para execução etc.
------------------------------	---

**44.** As coisas não vão vem para você este ano. Acabou de receber o boletim e está abaixo da média em três matérias, por isso precisa fazer recuperação! Os seus responsáveis vão ficar furiosos com você! Acontece que justo agora você combinou com alguns colegas de fazerem uma viagem a uma cidade turística, a 50 km de distância, e será justamente no próximo final de semana! Essa é a viagem dos seus sonhos! E agora? Haverá alguma chance para você? Tente convencê-los a deixarem você ir, apesar das notas baixas que tirou! Eles estão à sua frente. Vamos lá! Dialogue com eles! Boa sorte!

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer os responsáveis a permitirem que viaje com amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Importância da viagem, estratégias de como recuperará as notas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Custo da viagem, informações sobre a hospedagem, tempo em que ficará fora, justificativa para as notas baixas etc.

**45.** Você está querendo ganhar um telefone novo, mas não está indo bem na escola! E agora, como fazer para convencer seus pais da necessidade de trocar o aparelho celular antigo por um novo e mais moderno? Utilize todo seu poder de argumentação e tente convencer seus pais a trocar o seu aparelho celular. Não se esqueça de que ele vai te perguntar como estão suas notas na escola. Por isso, seja honesto(a) e criativo(a).

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Trocar aparelho celular por outro mais moderno.
<b>Elementos essenciais:</b>	Necessidade, utilidade do aparelho.
<b>Elementos adicionais:</b>	Marca, modelo, configurações, preço, contrapartida (dedicação aos estudos) etc.

**46.** Você cresceu e se tornou um pai/mãe de família. Seu filho é um adolescente que não tem se dedicado aos estudos e terá problemas futuros, quando chegar à fase adulta, pois, com uma formação precária, não conseguirá entrar numa faculdade ou conseguir um trabalho que lhe ofereça um salário satisfatório. Você precisa orientá-lo quanto ao futuro, informando-lhe que o tempo de se preparar é agora! Chame-lhe para conversar e dê a ele as orientações necessárias.

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
----------------	----------

<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer o filho a se dedicar aos estudos, orientando-lhe quanto ao futuro.
<b>Elementos essenciais:</b>	Relação entre estudos e emprego.
<b>Elementos adicionais:</b>	Profissões, valores de salários etc.

47. Sua mãe precisou viajar e esta semana você vai tomar conta da casa e de seu irmão mais novo. No entanto, logo hoje, após a aula, você terá uma aula extra de recuperação. Diante disso, precisou deixar um bilhete para seu irmão, explicando que chegará mais tarde e que, portanto, ele próprio terá de improvisar o almoço. Para ajudá-lo, você deixou, no bilhete, a **receita** de uma deliciosa farofa de ovo, para substituir o almoço. Vamos lá! Ensine o seu irmão a preparar esse prato!

<b>Gênero:</b>	Receita.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Orientar a confecção de uma farofa de ovo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Passo a passo para a confecção da receita. Ingredientes e modo de preparo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Tempo de preparo, temperos etc.

48. Mais um dia de aula se foi. Hoje você estudou, conversou com os colegas, se divertiu e fez muita tarefa, por isso, já está louco(a) para chegar em casa. Ao sair da escola, uma senhora o(a) aborda e pede uma informação. Ela acabara de chegar à cidade e precisa saber qual é o melhor caminho para se chegar, a pé, ao supermercado mais próximo da escola. Seja educado e ensine o melhor caminho para ela.

<b>Gênero:</b>	Itinerário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Indicar percurso para se chegar ao supermercado.
<b>Elementos essenciais:</b>	Indicações de direção e sentido.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pontos de referências.

49. As férias chegaram e agora é hora de diversão. Após muito tempo sem viajar, você vai visitar uns tios muito divertidos, dos quais você gosta muito. A cidade em que seus tios moram tem vários pontos turísticos e muitos lugares incríveis para tirar fotos. Depois de alguns dias de excelentes passeios, resolveu compartilhar nas redes sociais suas impressões sobre os lugares visitados. Portanto produza um *post* relatando as principais atrações o que você viu durante o seu passeio.

<b>Gênero:</b>	<i>Post.</i> (redes sociais)
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo ou narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Compartilhar experiências de viagem.

<b>Elementos essenciais:</b>	Cidade visitada. Nomes dos locais visitados e suas características.
<b>Elementos adicionais:</b>	Preços, acolhida pelos moradores, custo total do passeio etc.

**50.** Sua mãe pediu para que você cuidasse do seu irmão, enquanto ela viajava a trabalho. Só que hoje você tem uma prova muito importante e terá que sair mais cedo para a escola, pois combinou com uns colegas de fazerem um grupo de estudos. Por isso, não terá tempo de fazer o almoço. Então, deixe para seu(a) irmão(a) as instruções de como fazer um macarrão instantâneo.

<b>Gênero:</b>	Receita.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ensinar o irmão a fazer macarrão instantâneo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Passo a passo para a confecção da receita. Ingredientes necessários e modo de preparo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Tempo de cozimento.

**51.** Uma colega sua está passando por um problema muito sério. Ela chamou você e lhe contou que está com um câncer no intestino, mas pediu que você guardasse segredo. Ela precisa optar entre fazer uma cirurgia arriscada ou fazer quimioterapia. Você tem percebido que a saúde dela tem se agravado, por causa desse problema. E não há nada que você possa fazer, além de lhe dar apoio moral. Essa situação lhe deixa profundamente abatido(a). Como você gosta de escrever, resolveu escrever para ela uma **carta de apoio** neste momento difícil, demonstrando sua preocupação com ela. Faça isso agora. Coloque no papel todo seu sentimento!

<b>Gênero:</b>	Carta de apoio.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apoiar uma amiga num momento difícil.
<b>Elementos essenciais:</b>	Palavras de apoio moral.
<b>Elementos adicionais:</b>	Disposição para ajudar, orações etc.

**52.** Chegou à sua escola um aluno novato que vai estudar em sua sala. Ele é surdo e só se comunica por meio da Libras (Língua Brasileira de Sinais). Ao chegar, ele sentou-se ao seu lado. Ao término da aula, você resolveu convidá-lo para tomar um sorvete junto com a turma. Como você ainda não sabe Libras, terá de convidá-lo por meio de mímicas. Escolha um colega de outra equipe e respeitosamente convide-o para tomar o sorvete por meio de **mímica**. Lembre-se, não adianta falar, pois o seu amigo não vai escutar!

<b>Gênero:</b>	Mímica.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha da equipe.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convidar um amigo surdo para tomar sorvete.

<b>Elementos essenciais:</b>	Sinais que indiquem o que se pretende.
<b>Elementos adicionais:</b>	Língua de sinais etc.

**53.** Houve eleição para líder da turma e você foi o escolhido. Todos os seus amigos votaram em você e, agora, precisa fazer um discurso de agradecimento, que está sendo aguardado por todos. Para isso, levante-se e vá à frente. Comece o seu **pronunciamento**.

<b>Gênero:</b>	Pronunciamento.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Agradecer a todos pela eleição.
<b>Elementos essenciais:</b>	Agradecimentos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Promessas, solicitação de apoio etc.

**54.** Haverá eleição para líder da turma e você é candidato. Você espera que todos os seus amigos votem em você. Então, levante-se, vá em frente e mostre as suas intenções perante o cargo. Vamos lá, comece a sua campanha política.

<b>Gênero:</b>	Discurso.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conquistar votos para sua eleição.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação, pedidos de votos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Apoios, propostas para o mandato etc.

**55.** Seu amigo colocou um post em uma rede social que você considerou agressivo. Como você não gostou do que leu, resolveu postar um pequeno texto que vise à reflexão sobre como as pessoas devem agir nas redes sociais. Então, deixe o seu comentário.

<b>Gênero:</b>	Comentário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Orientar postagens no <i>Facebook</i> .
<b>Elementos essenciais:</b>	Dicas de como usar as redes sociais,
<b>Elementos adicionais:</b>	Links etc.

**56.** Postaram uma foto em um grupo da rede social que ridicularizava uma colega de sala de aula. Nesta foto, a menina estava de roupas íntimas. Assim que você viu a postagem, foi conversar com o seu colega, aconselhando-o a retirar a foto, pois poderia prejudicar a garota. Escolha um colega de sua equipe e tenha este **diálogo** com ele, de modo que o convença a retirar a foto da rede social.

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer o colega a retirar postagem da rede social.
<b>Elementos essenciais:</b>	Repercussões e consequências.

<b>Elementos adicionais:</b>	Prejuízos para ele e para a garota, castigos, consequências etc.
------------------------------	--

57. Você abriu a sua página em uma determinada rede social e viu uma foto em que você foi marcado(a). Nesta foto, você ficou com o rosto distorcido e não gostou nada do que viu. Escreva uma **mensagem** privada para que o colega que postou a foto e te marcou, de modo que o convença a retirar a foto da rede social.

<b>Gênero:</b>	Mensagem.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer o colega a retirar foto das redes sociais.
<b>Elementos essenciais:</b>	Pedido com educação.
<b>Elementos adicionais:</b>	Desaprovação pessoal, amizade comprometida etc.

58. As coisas não vão bem para você este ano e, para piorar, acabou de receber uma advertência por escrito da escola. Você entregou a advertência aos seus pais e prometeu melhorar na disciplina e nas notas também. Como você sempre diz as mesmas coisas e não apresenta mudança, seus pais exigiram que você registrasse seu compromisso em uma folha de papel, assinasse e o entregasse a eles. Vamos lá, então? Escreva esse **termo de compromisso** agora! Seus pais estão esperando!

<b>Gênero:</b>	Termo de compromisso.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Registrar mudanças que pretende empreender.
<b>Elementos essenciais:</b>	Pontos a serem mudados, assinatura.
<b>Elementos adicionais:</b>	Prazo para mudança, atividades compensatórias etc.

59. Você descobriu uma foto de sua irmã em um grupo, de uma rede social, em que ela estava de roupas íntimas. No mesmo dia que isso aconteceu, resolveu perguntar para ela o que havia acontecido e como aquela foto havia sido exposta naquele grupo. Foi então que descobriu que a decisão de postar a foto partiu de sua própria irmã. Após essa descoberta, você resolveu orientá-la quanto às consequências da atitude que ela havia tomado. Conte-nos como foi esta conversa e qual foi a reação da sua irmã.

<b>Gênero:</b>	Relato de conversa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Relatar diálogo com a irmã.
<b>Elementos essenciais:</b>	Alternância de turnos de falas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Advertências sobre riscos da exposição, conselhos etc.

60. Sua mãe autorizou você a sair com seus colegas para uma festa que acontecerá na casa de um amigo conhecido da família. A sua mãe marcou hora para você retornar para casa: vinte e três horas. Você dançou, conversou, festejou e quando se lembrou de ir para casa, já era mais

de meia noite. No outro dia cedo, a primeira coisa que a sua mãe faz, ao se levantar, foi cobrar explicações. Você então .... Explique oralmente o que aconteceu para sua mãe.

<b>Gênero:</b>	Justificativa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo ou argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Explicar o ocorrido. Justificar o ocorrido.
<b>Elementos essenciais:</b>	Passo a passo do que houve. Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração, pedidos de desculpas etc.

**61.** Você autorizou seu filho a sair com alguns colegas para uma festa. Como ele ainda é muito jovem, marcou hora para ele retornar: vinte e três horas. Todavia, ele te desobedeceu e chegou bem depois do horário marcado. No outro dia cedo, o seu filho contou uma história, que você sabia que era mentira e, por esse motivo, você então resolveu conversar com ele sobre quebra de confiança. Escolha um colega de outra equipe e simule esta **conversa**.

<b>Gênero:</b>	Conversa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo ou argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ensinar seu filho sobre quebra de confiança. Advertir seu filho por quebra de confiança.
<b>Elementos essenciais:</b>	Explicação do que é quebra de confiança. Verbos no imperativo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração, conselhos, castigo etc.

**62.** Hoje a professora passou uma tarefa para fazer em casa, valendo dez pontos. Nesta tarefa, você teve que escrever um texto, descrevendo como foi o seu dia anterior, desde a hora que acordou até a hora de dormir, como se estivesse escrevendo uma página do seu diário. Então ... comece a fazer a tarefa!

<b>Gênero:</b>	Página de diário. Resumo de atividades diárias.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Informar ações realizadas durante um dia.
<b>Elementos essenciais:</b>	Ações realizadas, ordem cronológica.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração, detalhes das atividades etc.

**63.** Hoje tem agendada uma entrevista de emprego para você. Será a primeira vez que você vai trabalhar. Como você é menor de idade, o seu horário de trabalho será apenas de meio expediente. Você conversou com o dono do escritório e lá você irá atender ao telefone, fazer serviços de banco e anotar recados. Durante a entrevista, o dono do escritório pediu para você produzir um texto dizendo o motivo que o levou a procurar emprego e quais são as suas expectativas em relação a ele. Então, o seu chefe está esperando .... Redija o texto!

<b>Gênero:</b>	Justificativa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.

<b>Propósito comunicativo:</b>	Esclarecer interesse pelo emprego. Declarar interesse pelo emprego.
<b>Elementos essenciais:</b>	Motivos e expectativas sobre o emprego.
<b>Elementos adicionais:</b>	Salário, turno, tempo de contrato de trabalho etc.

#### Quarto domínio discursivo: Domínio Ficcional

**64.** A imaginação é um recurso muito importante para a sobrevivência do ser humano. Então, agora use a sua: imagine que tem seis anos de idade e é uma criança muito talentosa. Gosta de cantar, dançar e declamar poesias. Hoje é o dia das mães e, por isso, participará do show de talentos da escola. Nele, precisará declamar uma poesia para a sua mãe. Relembre um **poema** de sua infância (ou escreva uma) e declame-a de maneira emocionante!

<b>Gênero:</b>	Poema.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha do grupo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Homenagear as mães.
<b>Elementos essenciais:</b>	Elaboração em versos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rimas, apresentação cantada, entonação etc.

**65.** Sua escola está festejando o mês do folclore. Sua professora de história solicitou um trabalho individual bastante interessante, sobre fábulas. A fábula é um tipo de história curta, que transmite sempre uma moral no final. Nela, os personagens são geralmente animais. Relembre uma **fábula** que você já leu ou ouviu e conte-a para os seus colegas! Ao final, explicita como a “moral” pode se aplicar à nossa vida.

<b>Gênero:</b>	Fábula.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Narrar uma fábula.
<b>Elementos essenciais:</b>	Animais, moral.
<b>Elementos adicionais:</b>	Cenário etc.

**66.** Esta noite você sonhou que as férias finalmente chegaram e agora é hora de diversão. Você havia se preparado para uma viagem “pra lá” de emocionante: um cruzeiro em um navio. Tudo ia muito bem no seu sonho, quando, de repente, o navio começou a afundar. Por sorte, sua família conseguiu entrar um bote e chegar a uma ilha deserta. E agora, o que fazer? Você

conseguiu encontrar dentro do bote uma caneta, um papel e uma garrafa. Utilize esses recursos para fazer um **bilhete** e peça ajuda.

<b>Gênero:</b>	Bilhete.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo ou injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Solicitar resgate de náufragos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Localização, descrição da ilha.
<b>Elementos adicionais:</b>	Situação dos náufragos, quantidade de náufragos etc.

**67.** Agosto é um mês de festa! Todos os alunos da escola estão animados com o festival folclórico que irá acontecer. Por causa destas festividades, a professora passou um trabalho sobre lendas. A lenda é um tipo de narrativa fantasiosa, que mistura fatos históricos e irreais. Relembra uma **lenda** urbana que já leu ou ouviu e conte-a para todos os seus colegas e o(a) professor(a). Lembre-se de que quem conta um conto, às vezes aumenta um ponto! Portanto, seja criativo!

<b>Gênero:</b>	Lenda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Compartilhar com terceiros uma lenda urbana.
<b>Elementos essenciais:</b>	Suspense, seres amedrontadores etc.
<b>Elementos adicionais:</b>	Encenação, impressionar os ouvintes etc.

**68.** A parlenda é um tipo de brincadeira infantil que utiliza pequenos versos que rimam. Então volte aos tempos de criança e relembra uma **parlenda** que você já leu ou ouviu e declame-a de maneira bem emocionante.

<b>Gênero:</b>	Parlenda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Recitar uma parlenda.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação em estrofes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rima, apresentação cantada, entonação etc.

**69.** A escola está desenvolvendo um projeto que visa resgatar brincadeiras de roda antigas. Uma das tarefas desse projeto será uma pesquisa que deverá ser feita por um grupo de alunos. Você faz parte desse grupo e precisará fazer a pesquisa sobre as brincadeiras de infância que estão desaparecendo com o passar dos tempos. Relembra o maior número possível de cantigas de roda e apresente-as aos seus colegas, a fim de preservar a memória de uma manifestação popular de nosso povo.

<b>Gênero:</b>	Cantiga de roda.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.

<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar o maior número possível de cantigas de roda.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação em versos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rima, apresentação cantada, entonação etc.

**70.** O professor de Língua Estrangeira Inglês está desenvolvendo um projeto que visa conhecer os costumes dos povos americanos. Um dos costumes é a comemoração do dia de São Valentim, ou *Valentine's Day*. Esse dia equivale ao dia dos namorados no Brasil, mas nos Estados Unidos, homenageiam-se, além dos namorados, amigos muito queridos. Nesse dia, os americanos têm o costume de fazer cartões para presentear a pessoa amada ou um amigo muito querido. Nesses cartões, geralmente têm pequenas poesias que são uma demonstração de amor ou carinho pela pessoa que vai recebê-lo. Imagine que você irá presentear uma pessoa amada, ou um amigo querido, e escreva uma linda **poesia** para expressar os seus sentimentos por esta pessoa.

<b>Gênero:</b>	Poesia.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha do grupo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Declarar seu amor por alguém ou por um amigo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Elaboração em versos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Rima, apresentação cantada, entonação etc.

**71.** Adolescentes adoram filmes! Você chegou a uma roda de amigos e todos estão contando o final de um filme de que mais gostaram. Você já ouviu vários finais e agora é a sua vez de contar o final de um filme de que gostou e que é bastante conhecido. E então? Qual foi o filme que você escolheu para contar o final aos seus amigos? Vamos lá! Conte-o agora!

<b>Gênero:</b>	Narrativa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Contar o final de um filme conhecido.
<b>Elementos essenciais:</b>	Nome do filme, personagens principais.
<b>Elementos adicionais:</b>	Ano, lugar onde se passa, personagens secundários etc.

**72.** Hoje, ao sair da escola, um fato estranho aconteceu. Você tirou uma foto com os amigos, na porta da escola, e ao fundo apareceu uma imagem que não conseguiu reconhecer. Seus amigos estavam dizendo que se tratava de um fantasma. Você ficou meio encabulado(a), mas não se preocupou e entrou na brincadeira. No outro dia, ao chegar à escola, a história havia se espalhado e todos no colégio estavam falando que você havia fotografado um fantasma. Como você é uma pessoa muito brincalhona, entrou na “onda” dos amigos e inventou uma **história fantástica** sobre o fantasma da foto. Reconte essa história para que todos saibam o que aconteceu.

<b>Gênero:</b>	História fantástica.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos com uma história fantástica.
<b>Elementos essenciais:</b>	Fantasma da foto, tom assustador.
<b>Elementos adicionais:</b>	Outros fantasmas, monstros, locais familiares etc.

73. Todo mundo sempre conta história de fantasmas e você gosta muito de ouvi-las. Um dia um amigo seu lhe contou que tirou uma foto com os amigos na porta da escola e que, ao fundo, apareceu uma imagem que não conseguiu reconhecer. Todos que viram a foto estavam dizendo que realmente se tratava de um fantasma. Como você é uma pessoa muito brincalhona, resolveu inventar uma **história de horror** sobre o fantasma da foto. Escreva esta história para que todos saibam o que aconteceu.

<b>Gênero:</b>	História de horror.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter os amigos com uma história de horror.
<b>Elementos essenciais:</b>	Fantasma da foto, tom assustador.
<b>Elementos adicionais:</b>	Outros fantasmas, monstros, locais familiares etc.

74. Os usuários de redes sociais gostam muito de postar desafios. Hoje um amigo seu o desafiou a narrar, no seu perfil, uma **história** bem engraçada da sua infância. Faça isso ou terá de presentear-lo.

<b>Gênero:</b>	História.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Contar uma história pessoal.
<b>Elementos essenciais:</b>	Humor, sequência narrativa.
<b>Elementos adicionais:</b>	Familiares, amigos, lugares etc.

75. Ontem, na saída da escola, você presenciou a briga de dois grandes amigos seus. Você e o seu pai, rapidamente, trataram de segurá-los e de encerrar a briga. Após esse fato, cada um dos brigões foi para casa. No outro dia, ao chegar à escola, a história havia se espalhado e todos no colégio estavam querendo saber o que realmente havia acontecido no dia anterior. Como você foi a única pessoa que havia presenciado o fato, todos queriam ouvir sua versão da **história**. Conte o acontecido para os seus colegas.

<b>Gênero:</b>	História.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Contar a briga presenciada.
<b>Elementos essenciais:</b>	Ações de cada brigão durante a briga.
<b>Elementos adicionais:</b>	Motivos, pessoas ao redor, ajuda do pai etc.

76. Você se inscreveu no show de talentos da sua escola, cujo tema é uma homenagem à amizade. Chegou o grande dia e hoje você vai mostrar seus dons artísticos. Coloque todo o seu talento de cantor(a) em ação e cante uma **canção** que homenageie seus amigos!

<b>Gênero:</b>	Canção.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha da equipe.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Homenagear os amigos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Tema condizente com a homenagem.
<b>Elementos adicionais:</b>	Performance, emoção, coreografia etc.

77. Dois colegas te convidaram para ir a uma festa à fantasia que acontecerá amanhã, depois da aula. Disseram que seria para “comemorar”, com bom humor, a sexta-feira 13. Ao ouvir essas palavras, rapidamente decidiu não ir, pois no ano anterior havia acontecido um fato horripilante nessa data e, sempre que se recorda, fica com muito medo de sair. Então, é sua vez de nos fazer ter medo, contando essa tão assombrosa **história de horror**.

<b>Gênero:</b>	História de horror.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Narrar uma história assombrosa. Entreter os participantes. Assustar pessoas com histórias assombrosas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Tema pertinente, sequência narrativa.
<b>Elementos adicionais:</b>	Entonação, intenção de assustar os colegas, dramatização etc.

78. Você estava andando distraidamente pelo pátio da escola e, de repente, escorregou e caiu, de um modo muito inusitado. Todos os seus colegas viram e, por mais que tentassem, não conseguiram segurar o riso. Foi então que se levantou e começou a fazer daquela situação um momento engraçado. Conte o acontecido, mas não se esqueça de exagerar um pouco, transformando o fato em algo engraçado e absurdo.

<b>Gênero:</b>	Relato pessoal.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divertir os colegas. Tornar engraçado o episódio.
<b>Elementos essenciais:</b>	Criatividade, exagero.
<b>Elementos adicionais:</b>	Encenação.

79. Você foi acampar com uma turma da escola. À noite, em volta da fogueira, todos contaram causos de assombração. O seu **causo** foi o mais emocionante, pois todos, ao mesmo tempo, riram muito e sentiram medo. Recorde-o e o registre para que seu colega possa lê-lo para todos.

<b>Gênero:</b>	Causo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.

<b>Propósito comunicativo:</b>	Divertir os participantes e assustar os colegas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Personagens assustadores, humor etc.
<b>Elementos adicionais:</b>	Encenação.

80. Hoje o dia foi muito cansativo e por isso você foi dormir cedo. Não demorou muito e já estava em um sono profundo. Durante o sono, teve um sonho muito estranho: sonhou que havia sido sequestrado(a) por extraterrestres que o(a) haviam levado para outro planeta. No sonho, você estava servindo de cobaia para estudos intergalácticos. Ao acordar, ficou tão impressionado(a) com o sonho que resolveu contar esta **história**.

<b>Gênero:</b>	História.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Entreter o leitor.
<b>Elementos essenciais:</b>	Extraterrestres, outros lugares no espaço.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nome do planeta, quantidade, descrição dos extraterrestres.

81. Você escreveu um livro de ficção científica, que conta a história de um garoto que havia sido sequestrado por seres que moram no fundo do mar. Todos, em sua escola, sabem que você é um excelente escritor e querem conhecer a sua nova obra. Entretanto, você não pode divulgá-la, até que seja lançado por uma editora reconhecida. Apresente para eles um **resumo da história**. Eles irão adorar!

<b>Gênero:</b>	Resumo de história.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar resumidamente o enredo de um livro ficcional.
<b>Elementos essenciais:</b>	Personagens, enredo, desfecho.
<b>Elementos adicionais:</b>	Entonação, ênfase etc.

82. Imagine que você tem um animal de estimação que saiba falar. Ele é seu fiel companheiro e gosta de te aconselhar sobre várias coisas em sua vida. Então, escreva um pequeno **diálogo** que você já teve com este seu animalzinho de estimação. Lembre-se de conferir uma personalidade específica ao seu cãozinho!

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo ou descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar falas do cão falante.
<b>Elementos essenciais:</b>	Alternância de falas entre o autor e o cão.
<b>Elementos adicionais:</b>	Conselhos, opiniões, características do cão etc.

### Quinto domínio discursivo: Domínio Lazer

83. Hoje você estudou muito, conversou com os colegas, se divertiu bastante e agora já está louco(a) para chegar em casa. Ao sair da escola, presenciou uma discussão entre dois colegas de classe. Seus amigos estavam discutindo por causa de uma garota. Você entrou no meio da

confusão e conseguiu acalmar a situação. Após esse fato, cada um foi para sua casa. No outro dia, ao chegar à escola, foi logo contar sobre a confusão para os outros colegas. Desta vez, você acabou se posicionando a favor de um colega e contra o outro. Então conte esta história, posicionando-se a favor de um de seus colegas.

<b>Gênero:</b>	Relato pessoal.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Posicionar-se a favor de um colega brigão.
<b>Elementos essenciais:</b>	Enredo e desfecho. Motivo da briga.
<b>Elementos adicionais:</b>	Ferimentos, local e hora da briga, detalhes das reações dos envolvidos etc.

**84.** Você está participando de uma peça teatral na escola e o seu personagem é um astrólogo(a) que fala sobre a sorte de outra personagem. O diretor acabou de lhe informar que será preciso que você crie, agora mesmo, um horóscopo para ser encaixado à sua fala. Diante disso, pegue um papel, uma caneta e produza o **horóscopo** de um signo. Antes de encená-lo, leia-o para o diretor aprovar ou reprovar a sua criação.

<b>Gênero:</b>	Horóscopo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Prever situações diárias.
<b>Elementos essenciais:</b>	Previsões.
<b>Elementos adicionais:</b>	Cor, número da sorte, precauções a serem tomadas etc.

**85.** Hoje é dia de festa. A balada está muito boa e você está com os seus melhores amigos. Neste momento, começou a rodada de piadas. Cada um de seus amigos contou uma e agora chegou a sua vez. Conte uma **piada** curta bem engraçada, mas não vale ter palavrão!

<b>Gênero:</b>	Piada.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divertir os ouvintes.
<b>Elementos essenciais:</b>	Graça, brevidade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Mímica, dramatização etc.

**86.** A escola está desenvolvendo um projeto em que os alunos têm de descobrir quais são as temáticas mais recorrentes nas piadas mais contadas pelos alunos da escola. Você fez a pesquisa tão bem-feita, que aprendeu algumas piadas muito interessantes. Escreva uma **piada** para ser lida pelos colegas de sua classe. Mas não vale ter palavrão!

<b>Gênero:</b>	Piada.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Divertir os colegas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Graça, brevidade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Mímica, dramatização etc.

**87.** Você é uma pessoa tão divertida que todos os dias chega à classe com uma brincadeira nova. A brincadeira do dia é a de quem será o recordista em descobrir adivinhações do tipo “o que é, o que é”. Você sugeriu que cada colega falasse uma adivinhação para que outra pessoa tentasse descobrir a resposta. Agora chegou a sua vez, e por isso irá inventar uma **adivinhação** inédita, para que a resposta seja descoberta pelos colegas de sua classe.

<b>Gênero:</b>	Adivinhação.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha do grupo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Propor um enigma.
<b>Elementos essenciais:</b>	Pistas para identificação da adivinha.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pergunta “o que é o que é?”

**88.** Você está na casa de seus avós juntamente com vários primos e tios, como faz todos os fins de semana. Após o almoço, todos se reúnem no quintal para “bater papo”. Foi então que um de seus tios começou a fazer adivinhações. Como você é uma pessoa que gosta muito de brincar, resolveu tomar nota de algumas adivinhas que ouviu, para tentar pegar os colegas durante o recreio da escola. Então, escreva uma **adivinhação** e a leia para que possa ser desvendada por todos que te ouvem.

<b>Gênero:</b>	Adivinhação.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Descritivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Propor um enigma.
<b>Elementos essenciais:</b>	Pistas para identificação da adivinha.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pergunta “O que é o que é?”

**89.** A sua vida não é mais a mesma. Você já é um adulto, tem uma linda família e um bom emprego. Seu(a) companheiro(a) também trabalha e, por isso, vocês se revezam na função de colocar as crianças para dormir. Hoje, a noite é sua. Faça seus filhos dormir. Eles adoram ouvir músicas de acalento nessas ocasiões. Então, cante uma **canção de ninar** bem calminha, para acalantar seus filhos.

<b>Gênero:</b>	Canção (de ninar).
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Adormecer os filhos. Acalantar os filhos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Canção suave. Apresentação cantada.
<b>Elementos adicionais:</b>	Performance, entonação etc.

**90.** Hoje, após o término da aula, você ficou conversando com um colega na porta da casa dele. Contudo, a sua mãe já havia lhe avisado que, ao sair da escola, você deveria ir direto para

casa e se, por algum motivo, se atrasar, deveria telefonar avisando o motivo do atraso. Foi então que seu celular tocou e era sua mãe. Você já atende imaginando a bronca que vai levar. Então, escolha um colega de classe e simule este **diálogo**. Você irá reproduzir esta conversa, sendo que você fará o papel de sua mãe e seu colega fará o seu papel na conversa.

<b>Gênero:</b>	Diálogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Justificar atraso.
<b>Elementos essenciais:</b>	Alternância de falas, motivos pelo atraso.
<b>Elementos adicionais:</b>	Pedidos de desculpas, expressões faciais etc.

**91.** Você estava assistindo à televisão e acabou de passar uma reportagem sobre os repentistas do Brasil. Os repentistas são artistas que, em sua maioria, vieram do nordeste do Brasil. Estes artistas geralmente fazem rimas, em que um repentista desafia o outro. Enquanto um diz alguma coisa, o outro diz que faz melhor. Estes desafios são feitos por meio de uma mistura de poesia e música rimada, na qual predomina o improviso. Você gostou tanto do assunto que até começou a improvisar algumas rimas. Então, agora, pense em uma palavra com o tema de sua escolha, improvise uma rima contendo a palavra pensada, escreva-a versos em tom de **repente** e depois leia para todos.

<b>Gênero:</b>	Repente.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha do grupo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Fazer rimas com um tema previamente escolhido.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação em versos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Entonação, apresentação cantada etc.

**92.** A criatividade é seu ponto forte e por isso você é um(a) aluno(a) popular. Todos os dias você aparece com uma novidade na escola. Hoje, você chegou fazendo rimas para as pessoas. Escolha um colega de classe e verbalize **rimas** bem interessantes sobre ele/ela. Podem ser rimas de amor ou de amizade. Só não vale ser grosseiro(a).

<b>Gênero:</b>	Rima.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha do grupo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Exaltar amor ou amizade por alguém.
<b>Elementos essenciais:</b>	Apresentação dos versos em rimas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Entonação, apresentação cantada etc.

**93.** Você estava lendo um livro quando recebeu uma ligação de uma empresa de *telemarketing* querendo te vender um plano de internet para celular, mas você não está nem um pouco interessado(a). Como é uma pessoa educada, está tentando negar a oferta sem ser grosseiro(a) com o atendente. Ele insiste na compra e você insiste na recusa. Escolha um

membro da sua equipe e dramatize essa conversa telefônica. Escolha o papel que mais lhe agrada e destine o outro a seu colega. (Domínio comercial)

<b>Gênero:</b>	Conversa telefônica.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer atendente por recusa de plano de internet.
<b>Elementos essenciais:</b>	Alternância nas falas.
<b>Elementos adicionais:</b>	Justificativas para não aceitar o plano.

94. Imagine que você é pai/mãe de família e tem 03 (três) filhos. Todos os dias as crianças gostam de ouvir historinhas antes de irem se deitar. Hoje é o seu dia de fazê-los dormir, portanto, escolha uma **história** infantil de sua preferência e conte-a para que eles possam dormir tranquilos.

<b>Gênero:</b>	História.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Narrativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Preparar crianças para dormir.
<b>Elementos essenciais:</b>	Sequências narrativas, adequação tema e idade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Histórias que acalmem, entonação etc.

95. Você é um apresentador de um programa de rádio e a próxima atração consiste em ler cartas dos leitores. Essas cartas são enviadas para que o apresentador leia com aquela voz romântica os recadinhos de amor que uma pessoa manda para outra. Então, imagine que está em suas mãos um **recado de amor** do Shrek para Fiona e que eles estão aguardando ansiosos pelo seu programa para ouvir o tal recado.

<b>Gênero:</b>	Recado de amor.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha do grupo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Declarar sentimentos.
<b>Elementos essenciais:</b>	Adequação temática, pertinência com os personagens.
<b>Elementos adicionais:</b>	Fala suave e pausada etc.

96. Você é um locutor de rodeio e gosta de agitar o público. Para isso, precisa fazer versos que chamem a atenção. Então, vamos começar? Imagine-se em um rodeio, declame **versos** para a turma e não se esqueça de que está numa arena lotada de cowboys.

<b>Gênero:</b>	Versos.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha da equipe.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Animar a plateia.
<b>Elementos essenciais:</b>	Entonação e adequação temática.
<b>Elementos adicionais:</b>	Atrações do rodeio, prêmios distribuídos, animais mais ariscos, etc.

**97.** Que sorte! Acabaram de lhe informar que ganhou um celular novo na rifa da escola. Por ter perdido o seu celular há uma semana, você está muito feliz! A entrega do prêmio será no pátio da escola. A sua missão é recriar essa cena. Convide alguns colegas e, juntos, improvisem essa cena de entrega do prêmio. Você irá receber o prêmio e seu colega irá entregá-lo. Não se esqueça do **discurso**. Seja criativo(a)!

<b>Gênero:</b>	Discurso oral.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Agradecer por ter sido o ganhador do prêmio sorteado.
<b>Elementos essenciais:</b>	Agradecimentos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Homenagens etc.

### Sexto domínio discursivo: Domínio Instrucional

**98.** Ao entrar no banheiro de sua escola você encontrou um celular bem parecido com o que você está querendo comprar. Ao retornar para a sala, contou o fato para dois de seus melhores amigos e pediu conselhos a eles. Um deles disse que o melhor seria ligar para alguns números do celular, para tentar devolver o aparelho, uma vez que não lhe pertence. O outro disse que não devolveria, uma vez que, para ele, achado não é roubado. E então, o que você fará? Escreva três **argumentos** se posicionando diante deste fato.

<b>Gênero:</b>	Defesa de um ponto de vista.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Justificar sua decisão quanto ao celular achado.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Valores pessoais.

**99.** Houve, em sua escola, uma palestra voltada para a conservação e preservação do patrimônio escolar. Foi uma solicitação da Direção da escola, pois há muito lixo nos corredores, **100.** vidraças quebradas, pichação nas portas, entre outras barbaridades. Seu professor de língua portuguesa desafiou a turma a fazer um cartaz sobre o tema, para reforçar a palestra dada. Segundo ele, vocês precisam ser convincentes o bastante para mudar esta realidade na escola. Vamos lá! Produza um **cartaz** capaz de sensibilizar a escola toda a assumir esta causa tão importante para todos!

<b>Gênero:</b>	Cartaz.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer os estudantes a cuidarem da escola.
<b>Elementos essenciais:</b>	Frases curtas, disposição visual própria para cartaz.
<b>Elementos adicionais:</b>	Cores das letras, linguagem apelativa, verbo no imperativo, imagens etc.

**101.** Sua escola está passando por reformas. Esta semana a direção pintou as paredes e colocou vidros nas janelas de sua sala de aula. Por causa disso, a sua turma ficou responsável por ajudar a conservá-la. Por, pelo menos, dois dias, ninguém poderá encostar-se nas paredes ou tocar nas janelas, para não estragar o serviço realizado. A direção pediu a você que confeccionasse uma placa de advertência, orientando professores e alunos. Escreva esta **placa de advertência**, dando as informações necessárias e, ao mesmo tempo, sendo criativo!

<b>Gênero:</b>	Placa de advertência.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Alertar os estudantes para a pintura fresca.
<b>Elementos essenciais:</b>	Verbos no imperativo, texto curto.
<b>Elementos adicionais:</b>	Desenhos, setas etc.

**102.** Seu pai e sua mãe estão atarefados fazendo o jantar e o seu irmãozinho mais novo está chorando, esperando que alguém lhe ajude a jogar o *game* que acabou de ganhar. Sua mãe, então, pede que você jogue com ele e que lhe explique as regras básicas do jogo. Escolha um jogo de videogame apropriado ao seu irmão e repasse as **regras básicas do jogo** para ele.

<b>Gênero:</b>	Regras de jogo.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Ensinar as regras do jogo ao irmão mais novo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Resumo do objetivo do jogo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração das ações, prêmios etc.

**103.** A professora de Língua Portuguesa levou toda a turma à biblioteca e solicitou que cada aluno escolhesse um livro de sua preferência. Depois disso, os alunos iriam levar o livro para casa, para ler, pois na próxima semana cada estudante iria comentar sobre o livro lido. A tarefa de cada aluno será falar sobre a parte do livro que mais gostou e a que menos gostou, além de justificar a escolha do livro. Lembre-se de um livro lido por você e siga a instrução da professora! Seja convincente!

<b>Gênero:</b>	Comentário.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo/argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Apresentar pontos fortes e fracos de um livro lido.
<b>Elementos essenciais:</b>	Aspectos positivos e aspectos negativos.
<b>Elementos adicionais:</b>	Enumeração dos itens, adjetivação etc.

**104.** Você agora é adulto(a) e, para sua surpresa, se tornou diretor(a) da escola que estudou. Estão acontecendo muitos atos de violência e vandalismo na escola. Ao analisar os fatos, você descobriu que os atos partem de uma turma específica e conseguiu descobrir até quem são os autores. Mas, por ser uma pessoa sensata, você resolveu dar uma chance aos vândalos, indo conversar com toda a turma. Com essa conversa, você espera deixar bem claro que, da próxima

vez que acontecerem atitudes como aquelas na escola, os culpados serão duramente punidos. Você acabou de entrar na turma. Dê seu **recado!**

<b>Gênero:</b>	Recado.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo/argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Advertir a turma quanto aos atos de vandalismo.
<b>Elementos essenciais:</b>	Fala firme, punição a ser aplicada.
<b>Elementos adicionais:</b>	Verbos no imperativo etc.

**105.** Sua cidade está com uma grande incidência de casos de dengue. Na rua em que você mora, todos já contraíram a doença, inclusive você. Esta semana agentes de saúde visitaram a escola para ensinar os alunos a evitarem a proliferação do mosquito. Por causa disso, a professora de ciências passou um trabalho que solicitava de você a confecção de um panfleto, instruindo a população sobre como proceder para evitar a proliferação do mosquito *Aedes Aegypti*. Você é ótimo em trabalhos criativos e adorou a tarefa. Vamos lá! Mostre o seu panfleto para todos!

<b>Gênero:</b>	Panfleto.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo/argumentativo
<b>Propósito comunicativo:</b>	Alertar a população quanto à proliferação da dengue.
<b>Elementos essenciais:</b>	Texto curto, frases imperativas
<b>Elementos adicionais:</b>	Advertências, riscos, métodos de proliferação etc.

**106.** Esta semana você está completamente sem sorte! Você mora longe da escola e, para facilitar seu deslocamento, sua mãe lhe deu uma bicicleta. Dois dias depois, sua bicicleta foi roubada e você, não tendo escolhas, está indo ao colégio de ônibus. Para piorar, hoje você irá ao dentista, e precisará sair antes de as aulas terminarem. Entretanto, perdeu o bilhete de liberação que sua mãe havia escrito. Resta a você procurar a direção escolar e solicitar sua liberação, explicando e justificando os motivos de sua saída antecipada. Escolha um colega e simule esta conversa.

<b>Gênero:</b>	Justificativa.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer da necessidade de sair mais cedo da escola.
<b>Elementos essenciais:</b>	Explicação da situação.
<b>Elementos adicionais:</b>	Tipo de tratamento dentário, endereço do dentista, tempo de duração etc.

**107.** Sua escola está passando por uma reforma geral e por isso o diretor resolveu fazer uma campanha de conscientização, para que os estudantes conservem a escola limpa e bem cuidada, sem cometer atos de vandalismo contra o patrimônio público. Assim, a direção lançou um concurso de *slogans*, cujo prêmio é uma bicicleta novinha. Você ficou todo(a) animado(a) e

resolveu participar do concurso. Elabore um slogan bem criativa incentivando os colegas a preservarem a escola de vocês. Se depender de você, essa bicicleta já é sua!

<b>Gênero:</b>	<i>Slogan.</i>
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	À escolha da equipe.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Conscientizar os estudantes quanto à limpeza da escola.
<b>Elementos essenciais:</b>	Frase curta e de efeito.
<b>Elementos adicionais:</b>	Ponto de exclamação, verbo no imperativo etc.

**108.** Todo estudante tem, por lei, direito de pagar a metade do valor em ingressos para cinemas, shows e eventos diversos, mas, para isso, precisa ter em mãos a carteirinha de estudante. Para fazer sua carteirinha de estudante, você precisa apresentar, na secretaria da escola, um requerimento solicitando uma declaração de matrícula. Como o formulário está em falta, a secretária recomendou que fizesse um texto de próprio punho, solicitando tal documento.

<b>Gênero:</b>	Requerimento.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Solicitar confecção da carteira de estudante.
<b>Elementos essenciais:</b>	Dados pessoais, finalidade.
<b>Elementos adicionais:</b>	Endereço, telefone etc.

**109.** Estão acontecendo, na escola onde você estuda, muitos atos de violência e brincadeiras de mau gosto contra colegas, caracterizando *bullying*. Por causa disso, sua turma ficou incumbida de proferir uma palestra no auditório da escola sobre o que é o *bullying* e como combatê-lo. Você vai ser o palestrante e todos no auditório estão aguardando para ouvi-lo(a). Vamos lá, fazendo uma introdução ao assunto, comece a sua palestra.

<b>Gênero:</b>	Palestra.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Explicar à plateia o que é <i>bullying</i> .
<b>Elementos essenciais:</b>	Saudação aos presentes, apresentação do tema etc.
<b>Elementos adicionais:</b>	Exemplos de <i>bullying</i> , relatos de agressão etc.

**110.** Todos os alunos sabem que é terminantemente proibido o uso de celular na escola. No entanto, mesmo sabendo disso, você e todos os seus colegas continuam usando o celular durante as aulas. Um dia, o professor de história promoveu um **debate** sobre o uso consciente do celular em sala de aula. Alguns alunos foram a favor e outros contra a proibição. Apesar de usuário de celular na escola, você se posicionou a favor da proibição. Escreva pelo menos três argumentos utilizados por você a favor da proibição do uso do celular em sala de aula.

<b>Gênero:</b>	Debate.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.

<b>Propósito comunicativo:</b>	Defender um ponto de vista a favor da proibição do uso de celular na sala de aula.
<b>Elementos essenciais:</b>	Relação celular x sala de aula (educação)
<b>Elementos adicionais:</b>	Citação da lei, furtos de celulares na escola etc.

**111.** O diretor de sua escola foi em todas as salas de aula informando que a partir daquele dia seria proibido o uso do celular no ambiente escolar, devido aos transtornos e prejuízos ocorridos em sala de aula devido ao mau uso do aparelho. Alguns alunos foram a favor e outros contra os argumentos do diretor. Você se posicionou contrário à proibição. Escreva pelo menos dois argumentos utilizados por você contra a proibição do uso do celular na escola.

<b>Gênero:</b>	Pronunciamento.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Defender um ponto de vista contra a proibição do uso de celular na sala de aula.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Importância do celular etc.

**112.** Hoje você acordou ardendo em febre. Sua mãe está muito preocupada com você e, por isso, pediu que não fosse à aula. No entanto, você argumentou que deveria ir, pois teria um trabalho muito importante para apresentar e que, se não fosse, perderia a nota e provavelmente ficaria em recuperação. Mesmo assim sua mãe recomendou que você ficasse em casa e, para tranquilizá-lo, ligou e explicou o fato ao diretor. Como é um aluno muito dedicado, você acabou escrevendo um **bilhete** ao seu professor e pediu ao seu irmão que o entregasse por você. Leia o seu bilhete em voz alta.

<b>Gênero:</b>	Bilhete.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Justificar sua ausência na apresentação do trabalho.
<b>Elementos essenciais:</b>	Referência à febre e à solicitação da mãe para que ficasse em casa.
<b>Elementos adicionais:</b>	Solicitação de uma nova data para apresentação etc.

**113.** Ao sair de casa, seu melhor amigo encontrou uma carteira com pertences e dinheiro de uma pessoa que você conhece. Seu amigo está em dúvida quanto ao fato de devolver ou não a carteira. Aconselhe seu amigo a devolver a carteira como ele a encontrou, sem mexer em nada. Exponha oralmente sua **opinião** para seu colega o seu posicionamento diante dos fatos.

<b>Gênero:</b>	Opinião.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Argumentativo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Convencer o amigo a devolver a carteira ao dono.
<b>Elementos essenciais:</b>	Argumentos convincentes.
<b>Elementos adicionais:</b>	Honestidade, respeito ao próximo etc.

**114.** Para um trabalho de Geografia você precisará produzir uma atividade que vise fazer um levantamento sobre o que os estudantes sabem sobre o bairro onde está localizada a escola em que estudam. Esta atividade consiste em fazer um **croqui** (espécie de esboço ou mapa que serve para representar um desenho urbano) do bairro. Nesse croqui deverão constar as ruas, comércios e outros estabelecimentos que rodeiam a escola. A sua função é a de produzir o croqui. Mostre seu talento especial!

<b>Gênero:</b>	Croqui.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Representar parte do bairro em que a escola está localizada em escala.
<b>Elementos essenciais:</b>	Representação do comércio e das instituições presentes neste espaço, ruas, etc.
<b>Elementos adicionais:</b>	Nomes dos estabelecimentos, semáforos,

**115.** Você e seu irmão mais novo estão sozinhos em casa, pois seus pais precisaram viajar por dois dias. Cada dia, um de vocês é o responsável por cuidar dos afazeres domésticos. Hoje é o dia do seu irmão, e para que ele não se esqueça do que tem que fazer, elabore uma **lista dos afazeres** do dia de seu irmão, desde o momento que ele acordar até a hora de dormir. Lembre-se de explicar alguns pontos, caso seu irmão tenha dificuldades na realização das tarefas.

<b>Gênero:</b>	Lista de afazeres.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Injuntivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Orientar execução das tarefas.
<b>Elementos essenciais:</b>	Atividades a serem desenvolvidas naquele dia.
<b>Elementos adicionais:</b>	Materiais necessários, tempo disponível etc.

**116.** A professora de português passou um trabalho para ser realizado em grupo e você e seu amigo foram os escolhidos para representarem a equipe. O grupo se reuniu e pesquisou, mas apenas você foi escolhido para fazer a apresentação oral diante da turma. O grande dia chegou e você está bem preparado, pois quer demonstrar que é um bom aluno. Escolha um conteúdo da disciplina Língua Portuguesa que te atrai e o explique para os seus colegas.

<b>Gênero:</b>	Aula.
<b>Tipo (predominante/preferencial):</b>	Expositivo.
<b>Propósito comunicativo:</b>	Explicar um conteúdo de língua portuguesa.
<b>Elementos essenciais:</b>	Definição do conteúdo.
<b>Elementos adicionais:</b>	Exemplos, questionários etc.



3 – Considerando a complexidade que envolve a produção de gêneros orais, na sua opinião, que fatores podem contribuir para que o aluno consiga produzir satisfatoriamente textos orais?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4 – Considerando a complexidade que envolve a produção de gêneros escritos, na sua opinião, que fatores podem contribuir para que o aluno consiga produzir satisfatoriamente textos escritos?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Obrigado por colaborar com a nossa pesquisa!**

## APÊNDICE C – Questionário II



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS



**QUESTIONÁRIO II – Avaliação do jogo didático aplicado pelos professores**

Instituição de Ensino \_\_\_\_\_

Graduação \_\_\_\_\_ ano de conclusão \_\_\_\_\_

Mestrado \_\_\_\_\_ ano de conclusão \_\_\_\_\_

Doutorado \_\_\_\_\_ ano de conclusão \_\_\_\_\_

Tempo de docência \_\_\_\_\_

Em quantas turmas e em quais anos/séries você aplicou ou jogo? \_\_\_\_\_

Ao todo, quantos horários você utilizou para aplicar o jogo? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Houve diferença na aplicação do jogo nas diferentes séries? Quais foram? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**1** – Você já utilizou em alguma de suas aulas de língua portuguesa, anteriormente, algum jogo didático?

sim  não

**2** – O uso desses materiais como auxílio à aprendizagem de conteúdos diversos referentes à língua portuguesa atinge satisfatoriamente o objetivo? (Na escala de 1 a 10, como você avalia este ponto?)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**3** – As orientações dadas no manual de utilização do jogo didático Linguagem e Interação foram suficientes para que você pudesse aplicá-lo com eficiência?

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**4** – Caso o manual não tenha sido suficiente, que acréscimos ou supressões sugere?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**5.** Como avalia o jogo didático testado por você com suas turmas em relação à/ao:

**5.1** – Quadro de acompanhamento:

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.2** – Cartão de acompanhamento:

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.3 – Roleta numerada:**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.4 – Roleta escrita:**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.5 – Cartões-comando:**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.6 – Cartões-surpresa:**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.7 – Placas de pontuação:**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**5.8 – Manual de instruções:**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**6 – Qual foi a recepção dos alunos ao jogo?**

ruim  regular  boa  muito boa  ótima

**7 – Algum item apresentou problemas?**

sim  não

**8 – As situações de comunicação foram compreendidas pelos alunos, permitindo-lhes produzir os gêneros textuais esperados?**

sim  muitas vezes  poucas vezes  não

**9 – Os cartões-surpresa cumpriram sua função de ser elemento surpresa?**

sim  não

**10 – A equipe avaliadora desempenhou bem sua função?**

sim  muitas vezes  poucas vezes  não

**11 – O jogo didático Linguagem e Interação auxiliou você quanto ao ensino de produção de gêneros textuais durante o teste?**

não  pouco  suficiente  muito  completamente

**12 – Qual é a sua avaliação geral do jogo didático Linguagem e Interação?**

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

**13 – Os alunos conseguiram compreender a relação entre os domínios discursivos, a tipologia textual e as informações presentes no quadro/cartão de acompanhamento?**

sim  muitas vezes  poucas vezes  não

**14 – Houve alguma dificuldade durante a aplicação do jogo que você queira relatar ou alguma sugestão que possa apresentar com vistas a melhorar/aperfeiçoar este produto?**



## APÊNDICE D – Manual Estendido



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS

MANUAL DIDÁTICO

Jogo Didático LINGUAgem &  
interAÇÃO



Coordenação/Orientação

**Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro**

Elaboração:

**Awdrey Dorásio de Oliveira**

**Kleiber Ribeiro da Silva**

## **Jogo didático LINGUAgem & interAÇÃO**

Copyright © 2014 by Os autores

2015

Todos os direitos reservados aos autores e à  
UNIMONTES/PROFLETRAS.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida,  
seja por meios mecânicos, eletrônicos, seja via cópia  
xerográfica, sem a autorização prévia dos autores e da  
UNIMONTES/PROFLETRAS.

PROFLETRAS

Avenida Dr. Ruy Braga S/N Vila Mauricéia.

Montes Claros - Minas Gerais - CEP 39401-089

Centro de Ciências Humanas - sala 71

Tel. (38) 3229-8000

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>POR QUE TRABALHAR COM JOGOS?.....</b>	<b>5</b>
<b>Jogo didático LINGUA{gem} &amp; {inter}AÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>ANEXO: ORIENTAÇÕES AOS PROFESSORES SOBRE O JOGO.....</b>	<b>13</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>18</b>

## APRESENTAÇÃO

O jogo didático **LINGUA**gem & inter**AÇÃO** é fruto do programa de pós-graduação Mestrado Profissional em Letras, realizado na Universidade Estadual de Montes Claros, em Minas Gerais, e objetiva ser ferramenta de apoio a professores dos anos finais de Língua Portuguesa, no que diz respeito à produção de gêneros textuais diversos, possibilitando uma melhor condução do ensino e facilitação da aprendizagem do aluno.

Ao apresentar este jogo, declaramos que sua propriedade é despertar no estudante reflexões sobre as diversas situações comunicativas em que se envolve cotidianamente, exigindo dele o uso indeterminado de gêneros textuais capazes de permitir a interação satisfatória com outros falantes e usuários do sistema linguístico da língua portuguesa. Esperamos que por meio das leituras e orientações dadas ao professor, que acompanha este jogo, seja possível oferecer ao docente um canal aberto para reflexão e debate sobre como os alunos se utilizam dos gêneros a partir dos propósitos comunicativos envolvidos nas diversas situações diárias, e como podem fazê-lo cada vez mais apropriadamente.

Por fim, este jogo não tem a pretensão de ser um recurso didático exclusivo para o ensino de produção textual, nem apresentar regras rígidas de funcionamento e aplicação. Esperamos que, à medida que for sendo utilizado pelos agentes envolvidos, torne-se cada vez mais relevante como material didático, além de encontrarem outras maneiras de utilização. Portanto, provê as redes públicas de educação com este produto, significa equipar as aulas de Língua Portuguesa com mais uma ferramenta fundamental para o ensino e aprendizagem de língua materna.

## POR QUE TRABALHAR COM JOGOS?

Os diversos componentes curriculares a serem compartilhados anualmente com os alunos em cada seguimento escolar, requerem criatividade, ludicidade e estratégias que facilitem a aprendizagem dos estudantes. O revezamento desses conteúdos, aliado às práticas recorrentes da dinâmica quadro/giz tornam a aprendizagem difícil e enfadonha. Por isso, introduzir práticas de aprendizagem que requeira dos estudantes de Língua Portuguesa mais do que copiar textos, ou decorar regras, se apresenta como condição essencial à prática docente. Dar conta de todo conteúdo previsto no currículo escolar é um percurso feito pela mediação oferecida pelos diversos textos, já trazidos prontos para o espaço escolar e os que não de ser feitos nele.

É sabido que o desenvolvimento humano se dá em etapas e, nestas etapas, principalmente na infância, a aprendizagem se dá por meio de brincadeiras e jogos, que, via de regra, representam as atividades humanas (CORSARO, 2011). Para este autor, essas representações da vida dos adultos, dentro do universo infantil, é fator relevante na formação do indivíduo.

Apesar de este produto está destinado ao público juvenil, sabemos que as pessoas deste seguimento também apreciam jogos e brincadeiras, muito embora se sintam, por vezes, intimidadas pelas circunstâncias. Em resposta a esse interesse presente nos alunos, cabe ao professor promover o estímulo necessário à participação plena dos estudantes, durante as atividades, especialmente as lúdicas.

A indústria do jogo didático oferece inúmeras possibilidades de jogos de interesses diversos para todas as faixas etárias. Entretanto, pouco se produziu – visando ao

desenvolvimento e aprendizagem dos conteúdos de língua materna - voltado para as séries finais do ensino fundamental e para o ensino médio.

Para Fromberg (1987) as possibilidades criadas pelos jogos são muitas e muito importantes, uma vez que representam a realidade e as atitudes humanas; permitem aos participantes que se percebam como agentes no mundo - mesmo que imaginariamente; incorporam motivos e interesses pessoais dos participantes; possuem regras a serem seguidas, as quais os jogadores se submetem prontamente; além do alto grau de espontaneidade presente em cada participação.

Leontiev (1988) classifica os jogos em dois blocos: os jogos de enredo e os jogos de regras. Apesar de possuir regras, este produto classifica-se como jogos de enredo, pois os participantes precisam representar situações, narrar histórias, contos, declarar sentenças, estabelecer diálogos etc. Ao representar as situações de comunicação proposta, os estudantes estarão reproduzindo experiências possíveis em seu cotidiano, aproximando os textos criados, por analogia, às experiências já presenciadas ou experimentadas<sup>1</sup>. Essas experiências, sendo múltiplas, no trabalho em grupo, requerem dos participantes, negociações necessárias ao sucesso na realização de suas ações coletivas.

## **Jogo didático LINGUA[gem] & [inter]AÇÃO**

O jogo didático Linguagem e Interação foi criado para funcionar como uma ferramenta útil de auxílio e incentivo à produção textual, por alunos do sexto ao nono anos. É indicado para uso em salas de aula sob a mediação de um professor de Língua Portuguesa, visando ao aprimoramento no uso dos diversos gêneros textuais/discursivos, sejam orais ou escritos.

O foco principal deste jogo é o estudante, suas competências linguísticas de falante da Língua Portuguesa e suas dificuldades cotidianas com a produção monitorada, em sala de aula, durante as aulas de redação de gêneros textuais, que lhe são familiares no uso (ou não). Seu propósito é que cada aluno seja capaz de, não apenas produzir textos no ambiente escolar, mas também que os textos produzidos façam sentido para ele, enquanto realiza a tarefa. Para tanto, prevemos um interlocutor situado, uma situação comunicativa em que estará imaginariamente envolvido e um propósito comunicativo do texto que será elaborado por ele e sua equipe e o conduzirá à realização do gênero adequado àquela exigência.

Dessa maneira, o professor-mediador poderá concentrar sua atenção nas possibilidades apresentadas por cada grupo – para que realizem satisfatoriamente os comandos dados – diante do desafio de comunicar algo que lhe fora proposto, buscando auxiliá-lo no sucesso da produção textual esperada. As várias situações conduzem a vários gêneros e tipos textuais. Esses gêneros e tipos pertencem a diversos domínios discursivos e permitem que o aluno compreenda a relação existente entre o texto produzido e o domínio a que pertence.

Para apresentarmos melhor o jogo, expomos informações que julgamos relevantes na compreensão e na utilização deste produto em sala de aula.

**1 - Objetivos didáticos** - este jogo é indicado especificamente para aulas de produção de textos orais e escritos, visando à obtenção de uma maior capacidade expressiva do educando, assim como a realização satisfatória de elaboração de textos materializados em gêneros textuais, a partir da compreensão dos comandos presentes nos cartões-comando.

**2 - Público-alvo** - indicado para alunos do sexto ao nono anos do ensino fundamental, cuja faixa etária varia entre 11 a 17 anos de idade. Entretanto, compreendemos que este jogo pode ser utilizado por outros segmentos escolares, em que os participantes compreendam satisfatoriamente a dinâmica do jogo.

**3 - Dicas ao mediador** - são orientações sobre o jogo e sobre as situações comunicativas, que o ajudam a compreender melhor como conduzir o jogo e orientar os alunos sobre as atividades propostas. Estas dicas, contudo, como sugestões que são, podem ser modificadas, terem acréscimos ou supressões, considerando a realidade de cada sala de aula e a sensibilidade do mediador na utilização deste material.

**4 - Sugestões de encaminhamento:** Não são as regras do jogo. São apenas informações que podem contribuir para tornar o jogo mais dinâmico e produtivo, ou ainda informações importantes sobre a participação dos alunos no jogo. Abrangem desde lembretes para discutir as regras do jogo até sugestões oferecidas pelo professor sobre como funcionará a mediação dele durante o jogo (pontos em que poderá haver intervenção do mediador, correção ou não dos trabalhos dos alunos após a finalização da apresentação, dentre outras que julgar importantes)

Abaixo apresentamos informações sobre as instruções de como jogar. Importa que, além das orientações didáticas, o mediador possa se familiarizar com o material que está sendo disponibilizado, como auxílio de sua prática pedagógica, aliado a uma reflexão sobre a importância de materiais como este no trabalho escolar com gêneros textuais.

**1 - Meta do jogo** - descreve a atividade necessária para a finalização do jogo. Por se tratar de um jogo predominantemente cooperativo, espera-se que os alunos desenvolvam o hábito de produção coletiva do texto, em que todos os participantes obtêm ganhos reais de aprendizagem, numa troca recíproca de conhecimento sobre gêneros textuais. Mais do que uma equipe vitoriosa, pretende-se que o foco do trabalho pedagógico recaia sobre a execução satisfatória da atividade realizada em equipe. Por isso, requer-se, sempre, do educador-mediador que oriente o processo de desenvolvimento do jogo, objetivando a participação de todos os componentes de cada equipe.

**2 - Jogadores** - indica a quantidade de jogadores, considerando o número de peças e as regras do jogo. Por se tratar de um jogo cooperativo, recomenda-se que seja feito sempre em equipes, de, no máximo 4 jogadores, com 5 ou 6 equipes. Entretanto, a realidade das salas de aula de cada professor será o fator determinante para a quantidade de alunos por equipe e o número de equipes participantes. Importa lembrar aos mediadores que, quanto maior for o grupo, menos possibilidade da participação de todos os componentes das equipes.

**3 - Peças componentes do jogo** - a inclusão deste item é importante para que se saiba quais itens estão disponíveis para a execução do jogo. A falta de peças, indicará a possibilidade de uso ou não do jogo como material de apoio

didático ao professor. É importante também para que o mediador conheça cada peça e sua finalidade dentro do jogo.

**4 - Regras** - descrição do passo a passo do jogo. Trata-se de um texto instrucional, que orienta os alunos quanto ao que se espera deles para que a tarefa seja considerada como executada corretamente. Informa, também, sobre o que é permitido ou proibido durante o jogo.

Como todo jogo, a compreensão sobre seu funcionamento é condição indispensável para que sua aplicação promova satisfação e aprendizagem nos estudantes. Por isso, é imprescindível que os professores-mediadores leiam com atenção as regras do jogo e as orientações que serão apresentadas a seguir. Além disso, espera-se que o professor, ao utilizar o jogo, mantenha sempre uma atitude de incentivo e desafio, para que os alunos se sintam cada vez mais estimulados em participar da brincadeira.

Considerando que a aplicação de jogos em salas de aula é uma atividade ainda incipiente - ou muitas vezes completamente ausente - em escolas públicas, convém ressaltar algumas recomendações gerais, que irão ajudar os professores iniciantes - e os mais experientes também! - para lidarem com o Jogo didático **LINGUA{gem} & {inter}AÇÃO**:

- Apresentar o jogo à turma antes de iniciar a primeira rodada. As explicações sobre as regras precisam ser claras e objetivas, e as dúvidas precisam ser sanadas. Sabemos que há distintos níveis de aprendizagem quanto à produção textual em nossas salas de aula, e isso deve ser considerado antes de o jogo começar. Lembre-se de que essas diferenças trazem ganhos reais quando todos os alunos envolvidos participam efetivamente. As trocas e as

aprendizagens neste processo garantem a integração do grupo, e, por que não dizer, a integração da turma.

- Esse jogo é essencialmente coletivo. As trocas supracitadas são enriquecedoras. Por isso, sugerimos que este jogo seja compartilhado por, no mínimo, duplas, caso se trate de turmas realmente pequenas e necessite-se formar a quantidade de grupos sugerido acima.
- Certifique-se de que os alunos reconhecem os símbolos presentes no jogo. Eles são importantes para que as atividades sejam realizadas com mais presteza e correção.
- Findo o jogo, é importante decidir o que fazer com os textos produzidos. Há muitas atividades que podem ser feitas, a fim de valorizar as produções realizadas. Entretanto, aconselhamos não realizar avaliações quantitativas – atribuir notas – aos textos, produtos da atividade do jogo, a fim de preservar o caráter lúdico e pedagógico deste material.
- Os jogos não são capazes de ensinar sozinhos aquilo que trazem como proposta de aprendizagem. Por isso, cabe ao professor-mediador, sempre que necessário, dirimir possíveis dúvidas que surjam. Essas intervenções precisam vir acompanhadas de imparcialidade, evitando que o mediador interfira além do que deve na produção final do texto. As dicas oferecidas devem ser entendidas como pistas, e não como soluções para as dificuldades apresentadas pela equipe.
- O uso constante deste material didático como apoio permitirá ao professor identificar muitos cuidados que deverá ter ao aplicá-lo novamente numa mesma turma, ou aplicá-lo pela primeira vez em outra turma. Essa experiência acumulada, poderá ser registrada por escrito

12

em “caderninhos” pessoais, a fim de compor seu saber profissional e enriquecer sua prática pedagógica.

Por fim, esperamos que você, professor de Língua Portuguesa, obtenha sucesso em suas aulas de produção de textos, desejando também que esse material o ajude a aperfeiçoar sua prática docente!

Com carinho,

Os autores.

## **ANEXO: ORIENTAÇÕES AOS PROFESSORES SOBRE O JOGO**

### **Objetivos didáticos:**

- Compreender o uso diverso de gêneros textuais para as diversas situações de comunicação;
- Compreender os enunciados propostos em cada situação comunicativa;
- Produzir em equipe textos materializados em gêneros textuais/discursivos obedecendo às exigências esperadas quanto à tipologia e o domínio discursivo;

### **Público-alvo:**

Alunos entre 11 e 17 anos, matriculados nos anos finais do ensino fundamental. Entretanto, este material pode ser utilizado por outros segmentos escolares, desde que os alunos sejam familiarizados pela maioria dos gêneros textuais contemplados no jogo.

### **Sugestões de encaminhamento:**

Todas as vezes que ocorrer de ser a primeira vez em que o jogo será apresentado a uma turma, deverá o professor ler em voz alta as regras do jogo. Enquanto lê, poderá fazer pausas para explicações e esclarecimentos sobre como ele funciona.

Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras estabelecidas, o professor poderá ler novamente o trecho elucidativo para todas as equipes. Vale lembrar que, uma vez

lidas e entendidas, as regras devem ser obedecidas integralmente. Sanar as dúvidas, expondo o problema a todos, é um procedimento que contribui para melhor interação entre os alunos, e, conseqüentemente, entre as equipes. Ao ler as regras do jogo, o professor estará também, submetendo os alunos à compreensão do gênero textual: instruções de jogo, ou seja, o objetivo do jogo passa a ser alcançado antes mesmo de o jogo começar!

Sempre nas duas primeiras iniciais, o professor precisa se certificar se as equipes compreenderam o que se espera delas em cada situação de comunicação, principalmente se se tratar da primeira vez em que a turma tem contato com o jogo. Assim, evitará que eles realizem as primeiras produções textuais, sem sucesso, e se sintam desmotivados diante das pontuações obtidas pelas demais equipes.

A manutenção da disciplina e as discussões em grupo em voz baixa se apresentam como itens importantes durante o jogo, pois possibilita maior concentração das equipes na elaboração dos textos.

O professor deve cuidar, antes do início do jogo, com a formação das equipes diz respeito à mesclagem entre os participantes, de forma a evitar equipes muito mais capacitadas que outras. Tal providência

Como se trata de um jogo coletivo e cooperativo, é importante que o professor fique atento à participação de todos na produção textual. Mesmo os alunos que dizem nada saber, devem, de alguma maneira, se envolver no processo de elaboração do gênero textual sugerido.

### **Dicas ao professor**

Este jogo foi elaborado para propiciar ao estudante uma maior oportunidade de lidar com a produção de gêneros textuais em sala de aula, com uma finalidade específica, para um leitor/ouvinte real, em condições possíveis de interação social. Desta maneira, os estudantes se aproximam de situações cotidianas vivenciadas por eles, e, para produzirem textos que satisfaçam às exigências solicitadas, precisam compreender, interpretar, analisar cada situação de comunicação proposta como atividade.

Destacamos também que as propostas de atividades levam em consideração os conhecimentos prévios dos alunos que serão socializadas na produção do texto requerido pelo cartão-comando. As discussões sobre a melhor maneira de realizar o texto, abre possibilidades diversas de produção do gênero textual solicitado, muito embora apenas um se materialize nesta dinâmica.

Outro aspecto importante a ser observado diz respeito às relações entre as cores e os tipos textuais, os símbolos e os domínios discursivos. Estas informações não requerem memorização por parte dos estudantes, mas oferecerão indiretamente informações relevantes sobre as dinâmicas de composição do texto, envolvendo gêneros e tipos textuais.

### **Meta do jogo**

Cada equipe deve produzir, cooperativamente, o gênero textual sugerido pelo cartão-comando, seguindo as orientações das situações de comando, para obter pontuação relativa à atividade.

### **Jogadores**

- Equipes, com no máximo 5 alunos;
- Equipe avaliadora.

### **Componentes**

- 200 cartões-comando;
- 31 cartões-coringa;
- 01 roleta;
- 01 quadro de acompanhamento;
- 03 placas de advertência;
- 01 caderno de apoio.

### **Disposição das equipes na sala de aula**

Cabe ao professor a formação das equipes, visando manter homogeneidade das equipes nas execuções dos comandos do jogo. O professor também distribui as equipes na sala de aula, de maneira que todas as equipes vejam e sejam vistas pelas demais.

Cada equipe indica um jogador para compor a equipe avaliadora.

### **Regras**

- sorteio ou indicação da equipe que irá iniciar o jogo, girando a roleta. Tal ação determina a escolha do domínio discursivo (situação de comunicação) para as demais equipes participantes ou atividade prevista dos cartões-surpresa para uma equipe apenas;

- cada representante e equipe apanha um cartão-comando entre os diversos existentes, de acordo com o domínio discursivo contemplado pelo giro da roleta;
- a equipe lê atentamente a situação comunicativa presente no cartão-comando e buscar produzir o gênero textual sorteado, dentro do tempo previsto para a atividade;
- após finalização do tempo previsto, cada equipe, em sentido horário, apresentará seu texto, por meio de um representante, começando pela equipe que girou a roleta.
- a equipe avaliadora, supervisionada pelo professor-mediador, atribuirá à execução da tarefa a apresentação de uma placa de avaliação, sendo: uma indicando tarefa completamente realizada; outra, indicando tarefa parcialmente realizada; e a última placa, indicando tarefa não realizada satisfatoriamente.
- à medida que as pontuações forem sendo conhecidas, o professor-mediador fará o lançamento delas no quadro de acompanhamento, que estará posicionado em local visível para todas as equipes.
- os cartões-comando utilizados em cada rodada devem ser entregues de imediato ao professor, a fim de evitar repetição desnecessária de atividade, ou perda do cartão-comando;
- a participação de todos os membros da equipe é condição essencial para que a execução da tarefa obtenha a pontuação máxima;
- a ausência dos elementos adicionais não penaliza o grupo.

### Orientações pós-jogo

Ao iniciar cada rodada, solicite a cada equipe que escreva o número do cartão-comando sorteado e a qual domínio discursivo pertence.

Certifique-se de recolher todos os textos produzidos ao final do jogo, assim poderá dar a eles uma destinação específica nas aulas seguintes, além de valorizar as produções textuais de seus alunos.

A seguir, apresentamos algumas sugestões de encaminhamento dos textos em sala:

- discussão sobre como os gêneros podem compor domínios discursivos diferentes, exemplo: o diálogo, o *e-mail* etc
- discussão sobre como a mudança do propósito comunicativo influencia na escolha do gênero;
- construção de textos a partir de elementos coesivos de repetição ou substituição;
- refação dos textos, individual ou coletivamente;
- identificação das características pessoais do sujeito escritor, por meio da comparação de textos.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para bem Ensinar**. Fortaleza: Editora IMEPH, 2009.

CORSARO, William Arnould. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Cortez, 2001

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. (Org.) **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003

LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKI, L; LURIA, A.; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

## APÊNDICE E – Manual Simplificado

### LINGUA[gem] & [inter]AÇÃO

**Prezado professor,**

Este jogo foi elaborado pensando em auxiliar você e seus alunos durante as aulas de produção de textos. O objetivo é levar os alunos a produzirem diversos gêneros textuais com mais facilidade.

Ele foi pensado para ser usado por equipes formadas por alunos de **sextos a nonos anos**, de até 5 jogadores.

Este jogo possui os seguintes **componentes**:

<b>165 cartões-comando</b>	<b>01 roleta</b>	<b>03 placas de pontuação</b>
<b>36 cartões-surpresa</b>	<b>01quadro de acompanhamento</b>	<b>01 Caderno de apoio</b>
<b>30 números "10"</b>	<b>30 números "5"</b>	<b>30 números "0"</b>

As cartas presentes no jogo foram denominadas de Cartões-comando e são elas que dizem o que as equipes que texto devem produzir. Elas contêm situações de comunicação do dia a dia dos alunos. Para organizar as situações cotidianas presentes nestes cartões, resolvemos distribuí-las em **seis** esferas das atividades humanas, denominadas de Domínios discursivos.

<b>Publicitário</b>	<b>32</b>	<b>Lazer</b>	<b>32</b>
<b>Comercial</b>	<b>32</b>	<b>Ficcional</b>	<b>32</b>
<b>Interpessoal</b>	<b>40</b>	<b>Instrucional</b>	<b>32</b>
<b>Surpresa</b>	<b>31</b>		

A seguir, apresentamos algumas informações que poderão ajudar você no uso do jogo com seus alunos.

Antes de começar o jogo é preciso preparar a sala. Para isso, peça aos alunos que formem as equipes juntando as carteiras, próximas as paredes, deixando livres o centro da sala e o espaço próximo ao quadro branco.

Fixe o quadro de acompanhamento no quadro branco de modo que todos possam vê-lo. Depois, usando sua mesa, disponha sobre ela os cartões-comando, os números e a roleta. Sugerimos que a equipe avaliadora seja colocada sentada atrás desta mesa, de onde realizará sua função;

Feito isso, enumere as equipes e defina a sequência dos sorteios dos cartões-comando e das apresentações das equipes (sugerimos escolher entre o sentido horário ou anti-horário, ou outro que julgar melhor);

**Tudo pronto? Vamos em frente!**

#### **Durante o jogo - regras**

- 1) Leia as regras do jogo para os alunos.
- 2) O sorteio das situações é feito por meio do giro da roleta. Peça a cada rodada que a equipe indicada por você gire a roleta.
- 3) Cada equipe envia um representante à frente para acompanhar o sorteio e pegar o cartão-comando;

- 4) Se cair em um dos números: 1,2,3,5,6 ou 7, cada equipe apanhará um cartão-comando em cima da mesa, referente ao domínio sorteado. Lembramos que cada sorteio é válido para **todas as equipes**;
- 5) Se a roleta parar nos números 4 ou 8, destinados aos cartões-surpresa, apenas a equipe que realizou o sorteio permanecerá à frente e pegará um cartão-surpresa, lerá em voz alta, e executará a tarefa solicitada. Caso erre, cumprirá a prenda estabelecida no cartão;
- 6) Cada representante deve ler em voz alta a situação de comunicação sorteada, antes de voltar às suas equipes;
- 7) Solicite a cada rodada que a equipe registre o número do cartão-comando, bem como o domínio discursivo a que pertence, antes de iniciar a produção textual;
- 8) Dentro do prazo estipulado (sugerimos não mais que 10 minutos) as equipes produzirão os gêneros textuais solicitados nos cartões;
- 9) Durante o jogo, as equipes poderão realizar perguntas ao professor-mediador, quando necessário;
- 10) O professor-mediador deverá orientar todas as equipes quanto ao término do tempo, ou determinar que um aluno o faça (a critério do professor-mediador);
- 11) Após o término do tempo, os grupos deverão verbalizar as situações sorteadas e a atividade desenvolvida, obedecendo a ordem do sorteio;
- 12) Durante a apresentação de uma equipe, as demais deverão manter a atenção e permanecer em silêncio, respeitando a vez de cada um. Caso isso não ocorra, a equipe que atrapalhar estará sujeita a advertência e, em casos mais graves, poderá sofrer a perda de parte da pontuação da equipe, ficando a critério do professor-mediador;
- 13) Após a apresentação de cada grupo, a equipe avaliadora irá fazer a análise da apresentação da situação e levantará a placa indicativa referente ao julgamento feito. Caso a equipe julgadora chegue ao resultado de que o grupo não atingiu o objetivo proposto, ou que o atingiu parcialmente, esta deverá se justificar oralmente;
- 14) O professor-mediador, então, irá anotar no quadro de acompanhamento o valor alcançado pela equipe, que estará escrito no cartão sorteado por ela, ou determinar que um aluno o faça (a critério do professor-mediador);
- 15) O término da rodada acontecerá após a apresentação e o julgamento de todas as equipes, a partir daí, o professor-mediador poderá convocar os representantes das equipes para o sorteio da próxima rodada.
- 16) Não se esqueça de recolher os cartões-comando ao término de cada rodada!

#### **Equipes competidoras:**

- Terão, no mínimo 3 e, no máximo, 5 jogadores;
- Cada equipe nomeia um representante a cada rodada, para ir à frente apanhar o cartão-comando e ler em voz alta a situação de comunicação sorteada, entretanto, apenas uma equipe, por rodada, gira a roleta;
- Dentro do prazo estabelecido pelo professor, as equipes produzem seus textos. Caso termine antes do prazo, deverão permanecer quietos.
- Findo o prazo, as equipes leem as situações de comunicação sorteadas. Essa apresentação seguirá os critérios definidos pelo professor.

### Equipe avaliadora:

- Ouve atentamente as situações de comunicação e as produções feitas pelas equipes, antes da avaliação;
- Durante o período em que as equipes competidoras produzem seus textos, analisa o que se espera de cada situação proposta, auxiliada pelo professor mediador e pelo caderno de apoio.
- Analisa e julga as produções textuais apresentadas com imparcialidade e responsabilidade
- Atribui às produções textuais as seguintes pontuações: 10 (dez) para o texto completamente executado; 5 (cinco) para o texto parcialmente executado, e 0 (zero) para o texto não executado;

### Após o jogo – sugestões

- Recolha os textos produzidos pelos alunos durante as aulas e retome-os nas aulas seguintes, a fim de realizar ajustes necessários.

A seguir, apresentamos algumas sugestões de encaminhamento dos textos em sala:

- discussão sobre como os gêneros podem compor domínios discursivos diferentes, exemplo: o diálogo, o *e-mail* etc
- discussão sobre como a mudança do propósito comunicativo influencia na escolha do gênero;
- construção de textos a partir de elementos coesivos de repetição ou substituição;
- refação dos textos, individual ou coletivamente;
- identificação das características pessoais do sujeito escritor, por meio da comparação de textos.

**Vencedor: Será(ão) declarada(s) vencedora(s) a(s) equipe(s) que obtiver(em) a maior pontuação.**

Produzimos o vídeo **Jogo para produção de texto** explicando o passo a passo para utilização do jogo em sala de aula. *Site do YouTube*. Disponível em: <<https://goo.gl/Ji4bZW>>. Acesso em: 26 abr. 2018.