

CADERNO PEDAGÓGICO

VIRGULINO



PROPOSTA LÚDICA DE ENSINO DO USO DA VÍRGULA

LUCIANA DA CRUZ OLIVEIRA

Itabaiana – SE

2021

APRESENTAÇÃO

Estimado(a) professor(a),

Você tem em mãos uma proposta de sequência didática composta por um conjunto de atividades voltado para alunos do Ensino Fundamental com o objetivo de atenuar os erros de pontuação na escrita de textos em língua portuguesa, em especial, o uso da vírgula. Este caderno pedagógico é resultado de uma pesquisa desenvolvida no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras- PROFLETRAS, do campus Itabaiana/SE, o qual teve como elemento gerador questões reais vividas em sala de aula.

Ao apresentar este caderno aos colegas professores de Língua Portuguesa, espero contribuir com uma sequência didática que ajude a diminuir os erros de pontuação, sobretudo, da vírgula. Além disso, este caderno também engloba o processo de criação de um jogo de cartas denominado *Virgulino*, que visa a trabalhar de forma lúdica a percepção de alteração de sentidos resultante de diferentes usos da vírgula, assim como o a abordagem de gêneros textuais, mais especificamente, a estrutura da narrativa no gênero textual história.

Por fim, esta ferramenta didática possibilita a você, professor(a) de Língua Portuguesa, a utilização de forma integral das atividades aqui disponibilizadas ou a adaptação à sua realidade pedagógica, considerando as especificidades de cada turma.

Bom trabalho!

A autora

SUMÁRIO

1 Base Teórica: a importância da pontuação no processo de coesão	04
2 Sequência Didática	07
3 Considerações finais	14
Referências	16

1 BASE TEÓRICA: a importância da pontuação no processo de coesão

Caro professor, este caderno foi desenvolvido a partir do estudo de uma série de teóricos, entre os quais destacamos os que se dedicaram à produção textual, à importância da multimodalidade e à necessidade de incluir o lúdico no contexto de sala de aula. No que tange ao texto, embora seja algo muito antigo na cultura humana, a área dentro da linguística que se dedicou ao seu estudo surgiu recentemente na Europa, mais especificamente na Alemanha, nos anos 1960. Denominada Linguística Textual, teve por objetivo “descrever os fenômenos sintáticos e semânticos presentes nos enunciados” (KOCH, 2010, p.7). Alguns estudiosos do tema mostram que ela chegou ao Brasil no final da década de 1970. Segundo Marcuschi (2008), a preocupação inicial da Linguística de Texto era apenas com textos escritos e seus processos de produção. Todavia, seus interesses e objetivos se ampliaram nos anos 1990, englobando tanto a compreensão de textos escritos, quanto orais. O citado autor define a Linguística do Texto como “... o estudo das operações linguísticas, discursivas e cognitivas reguladoras e controladoras da produção, construção e processamento de textos escritos ou orais em contextos naturais de uso” (MARCUSCHI, 2008, p. 73). Por seu turno, a pesquisadora Leonor Fávero acredita que o crescimento da linguística textual se deu graças às

falhas das gramáticas da frase no tratamento de fenômenos como a referência, a definitivização, as relações entre sentenças não ligadas por conjunções, a ordem das palavras no enunciado, a entoação, a concordância dos tempos verbais, fenômenos estes que só podem ser explicados em termos de texto ou em referência a um contexto situacional. (FÁVERO, 2009, p.05).

Assim, o que o torna o estudo da linguística textual significativo é sua capacidade de explicar fenômenos que as gramáticas do enunciado não tratam. A produção de um texto envolve “... muito mais do que a soma dos enunciados que o compõem, sua criação e compreensão derivam de uma competência específica do falante [denominada] competência textual” (FÁVERO, 2009, p.06). Um tema muito estudado dentro da Linguística Textual é o da coesão. Entre os vários estudos sobre a definição de coesão textual, resgatou-se alguns deles. Em consonância com Fávero (2009), a coesão se dá ao nível microtextual, referindo-se às partes contidas no interior do texto e à forma como as palavras que ouvimos ou vemos estão ligadas em uma sequência lógica. A coesão na produção textual é de extrema importância para estabelecer a ligação entre elementos léxico-morfológicos e sintáticos, estabelecendo, assim, o texto como uma unidade de sentido e/ou temática, sendo responsável pelo seu sentido e significado. Os elementos da cadeia coesiva contribuem para a fluência, a articulação e o bom

funcionamento textual. Nesse contexto, cabe ressaltar que um elemento de grande importância no processo de construção da coesão é a pontuação.

Portanto, na indicação de um sentido preferencial de leitura de enunciados, no estabelecimento de uma interlocução, no processamento de informações que se transmitem através da escrita e no estabelecimento da coerência textual, a pontuação desempenha importante papel, na medida em que estabelece vínculos entre escrita e oralidade sem os quais a compreensão da escrita seria, *se não impossível*, extremamente dificultada. (CHACON,1998, p.216).

Ciente da relevância da pontuação e, observando a dificuldade de alunos dos anos finais do Ensino Fundamental II em entenderem e usarem-na na construção de seus textos, questionou-se como abordar esse tema de uma forma que não fosse mecanizada e baseada apenas na memorização de regras. Uma das soluções avistadas foi a incorporação do lúdico através do processo de gamificação, a qual

[...] abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Para os autores isso não significa, necessariamente, a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes – como mecânicas, dinâmicas e estética – para reproduzir os mesmos benefícios alcançados com o ato de jogar (VIANNA *et al.*, 2013 *apud* FADEL; ULBRICHT; BUSARELO, 2014, p.15).

Em outras palavras, não é necessário criar um jogo completo, mas sim, adotar princípios encontrados em jogos e utilizá-los em atividades pedagógicas tornando, desse modo, a dinâmica mais lúdica e potencialmente aumentando o engajamento dos alunos.

O foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo. (FADEL; ULBRICHT; BUSARELO, 2014, p.33).

No universo da gamificação, o design tem um papel de destaque, conjugando diferentes semioses na construção de sentidos. Mas a multimodalidade não está presente apenas no universo de jogos e derivados. Segundo já se apontava na primeira década do ano 2000, “... as linguagens, hoje, se tornaram multimodais. Um texto (...) já tem várias coisas inclusas: som, imagem, texto, animação. (...) Quando vão para a escola, essas crianças se aborrecem, porque a escola é devagar” (DEMO, 2007, p. 6).

É interessante notar que um texto pode ser multimodal mesmo sem estar alojado em uma plataforma digital. Livros pop-up, conforme Schlindwein (2014), e história em quadrinho são exemplos de textos impressos que são multimodais. Eisner (1989, p.10) aponta que o

letramento¹ tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem, sendo um dos responsáveis pelo “clima emocional”, assim como também, pode ser caracterizado como “uma ponte narrativa” ou “a sugestão de um som”.

Frente ao exposto, surgiu a ideia de elaborar uma sequência didática que possuisse momentos lúdicos e que contasse com a criação de um objeto de aprendizagem. O “... objeto de aprendizagem (OA) é uma vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução, a qual pode ser utilizada para o ensino de diversos conteúdos e revisão de conceitos” (AGUIAR e FLÔRES, 2014, p.12). A natureza do AO é ampla e abrange desde produções digitais, até criações analógicas, não dependentes de tecnologias mais avançadas. Foi assim que surgiu *Virgulino*, um jogo de cartas cujo objetivo é mostrar aos educandos como a vírgula é capaz de criar sentidos diferentes. Os detalhes da sequência didática e da criação do jogo serão apresentados a seguir.

¹ O tipo de formato da letra que é usada na história.

2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A sequência didática em tela foi pensada para o ensino da pontuação, com ênfase no uso da vírgula pelo estudante. O público-alvo foram alunos do 7º ano do ensino fundamental e o objetivo principal foi trabalhar a compreensão do uso da pontuação, sobretudo, da vírgula, mediante dinâmicas que propiciassem a participação dos discentes.

Fase 1 – Descobrindo o que se sabe

Objetivo: explorar o conhecimento que o aluno já tem sobre a pontuação e como usá-la.

Tempo: 01 aula.

Material: lousa, giz, folhas impressas com um texto curto (01 para cada grupo).

Desenvolvimento: divida a turma em duplas ou trios e escreva na lousa perguntas-guia para o debate. Em seguida, faça questões mais amplas (como: “por que usamos símbolos, por exemplo o “!”, quando escrevemos?”) e, consoante os alunos vão respondendo, siga para as mais específicas (tais como: “Para que serve a vírgula?”). Ao término do debate, entregue um texto curto para cada grupo e peça que usem as pontuações adequadas para melhorar o sentido do que está escrito. Você pode indicar previamente a quantidade de vírgulas, pontos finais etc. a serem usados no texto, ou deixar os aprendizes sem essa indicação. Quando os grupos entregarem o texto, faça um breve debate sobre as dificuldades que eles sentiram.

- **Atividade para casa:** peça que os alunos leiam as regras do uso da pontuação, em especial, da vírgula. Caso não tenham livro didático, forneça o material explicativo impresso.

Fase 2 – Entendendo a regra do jogo

Objetivo: exercitar o conhecimento sobre a pontuação.

Tempo: 01 aula.

Material: lousa, giz e/ou projetor de imagem (Datashow).

Desenvolvimento: divida a turma em três grupos. Explique que será realizado um jogo para relembrar as regras de uso da pontuação, mais especificamente, da vírgula. Sorteie a sequência dos grupos. Leia ou projete as regras de uso e o grupo deverá dizer se estão certas ou não. Se estiver correta, o grupo deverá escrever um exemplo de uso dela na lousa. Se a regra estiver errada, o grupo deve corrigir o erro. Recomenda-se que, caso você queira premiar os estudantes,

faça pela participação deles e não pela competição visando ao prêmio, haja vista a importância em promover o aspecto lúdico da atividade, estimulando a cooperação e a participação, ao invés da simples competição. Ao final da atividade converse com os educandos se alguma regra não ficou clara ou, ainda, se há algum tipo de dúvida, buscando esclarecê-la.

- **Atividade para casa:** entregue aos discentes uma cópia xerocada do texto da *Fase 1* e peça para que eles o releiam e verifiquem se mudariam alguma pontuação que eles haviam colocado previamente. Se eles mudarem, peça para que eles expliquem a razão. Informe quando eles devolverão essa atividade.

Fase 3 – Desafio Quiz

Objetivo: trabalhar o conhecimento sobre a pontuação.

Tempo: parte de 01 aula.

Material: lousa, giz, folhas A4 em branco, folhas impressas com atividade para casa (01 por aluno).

Desenvolvimento: inicie a atividade perguntando para os estudantes se eles se lembram das regras de uso da vírgula. Caso lembrem pouco, você pode fazer uma breve revisão usando a lousa e giz. É importante que você ressalte que saber essas regras será necessário para a próxima atividade que irá “brincar” com a construção de sentidos. Distribua uma folha para cada aluno e peça que a numerem, por exemplo, de 1 a 10 (o número de enunciados pode ser maior). Em seguida, explique a dinâmica da “brincadeira”: o docente lerá o sentido desejado, escreverá dois enunciados na lousa (apenas um deles realmente representa aquele sentido) e solicitará que os aprendizes sinalizem a letra correspondente ao enunciado correto na folha que ele numerou. Apresentamos, a seguir, alguns exemplos de sentidos e enunciados:

1- Qual sentença significa que o Juiz é corrupto?

- a) Esse juiz é corrupto.
- b) Esse, juiz, é corrupto.

2- Qual sentença significa para a pessoa não esperar?

- a) Não, espere.
- b) Não espere.

3- Qual sentença significa que a pessoa é a única capaz de resolver?

- a) Isso só, ele resolve.
- b) Isso só ele resolve.

4- Qual sentença significa que o filho não é boa pessoa?

- a) Esse, meu filho, não vale nada.
- b) Esse meu filho não vale nada.

5- Qual sentença significa que as pessoas não têm interesse pela informação?

- a) Não, queremos saber.
- b) Não queremos saber.

6- Qual sentença indica o nome do mercado?

- a) Estás indo ao mercado João Paulo.
- b) Estás indo ao mercado, João Paulo?

7- Qual sentença mostra que matar um político é proibido?

- a) Matar político, não, é crime.
- b) Matar político não é crime.

Recolha as folhas numeradas para observar como os alunos se saíram.

- **Atividade para casa:** entregue outra folha aos discentes na qual os sentidos e os enunciados que podem representá-los, usados na atividade em aula, estão impressos. Ressalte que o enunciado que carrega o sentido perguntado está em negrito e com a explicação ao seu lado. Os educandos deverão entender qual sentido foi produzido pelo outro enunciado, no qual a vírgula foi usada de outra forma ou está ausente, e explicá-lo, como percebe-se no exemplo abaixo:

Exemplo 1 – complementação da atividade Quiz

Caro aluno, neste desafio você deverá descobrir os outros sentidos produzidos quando a vírgula foi usada de outra forma ou esteve ausente e explicá-los.

1. Qual sentença significa que o Juiz é corrupto?
 - a) **Esse juiz é corrupto.** (Nesse caso afirma-se que o juiz é corrupto)
 - b) Esse, juiz, é corrupto. (O que significa este enunciado:)
2. Qual sentença significa para a pessoa não esperar?
 - a) Não, espere. (O que significa este enunciado:).
 - b) **Não espere.** (Pede para a pessoa não esperar)
3. Qual sentença significa que a pessoa é a única capaz de resolver?
 - a) Isso só, ele resolve. (O que significa este enunciado:)
 - b) **Isso só ele resolve.** (Só ele tem o poder, o conhecimento para resolver)
4. Qual sentença significa que o filho não é boa pessoa?
 - a) Esse, meu filho, não vale nada. (O que significa este enunciado:)
 - b) **Esse meu filho não vale nada.** (nesse caso o meu filho não vale nada)
5. Qual sentença significa que as pessoas não têm interesse pela informação?
 - a) Não, queremos saber. (O que significa este enunciado:)
 - b) **Não queremos saber.** (Nesse caso não queremos a informação)
- 6- Qual sentença indica o nome do mercado?
 - a) **Você está indo ao mercado Vitória.** (Alguém vai ao mercado Vitória)
 - b) Estás indo ao mercado, Vitória? (O que significa este enunciado:)
- 7- Qual sentença mostra que matar um político é proibido?
 - a) **Matar político, não, é crime.** (Não se pode matar político, pois é crime)
 - b) Matar político não é crime. (O que significa este enunciado:)

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Lembre-se de que você poderá criar os enunciados que quiser. Os que são mostrados neste caderno são apenas sugestões.

Fase 4 – É hora do jogo!

Objetivo: trabalhar o conhecimento sobre a pontuação.

Tempo: parte de 01 aula ou 01 aula.

Material: Datashow ou material impresso para apresentar exemplos de frases ou memes que mudam de sentido pelo uso (in)adequado da vírgula; jogo de cartas (01 para cada grupo). O jogo poderá ser impresso em folhas de sulfite A4 (em cada folha é possível inserir seis cartas, pois, cada uma tem 14cm x 7cm). Na frente da folha ficam as imagens ou frases e, no verso, a imagem de Virgulino. Na sequência, é necessário recortar as cartas e, para ter maior durabilidade, recomenda-se usar uma folha adesiva para protegê-las ou plastificá-las.

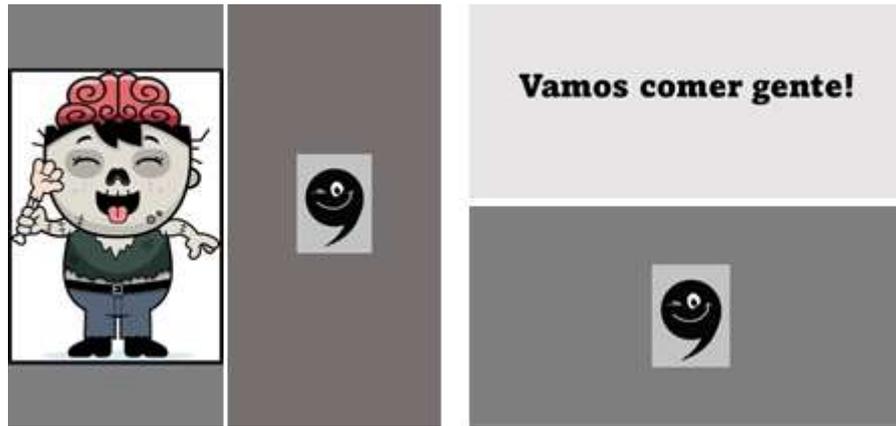
Desenvolvimento: comece a dinâmica lembrando o uso da vírgula, depois exponha na lousa, ou com o Datashow, exemplos de enunciados nos quais o sentido é alterado pelo uso da vírgula, dando preferência a memes, propagandas e/ou publicações da internet. Pergunte se os estudantes lembram de outros exemplos que já viram em seu cotidiano. Em seguida, peça para se organizarem em duplas, pois, jogarão cartas. Finalmente, explique as regras do jogo.

▣ REGRAS DO JOGO ▣



O objetivo no jogo é formar o maior número de pares possíveis. Deve-se encontrar o enunciado que corresponda à mensagem contida na imagem. Porém, cuidado com Virgulino, “se você vacilar”, ele te engana. Cada jogador iniciará o jogo com três cartas. Tirem par ou ímpar para determinar quem começa. Quem começar, deverá pegar uma carta do monte das não distribuídas. Se tiver sorte, um par já pode ser formado. Ao final da vez do participante, deve-se descartar uma carta. A partir desse momento, o jogo terá dois montes: o de cartas descartadas e o de cartas não distribuídas. Quando for a sua vez, o jogador poderá pegar uma carta apenas de um desses montes. Ganha aquele que compor o maior número de pares.

Imagem 1: Exemplo do par “Vamos comer gente!”, frente e verso



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Imagem 2: Exemplo do par “Vamos comer, gente!”, frente e verso



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

- **Atividade para casa:** peça que os alunos pesquisem outros exemplos, em memes, propagandas, publicações do Twitter ou Instagram, de enunciados que podem ter sentidos diferentes por causa da vírgula.

Fase 5 – Montando um texto

Objetivo: apresentar a estrutura da narrativa no gênero textual história e evidenciar a coesão textual formada pelo uso correto da vírgula.

Tempo: 01 aula.

Material: lousa, giz, folhas impressas com um texto curto (01 para cada dupla).

Desenvolvimento: peça que os alunos formem duplas. Explique que eles receberão tiras de papel que com partes de um texto e que eles terão que descobrir a sequência correta dos pedaços para construir a história (que destaca um momento da vida de um super-herói). O foco da atividade é a estrutura da narrativa na história, ou seja, que há uma situação inicial, o conflito, o desenvolvimento, o clímax e o desfecho. Essa análise será feita pelos alunos depois que eles conseguirem conectar as partes do texto. Evidencie as características de cada parte, relacionando-as ao contexto de produção e à finalidade comunicativa desse gênero. Algumas características geralmente encontradas nesse tipo de produção são:

[...] uso dos verbos no pretérito perfeito e/ou imperfeito, marcadores temporais do tipo “de repente”, “depois” (marcas linguísticas); (...) uso das regras gramaticais do registro padrão (aspectos funcionais); apresentação de fatos numa ordem linear e escritos sob a forma (estruturas) de um tipo textual narrativo, seguindo uma temática dada (aspectos composicionais e temáticos) (BEZERRA, 2000, n.p).

Se possível, mostre através de outros exemplos textuais a composição desse gênero. No final, faça um debate sobre o conteúdo do texto, ouça a opinião dos estudantes sobre a postura do super-herói na história, pergunte o que eles acham que poderia ter sido feito de maneira diferente e por qual razão.

- **Atividade para casa:** peça que os discentes pesquisem as características dos super-heróis que eles mais gostam, seus poderes, suas fraquezas, seu passado, sua história, sua relação com amigos e família. Solicite também que eles tragam ilustrações (que podem ser feitas por eles mesmos, impressas da internet ou recortadas de revistas) do(s) super-herói(s) escolhido(s).

Fase 6 – Criando um texto

Objetivo: explorar o conhecimento que o aluno tem sobre a pontuação, o uso da vírgula e do gênero textual história.

Tempo: 02 ou 03 aulas.

Material: lousa, giz, 01 folha para cada aluno.

Desenvolvimento: considerando a atividade de casa solicitada no encontro anterior, bem como as explicações sobre o gênero textual trabalhado, peça aos educandos que comecem a escrever uma história que use como fonte de inspiração a pesquisa por eles realizada. Essa atividade de escrita e reescrita será realizada ao longo de duas ou três aulas e como atividade de casa

também. Relevante destacar que a importância da reescrita no ensino reside no fato do aluno ter "... a chance de refletir sobre a língua e sua forma própria de sistematizá-la" (MENEGOLO e MENEGOLO, 2005, p.73). Caso seja possível, sugere-se que seja proposto aos estudantes a publicação dos textos escritos, na internet, através de uma página, ou no formato impresso, como uma coletânea. Um concurso para a ilustração da capa (digital ou impressa) também pode ser promovido. Essa abordagem dá outro sentido à escrita realizada, haja vista não ser uma produção apenas para o(a) professor(a) ler com vistas à obtenção de nota, mas, uma criação a ser divulgada e prestigiada pelos colegas e comunidade como um todo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos são os desafios encontrados no tocante ao ensino da língua portuguesa, os quais, por vezes, desmotivam nossos alunos a enxergarem o ensino da gramática como algo prazeroso. No entanto, acreditamos que nosso comprometimento com os discentes vai muito além da transmissão de conteúdo, por isso, propusemos formas alternativas para trabalhar os conteúdos exigidos e auxiliar os educandos a adquirirem esse conhecimento.

Vale ressaltar que a Língua Portuguesa é um grande instrumento de comunicação e interação social entre os falantes, um mecanismo que possibilita a expressão de sentimentos e ações. Sendo assim, relembramos a importância de despertar em cada aluno a consciência de que nossa língua não está restrita ao domínio de regras gramaticais e que toda forma de aprendizado pode ser ressignificada.

Nosso fito foi proporcionar ao educador formas diversificadas de tornar o ensino de língua mais dinâmico e participativo, ajudando o aprendiz a refletir e tornar mais leve a convivência diária com o professor e, conseqüentemente, com as aulas de Língua Portuguesa. Esperamos que você, docente, tenha encontrado neste material didático inspiração para trabalhar com seus estudantes de forma lúdica e criativa.

Por fim, esperamos que a sequência didática proposta tenha propiciado a você, professor de Língua Portuguesa, uma experiência significativa. Além disso, que você possa adotá-la em sua prática pedagógica, a fim de facilitar a abordagem dos conteúdos referentes à pontuação, mais precisamente, ao uso da vírgula. Esperamos, ainda, ter proporcionado aos seus alunos uma reflexão no que concerne às particularidades existentes entre as pontuações e o seu uso frente ao sentido do texto escrito.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, E.V.; FLÔRES, M.L.P. Objetos de aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, L. et al. (orgs.). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Porto alegre: Evangraf, 2014. p.12-28.

BEZERRA, M.A. "História": um gênero textual tipicamente didático? **Revista do GELNE**, Vol. 2, No. 2, 2000. Disponível no endereço: <https://periodicos.ufrn.br/gelne/issue/view/520>. Acesso em: nov. 2021.

CHACON, L. **Ritmo da escrita: uma organização do heterogêneo da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

DEMO, Pedro. **Porvir - Desafios da Linguagem do Século XXI**. Campo Largo-PR: IBPEX, 2007.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FADEL, Luciane Maria.; ULBRICHT, Vania Ribas.; BUSARELO, Raul Inácio. A gamificação e a sistemática do jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na educação**. FADEL, Luciane Maria *et al.* Orgs. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FÁVERO, Leonor Lopes. **Coesão e coerência textuais** 11. Ed. São Paulo: Ática, 2009.

KOCH, I. **A coesão textual**. São Paulo: Contexto, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MENEGOLO, E.; MENEGOLO, L. O significado da reescrita de textos na escola: a (re)construção do sujeito-autor. **Ciências e Cognição**. 2005, vol.4. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212005000100008&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: dez. 2021.

SCHLINDWEIN, A.F. **You tell stories, we click on them: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias**. Tese de Doutorado. Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas. Campinas: SP, 2014.