

# TABULEIRO INTERTEXTUAL:

*UMA PROPOSTA  
METODOLÓGICA*



**Caro professor,**

o reconhecimento de diferentes formas de tratar uma informação é essencial na comparação de textos que abordam o mesmo tema. Para perceber o diálogo existente entre os textos a partir da relação de derivação - retomada e/ou transformação do discurso – o intertexto será tratado como um modo de ler, uma prática de leitura do texto publicitário, a fim de inferir os possíveis sentidos do texto.

Com o propósito de trabalhar a partir da perspectiva multimodal e das concepções de multiletramentos, considerando-se a necessidade de entender o ensino e a prática docente dentro de um novo contexto, o objeto de aprendizagem em questão consiste em um tabuleiro intertextual que visa promover o reconhecimento do intertexto enquanto estratégia/modo de ler o anúncio publicitário.

O objeto de aprendizagem (OA) – tabuleiro intertextual - fomentará as discussões sobre a temática. Para tanto, será necessário desenvolver uma sequência de atividades, doravante, oficinas, a fim de favorecer o engajamento e, conseqüentemente, a troca de ideias entre a turma.

Na prática, a atividade respeitará as seguintes etapas:

- **Oficina 1** – “Quem conta um conto aumenta um ponto”: teatro de dedoche para apresentar o conto “Chapeuzinho Vermelho”, versão adaptada pelos Irmãos Grimm.
- **Oficina 2** - oficina de multimídia ou games: Jogo que traz a releitura do conto “Chapeuzinho Vermelho”, disponibilizado na biblioteca do site do *Greenpeace*<sup>1</sup> ([www.greenpeace.org.br](http://www.greenpeace.org.br)).
- **Oficina 3** – análise do objeto: Análise da propaganda produzida pelo *Greenpeace*.
- **Oficina 4** – Tabuleiro intertextual.

Cabe ressaltar que, pretende-se, a partir das oficinas 1 e 2, possibilitar que o aluno perceba a relação entre o texto 2, releitura produzida pelo *Greenpeace* através do jogo, e o texto 1, “Chapeuzinho Vermelho”, versão adaptada, traçando um paralelo entre eles.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://greenpeace.org.br/multimidia/jogos/chapeu2.html>

Já na oficina 3, analisaremos o objeto de estudo, um anúncio publicitário produzido pelo *Greenpeace*. A propaganda institucional em questão apresenta uma releitura do conto “Chapeuzinho Vermelho”, a fim de chamar atenção para problemática do desmatamento. Pretende-se, por meio das atividades, preparar os alunos para o tabuleiro intertextual. Tal condição objetiva trabalhar estratégias de compreensão em leitura, que possibilitem o aluno perceber a dimensão dialógica do texto, isto é, a intertextualidade.

Pensando na forma como o conhecimento é partilhado nos ambientes de aprendizagem e concebendo-se o ensino dentro de uma nova perspectiva, espera-se que sejam pensados possíveis modos de lidar com a prática de leitura e compreensão de texto na sala de aula, em diferentes tentativas de minimizar a artificialidade caracterizadora dessa atividade.

Tabuleiro intertextual – Objeto de aprendizagem – versão para impressão



O objeto de aprendizagem (OA) – tabuleiro intertextual é composto por um tabuleiro, um jogo de cartas com perguntas e um dado, peças fundamentais para a execução da atividade.

## REGRAS DO JOGO

- Um representante de cada equipe escolhe um número de 1 a 6;
- Joga-se o dado para decidir quem começa o jogo (o número que sair no dado indica o primeiro a jogar);
- O jogador tira uma carta, lê a pergunta em voz alta e responde ao que se pede;
- Caso responda corretamente, avança uma casa; caso erre, permanece no mesmo lugar e passa a vez para a outra equipe.
- Vence quem chegar ao final do tabuleiro primeiro ou somar o maior número de pontos.

**OBSERVAÇÃO:** O recurso da carta coringa dá ao jogador o direito de lançar o dado. A quantidade de números indicada no dado corresponde ao número de casas que o jogador deve andar. Outra opção dada pela carta coringa é a consulta à equipe. O representante poderá solicitar a ajuda da equipe, quando necessário.

# Jogo de Cartas

frente das  
cartas



Essa carta  
permite ao  
jogador jogar  
o dado novamente  
ou solicitar a  
ajuda da equipe  
quando for  
necessário.

**Pergunta:**  
Por que a  
Chapeuzinho  
Vermelho  
recebeu esse  
nome?

**Pergunta:**  
Chapeuzinho Vermelho,  
habitualmente, vai à casa  
da sua avó levar alguns  
doces para ela, seguindo  
ordens da sua mãe.  
Qual o conselho dado  
por sua mãe?

**Pergunta:**  
Quem Chapeuzinho  
Vermelho encontra  
no caminho para a  
casa da vovó?

**Pergunta:**  
Com o que  
Chapeuzinho se  
distrai no  
bosque?

**Pergunta:**  
Durante rebus  
o conto maravilhoso  
"Chapeuzinho Vermelho"  
apresentando-lhe uma  
nova situação. Que  
situação é essa? Como  
ela é construída?

**Pergunta:**  
Na releitura do  
Greenpeace, como  
o lobo é  
representado?

**Pergunta:**  
O que é  
o  
Greenpeace?

**Pergunta:**  
Na versão  
original,  
como a figura  
do lobo é  
representada?

**Pergunta:**  
O capador, no conto das  
Irmãs Grimm, tem uma  
atitude heróica e salva  
Chapeuzinho Vermelho e  
a Vovó das garras do Lobo.  
Na releitura feita pelo  
Greenpeace, a sua atitude  
é tão nobre quanto certa?

**Pergunta:**  
Em qual (is)  
aspecto (s)  
o conto e o anúncio  
dialogam?

**Pergunta:**  
O que significa o  
enunciado "Você  
não quer contar esta  
História para a seus  
filhos, quer?".

**Pergunta:**  
O bosque é  
representado  
da mesma forma  
no conto  
e no anúncio?  
Por quê?

**Pergunta:**  
O que representa  
a união do Lobo  
e de Chapeuzinho  
na releitura  
feita pelo Greenpeace?

Professor, as perguntas acima podem ser modificadas para atender as necessidades da turma. Sinta-se à vontade para adaptá-las.

Cordialmente,

Evelyn Aquino Santana