IMPLICAÇÕES DO JOGO "TABULEIRO DOS SABERES" PARA A COMPREENSÃO EM RELAÇÃO A TEXTOS NARRATIVOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Marcelo Moura Magalhães 1, moura.magalhaes@aluno.uece.br; Maria Graciane Rocha Sousa 2, maria.graciane@aluno.uece.br; Égila Maria Nascimento Santos 3, egila.maria@aluno.uece.br; Izael Teles Martins 4, izael.martins@aluno.uece.br; Larissa Elfisia de Lima Santana 5, larissa.santana@uece.br.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo "Tabuleiro dos saberes" para auxiliar na compreensão das crianças em relação a textos narrativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O qual tomou como base os estudos dos seguintes autores: Brasil (2018); Marcuschi (2011); Naspolini (2010); Oliveira e Moreno (2019); Spinillo e Hodges (2012). Assim, será apresentado um jogo de tabuleiro no qual trabalha de forma lúdica a interpretação e a capacidade de inferir informações textuais. Desse modo, espera-se que esse jogo sirva como um recurso didático para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma atividade além dos métodos tradicionais.

Palavras-chave: Jogo. Compreensão textual. Língua Portuguesa.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi constituído a partir de inquietações propostas no decorrer da disciplina de Ensino em Português, que é desempenhada na Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Tem como objetivo apresentar o jogo "Tabuleiro dos saberes" para auxiliar na compreensão das crianças em relação a textos narrativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

O público alvo dessa atividade será crianças do 5° ano dos anos iniciais do ensino fundamental, em que será realizada a contação de uma história sobre um personagem do folclore brasileiro seguida por um jogo de tabuleiro que tem como principal alvo analisar o nível de compreensão de textos dos alunos. A atividade será

realizada em um período de aproximadamente 45 minutos, sendo cinco minutos para contação da história, 10 minutos para explanação do jogo e 30 minutos para execução.

Desse modo, utilizamos o capítulo cinco do livro "O Saci" de Monteiro Lobato, onde o autor conta um pouco sobre como Pedrinho captura o saci. Assim, utilizamos o jogo de tabuleiro para aprofundar o conto de maneira lúdica, questionando os alunos sobre a compreensão que tiveram acerca da história contada.

A partir da análise dos dados do PISA (2018) retratados pelo Portal G1 (2019) percebemos a estagnação em relação a compreensão de textos na educação brasileira, onde destaca-se que

> Em 2000, a pontuação do Brasil nas habilidades de leitura era de 396 pontos. Em 2009, chegou a 412. Quase dez anos depois, em 2018, a pontuação foi de 413. As notas dos demais países variam de 340 a 555, na média, sendo que 400 pontos indicaria um nível básico de compreensão.

Diante desses dados, desenvolvemos um recurso didático para auxiliar o educador a trabalhar a leitura e compreensão de textos em sala de aula. Assim, utilizamos como base a habilidade (EF15LP16), contida na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual expõe a seguinte orientação: "Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas". (2018, p. 95). Assim, utilizamos o jogo produzido para desenvolver a leitura e a compreensão a respeito de textos narrativos, mais especificamente falando de contos relacionados ao folclore brasileiro.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade atual está rodeada de informações escritas, estas sendo representadas nos letreiros de ônibus, nas placas de supermercados, em bula de medicamentos entre outros infinitos exemplos, ou seja, convivemos com a leitura diariamente, com isso, a maneira pela qual interpretamos estas informações é que vai direcionar a maneira de viver do indivíduo, pois, como vem afirmar Naspolini (2010, p.

25): "[...] ler significa mais que compreender o que está escrito com letras, significa inferir o que está nas entrelinhas, intertextualizar, perceber intergenericidade, contextualizar, compreender as muitas linguagens, construir significados [...]". A partir disso, a compreensão textual vem confrontar estas ideias e construir nos estudantes de Língua Portuguesa, a prática de realizar inferências, e compreender mais do que o texto está dispondo naquele momento.

Em vista disso, um dos tipos de perguntas bem interessantes que utilizamos em nosso jogo foram as perguntas inferenciais, pois as respostas para este tipo de pergunta ficam implícitas no decorrer do texto. Assim, Spinillo e Hodges (2012), destacam que "As inferências decorrem do fato de que nem tudo está explicitado no texto, tendo o leitor que preencher as lacunas deixadas pelo autor. O texto, portanto, está inacabado e aberto a várias interpretações [...]". Dessa forma, faz com que o leitor/ouvinte crie suas próprias respostas de acordo com seu entendimento relacionado ao que acabou de ler/ouvir. Desse modo, segundo Marcuschi (2011, p. 89):

> Compreender bem um texto exige habilidade e trabalho. Sempre que ouvimos alguém ou lemos um texto, entendemos algo, mas nem sempre essa compreensão é bem-sucedida. Compreender não é uma ação apenas linguística ou cognitiva. É muito mais uma forma de inserção no mundo e um modo de agir sobre o mundo na relação com o outro dentro de uma cultura e uma sociedade.

Assim sendo, compreender é muito mais do que ouvir e entender sobre o que foi dito ou lido. É perceber o que está entrelinhas e associar ao contexto em que essa compreensão está inserida desenvolvendo uma visão de mundo.

3. METODOLOGIA

Este trabalho foi apoiado em discussões propostas na disciplina de Ensino em Português, foi produzido um tabuleiro para a realização de uma atividade em sala de aula na qual tiramos algumas impressões que foram essenciais para a produção do trabalho. Os materiais utilizados para a produção dos dados do tabuleiro foram: duas caixas de papelão; quatro cartolinas; fita adesiva; cola; régua; estilete; tesoura e tinta. E para a

realização da produção do tabuleiro utilizamos: quatro metros de TNT; seis cartolinas coloridas; fita adesiva; estilete; papelão; e material impresso (cartas, números e letras).

Assim, o jogo dispõe das seguintes regras: 1. As equipes serão compostas por quatro grupos de cinco pessoas; 2. A escolha do representante no tabuleiro, será definido através do dado, cada membro da equipe deverá jogar o mesmo e aquele que tirar o número maior, deverá ser o escolhido; 3. O representante de cada equipe deverá jogar o dado para definir quem irá iniciar o jogo, quem tirar o maior número será o primeiro a começar e quem tirar o menor número será o último; 4. O representante deve jogar o dado novamente, o número apresentado será a quantidade de casas que ele irá andar no tabuleiro; 5. No tabuleiro estará disponível uma legenda com as seguintes indicações: 5.1. nos quadradinhos rosa o representante terá que escolher uma carta e a equipe o ajudará a responder a pergunta. Se a equipe acertar, avança o total de casas designadas no dado. Se a equipe errar: permanecerá no mesmo quadrinho; 5.2. no quadradinho laranja terá indicações de "avançar", ou "voltar" casas no jogo; 5.3. e por último, no quadradinho verde terão prendas/dinâmicas para o representante realizar. 6. Ganha quem chegar primeiro ao final do tabuleiro.

4. RESULTADOS

Hipoteticamente podemos deduzir que os alunos terão dificuldades quanto à interpretação textual. Assim, com a realização da leitura inicial, espera-se que os alunos possam desenvolver uma compreensão a respeito do conto popular e a partir disso realizar inferências. Desse modo, a inserção do jogo pode contribuir para o entendimento da criança em relação à compreensão textual e a leitura. O mesmo será utilizado como método para que possibilite a análise do nível de conhecimento dos alunos.

5. CONCLUSÃO

A produção deste recurso didático possibilitou conhecer métodos de ensino que foge aos métodos tradicionais, transformando a aula em um momento lúdico e

dinâmico. Dessa forma, podemos concluir que ensinar é muito mais que seguir parâmetros, é a capacidade de utilizar a criatividade em sala de aula. Diante disso, fica evidente a necessidade de estar atualizando-se e buscando novos métodos de ensino.

6. REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 19 jan. 2022.

LOBATO, Monteiro. O saci. Jandira-SP: Ciranda Cultural, 2021.

MARCUSCHI, L. A. Compreensão textual como trabalho criativo. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. Caderno de formação: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 89-103, v. 11.

NASPOLINI, Ana Tereza. Textos por todos os lados. In _____ **Tijolo por tijolo**: prática de ensino de língua portuguesa. São Paulo: FTD, 2010. cap. 3, p. 25-45.

OLIVEIRA, Elida; MORENO, Ana Carolina. Brasil está estagnado a dez anos em nível básico de leitura e compreensão de textos, aponta Pisa 2018. G1. 2019. Disponível em: https://g1.globo.com/educacao/noticia/2019/12/03/brasil-esta-estagnado-ha-dez-anos-no-nivel-basico-de-leitura-e-compreensao-de-textos-aponta-pisa-2018.ghtml. Acesso em: 19 jan. 2022.

SPINILLO, A. G; HODGES, L. V. S. D. Análise de erros e compreensão de textos: comparações entre diferentes situações de leitura. Psicologia Teoria e Pesquisa. V.28, n.4, 2012. p.381-388.