
A LEITURA DE ALGUNS CLÁSSICOS ATRAVÉS DE JOGOS MATERIAIS/VIRTUAIS ELABORADOS EM SALA COM OS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

Renato Cassim Nunes¹
Terezinha Cristina Martins²

Resumo: Partindo do pressuposto de que os alunos alfabetizados já são leitores; do fato aventado por ORLANDI (1996, p. 39) de que o aluno lê dentro e fora da escola; e da experiência empírica em sala de aula onde o alunado aparenta não gostar de ler os clássicos de nossa literatura, seja por dificuldades em compreender o registro linguístico das obras ou pelo número de páginas que as mesmas possuem; elaboramos, numa parceria entre uma técnica de biblioteca e um professor de língua portuguesa, um trabalho interdisciplinar, envolvendo as seguintes disciplinas: artes - língua portuguesa - literatura - matemática, com alunos dos 2º e 3º anos de uma escola pública estadual da região metropolitana de Belo Horizonte no ano de 2013 sobre ler os clássicos através de jogos de leitura. Para isso, consideramos a proposta piagetiana adotada por MACEDO (2000, p. 33) sobre usar uma metodologia de ensino na qual o aluno é tido como um sujeito pensante capaz de aprender qualquer matéria ou conteúdo desde que o mesmo seja remetido a algo conhecido. Assim, construímos três jogos de leitura, o primeiro foi um bingo de palavras com o livro *A Moreninha* de Joaquim Manuel de Macedo, o segundo foi um jogo de trilha com o livro *O Cortiço* de Aluísio Azevedo e o terceiro foi correções de palavras com o livro *Macunaíma* de Mário de Andrade. Tais atividades resultaram em discussões/reflexões sobre as obras citadas e no despertamento do interesse pela leitura por parte de alguns alunos.

Palavras-chave: Ato de ler. Clássicos da literatura. Jogos de Leitura. Análise do Discurso.

Introdução

Geralmente, quando perguntamos aos alunos do ensino médio o que eles gostam de ler, ficamos surpreendidos com algumas respostas, pois aparecem coisas do tipo "eu não gosto de ler" ou "eu não leio nada", como se fosse provável chegar nesse nível de ensino sem saber ler alguma coisa ou se fosse possível conviver em um mundo globalizado sem a leitura. É claro que não nos referimos aqui à pessoas alfabetizadas, pois, o que não faltam são estatísticas para mostrarem o quanto há pessoas analfabetas em nosso país e como o acesso à Educação ainda é desigual, embora haja políticas públicas interessadas em descentralizar esse acesso. Nos referimos, entretanto, ao ato de ler o que existe no mundo, ou seja, o aluno enquanto

¹ Formado em letras, mestre em linguística pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e Professor de Educação Básica da rede Estadual de Minas Gerais. renato.nunes12@hotmail.com

² Formada em matemática, pós-graduada em matemática pelo CEPEP e em Educação Afetivo Sexual II pela Faculdade de Educação do Estado de Minas Gerais, professora de Educação Básica Municipal e funcionária da FUNARB (Fundação Artística Cultural de Betim - MG). tina.tins@bol.com.br



sujeito da sua própria história, ao interagir com o outro, acaba fazendo uma leitura do que está a sua volta.

Dentro desta perspectiva, o desafio que fica para o professor é fazer com que esse aluno que diz não gostar de ler ou não ler nada, compreenda que ele está sempre lendo algo e que seu universo literário pode aumentar a medida que outras formas de leitura vão sendo incorporadas no seu arquivo pessoal. E, uma das formas de tornar esse desafio mais divertido tanto para o docente quanto para o discente é utilizar jogos materiais ou virtuais na aprendizagem.

Por isso, no ano de 2013, na escola pública, Escola Estadual Sarah Kubitschek, localizada no Rua Antônio Pio Cardoso, 375 - Nossa Senhora das Graças, Betim - MG, com média de 300 alunos advindos de regiões periféricas da cidade e com um corpo docente formado por profissionais efetivos e contratados pela rede estadual de ensino, alguns, inclusive, advindos de outras áreas de formação acadêmica distintas da educação, realizamos um trabalho diferenciado com a leitura dos clássicos da literatura brasileira. O que fizemos foi acatar a ordem curricular de trabalhar as escolas ou estilos literários propostos para o ensino médio nos valendo de algumas obras importantes desse período literário, adaptando-os em formatos de jogos, os quais foram elaborados dentro da sala de aula com os próprios alunos.

Ao utilizarmos desse tipo de metodologia, alteramos o cenário da sala de aula, pois rompemos com o tradicional quadro, giz, professor e alunos face a face, tornando o ambiente distinto do cotidiano, tentando trabalhar o conteúdo relacionado a algo conhecido pelos educandos, numa espécie de raciocínio analógico, dentro da proposta piagetiana.

Dessa forma, fizemos três jogos diferentes. Nas turmas de 2º anos, seguindo o cronograma curricular, trabalhamos com o livro *A Moreninha*, romance urbano de Joaquim Manoel de Macedo, e montamos um bingo de palavras, já com a turma do 3º ano trabalhamos com o livro *Macunaíma*, romance modernista de Mário de Andrade, e montamos as correções de palavras, depois, no segundo bimestre, nos voltamos para as turmas dos 2º anos e montamos um jogo de trilha com o livro *O Cortiço*, romance naturalista de Aluísio Azevedo.

Bingo de Palavras - Livro *A Moreninha*

Antes da apresentação do livro aos alunos, sondamos o conhecimento dos mesmos por meio de perguntas e respostas sobre o reconhecimento vocabular da língua portuguesa do século XVIII, notamos que a maioria dos vocábulos eram desconhecidos e portanto seriam de maior dificuldade na produção dos sentidos que esperávamos que eles fizessem, por isso



provocamos a curiosidade do alunado sobre o significado que eles achavam que certos termos do livro, tais como "Piroga" e "algibeira", teriam no que tange às palavras desconhecidas.

Em seguida, Criamos um bingo utilizando 30 palavras desconhecidas do vocabulário dos alunos. Todas essas palavras foram retiradas do romance romântico A Moreninha. Em cada cartela do Bingo havia 5 palavras diferentes, escritas dentro de uma figura com o formato de um camafeu, objeto de maior destaque na obra.

À Medida que íamos sorteando a palavra, perguntávamos qual o significado que a mesma teria segundo a opinião de cada um. Como alguns, às vezes, não tinha a menor ideia do que tal palavra pudesse significar, dizíamos em qual linha, qual parágrafo e qual capítulo a palavra cantada no Bingo poderia ser encontrada na obra sugerida. No entanto, se a dificuldade persistisse, apontávamos o número da linha, o parágrafo e por último a palavra para que eles entendessem o seu significado.

Algumas vezes dávamos dicas de uma palavra para que os alunos pudessem encontrá-la na cartela com mais facilidade, até, porque só tínhamos 50 minutos para realizar tal atividade em cada uma das duas turmas do 2º Ano.

Sempre que uma palavra era dita ou cantada, os alunos recorriam à cartela a fim de poder marcá-la. Assim, depois de muitos risos e várias rodadas do jogo, eles começaram a decorar o local onde as palavras estavam no enredo do romance e o que ela significava dentro daquele contexto de época.

Ao término desse jogo, passamos para a parte da premiação, a qual consistiu em: quem conseguisse marcar todas as palavras da cartela ganharia um livro. No entanto, todos os participantes ganharam um marcador de página com trechos da obra A Moreninha de Joaquim Manuel de Macedo, sendo que, em cada rodada desse bingo, há um ganhador, e só conseguimos realizar três rodadas em cada uma das duas turmas.

Jogo de Trilha - Livro O Cortiço

Ao Pensarmos nas desculpas dadas pelos discentes de que a leitura é cansativa ou enfadonha, resolvemos tornar o ato de ler algo mais recreativo, por isso no 2º bimestre do 2º ano do ensino médio, criamos um jogo no qual os alunos pudessem conhecer os personagens, os acontecimentos e os lugares da narrativa sem ter que ir direto ao livro a fim de experimentar se eles desejariam ler a obra depois de saber o que se passa na mesma.

Partindo desse desafio, criamos um jogo de trilha com o romance naturalista O Cortiço, pegando cada casa e seu respectivo morador nomeado pelo narrador na obra. No designer deste jogo, consta o desenho do cortiço, que, aliás, é o personagem mais importante



do livro, em um papel de formato A3, branco usado para separar filme de radiografia ortopédica e um cubo de dados que pode ser feito junto com os alunos ou comprado nas lojas populares, conhecidas pelo preço único, geralmente, R\$ 1,99.

Pela estrutura desse jogo, ele só pode ser jogado por, no mínimo, 3, e, no máximo, 7 jogadores, esse número variará dependendo da quantidade de alunos que há na turma.

No demais, Escolhe-se uma pessoa para ser o dono da trilha e o restante joga. O dono da trilha deverá digitar a história ou escrevê-la, depois que todos os grupos terminam de jogar, o dono da trilha apresenta a história para a turma. E vencedor será aquele cuja história for mais parecida com a original escrita por Aluísio Azevedo.

Correções de palavras - Livro Macunaíma

Com os alunos do 3º ano do ensino médio, onde havia apenas uma turma com cerca de 30 alunos frequentes, fomos desafiados, logo no primeiro bimestre do ano a trabalhar com uma obra literária cujos exercícios interpretativos do livro didático exigiam sua leitura integral. Trata-se do livro Macunaíma, considerado pela crítica um romance modernista de maior representatividade do movimento antropofágico.

Ao lermos e relermos esse livro, pensando em qual jogo poderíamos adaptar ou utilizar com essa obra de Mário de Andrade nos surpreendemos, pois, na própria leitura, fomos conduzidos a criar algo que facilitaria não apenas os modos de ler esse livro, mas destacaria os principais posicionamentos assumidos pelo enunciatador dessa obra.

Sendo assim, tivemos a ideia de criar um mural intitulado: Correções de Palavras, o qual acabou por nomear também todo o jogo, o qual consiste em: escrever o título de cada um dos 17 capítulos do livro em uma folha de formato A4; um em cada folha; anexar cada palavra ao mural de forma que uma ficava presa a outra, tal qual as correções de formigas (vide fotos, em anexo). Dentro dos capítulos existem palavras que aparecem mais de uma vez ou em outros capítulos. Então escolhemos seis de sentido geral, que pudessem sintetizar o romance, são as seguintes: Herói - Preguiça - Brincadeira – Talismã - Paciência – Caráter.

Feito isso, confeccionamos com eles, em sala, um quebra-cabeça com cada uma dessas palavras. Esse quebra-cabeça tinha como figura de fundo uma formiga saúva e na frente uma palavra. A turma foi dividida em seis grupos para que cada equipe montasse um quebra-cabeça diferente; o líder do grupo era o redator e foi escalado para apresentar à turma os seguintes itens:

- Escrever a palavra encontrada após a montagem;
- Escrever o que o grupo entendia sobre a palavra encontrada;



- Pedir a outro membro do grupo que buscasse o dicionário até a mesa central e procurasse o significado da palavra, lendo-a para o grupo; .
- Escrever o significado dado pelo dicionário;
- Buscar a carta convite com o mediador na mesa central e lê-la para o grupo (a palavra do quebra cabeça vem escrita junto com outras no contexto do enredo de Macunaíma – no parágrafo tal, da página tal, e do capítulo tal);
- Escrever o significado da palavra dentro do contexto e comparar com os outros significados.

Após essas tarefas, cada grupo apresentou seu trabalho para a turma. E, durante as apresentações dos grupo, tecemos comentários sobre o significado das palavras dentro de seu contexto de uso, finalizando com um desafio dado aos alunos de descobrir as outras seis palavras dos parágrafos restantes.

Considerações Finais

De todo trabalho realizado, conseguimos perceber algumas coisas, na turma A do 2º ano, onde, alguns alunos eram filhos de funcionários da própria escola e bem mais cheia do que a turma B, pois enquanto esta continha 30 alunos frequentes aquela continha 35, conseguimos a adesão de três alunos que realmente leram as obras sugeridas por completo e conseguiram nos contar a história depois. Isso foi muito marcante, porque, antes desse incentivo essa turma tinha um perfil bastante apático em relação aos estudos literários. Já a turma B, que era uma turma cheia de problemas de indisciplina, melhorou bastante no quesito comportamento, pois passaram a ser mais interativos durante as aulas, parece que entenderam que era possível modificar o espaço escolar e torná-lo mais agradável, já que eles se sentiam obrigados a permanecer em sala de aula.

Contudo, a turma que mais nos chamou a atenção foi a turma A do 3º ano, não apenas por ser a única turma de formandos, mas por ser uma turma cujo perfil consistia em evasões, inclusive alguns alunos já trabalhavam para ajudar seus familiares, por isso acabavam não retornando à escola. E parece que essas dificuldades financeiras interferiam no aprendizado, pois muitos reclamavam de não entender ou não saber nada, com um complexo de inferioridade muito grande, mas depois que tiveram contato com a obra Macunaíma ficaram surpresos, pois descobriram que autores renomados escreviam como as pessoas falavam e fazia livros cujo enredo foge a lógica tradicional das narrativas. Eles gostaram tanto dessa obra que a Cristina recebeu o apelido de Macunaíma. Foi uma experiência emocionante e inovadora, pois exigiu algumas pesquisas de nossa parte, como mediadores, e ousadias, porque temíamos ser incompreendidos pelos colegas ou demais funcionários, entretanto, nos



surpreendemos com a receptividade de todos os profissionais que até nos ofereciam seus horários para terminar algumas rodadas dos jogos, porque, ao contrário do que se costumava acontecer durante as trocas de professores, todos os alunos saíam da sala juntos, mas quando fazíamos os jogos, os alunos permaneciam em sala e nem viam o tempo passar de tamanha a alegria proporcionada pelo momento.

Segundo Macedo 2005 p. 14, o jogo é evolução da brincadeira, pois nesta a surpresa consiste na sua realização enquanto que naquele a surpresa consiste nas posições demarcadas. Jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. Foi exatamente o que fizemos, pois trabalhamos com várias habilidades dos alunos, enquanto nos divertíamos, sem nos prender aos estereótipos do tipo "os alunos não dão conta de ler coisas de outras épocas", pois nos valemos da concepção de leitura discutida por Orlandi (1996, p. 39), sobre os alunos lerem de tudo dentro e fora da escola, pois como sujeitos de nossa própria história interagimos com o meio no qual convivemos.

Referências

MACEDO, Lino et al. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre - RG: Artes Médicas Sul, 2000.

MACEDO, Lino et al. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre - RG: Artmed, 2005.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e Leitura**. 3ª. ed. São Paulo: Cortez; Campinas, SP: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1996. (Coleção passando a limpo).

BIBLIOGRAFIA USADA

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma: o herói sem nenhum caráter**. Belo Horizonte: Vila Rica Editoras Reunidas Ltda, 1993. (Coleção Biblioteca de Literatura Brasileira).

AZEVEDO, Aluísio. **O Cortiço**. São Paulo: Paulus, 2005. (Coleção Nossa Literatura).

MACEDO, Joaquim Manuel de. **A Moreninha**. São Paulo: Ediouro, 1998. (Coleção Prestígio).



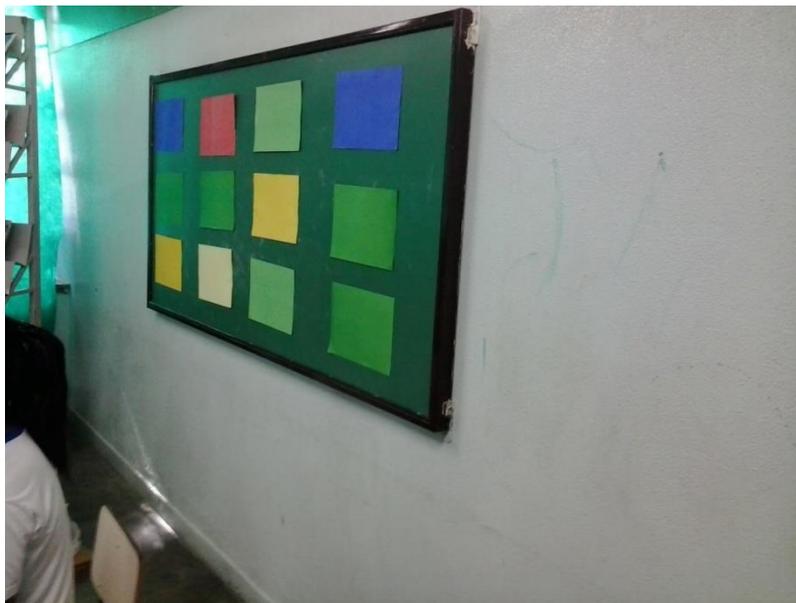
Anexos:

Cartelas do Bingo A Moreninha



Cantando as palavras do Bingo A Moreninha





Mural das Correções de Palavras



Correções de Palavras





Jogo de Trilha do Cortiço



Rodadas do Jogo de Trilha





Intervenção sobre o jogo de Trilha

