



III Encontro de Iniciação Científica e Tecnológica
III EnICT
ISSN: 2526-6772
IFSP – Câmpus Araraquara
19 e 20 de Setembro de 2018



Reescrita do gênero textual manual dos jogos didáticos “Probabilidade” e “Roleta Matemática”: adequação às características composicionais e linguísticas do tipo de texto injuntivo.

GABRIELA GOBBO BRESSAN¹, BRUNO ZUCCHINI DE SOUZA², JAQUELINE LOPES³

¹Graduando em Licenciatura em Matemática, IFSP Câmpus Araraquara, g.bressan@aluno.ifsp.edu.br.

²Graduando em Licenciatura em Matemática, IFSP Câmpus Araraquara, bruno.zucchini@aluno.ifsp.edu.br

³Professora do IFSP Câmpus Caraquatuba/Araraquara, jaqueline.lobes@ifsp.edu.br

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

RESUMO: Esta pesquisa fundamentou-se 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, embasou-se em Brasil (1997), Piaget (1971), Campos et al (2003) e Borin (1996) que abordam a respeito do uso de jogos didáticos no ensino em geral e no ensino de matemática. Para alcançar os propósitos desta pesquisa, usou-se uma abordagem qualitativa, pesquisa bibliográfica e descritiva. Como a pesquisa está em andamento, foram coletados dados parciais a partir da criação, aplicação e reformulação do questionário piloto.

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

INTRODUÇÃO

Este estudo surgiu após uma análise dos manuais dos jogos didáticos disponíveis no Laboratório de Educação Matemática de uma instituição de educação tecnológica – de um câmpus de uma cidade do interior paulista – quando se pôde observar que nem sempre esses manuais dão conta de instruir os alunos/jogadores. Os jogos escolhidos para análise foram o “Probabilidade” e “Roleta Matemática”, esta pesquisa tem como principal objetivo a reescrita de seus manuais para que se tornem autossuficientes.

Nesse sentido, buscou-se definir a partir de Brasil (1997) Piaget (1971), Campos et al (2003) e Borin (1996), a importância da interferência dos jogos na educação e mais precisamente na educação matemática, esses também apresentam um papel importante no desenvolvimento das habilidades de raciocínio como organização, atenção e concentração, necessárias para a aprendizagem da Matemática e para a resolução de problemas em geral. Também se fundamentou a pesquisa em teóricos que tratam a respeito do tipo de texto injuntivo/ instrucional, gêneros textuais, mais especificamente o manual de jogos didáticos (MARCUSCHI, 2010, BAKHTIN, 1997 e MARINELLO, 2008).

Realizou-se a pesquisa com a participação de alunos de um Curso de Licenciatura em Matemática os quais responderam o questionário piloto criado e aplicado para que assim conseguíssemos identificar possíveis erros antes da aplicação definitiva. Após essa etapa, o questionário piloto foi readequado e transformado em dois novos questionários, um para cada jogo, conforme necessidade apontada ao longo da aplicação do questionário piloto. Ressalta-se que o presente trabalho está em andamento, por isso busca apresentar os resultados parciais obtidos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Conforme Marcuschi (2010), só é possível haver comunicação verbal por meio de um gênero textual. Segundo Bakhtin (1997), 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 sociocomunicativas. 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 sociocomunicativos 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, trataremos 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 enunciator/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. A autora Borin (1996) ressalta que os jogos apresentam um papel importante no desenvolvimento das habilidades de raciocínio como organização, atenção e concentração, necessárias para a aprendizagem da Matemática e para a resolução de problemas em geral.

Estuda-se desde muito tempo a importância dos jogos como atividade de aprendizagem em sala de aula. Segundo Piaget (1971), os jogos são essenciais na vida da criança, sendo a atividade lúdica o berço das suas atividades intelectuais, indispensável por isso, à prática educativa. De acordo com Campos et al (2003), a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem uma proposta de aprender de uma forma interativa e divertida, resultando assim em um aprendizado significativo.

Após tratarmos a respeito de gêneros e tipos textuais, bem como acerca de jogos didáticos, ressaltamos 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 suas instruções 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”. Afirmaram que ela é composta por três elementos fundamentais: dúvida/problema, método científico e resposta/solução.

É nesse sentido que este estudo teve como dúvida o quanto os manuais dos jogos “Probabilidade” e “Roleta Matemática” estavam claros e apresentavam os elementos composicionais referentes ao tipo textual injuntivo, cumprindo com a função sociocomunicativa desse gênero. Em busca dessa resposta, optou-se pela abordagem qualitativa que, segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 31), preocupava-se com a melhor compreensão de um grupo social, organização, entre outros, e não com a quantificação em números. Por isso, nesta pesquisa foram utilizados métodos que auxiliassem a compreender melhor a relação entre os elementos que constituíssem o gênero manual de jogos didáticos e o tipo textual pelo qual este se realizara, 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 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 é coletar dados acerca dos elementos que compõe ou não os manuais dos jogos investigados a fim de analisar se apresentam clareza para os seus leitores/jogadores. Para tanto, foi necessária a participação de alunos de um curso de Licenciatura em Matemática para que jogassem e respondessem esse questionário. Pretendeu-se também gravar em áudio as aplicações dos jogos desde que os alunos/jogadores autorizassem. Assim, ficaria mais fácil analisar mais detalhadamente os comentários, dúvidas e sugestões que os participantes desta pesquisa fizerem a respeito dos manuais.

Ressalta-se que a reescrita dos manuais dos jogos “Probabilidade” e “Roleta Matemática” será fundamentada nos elementos textuais do gênero manual jogos didáticos e nos elementos composicionais e nos aspectos linguísticos do tipo injuntivo de texto. Consequentemente, esses manuais contribuirão para que os objetivos educativos dos jogos sejam atingidos com maior facilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados parciais desta pesquisa foram obtidos a partir da elaboração do questionário dos jogos didáticos “Probabilidade” e “Roleta Matemática”. Para iniciar a elaboração do questionário piloto, foi necessário o estudo de autores que abordam gêneros e tipos de textos, mais especificamente, o manual de jogos didáticos e o tipo injuntivo.

Após a elaboração do questionário piloto, este foi aplicado para os alunos voluntários de um curso de Licenciatura em Matemática, e com a aplicação deste, os pesquisadores e os alunos encontraram algumas falhas e ambiguidade. Após esta etapa, iniciou - se a sua reformulação. Optou-se, então, por um questionário online, pois assim facilita a coleta e a análise dos resultados.

Para a elaboração do questionário piloto, decidiu -se que, para obtenção de resultados mais objetivos, fossem aplicadas seis questões fechadas, com pouco espaço para comentários, e duas abertas para comentários, porém não obrigatório, totalizando oito questões. Após análise, optou-se por um maior número de questões e deixar mais espaço para comentários, facilitando assim, a obtenção de resultados mais precisos sobre cada tópico dos manuais.

Para o novo questionário, sete questões objetivas e nove questões dissertativas foram criadas nas quais o aluno escreve em qual ponto, especificamente, o tópico em questão do manual é incompleto e deveria ser aperfeiçoado. Na última pergunta, os participantes descrevem se há a necessidade de aumentar os tópicos dos manuais, totalizando, assim, dezessete questões.

CONCLUSÕES

Após o desenvolvimento, aplicação e análise dos questionários, chegamos à conclusão que, apesar da importância do uso de jogos no processo de aprendizagem há uma grande defasagem no processo de elaboração dos mesmos. Uma dessas lacunas está na produção dos manuais desses jogos em que, muitas vezes, faltam informações dificultando assim um bom entendimento durante a utilização desse recurso didático, desta forma, concluímos também que a reelaboração deles é essencial para que os objetivos dos jogos sejam atingidos.

Como o objetivo deste trabalho é a reescrita dos manuais dos jogos “Probabilidade” e “Roleta Matemática”, esta pesquisa mostrou que os resultados preliminares são de extrema importância e, com a reaplicação do questionário, será possível identificar as falhas dos manuais já existentes e então reformulá-los cumprindo, assim, os objetivos deste estudo.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas**: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP; 1996.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, Botucatu, v. 47, p. 47-60, 2003.
- 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.
- MARCUSCHI, L. A. 2010. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade, in: DIONISIO, A. P; MACHADO, A. R; MARINELLO, A. F.; BOFF, O. M. B.; KÖCHE, V. S. O Texto Instrucional Como Um Gênero Textual. **The ESpecialist**, vol. 29, p. 61-77, 2008.
- PIAGET, J.; ÁLVARO CABRAL; OITICICA, C. M. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971. 371 p.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.