



III Encontro de Iniciação Científica e Tecnológica

III EnICT

ISSN: 2526-6772

IFSP – Câmpus Araraquara  
19 e 20 de Setembro de 2018



## ESCRITA DO GÊNERO TEXTUAL MANUAL DOS JOGOS DIDÁTICOS “MANCALA” E “ÁBACO ABERTO”: ADEQUAÇÃO ÀS CARACTERÍSTICAS COMPOSICIONAIS E LINGÜÍSTICAS DO TIPO DE TEXTO INJUNTIVO.

JESSICA VITORIA DA ROCHA SILVA<sup>1</sup>, JAQUELINE LOPES<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Graduanda em Licenciatura em Matemática, IFSP Câmpus Araraquara, jessicavitoria131@gmail.com

<sup>2</sup>Professora do IFSP Câmpus Araraquara/Caraguatatuba, jaqueline.lopes@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): Língua Portuguesa – 8.02.01.00-8

**RESUMO:** Este trabalho apresenta os resultados parciais de um projeto de iniciação científica que tem como principal objetivo a reescrita dos manuais dos jogos “Mancala” e “Ábaco Aberto”, jogos encontrados no Laboratório de Educação Matemática de uma instituição de educação tecnológica – de um câmpus de uma cidade do interior paulista. Para tanto, este estudo é embasado principalmente nos trabalhos de Marcuschi (2010), Bakhtin (1997) e Marinello (2008), pois discutem o conceito de gêneros e tipos textuais assim como as especificidades do gênero manual de jogos didáticos e o texto injuntivo/instrucional. Além desses autores, este estudo também se fundamenta em Brasil (1997), Kishimoto (1996, 1998, 2002), Pozo (1998) e Melo e Sardinha (2009) já que tratam a respeito do uso de jogos didáticos no ensino em geral e no ensino de matemática. Para alcançar os objetivos, será feito uso de uma abordagem qualitativa, conduzindo, mais especificamente, uma pesquisa bibliográfica e descritiva. Além disso, foi formulado e aplicado um questionário piloto para verificar a clareza das perguntas feitas para então ser reformulado. Na próxima etapa da pesquisa serão aplicados dois novos questionários, um para cada jogo, para coletar dados para a reescrita dos manuais.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação matemática; gênero textual; jogos didáticos; manual de jogo didático; tipo textual.

### INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como temática o gênero e tipo textual, especificamente o manual de jogo didático e o texto injuntivo/instrucional, e jogos didáticos para o ensino de matemática.

É nesse sentido que esta pesquisa está fundamentada nas concepções de gênero e tipo textual de Marcuschi (2010). Segundo o autor, tipo textual é “uma espécie de sequência teoricamente definida pela natureza linguística de sua composição” e gênero textual são “textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”. Além disso, Melo e Sardinha (2009) definem o jogo didático ou jogo educativo como recurso utilizado no ensino que auxilia na educação e no processo de ensino-aprendizagem de uma maneira prazerosa. Ainda segundo as mesmas autoras, o jogo didático contribui de forma significativa para o desenvolvimento social do aluno uma vez que esta atividade, em sua maioria, se realiza em grupos.

Para se tratar dessa temática, buscou-se realizar esta pesquisa em um Curso de Licenciatura em Matemática de uma instituição de educação tecnológica – de um câmpus de uma cidade do interior paulista – porque os licenciandos não somente utilizam o Laboratório de Educação Matemática como também recebem alunos da Rede Pública de ensino desse município.

Nesse laboratório existem jogos didáticos que possuem manuais com informações incompletas e de pouca clareza, por isso, geram dúvidas em seus jogadores. Dessa maneira, esta pesquisa objetiva reescrever os manuais dos jogos “Mancala” e “Ábaco Aberto” contribuindo para que os objetivos desses jogos sejam alcançados.

A fim de os objetivos serem cumpridos, utilizou-se a abordagem qualitativa, pois esta visa a alcançar uma descrição mais detalhada do objeto de pesquisa e não a quantificação ou generalização desse objeto. Assim, primeiramente, realizou-se uma pesquisa dos teóricos que tratam a respeito de gêneros e tipos textuais e jogos didáticos. Em seguida, um questionário piloto foi criado e aplicado, com intenção de coletar dados referentes à clareza das perguntas desse questionário, com alguns licenciandos voluntários do curso de Matemática previamente citado. Finalmente, o questionário piloto foi reformulado e dois novos questionários criados: um para o jogo “Mancala” e uma para o jogo “Ábaco Aberto”. Ressalta-se que este trabalho apresenta resultados parciais, pois está em andamento.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Conforme Marcuschi (2010), só é possível haver comunicação verbal por meio de um gênero textual. Segundo Bakhtin (1992), os gêneros do discurso são tipos relativamente estáveis de enunciados produzidos pelas mais diversas esferas da atividade humana. Para esse autor, os gêneros são definidos por três características – plano composicional, estilo verbal e conteúdo temático.

Além dos gêneros, existem ainda os tipos textuais e, muitas vezes, a distinção entre eles gera alguns problemas. Dessa maneira, baseando-nos em Marcuschi (2010), fazemos sua distinção da seguinte forma: tipo textual é definido por sua composição, ou seja, aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais e relações lógicas, abrangendo cinco categorias (narrativo, dissertativo, argumentativo, descritivo e injuntivo). Já os gêneros textuais são inúmeros e são os textos materializados encontrados no nosso cotidiano, apresentando características sócio comunicativas. Portanto, os gêneros realizam tipos textuais e é possível que dois ou mais tipos ocorram em um gênero. Para Biber (1988 apud MARCUSCHI, 2010), os objetivos dos falantes e a natureza do tópico tratado é que determinam os gêneros, assim estes estão relacionados ao uso e não à forma. Diz-se que os gêneros textuais têm seu alicerce em fatores sócio comunicativos e discursivos, ao mesmo tempo que os tipos textuais têm seu alicerce em fatores linguísticos e formais.

Tendo em vista esses conceitos a respeito de gêneros e tipos textuais, será tratado especificamente do gênero manual de jogos didáticos o qual se realiza por meio do tipo textual instrutivo ou injuntivo e é objeto de estudo deste trabalho.

Segundo Travaglia (1999 apud MARINELLO et al, 2008), “a injunção caracteriza-se pelas modalidades de ordem e prescrição; o enunciador/locutor coloca-se na perspectiva do fazer posterior ao tempo da enunciação”. Para Marinello et al (2008), o texto instrucional pode ser caracterizado pelo uso do modo imperativo (leia, organize, monte, jogue), modo infinitivo (funcionar, jogar, apresentar) e futuro do presente (estará, deverá, fará). Além disso, esse tipo de texto utiliza uma linguagem comum e objetiva, pois transmite uma instrução com clareza ao leitor, podendo apresentar imagens no lugar ou na companhia de descrições.

Podemos observar que as características aqui apresentadas acerca do texto injuntivo não são exclusivas de manuais de jogos didáticos. Estão inclusos nessa categoria textual os manuais de equipamentos, receitas culinárias e médicas, bula de remédios, propagandas, entre outros. No entanto, vamos nos ater aos manuais de jogos didáticos devido à relevância desse gênero textual para o ensino e aprendizagem.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, p. 49), os jogos apresentam um desafio implícito que desperta no aluno interesse e prazer. Dessa maneira, é relevante que os jogos estejam presentes na rotina escolar, sendo papel do professor avaliar o potencial educacional dos jogos. Para Lopes e Rezende (2010, p. 62), a atividade de jogar quando bem orientada, tem função importante no desenvolvimento de habilidades de raciocínio, como também no “desenvolvimento da linguagem, criatividade e raciocínio dedutivo”.

Para Kishimoto (1998, 2002), o jogo educativo pode ter duas funções: uma relacionada à diversão e a outra educativa. Ainda conforme Kishimoto (1996), “o jogo é o eixo que conduz a um conteúdo didático específico”. Segundo Pozo (1998), o professor pode ajudar o aluno na (re) formulação de conceitos articulando os conhecimentos prévios a uma nova informação que está sendo apresentada.

Além disso, pode-se ressaltar a importante contribuição dos jogos no desenvolvimento social do aluno, no trato com os colegas e na relação aluno/ professor, assim como pode gerar empatia entre o aluno e o conteúdo/ disciplina.

Os jogos didáticos se trabalhados em grupo, despertam aspectos emocionais, morais e sociais fundamentais na formação do ser e no conviver humano. Ao se relacionar em equipe, o aluno estará sendo estimulado para o uso do seu raciocínio lógico de uma maneira mais divertida, na interação com os que estão à sua volta, numa aproximação maior entre aluno/professor, aluno/aluno, já que dessa maneira todos podem participar das atividades. (MELO E SARDINHA, 2009. 6.p.)

Após a discussão teórica respeito de gêneros e tipos textuais, bem como acerca de jogos didáticos, ressalta - se a importância desta pesquisa ao reconhecer que, estar ciente do funcionamento dos gêneros textuais e conhecer os elementos composicionais do tipo textual pelo qual o gênero se realiza é relevante tanto para a produção quanto para a compreensão deste. Além disso, o jogo didático somente cumpre com seus objetivos se tiver um manual e as instruções deste forem claras para os alunos/jogadores.

## **METODOLOGIA**

Conforme Cervo, Bervian e Silva (2007), “A pesquisa é uma atividade voltada para a investigação de problemas teóricos ou práticos por meio do emprego de processos científicos”. Afirmam que ela é composta por três elementos fundamentais: dúvida/problema, método científico e resposta/solução.

É nesse sentido que este estudo tem como problema a reescrita dos manuais dos jogos “Mancala” e “Ábaco Aberto” de forma que eles apresentem os elementos composicionais referentes ao tipo textual injuntivo, cumprindo com a função sociocomunicativa desse gênero. Para tanto, optou-se pela abordagem qualitativa que, segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 31), preocupa-se com a melhor compreensão de um grupo social, organização, entre outros, e não com a quantificação em números. Por isso, utilizou-se nesta pesquisa métodos que auxiliam o entendimento da relação entre os elementos que constituem o gênero manual de jogos didáticos e o tipo textual pelo qual este se realiza, injuntivo/instrucional, com o alcance ou não dos objetivos desse recurso didático.

Além disso, para que os objetivos deste trabalho fossem cumpridos, este estudo se iniciou por meio de uma pesquisa bibliográfica que, conforme Severino (2007, p. 122), é aquela realizada em decorrência de pesquisas anteriores, utilizando-se dados ou teorias já trabalhadas por outros pesquisadores. Dessa forma, pesquisas acerca de gêneros textuais e uso de jogos didáticos como recurso para o ensino e aprendizagem e também, especificamente, de matemática, foram utilizados para fundamentar teoricamente esta investigação.

Este trabalho também contou com a elaboração e aplicação de um questionário cujo objetivo era coletar dados acerca dos elementos que compõem ou não os manuais dos jogos investigados a fim de analisar se apresentavam clareza para os seus leitores/jogadores. Entretanto, para evitar dificuldades na compreensão das perguntas desse instrumento, um questionário piloto foi aplicado com alunos voluntários do curso de licenciatura em Matemática do campus contexto desta pesquisa. Após essa aplicação, uma reformulação foi realizada.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A revisão bibliográfica resultou na opção por utilizar as definições de Marcuschi (2010) sobre gênero e tipo de texto, pois nosso objetivo é a reescrita de dois textos do gênero manual e do tipo injuntivo/instrucional. No que diz respeito ao jogo didático, Brasil (1997), Kishimoto (1996, 1998, 2002), Pozo (1998) e Melo e Sardinha (2009) ressaltam sua importância para a educação. Baseando-se nesses autores, o questionário piloto foi elaborado e corrigido, além disso, ainda será realizada a reescrita dos manuais segundo os conceitos de gênero textual e tipo de texto injuntivo encontrados na literatura.

Retratamos aqui a elaboração, aplicação e reformulação do questionário piloto. A primeira versão do questionário contava com oito perguntas, sendo as quatro primeiras objetivas em que o participante poderia escolher apenas uma opção, três perguntas objetivas em que o participante poderia escolher mais de uma resposta e por fim uma questão objetiva em que o participante poderia escolher só uma resposta, mas com um campo para adicionar um comentário. O conteúdo dessas questões está dividido em: quatro destinadas

à linguagem do manual, duas aos itens que deveriam ser encontrados no manual e duas sobre a descrição dos conteúdos matemáticos abordados nos jogos.

O questionário piloto foi aplicado com um grupo de três alunos do curso de Licenciatura em Matemática, da instituição já citada anteriormente, com objetivo de verificar dúvidas e problemas na clareza das questões. No primeiro momento os alunos fizeram a leitura dos manuais, conversaram entre si e, posteriormente, tentaram jogar e por fim responder o questionário. A partir das observações desses licenciandos, percebeu-se que o questionário aplicado não deixaria claro todos os possíveis problemas dos manuais, assim foi decidido acrescentar perguntas dissertativas direcionadas a cada um dos itens presentes nos manuais, além de dividir em dois questionários sendo cada um deles destinado a um dos jogos.

A segunda versão do questionário está dividida em dois questionários. O primeiro destinado ao jogo “Mancala”, este conta com 15 questões sendo as 4 primeiras destinadas à linguagem do manual (objetivas) em que o participante deve escolher apenas uma resposta, três questões sobre os itens e conteúdo matemático, estas são de múltipla escolha em que o participante deve escolher uma ou mais respostas e oito questões dissertativas dirigidas a cada um dos itens do manual. O segundo, sobre o manual do “Ábaco Aberto”, possui 15 questões, as 7 primeiras questões são as mesmas do questionário do “Mancala” porque indagam sobre características gerais desse manual e as oito últimas questões são dissertativas sendo cada uma delas destinadas a um dos itens do manual.

## CONCLUSÕES

Ressaltando que o objetivo da pesquisa é a reescrita dos manuais dos jogos didáticos “Mancala” e “Ábaco Aberto”, os resultados obtidos são um importante avanço para este estudo, com eles os novos questionários estarão mais adequados para a coleta de dados e a partir deles será possível reconhecer os principais problemas dos manuais atuais, auxiliando nas próximas etapas do estudo. Nas próximas fases será retomado o que foi discutido na revisão bibliográfica, fundamentando, principalmente, a reescrita dos manuais em Marcuschi (2010), Bakhtin (1997) e Marinello (2008), no que diz respeito a gênero e tipo textual, e em Brasil (1997), Kishimoto (1996, 1998, 2002), Pozo (1998) e Melo e Sardinha (2009) no que diz respeito ao jogo didático. Os manuais reescritos serão avaliados posteriormente pelos licenciandos do curso de matemática, do câmpus foco deste estudo, ao responderem aos questionários já reformulados.

## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R. DA. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2007.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFGRS. Porto Alegre: Editora da UFGRS, 2009.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996, 183p.
- \_\_\_\_\_. **Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998. \_\_\_\_\_ . **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- LOPES, J. M; REZENDE, J. C. Um novo jogo para o Estudo do Raciocínio Combinatório e do Cálculo de Probabilidade. **Bolema**, Rio Claro, vol. 23, no 36, p.657 – 682, agosto 2010.
- MARCUSCHI, L. A. 2010. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade, in: DIONISIO, A. P; MACHADO, A. R; BEZERRA, M. A. (orgs.) **Gêneros Textuais & Ensino**. São Paulo: Parábola, pp. 19 – 38.
- MARINELLO, A. F.; BOFF, O. M. B.; KÖCHE, V. S. O Texto Instrucional Como Um Gênero Textual. **The ESpecialist**, vol. 29, no especial, p. 61-77, 2008.
- MELO, S.A. SARDINHA, M.O.B. Jogos no ensino aprendizagem de matemática: uma estratégia para aulas mais dinâmicas **Revista F@ciência**, Apucarana-PR, ISSN 1984-2333, v.4, n. 2, p. 5 – 15, 2009.
- POZO, J.I. (1998). **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. 3ª ed. Tradução de J.A. Llorens. Porto Alegre: Artes Médicas, 284p.
- PRIBERAM DICIONÁRIO. Disponível em: Acesso em: março de 2018.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.