6 - Ludo das fábulas

um jogo a serviço da compreensão de um gênero textual

Adna Nascimento Alves Santos
Karine Melo e Silva
Simone Menezes Costa de Santana

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

SANTOS, A. N. A., SILVA, K. M., and SANTANA, S. M. C. Ludo das fábulas: um jogo a serviço da compreensão de um gênero textual. In: AZEVEDO, I. C. M., ed. *Práticas dialógicas de linguagem: possibilidades para o ensino de língua portuguesa* [online]. Ilhéus, BA: EDITUS, 2018, pp. 125-144. ISBN: 978-85-7455-494-5.
<https://doi.org/10.7476/9788574554945.0006>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

6

LUDO DAS FÁBULAS: UM JOGO A SERVIÇO DA COMPREENSÃO DE UM GÊNERO TEXTUAL

Adna Nascimento Alves Santos¹

Karine Melo e Silva²

Simone Menezes Costa de Santana³

Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Introdução

A inserção acelerada das tecnologias digitais de informação e comunicação no mundo contemporâneo tem ressignificado as relações sociais e imposto, aos seus partícipes, uma infinidade de necessidades que ampliaram a gama de práticas de linguagem, de gêneros e textos que circulam na sociedade e, de um modo ou de outro, é na esfera escolar que essas práticas discursivas são tematizadas como objetos de estudo. As transformações sociais exigem do ambiente escolar adaptações em relação ao espaço, que deve se tornar mais interativo, dinâmico e atrativo, e dos professores o empenho no trabalho com a leitura e a escrita, visto que os desafios são cada vez maiores.

1 Mestre pelo Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: <adnaja@gmail.com>.

2 Mestre pelo Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: <k_rinemelo@yahoo.com.br>.

3 Mestre pelo Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: <simone.santana12@yahoo.com.br>.

Diante disso, a preocupação do docente de língua portuguesa com o aprimoramento de suas ações pedagógicas em sala precisa estar centrada não apenas na obrigação de vencer os desafios impostos pelas modificações socioculturais, como também na adequação das práticas às diretrizes curriculares propostas desde a publicação dos PCN de língua portuguesa voltados para o ensino fundamental, médio e à educação de jovens e adultos que, em 1998, enfatizaram uma visão mais interativa e dialógica do ensino da língua e trouxeram a noção de gênero do texto/discurso para o primeiro plano das questões relativas à docência e aprendizagem de língua materna.

Todo texto se organiza dentro de determinado gênero em função das intenções comunicativas, como parte das condições de produção dos discursos, os quais geram usos sociais que os determinam (BRASIL, 1998, p. 21).

Sendo os gêneros instrumentos da interação humana, tornou-se mais do que imprescindível que o professor de língua portuguesa sistematize as práticas de linguagem para que haja uma progressão no domínio dos gêneros trabalhados na escola. Contudo, como fazê-lo? Como promover o refinamento das habilidades de leitura e de escrita de gêneros variados, presentes nas diversas práticas sociais letradas? Que ferramentas e que caminhos metodológicos percorrer para garantir a concretização de ações pedagógicas mais proficientes, capazes de apresentar os textos orais e escritos como acontecimentos discursivos, entidades concretas que têm função social, histórica e ideológica?

Questionamentos como esses são oportunos e precisam ser respondidos por meio de propostas efetivas que objetivem colaborar com docentes e discentes para uma ação pedagógica interativa, na qual se tornem sujeitos ativos em interação com a multiplicidade de textos produzidos em diferentes espaços e veiculados nas diversas esferas sociais.

Assumindo esse desafio, propomos neste artigo uma ferramenta que pode ser utilizada no ensino da língua, para uma faixa

etária de doze a dezesseis anos, tendo como enfoque os gêneros textuais. Para tanto, apresentamos uma versão adaptada do jogo Ludo, construída com a finalidade de ser objeto de aprendizagem do gênero textual fábula.

Nessa dinâmica, a leitura e a interpretação do gênero citado serão focalizadas na sua dimensão textual-discursiva por meio de ações desenvolvidas para o jogo que, além do caráter lúdico e interacional, também adota objetivos socioeducativos.

Consideramos que abordagens calcadas em gêneros textuais potencializam a função pedagógica do docente de ir além do ensino das regularidades de um tipo textual tendo em vista a intenção de trabalhar com práticas discursivas concretas, com manifestações históricas e sociais do cotidiano dos alunos.

A escolha do gênero fábula se deu em função dos propósitos sociocomunicativos vinculados aos processos pedagógicos, por seus aspectos estilísticos e composicionais, tomados como bastante adequados à estrutura do jogo escolhido e também por ser um gênero previsto para ser estudado na série/ano correspondentes à faixa etária para a/o qual ele está direcionado.

A seguir, organizamos um texto que se divide em referencial teórico, que tem como aporte os estudos sobre gênero textual de Marcuschi (2003), uma contextualização do gênero em estudo, uma discussão acerca da importância do jogo como objeto de aprendizagem e, por fim, a apresentação metodológica do objeto criado.

Referencial teórico

A linguagem é essencialmente o elemento de humanização e interação social. Na interação com o outro, o ser humano produz discursos de acordo com os propósitos comunicativos que pretende alcançar, tendo em vista as situações sócio-históricas, culturais e ideológicas da sociedade em que o indivíduo está inserido.

Tendo isso em vista, reconhecemos que o ensino de língua portuguesa é regido pela visão e pelo entendimento que o professor tem da linguagem, pois é essa compreensão que estrutura todo o encaminhamento teórico e metodológico de uma aula.

É importante destacar também que a produção de discursos não se dá no vazio. Todo discurso estrutura-se dentro de uma determinada forma de realizar linguisticamente objetivos comunicativos específicos. Marcuschi (2003) denomina essas entidades linguístico-discursiva como gêneros textuais e propõe uma discussão em torno do para que ensinamos a língua portuguesa, pois a concepção que temos de linguagem e, conseqüentemente, a compreensão que possuímos acerca dos gêneros interferem na concretização dos atos de linguagem.

Marcuschi (2003) entende os gêneros textuais como fenômenos históricos, profundamente vinculados à vida cultural e social do ser humano. Analisando a evolução dos gêneros através dos tempos, o autor afirma que os gêneros textuais são formas presentes já em povos de cultura tradicionalmente oral que se ampliaram com o surgimento da escrita no ano V a.C. Isso significa que tratar da origem dos gêneros implica falar da relação do homem com a linguagem ao longo de toda a história humana. Nessa perspectiva, a língua é concebida como uma forma de ação social e histórica que permite ao homem, ao dizer, construir a realidade, não sendo apenas um espelho das situações. É nesse contexto que, segundo o autor, os gêneros textuais se compõem como atividades socio-discursivas que atuam sobre o mundo, refletem-no, criticam-no e dizem o mundo, constituindo-o de algum modo.

Os gêneros surgem, situam-se e integram-se funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem. Caracterizam-se muito mais por suas funções comunicativas, cognitivas e institucionais do que pelas suas peculiaridades formais [...], devendo ser contemplados em seus usos e condicionamentos sociopragmáticos caracterizados como práticas sociodiscursivas (MARCUSCHI, 2003, p. 20).

A explicação acima reafirma que, ao estudarmos um gênero textual, é preciso conhecê-lo principalmente por sua função social. Todo gênero é um evento textual, constituído de particularidades e propriedades específicas de uso. Os gêneros caracterizam-se também pelas situações de produção e de leitura. E como são inúmeros em diversidade de formas, não é possível defini-los de modo unívoco, pois não se caracterizam como formas estruturais estáticas. Não são instrumentos estanques, pelo contrário, são considerados por Bakhtin (1992 [1952-1953], p. 279) como formas “relativamente estáveis”.

Portanto, mais do que definir os gêneros por aspectos ligados ao conteúdo, ao estilo e à composição, é preciso compreendê-los em suas propriedades funcionais, ou seja, em seus aspectos socio-comunicativos. “Gêneros textuais são entidades comunicativas, formas verbais de ação social, relativamente estáveis, situadas em comunidades de práticas sociais e em domínios discursivos específicos” (MARCUSCHI, 2003, p. 24).

Mesmo sendo apresentados como eventos linguísticos, Marcuschi (2003) ressalta que não os define pelas características linguísticas, como vemos a seguir nas palavras do próprio autor.

Quando denominamos um gênero textual, não o denominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares. [...] O que permite dizer que os gêneros são formas de legitimação discursiva, já que se situam numa relação sócio-histórica como fontes de produção que lhes dão sustentação muito além da justificativa individual (Ibid., p. 29).

Assim, ao estudarmos os gêneros é preciso antes de tudo compreender que a sua apropriação é uma ferramenta essencial de socialização, de inclusão prática em atividades comunicativas humanas. Esse é o fator fundamental no ensino da língua portuguesa, por isso é tão importante proporcionar ao aluno o conhecimento dos gêneros não apenas em seus aspectos estruturais, mas, sobretudo em seus

diversos usos cotidianos, autênticos, e reconhecer que é por meio dos diversos gêneros textuais que as práticas discursivas se materializam. Ainda é necessário estimular os discentes a produzir e analisar os eventos linguísticos orais e escritos, buscando identificar as características de cada gênero, pois nada do que é feito linguisticamente está impedido de ser realizado em algum gênero textual específico.

Ao ensinarmos a língua a partir do gênero, é preciso ter critérios de análise, tais como a ação prática, a circulação sócio-histórica, funcionalidade, conteúdo temático, estilo e composicionalidade, porém é imprescindível respeitar a relevância dos aspectos sociopragmáticos como ponto de partida e de chegada para a compreensão de sua constituição.

O professor de língua portuguesa que considera a heterogeneidade dos gêneros textuais existentes em nossa sociedade e colabora para que os alunos tenham condições de se apropriar dessa diversidade promove aprendizagens cuja importância supera o espaço escolar. Para isso acontecer, contudo, é crucial que o docente crie situações em sala que proporcionem ao aluno o entendimento do gênero não somente em suas características linguística normativas, reguladoras, mas, principalmente, em sua carga sociocultural e ideológica, historicamente construída para propósitos comunicativos específicos.

Ao ensinar a língua em seus usos, o gênero passa a ser visto como um instrumento de interação social que, em determinada situação comunicativa, pode transformar pensamentos, atitudes e conduzir o aprendiz a situar-se em seu ambiente como um interlocutor social capaz de ler e produzir textos orais ou escritos, usando-os como ferramentas de descoberta, reflexão, enriquecimento e mudança.

O gênero fábula e seus propósitos comunicativos

O gênero textual fábula tem como sequência tipológica de base a estrutura narrativa de origem popular e como finalidade discursiva retratar ideologicamente aspectos inerentes à conduta social humana.

Narrativas alegóricas curtas em prosa ou em versos, as fábulas são oriundas da tradição oral e foram inicialmente escritas para o público adulto. O gênero tece uma crítica sobre os costumes do comportamento humano, retratando-os por meio de personagens, geralmente animais que personificam as ações do homem em suas interações sociais, com o objetivo de trazer à tona reflexões e questionamentos sobre a ética, as virtudes e os valores morais. A fábula pode ser caracterizada como uma prática discursiva pedagógica, já que sempre trouxe à baila ensinamentos de cunho moral. Massaud Moisés (1999) define a fábula como,

narrativa curta, não raro identificada como apólogo ou parábola, em razão da moral, implícita ou explícita, que deve encerrar, e de sua estrutura dramática. “No geral, é protagonizada por animais irracionais, cujo comportamento, preservando as características próprias, deixa transparecer uma alusão, via de regra, satírica ou pedagógica, aos seres humanos” (Ibid., p. 226).

Os estudos sobre a origem do gênero textual fábula apontam para a enunciação dessa modalidade discursiva bem antes de Cristo. As primeiras fábulas foram produzidas em sânscrito e localizam-se na obra de Panchatantra (aprox., séc. III a.C.), de Vichnum Sarma.

Historicamente, a fábula tem alguma representação em todos os povos. Era muito apreciada pelos hindus e gregos. Seu principal representante, chamado por alguns estudiosos como “pai das fábulas”, é Esopo, um escravo que viveu no ano 550 a.C., num período de mudanças no pensamento social da Grécia. Há um amadurecimento do racionalismo grego, com o desenvolvimento de novas ideias e reflexões oriundas do desenvolvimento da filosofia e da sátira. Naquele período, Esopo produziu pequenas histórias visando divertir, ironizar, moralizar e ensinar valores associados às atitudes humanas, tanto de seus donos quanto da sociedade em geral. Contudo, alguns estudiosos do gênero defendem a teoria de que Esopo apenas reuniu as fábulas e as contou, mas nunca as escreveu.

Posterior a Esopo, no século II a.C., destacam-se Babrios e Fedro. No ano 15 a.C., o fabulista Romano redimensionou a estética do gênero, produzindo novas fábulas ou reestruturando as fábulas de Esopo. E no século XVII, La Fontaine tornou-se o criador da forma definitiva da fábula na literatura ocidental.

Embora seja de origem arcaica, poucos gêneros permanecem tão vivos e atuais, mesmo depois de decorridos vários séculos. Isso possivelmente ocorreu por ser a fábula um gênero textual que aborda temas sociais, como os conflitos e as mazelas humanas, tematizando os vícios, as fraquezas, as virtudes e os desejos do homem. Isso provavelmente garantiu sua resistência à passagem do tempo e sua permanência em diferentes épocas.

Coelho (1984) enfoca que o fascínio de indivíduos de qualquer faixa etária pela fábula é notável. Segundo ela, esse fenômeno de aceitação do gênero em foco é explicado por meio de dois fatores: por um lado, as fábulas trazem realidades distantes para mais próximo daqueles que as leem ou ouvem, fazendo-os refletir melhor sobre o que se diz e sobre as suas próprias ações. Por outro, propiciam às pessoas uma viagem repleta de descobertas e verdades, aparentemente escamoteadas por palavras distantes dos seus universos, mas capazes de transformar as visões de mundo há muito tempo cristalizadas e repetidas de modo mecânico, e não raro, de modo inconsequente.

Fiorin e Savioli (2006), ao analisarem a estrutura da fábula, dividem o gênero textual em duas partes: texto narrativo em si e avaliação da realidade social. A moral, equivalente à avaliação, pode ser implícita, por meio de um comentário no próprio corpo textual, ou explícita, separada no texto, no formato de uma sentença. E cada uma dessas partes tem características específicas:

[...] pode-se tomar um esquema narrativo, revesti-lo com termos abstratos e assim construir um texto. [Os textos figurativos] [...] criam um efeito de realidade, pois constroem uma cena real com gente, bichos, cores, etc. [...] [que]

procuram explicar os fatos e as coisas do mundo, buscam classificar, ordenar e interpretar a realidade (FIORIN; SAVIOLI, 2006, p. 72).

A moral tem um papel preponderante na fábula. Ao colocar em foco temas como astúcia, falsidade, força, covardia, esperteza, entre outros, a moral, como tese principal, concretiza e manifesta o caráter ideológico e argumentativo desse gênero. “Por meio da moral a fábula consegue fazer com que os homens efetivamente reflitam e se conscientizem da incoerência de sua conduta e de seu relacionamento social” (SMOLKA, 1995, p. 7).

Com uma linguagem metafórica, com a presença de animais colocados em situações humanas, exemplares e simbólicas, a fábula traduz valores que se pretendem assimilados por seus ouvintes/leitores. Para Arantes (2006), esses textos mantêm certa estabilidade, desde as suas origens, como enunciados que cumprem uma função social e comunicativa e uma intenção crítica, cujos discursos veiculam princípios éticos e morais em diferentes esferas da sociedade.

Coelho (1984) enfatiza que, tendo em vista o seu propósito ideológico, ao mesmo tempo em que distrai e instiga seus leitores/ouvintes, a fábula busca educá-los. A transmissão de ensinamentos úteis e moralizantes não apenas reforça o caráter pedagógico desse gênero como mostra a relevância do estudo deste tipo de texto em sala de aula, em todos os seus elementos constituintes.

Apresentar o gênero textual fábula nas aulas de língua portuguesa não se restringe à leitura de histórias curtas, que podem ser aproveitadas como suporte para os estudos linguísticos. Longe desse limitado e equivocado propósito, o estudo do gênero em foco é uma oportunidade para discutir com os alunos acerca do papel social de um indivíduo frente às questões éticas, morais e ideológicas do seu cotidiano, levando-os a repensar comportamentos, reforçar valores, enfim, situar-se como sujeitos pensantes que têm responsabilidade social sobre suas atitudes na interação com o outro. Esse trabalho possibilita compreender que toda produção textual atende a fins

comunicativos que são influenciados pela situação histórica, social, cultural e ideológica de uma sociedade, em uma determinada época.

Ler, discutir e compreender diferentes textos pertinentes a este gênero, refletindo principalmente sobre os seus propósitos discursivos, é o que pretendemos fazer por meio do jogo ludo das fábulas, a ser utilizado como ferramenta mediadora no processo de ensino-aprendizagem.

O jogo como objeto de aprendizagem

O jogo é um componente cultural que tem diferentes funções e sentidos que mudam conforme a época, a história ou o contexto social. É uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e definidos limites de tempo e espaço; compreende um conjunto de ações físicas ou mentais, ou ambos, praticadas de acordo com regras bem definidas e consentidas, cuja principal função é o divertimento, a ludicidade.

Segundo Huizinga (2004), o jogo é dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. “É um fato mais antigo do que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe a sociedade humana” (Ibid., p. 3).

Soares (2008) afirma que o jogo, considerando suas peculiaridades, apresenta três categorias de diferenciação: primeiro, porque deriva de um sistema linguístico, isto é, a significação do jogo subordina-se ao uso cotidiano da linguagem por um grupo de indivíduos; segundo, porque é caracterizado por um sistema de regras peculiares implícitas ou explícitas que diferenciam um jogo de outro; e terceiro, porque é objeto empregado em uma brincadeira.

Em outro estudo sobre a atividade em foco, Soares (2008) diz que o jogo pode ter função lúdica ou educativa. A função lúdica proporciona ao indivíduo divertimento, recreação; enquanto a função educativa propicia a aquisição de conceitos que auxiliarão

o jogador a compreender o mundo à sua volta. Interessa-nos aqui, neste artigo, especialmente a função educativa do jogo.

Para que o jogo seja considerado educativo, é preciso que apresente objetivos claros. E mesmo com essa função, não exclui o caráter lúdico que também o constitui. E quando se alcança o equilíbrio entre essas duas funções, o jogo ganha em potencialidade e torna-se um instrumento rico e eficiente.

A importância do jogo como objeto de aprendizagem é constituída a partir de alguns argumentos fundamentais: satisfaz uma necessidade interior, pois naturalmente o homem desenvolve uma predisposição para o lúdico, composto de prazer e empenho espontâneo; é essencialmente prazeroso, pois absorve, envolve o homem de forma intensa, atraindo-o e despertando o seu interesse; o jogo envolve emocionalmente o ser humano devido ao seu forte caráter motivacional, causando-lhe euforia, excitação e vibração. Em virtude dessa atmosfera de encantamento, o jogo se torna um canal poderoso e relevante se for utilizado como mediação na aquisição de um conhecimento.

Quanto à contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da cognição, podemos resgatar os subsídios teóricos construídos desde os estudos piagetianos que defendiam como imprescindíveis as atividades com jogos na busca do conhecimento pelo sujeito. Piaget (1986), ao observar o uso do jogo na construção da aprendizagem, comprovou que desde os primeiros meses de vida a criança já desenvolve uma predisposição natural para a ludicidade e, através do jogo, é capaz de aprender o novo por meio dessa prática experimental, num processo de evolução mental. Brincando, a criança assimila as representações simbólicas, apreende a realidade e aprende.

Sob o ponto de vista psicológico, Vygotsky (2007) afirma que o jogo, principalmente o constituído de regras, traz vantagens sociais, afetivas e cognitivas para o ser humano em sua formação para a vida em sociedade. Os jogos e as brincadeiras são considerados excelentes auxiliares para fornecer limites, estabelecer liberdade, conviver com regras, tornar-se um cidadão, pois o pensador

russo atribui ao ato de brincar o papel de preencher uma necessidade básica da criança: o agir sobre o mundo à sua volta.

O jogar, como estratégia didática, facilita o aprender desde que as ações lúdicas estejam planejadas, direcionadas e orientadas para o desenvolvimento das capacidades específicas do aprendiz. Para tanto, faz-se necessário que o jogo seja elaborado com o intuito de promover a compreensão de conteúdos específicos e o aprimoramento de habilidades cognitivas, tais como o raciocínio lógico, a criatividade, a construção de hipóteses e a resolução de problemas, fatores indispensáveis no processo de construção da aprendizagem.

O jogo é um agente de interação social, pois motiva o aluno não apenas a construir o seu próprio conhecimento, mas também a partilhá-lo com outros nos processos de formação de equipes previstas nas brincadeiras. As trocas de informações e a competitividade equilibrada desenvolvem no aluno capacidades como a curiosidade, a vontade de aprender, de acertar, e isso tudo colabora para o desenvolvimento do discernimento rápido, da concentração e da focalização, essenciais na aquisição de um conhecimento.

Os argumentos supracitados fornecem subsídios suficientes para apontar a importância da utilização do jogo como ferramenta didática, não apenas para tornar a sala de aula um ambiente mais interessante, interativo e atraente, mas principalmente para justificar a escolha que fizemos pela utilização do jogo ludo como suporte na compreensão do gênero textual fábula.

Aspectos metodológicos: O ludo das fábulas

O jogo ludo foi escolhido para abordar a fábula por favorecer as interações entre os alunos e as trocas de pontos de vista. Trata-se de uma proposta direcionada a alunos de uma turma ou de várias delas, que poderão ser divididos em quatro equipes de jogadores.

O modelo original do ludo é composto por um tabuleiro quadrado com um percurso em formato de cruz e pode ser jogado por

2 a 4 pessoas, ou, ainda, por equipes que representem uma das quatro cores. O objetivo do jogo é dar uma volta completa no tabuleiro com os quatro peões que representam cada jogador ou cada equipe. Na adaptação feita para o uso do jogo como objeto de aprendizagem, denominado “Ludo das fábulas”, criamos um tabuleiro no tamanho 2 X 2m em lona; 12 cones (usados como peões) em cores distintas; um dado numerado de um a seis; um baralho de cartas (12 x 20 cm) denominado “baralho curioso”, contendo 50 cartas-pergunta (cartas com questões de múltipla-escolha sobre o gênero em estudo e sobre três fábulas selecionadas previamente), 10 cartas-desafio que têm o objetivo de apresentar tarefas surpresas que precisarão ser cumpridas pelos membros da equipe se quiserem avançar no jogo, e 3 cartas-leitura, contendo os textos integrais das fábulas “A raposa e o galo”, “O cão e o pedaço de carne” e “O leão apaixonado”, que serão relidos e usados como suporte para auxiliar os alunos a responder as questões. Há ainda um fosso de cada cor para guardar as cartas que os alunos acertam e uma ficha de acompanhamento para registro das questões respondidas.

As cartas-pergunta apresentam quatro a cinco alternativas e em sua grande maioria somente uma delas é a correta. Os erros que estão distribuídos nas alternativas apresentadas estão grifados em vermelho, a fim de que o aluno-leitor não apenas identifique a alternativa correta (que estará toda grifada em negrito), como também saiba quais os dados apresentados que não condizem com as informações sobre o gênero em estudo ou sobre as fábulas escolhidas.

O propósito das marcações em negrito para a resposta correta e para os erros inseridos é o de garantir que a dinâmica do jogo não seja interrompida quando uma determinada pergunta é lida. O aluno que a respondeu e todos os demais precisam ter conhecimento imediato do acerto ou do erro.

Foram feitas algumas alterações no tabuleiro do ludo: diminuímos o número de peões utilizados por cada equipe na competição, para dinamizar ainda mais a ação lúdica e otimizar o tempo de execução do jogo, de modo que a sua aplicação possa ser realizada em duas aulas de 50 minutos. Inserimos quatro casas-bomba

que servirão para dificultar o avanço do jogador na partida, pois caso o peão pare nesse local terá que voltar duas casas e ficar uma rodada sem jogar. As imagens de interrogações (?) que ocorrem a cada cinco casas percorridas, indicam que a equipe terá que retirar a próxima carta do baralho e provavelmente responder a uma pergunta. Finalmente, preocupamo-nos em inserir algumas ilustrações de personagens das fábulas que serão trabalhadas durante o jogo para ativar a memória dos participantes.

A elaboração das perguntas partiu do aporte teórico sobre gêneros textuais de Marcuschi (2003) e seguiu a construção de conhecimentos a partir dos seguintes aspectos:

- a) aspectos sócio-históricos e funcionais;
- b) aspectos de estrutura composicional e estilo;
- c) aspectos linguísticos (marcas linguísticas e enunciativas);
- d) aspectos de conteúdo temático.

As regras do jogo

Algumas regras do jogo também sofreram modificações para atender aos objetivos de aplicação do jogo como instrumento de aprendizagem. As regras estão descritas no quadro abaixo e devem ser lidas e explicadas antes do início do jogo em sala de aula.

QUADRO 1 – Regras modificadas do ludo

REGRAS DO JOGO LUDO DAS FÁBULAS	
Regra 1	Para decidir que equipe iniciará o jogo, cada grupo jogará o dado uma única vez. A ordem de classificação obedecerá a pontuação obtida pelos jogadores, de acordo com os seguintes critérios: será o primeiro jogador aquele que, após jogar o dado, conseguir a menor pontuação, ou seja, se ao cair a face mais visível do dado estiver com 1 ponto, esse jogador será o primeiro, se a face mais visível for 2 pontos, esse jogador será o segundo e assim por diante.
Regra 2	Decidido quem começará o jogo, cada equipe escolhe um jogador para lançar o dado em sua vez. Se o resultado do jogador for 1 ou 6, ele poderá tirar um peão do quadrado (lugar onde os peões começam o jogo) e colocá-lo na casa de saída. O jogador terá obrigação de pegar a primeira carta do jogo, seguindo rigorosamente a ordem do baralho pelo número em sequência. No caso de o resultado ser um 6, o jogador terá direito a jogar o dado mais uma vez.
Regra 3	Se o jogador continuar a tirar 6, continua respondendo às perguntas e, em caso de acerto, continua jogando até tirar outro número diferente de 6. Os jogadores poderão tirar o seu primeiro peão do quadrado caso tirem 1 ou 6 ou respondam corretamente sobre as características que constituem o gênero textual fábula.
Regra 4	À medida que cada equipe consegue retirar um peão do quadrado, o jogo continua com os jogadores tentando percorrer a trilha do ludo. Para isso, cada equipe escolherá um jogador para lançar o dado e, caso o peão caia numa casa da interrogação (?), deverá responder à pergunta. Se acertar, poderá avançar duas casas. Porém, se errar, deverá retornar ao número de casas que saiu no dado.
Regra 5	Quando o resultado do lançamento do dado fizer com que um jogador representante da equipe mova seu peão para uma casa já ocupada por um adversário, o jogador adversário terá de escolher uma entre duas opções, independente de estar prestes a ganhar o jogo ou não: retorna o seu peão ao quadrado inicial (posição inicial do peão no jogo), de onde só sairá se tirar 1 ou 6 na próxima vez que jogar o dado, ou solicita o direito de responder a uma carta-pergunta. Se for a segunda opção e errar, permanecerá no quadrado inicial e ficará uma rodada sem jogar. Se acertar, permanecerá na casa em que já estava, juntamente com o adversário que o alcançou.
Regra 6	O peão que completar a trilha do tabuleiro chegando à sua casa de saída terá o direito de, em sua próxima jogada, (ou até na mesma) entrar na faixa de segurança (uma faixa de 5 casas da mesma cor de peões localizada no centro do tabuleiro), que conduz à zona final. A casa de saída não faz parte da zona de segurança, ou seja, o jogador que deu uma volta completa com um peão pode ser obrigado a retornar ao quadrado, caso um peão de outra cor pare na mesma casa em que ele se encontra.
Regra 7	A entrada na zona final depende de duas situações: a primeira, se o jogador estiver a quatro casas da zona final terá que tirar um 4; a segunda, se o jogador tirar um número menor, por exemplo, 2, ele poderá andar duas casas e esperar uma outra rodada até tirar outros 2 (dois) ou outras jogadas tirando o número necessário.
Regra 8	A primeira equipe de jogadores que conseguir colocar seus três peões na zona final será declarada vencedora.

Considerações finais

Ao propormos o “Ludo das fábulas” como objeto de aprendizagem para a compreensão do gênero textual em foco, pretendemos apresentar aos professores de língua portuguesa do ensino fundamental uma ferramenta lúdica, criativa; um instrumento pedagógico que estimule a curiosidade, o interesse e o prazer do aluno na construção e compreensão de conhecimentos; uma opção para tornar o ambiente de sala de aula motivador, interacional e atraente, adequado às novas exigências de inovação e dinamização do ensino.

Esperamos que essa proposta lúdica estimule o aluno a exercitar suas capacidades leitoras de modo mais proficiente, aprendendo a identificar os explícitos e implícitos dos textos trabalhados e, principalmente, a compreender o gênero em seus propósitos sociocomunicativos e a desvendar, discutir e refletir sobre os aspectos socioculturais, históricos e ideológicos constitutivos dos discursos presentes em cada fábula produzida e veiculada. Por meio da leitura das fábulas estudadas, também pretendemos que os discentes compreendam o seu papel social de cidadão diante das questões éticas, morais e políticas de seu cotidiano, repensando atitudes, reconstruindo valores, enfim, situando-se enquanto sujeitos pensantes e críticos no meio em que vivem, frente às interações sociais que realizam.

É também propósito deste trabalho despertar o docente para a constante inquietação pela busca de alternativas didáticas que o ajudem a atingir seus objetivos pedagógicos no tocante ao ensino da língua. Almejamos que o professor, tendo acesso ao material aqui apresentado, veja este objeto de aprendizagem como uma potencialidade lúdica e educativa de mostrar a língua em seu caráter dialógico, pragmático, fluido, enfim, funcional e, assim, tenha uma noção ainda mais clara sobre a relevância do jogo para a vida da criança e também do adulto.

Ademais, é importante ressaltar a importância do professor como facilitador do trabalho com o “Ludo das fábulas”. Destaca-

mos que, ainda que esse objeto de aprendizagem venha a atender aos objetivos propostos, tanto em relação aos aspectos didático-pedagógicos quanto interacionais, o papel do docente não pode ser desconsiderado, uma vez que é ele quem desempenha a função crucial de aprofundar as concepções teóricas que embasam o ensino do gênero em estudo, explicando, contextualizando, ampliando as ações definidas para o material aqui exposto. Sem o auxílio do docente, o aluno/jogador poderá correr o risco de explorar o objeto de forma limitada.

ANEXO – Tutorial Como jogar “Ludo das fábulas”

Antes de iniciar o jogo, a turma deve ser dividida em quatro equipes. Cada equipe é representada por uma cor de peão e deve escolher um líder para representá-la. Após essa divisão, o professor deve ler as regras do jogo, esclarecendo quaisquer dúvidas que venham a surgir.

1 Tabuleiro quadrado em formato de cruz, 12 peões (3 vermelhos, 3 azuis, 3 verdes e 3 amarelos), 1 dado, um baralho de cartas denominado “baralho curioso” contendo 50 cartas-perguntas, 10 cartas-desafio e 03 cartas-leitura contendo os textos das fábulas

Orientações

Quem começa?	<p>Cada participante deve lançar o dado uma vez. Começa a jogar aquele que tiver menor pontuação no lançamento do dado, seguido dos outros de menor pontuação também.</p> <p>O representante da equipe deve lançar o dado. Só pode sair do quadrado inicial o jogador que obtiver o número 1 ou 6. Nessa jogada, o representante é obrigado a pegar a primeira carta do jogo.</p>
Vantagens	<p>Quem tirar o número 6 tem direito a mais uma jogada. E mais sorte ainda se tirar novamente o 6 na jogada seguinte, pois continuará respondendo. Se o jogador tirar 6, mas não acertar a pergunta que lhe for feita, ele perde o direito de continuar jogando.</p>
Azar	<p>Se o peão caiu numa casa com ?, o participante deve responder a uma pergunta. Se acertá-la, poderá avançar duas casas. Porém, se errá-la, deverá retornar o número de casas que saiu no dado.</p>
Casas-bomba	<p>Servem para dificultar o avanço do jogador na partida, pois caso o peão pare neste local, tem que voltar duas casas e ficar uma rodada sem jogar.</p>
Alerta	<p>Se o peão cair numa casa já ocupada por seu adversário, o jogador tem duas opções:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 – retornar o peão para o quadrado inicial; 2 – responder a uma carta-pergunta. <p>Se errar a resposta da carta, deve voltar para o quadrado inicial e ficar uma rodada sem jogar.</p> <p>Se acertar, deve permanecer na casa junto com o adversário.</p>
Como termina?	<p>Quando completar a trilha, o jogador terá o direito de entrar na faixa de segurança, rumo à zona final.</p> <p>Atenção! A casa de saída não faz parte da faixa de segurança. Se um adversário ocupar a mesma casa, o jogador será obrigado a voltar para o quadrado inicial.</p> <p>Quando o peão estiver na faixa de segurança, o jogador tem as seguintes alternativas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- se lançar o dado e tirar o número exato de casas que restam para alcançar a zona final, entrará na zona final; 2- se lançar o dado e tirar um número menor do que o número de casas que precisa para alcançar a zona final, terá que esperar as rodadas seguintes até alcançar o número necessário; 3- se lançar o dado e tirar um número maior do que o número de casas que precisa para alcançar a zona final, deve voltar o número de casas que excedeu.
Importante	<p>Vence o jogo quem colocar os três peões na zona final.</p>

REFERÊNCIAS

ARANTES, Marilza Borges. **A argumentação nos gêneros fábula, parábola e apólogo**. Uberlândia: UFU, 2006. Dissertação (Mestrado em letras), Universidade Federal de Uberlândia, 2006.

BAKTHIN, Mikhail M. Os gêneros do discurso. In: _____. **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992 [1952-1953]. p. 277-326.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: língua portuguesa: terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; SOARES, Márton Herbert Flora Barbosa. O ludismo e avaliação da aprendizagem: possibilidades para o ensino de química. XV ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 15, 2010. Brasília. In: **Anais...** Brasília: UnB, 2010.

COELHO, Nelly Novaes. **A literatura infantil**: histórias, teoria, análise. 3. ed. São Paulo: Quiron, 1984.

FIORIN, José Luiz; SAVIOLI, Francisco Platão. **Para entender o texto**: leitura e redação. São Paulo: Editora Ática, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucena, 2003. p.20-36.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. São Paulo: Cultrix, 1999.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência da criança**. Editora Crítica: São Paulo, 1986.

SMOLKA, Neide (Org.). **Fábulas completas**: Esopo. São Paulo: Moderna, 1995.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações. In: XIV ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 14, 2008. **Anais...** Curitiba: UFPR, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.