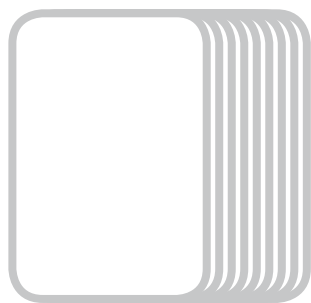


Formação na escola | ciclo 1

PROJETOS | língua portuguesa e artes

JOGO | cartas do baralho DESAFIO



ciclo 1 | PROJETO JOGO
cartas do baralho DESAFIO

Apresentação

A proposta deste projeto é apresentar às crianças um jogo inteligente e desafiante à venda no mercado e convidá-las a produzirem sua própria versão do jogo, o que envolve várias atividades e possibilidades de aprendizagem. Ao final do projeto, cada aluno produzirá um baralho de cartas do jogo para trocá-lo com um colega de outra turma e ensinará aos pais e a outros convidados as regras para jogá-lo. Para isso, precisarão desenvolver a leitura tanto das cartas do jogo quanto de textos variados, para buscarem informações para a confecção de seus próprios baralhos. Trabalharão também a escrita, tanto para organizar os conteúdos pesquisados, quanto para confeccionar suas cartas e as regras do jogo. Terão oportunidade de praticar o desenho de observação, para ilustrar as cartas de seus baralhos, e a comunicação oral, para explicar o jogo e ensinar suas regras aos pais e colegas.

Jogo de referência

A referência para este projeto é o *Super Trunfo*, jogo de origem britânica que começou a ser produzido no Brasil nos anos 1970, popularizando-se na década seguinte. É um jogo de cartas para ser jogado em grupos de duas a oito pessoas. O baralho é temático, composto de 32 cartas, com o tamanho de cartas de um baralho convencional. Os temas são os mais variados: carros, motos, árvores, animais selvagens, mamíferos, flores, insetos, cobras, cachorros, gatos etc. Cada carta traz um elemento referente ao tema do jogo e informações numéricas sobre características desse elemento. Se o tema do jogo for dinossauros, por exemplo, cada carta trará informações relativas a uma espécie de dinossauro – altura, comprimento, peso, há quanto tempo viveu. Se o tema for motos, cada carta trará um tipo de moto e dados sobre suas características – cilindrada, potência, rotações, velocidade, peso.

Ao longo do texto a seguir, o professor encontrará várias indicações de materiais de apoio, com remissões aos volumes *Situações Didáticas* e *Orientações Gerais*, que compõem esse conjunto de publicações, ou para o DVD que o acompanha. O DVD reúne vários materiais de Língua Portuguesa e de Artes que contribuem para o desenvolvimento do *Projeto Jogo*, como exemplos de jogo, de textos de apresentação de livros e orientações para os trabalhos de Artes.

O *Projeto* é voltado para o Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental e tem duração prevista de 12 semanas.

Justificativa

“É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, 1996

O estudo de antigas civilizações – a arqueologia – revela a presença de jogos entre diferentes sociedades desde 2600 a.C. Diversos povos antigos, como os egípcios, os romanos e, no continente americano, os maias, utilizavam os jogos como meio de transmitir as normas, os valores e os padrões de vida herdados das gerações anteriores.

Os jogos são elementos universais da cultura e têm valor inestimável para a humanidade, a ponto de podermos nos identificar não só como *homo sapiens* (do latim “homem sábio”), mas também como *homo ludens* (“homem lúdico” ou “brincante”).

Os jogos relacionam-se com o brincar. Eles exercitam a inteligência, implicam envolvimento, vontade, curiosidade, divertimento, prazer, alegria, sentido. Normalmente são atraentes para as crianças e podem auxiliar na aprendizagem de conteúdos de diversas naturezas, entre elas a moral, por se caracterizarem pelo cumprimento de regras e instruções. Propiciam também a interação entre colegas, pois demandam considerar o outro, o seu ponto de vista e os seus recursos.

O objetivo deste projeto é propiciar às crianças a oportunidade de conhecerem um jogo inteligente e desafiante – o *Super Trunfo* – e produzirem uma versão dele, inspirada nas que são comercializadas. Para isso, vão eleger um tema, escolher os dados que constarão das cartas e enfrentar desafios tanto para conhecer e elaborar o jogo em si quanto para o processo de estudo e pesquisa sobre os elementos que vão compor as cartas a serem confeccionadas.

O jogo e a aprendizagem da língua portuguesa

Este projeto propõe vários desafios para as crianças, propiciando-lhes diferentes situações de aprendizagem. As cartas do jogo, por exemplo, contêm frases curtas em que aparecem as características que serão confrontadas nas jogadas. Mesmo os alunos que ainda não leem convencionalmente poderão se arriscar a fazê-lo, pois são poucos itens, apresentados sempre na mesma ordem e acompanhados dos valores numéricos a que se referem, características que podem contribuir para a leitura.

Os alunos também consultarão textos variados para identificar e destacar as informações relativas às características definidas para constar das cartas que irão produzir.

As situações de escrita também serão variadas. Os alunos precisarão, por exemplo, listar as características que destacaram em suas leituras; terão de definir e registrar os itens que constarão em cada carta, além de estabelecer e redigir as regras do jogo para que outras pessoas possam jogar.

Vivenciarão, ainda, situações de comunicação oral formal quando forem apresentar e explicar as regras do jogo para novos jogadores.

Objetivos didáticos

Em relação à leitura, espera-se que o aluno:

Adquira mais autoconfiança como leitor e se atreva a antecipar o significado dos textos, verificando se suas antecipações estavam corretas, reconhecendo indícios no texto para confirmá-las ou não e, se necessário, modificá-las.

Recorra à leitura para cumprir determinado propósito, no caso, obter informações sobre um assunto definido previamente.

Localize informações, apoiando-se em títulos, subtítulos e imagens, e selecione as que são relevantes, utilizando procedimentos de escrita como copiar, grifar ou marcar os conteúdos que gostaria de conservar.

Realize diferentes modalidades de leitura, adequadas tanto aos objetivos propostos quanto ao texto que estão lendo, como a leitura exploratória, para selecionar materiais sobre o tema, ou a leitura mais detalhada, com procedimento de seleção, para obter informações sobre questões específicas.

Em relação à escrita:

Escreva utilizando os conhecimentos disponíveis sobre o sistema de escrita, pedindo, com precisão crescente, as informações de que necessita.

Realize registros com diferentes funções: organizar o trabalho, planejar o que será escrito, documentar e servir de memória para o que realizou, registrar o que quer manter.

Em relação à comunicação oral formal:

Realize uma exposição oral – a explicação das regras de um jogo –, explicitando a sequência das ações em ordem lógica para compreensão do ouvinte.

Desenvolva a postura de ouvinte, acolhendo e respondendo dúvidas de seus interlocutores.

Compartilhar o projeto

Aprendendo a jogar – a leitura das cartas

Ações que serão desenvolvidas

- Apresentação das cartas e exploração de seus elementos.
- Apresentação das regras do jogo.
- Experiência de jogos.
- Discussão da proposta de trabalho.

Como se preparar

Pesquise informações sobre o jogo *Super Trunfo*, as várias temáticas existentes e as suas regras, para poder explicá-las aos alunos (ver Anexo 1).

Escolha alguns dos jogos *Super Trunfo* com temas variados para levar para a sala de aula.

Atividade

Organize a classe em grupos de no máximo oito crianças, sentadas em roda, em situação que possam ouvir suas explicações iniciais e também interagir com os colegas, e observar as cartas que serão confrontadas em cada jogada.



Para iniciar a atividade, entregue um jogo para cada grupo e deixe-os explorar as cartas livremente. Durante a exploração inicial, incentive os alunos a tentarem ler o que consta nas cartas. Ajude-os a estabelecer relações entre o que está escrito, as imagens e os números.



Jogo dos insetos

Materiais necessários

- Pelo menos três jogos de *Super Trunfo* para poder formar grupos de no máximo oito alunos.
- Pelo menos uma cópia para cada aluno do jogo *Super Trunfo Árvore Brasileiras* para levarem para casa.

As cartas oferecem várias possibilidades de leitura. As que compõem o jogo dos insetos, por exemplo:

- Trazem a foto do inseto e seu nome. Incentive os alunos a arriscarem a leitura do nome, relacionando as letras da palavra ao nome do animal – “o T de TATURANA”.
- Trazem algumas palavras, como “tamanho”, com um símbolo relativo ao comprimento do inseto e, ao lado, o valor numérico. Pergunte o que está escrito, sugerindo que recorram aos componentes das cartas – símbolo, número e à grafia das palavras – para formularem suas hipóteses.

Experimentando o jogo

Em seguida, pergunte se alguém já conhece o jogo. Se uma ou mais crianças se apresentarem, peça que expliquem aos colegas como se joga. Você pode completar as informações posteriormente com o que considera importante, sempre tentando relacionar com algo que o aluno tenha explicado, para valorizar sua participação.

Se ninguém conhecer o jogo, peça que imaginem como poderia ser jogado e que formulem hipóteses. Em seguida, explique ou leia as regras gerais para que possam começar a jogar.



Para que o projeto seja realmente compartilhado, é importante que os alunos se envolvam e se divirtam ao jogar. Para garantir isso, circule entre os grupos, auxiliando aqueles que apresentarem alguma dificuldade. Sugira que joguem em duplas, nos casos em que julgar que a necessidade de leitura possa dificultar muito a participação de alguém que ainda não lê convencionalmente.

É interessante que as crianças possam jogar mais de uma vez, experimentando várias jogadas, e assim se apropriem cada vez mais das regras do jogo.

Discussão da proposta

Depois de os alunos jogarem algumas vezes, proponha à classe a produção de uma versão desse jogo. Eles teriam de escolher um tema diferente dos jogos disponíveis e confeccionar suas próprias cartas.

Cada aluno confeccionaria pelo menos um jogo, o qual seria trocado com um colega de outra classe em um evento ao final do projeto. Nessa oportunidade, apresentariam o jogo para os pais e para a comunidade, ensinado-os a jogar.

Ações que serão desenvolvidas

- Leitura em grupo das características dos elementos do jogo.
- Identificação das características em cada carta.
- Conversas sobre as estratégias para jogar.
- Leitura das características pelos alunos que não leem convencionalmente.
- Roda de conversa sobre estratégias do jogo e de leitura.
- Roda de conversa sobre estratégias de leitura.
- Lista de características para o jogo da turma.

Como se preparar

Estude os critérios para a escolha das características adequadas para compor as cartas.

Planeje como explicar aos alunos o que faz uma característica ser mais competitiva do que outra (ler Anexo 2).

Atividade

Jogar é a melhor maneira de as crianças conhecerem as características do jogo para depois produzirem o seu. Portanto, planeje diferentes situações para que possam jogar e experimentar diversos temas e, assim, ampliar o seu repertório de possibilidades e compreender cada vez mais o material. Além de jogar durante as aulas previstas para este fim, sugira que joguem sempre que puderem – no recreio, em casa, nos intervalos entre uma atividade e outra. É interessante que também variem de grupo para jogar e de quantidade de jogadores por grupo, para que experimentem essas variações e suas implicações.



Características e regras

Com a classe dividida em grupos para jogar, indique um aluno por grupo para ler os critérios para escolher as características utilizadas nas cartas do jogo e selecionar as mais competitivas (ler anexo 2). É importante ficar claro que, em alguns momentos, a melhor característica é aquela que apresenta o maior número, em outros, é a que apresenta o menor.

Faça intervenções durante as jogadas para auxiliar os alunos na leitura, evitando que aqueles que ainda não leem convencionalmente solem (uma vez que soletrar não é ler) os itens das cartas ou se fixem somente nos dados numéricos, atendo-se à sua comparação com os de seus adversários. Inclua breves explicações sobre os itens que não são tão facilmente compreensíveis pelos alunos, como “importância econômica”, presente no jogo dos insetos. Desse modo, eles começarão a se familiarizar com possíveis temas para elaborar seu jogo. Ao aumentarem seus conhecimentos sobre os itens que aparecem nas cartas, poderão antecipar o que está escrito, avançando na leitura.

Materiais necessários

- Jogos.
- Cartaz para registrar as características do jogo.

Construindo estratégias

Para que as crianças reconheçam as características do jogo, não basta que joguem por jogar. É preciso que se sintam desafiadas a ganhar, pois, dessa forma, levarão a sério a necessidade de refletir sobre quais são as melhores características apresentadas em sua carta a cada vez, escolhendo aquela com chances de ser a melhor entre as cartas que estão nas mãos de seus colegas naquela rodada.

Você pode ajudá-las, indicando estratégias para essa escolha. Vamos usar a carta do grilo, do jogo dos insetos, como exemplo.



Informações da carta

tamanho (mm): 25

evolução: 2

capacidade reprodutiva: 140

características especiais: 3

importância econômica: 2

Para o aluno saber se, com esta carta, pode desafiar os colegas com chance de vencer, incentive-o a ler todos os itens e seus valores, perguntando se há algum valor grande e/ou diferenciado. Provavelmente, ele indicaria a capacidade reprodutiva (140), que tem o número maior. Nesse caso, questione-o se pode existir outro inseto que ponha mais ovos que isso. Caso o aluno tenha prestado atenção nesse item em outras cartas ou conheça um pouco sobre o assunto, se dará conta de que moscas, cupins, abelhas, formigas, lagartas produzem uma quantidade bem maior de ovos, embora também haja insetos que colocam menos, como a taturana, o percevejo, o besouro ou o louva-a-deus. Portanto, esse é um item que tem chances de ganhar, mas também de perder. Já o item “tamanho” (25) tem maiores chances de ganhar, pois, em comparação com a maioria dos insetos, o grilo é grande.

Ao chamar a atenção para esses aspectos você estará contribuindo para que o aluno faça essa análise, considere suas chances e vá criando estratégias para escolher o item com o qual poderá desafiar seus companheiros.

Para desenvolver a leitura

Nas diferentes jogadas, acompanhe principalmente os alunos que ainda não leem convencionalmente, pois essa é uma oportunidade para que avancem em seus conhecimentos sobre o sistema de escrita. Leia e releia com eles os itens das cartas, para que possam saber o que está escrito e localizem “onde diz” determinado termo, comparando o que está escrito com o que sabem que deve estar escrito e, assim, avancem na leitura convencional.

1				2				3				4				5				6				7				8				9				10				11				12				semanas
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	aulas



orientações gerais
p. 30

situações didáticas
p. 36

la da e iiii ii
iii e ii
iii iiii ii iii ca
iii e de

Após os comentários relacionados ao jogo em si, proponha aos alunos que ainda não leem convencionalmente que comentem as estratégias que utilizaram para conseguir identificar os itens das cartas, ler e comparar com as cartas dos colegas. À medida que os alunos comentam, vá chamando a atenção para determinadas estratégias para que outros possam se apropriar delas. Um bom exemplo é quando um aluno contar que conseguiu, no jogo sobre insetos, diferenciar entre “capacidade reprodutiva” e “capacidade especiais” porque notou que “especiais” termina com “s” e reprodutiva não.

Deixe essa lista bem visível na classe para que seja atualizada e ampliada sempre que os alunos, ao jogarem, se derem conta de mais relações.

- Ler, estabelecendo relações entre texto e contexto, utilizando estratégias de antecipação e verificação.
- Utilizar o registro escrito, principalmente as listas, para organizar os estudos e servir de referência para o desenvolvimento do trabalho.

[illegible]

Jogo da classe

Escolha do tema e listagem dos elementos

Ações que serão desenvolvidas



Escolha do tema do jogo da classe e lista de elementos.



Análise ortográfica dos nomes grafados de formas diferentes.



Organização do caderno do aluno para registrar informações sobre o projeto.

Cópia da lista de elementos para pesquisa bibliográfica.

Lista preliminar de características.

Como se preparar

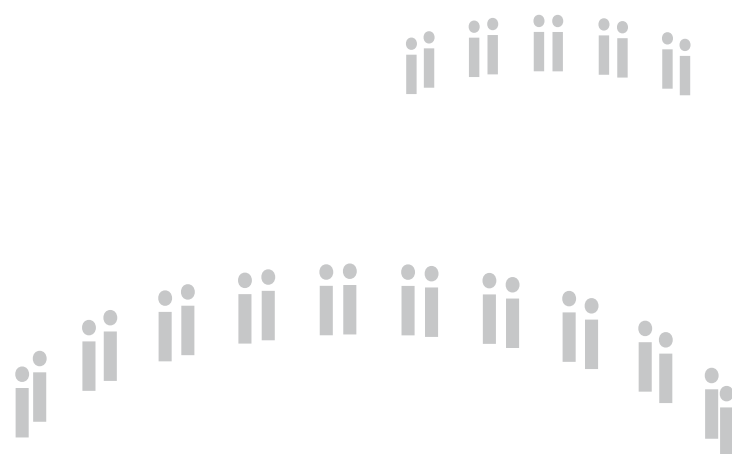
Como a elaboração dos jogos exige várias situações de leitura, faça uma pesquisa bibliográfica sobre os possíveis temas de jogo.

Liste aqueles que tiverem fontes de informação escrita – livros, revistas ou enciclopédias – para os alunos pesquisarem. Bons exemplos são animais em geral, mamíferos, cachorros, animais em extinção, insetos, cobras, répteis, aves.

Atividade

Para iniciar a produção do jogo da classe, convide os alunos a escolherem o tema do baralho. Oriente a escolha para aqueles temas que você já sabe que existem materiais de consulta disponíveis.

Depois de escolherem o tema, organize a classe em dúplas para que escrevam o nome de todos os elementos que conseguirem lembrar e que gostariam que constassem do jogo. Se o tema escolhido for pássaros, por exemplo, os elementos seriam os diferentes tipos de pássaro, como beija-flor, coruja, canário, urubu, pombo etc.



Enquanto os alunos escrevem, acompanhe a interação e seu processo de decisão sobre o que escrever. Ajude aqueles que não escrevem convencionalmente para que possam refletir sobre o sistema de escrita. Chame a atenção para quantas e quais letras vão utilizar, considerando referências de palavras estáveis que podem ajudar na escrita, ou outros materiais escritos que os alunos já conhecem, como a lista de nomes de alunos da classe, a lista das cantigas preferidas ou a dos títulos de histórias lidas na semana. Incentive-os a opinar e a justificar para os parceiros como acham que se escreve determinada palavra e, também, a ouvir e a considerar a opinião do outro. Essa troca de conhecimentos permite a reflexão sobre o sistema de escrita e possíveis avanços.

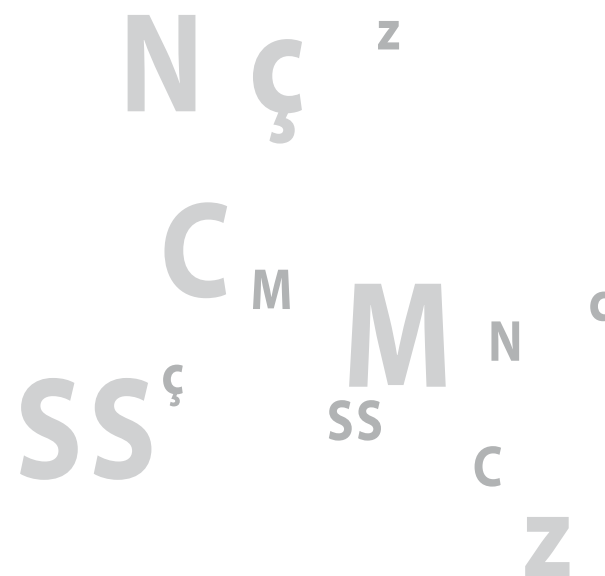
Quando todas as duplas tiverem concluído suas listas, solicite que as registrem na lousa. Se houver repetições com grafias diferentes, peça que os autores justifiquem suas opções, criando mais uma situação para que pensem sobre o sistema de escrita.



Análise ortográfica

Para ajudar as crianças que escrevem convencionalmente a avançar na ortografia, selecione algumas palavras escritas de maneiras diferentes e peça para que analisem e discutam a grafia correta. A seleção deve ser feita durante a atividade. Para isso, circule entre as duplas, verificando seus escritos, e anote as palavras que valem a pena analisar. Algumas possibilidades de escolha são as de uso de SS, S ou C para grafar o som de /s/ (PINTASILGO, PINTASSILGO, PINTACILGO); de M ou N antes de consoante no meio da palavra (POMBO / PONBO); de U no lugar de O final (POMBU ou TUCANU ou CANARIU), ou outra questão ortográfica recorrente na produção dos alunos que escrevem convencionalmente.

Depois de chegarem a um consenso sobre as grafias corretas, solicite que um deles apresente o resultado para o restante da turma, justificando as decisões.



A lista da classe

Ao final da atividade, com todos os elementos registrados, lidos e discutidos, organize uma lista única, ditada pelos alunos. A cada novo elemento a ser registrado, peça que releiam o que já foi escrito para verificar se já não consta da lista: “Vamos ler até onde escrevemos para ver se ‘bicudo’ já está escrito?” ou “Tenho quase certeza de que já escrevi ‘tucano’, vamos verificar?”. Essa estratégia possibilita que os alunos releiam a lista e possam estabelecer relações entre o que sabem que está escrito e o que efetivamente está escrito.

Explique aos alunos que você vai fazer a lista porque ela precisa ser escrita de forma convencional, pois será uma fonte de consulta para a classe e de informação sobre o desenvolvimento do projeto para outras turmas da escola. Posteriormente, transcreva a lista em um cartaz a ser afixado na parede. Exemplo de lista para o tema pássaro:

[illegible]

Jogo da classe

Escolha do tema e listagem dos elementos



Lista de pássaros para o jogo da classe

Bem-te-vi	Coruja
Beija-flor	Pássaro-preto
Pintassilgo	Azulão
Papagaio	Tucano
Urubu	Pombo
Curió	Arara
Canário	Trinca-ferro
Periquito	Pica-pau
Bicudo	Pelicano

Nem todos os elementos relacionados serão estudados no período de desenvolvimento do projeto, mas é interessante que seja listada uma quantidade maior para que você e os alunos tenham flexibilidade de escolha em função das fontes de informação escrita disponíveis, descartando aqueles sobre os quais não haja materiais de referência, bem como os que não tenham as características buscadas.



Registro no caderno

Proponha aos alunos que reservem uma parte do caderno de classe para anotar as informações referentes ao projeto. Peça que copiem a lista dos elementos escolhidos e verifiquem em casa se possuem material que possa servir como fonte de informação sobre as suas características. Em caso afirmativo, devem trazer o material para a escola para você avaliar e planejar seu uso.

Lista preliminar de características



Para instigar os alunos, faça com eles um levantamento preliminar das características que poderiam constar nas cartas que produzirão, escreva a lista coletiva, em letra de imprensa maiúscula, que servirá de base para a próxima etapa de estudos. Para o tema pássaros, a lista de características poderia ser:

Itens das cartas do jogo dos pássaros

- Quantidade de ovos por ninhada
- Tempo para nascerem os filhotes
- Pássaros são úteis ao homem

É possível que os alunos indiquem itens que conheceram em outros jogos. Neste exemplo, “pássaros úteis ao homem” está relacionado com “importância econômica”, item do jogo dos insetos. Mantenha todas as indicações e deixe para analisar sua adequação em função do que encontrarão nos textos que serão estudados. Eliminar um item posteriormente com base nos conhecimentos adquiridos é um reconhecimento da aprendizagem realizada no decorrer do trabalho.

Ações que serão desenvolvidas

- Leitura exploratória de materiais de pesquisa.
- Socialização das estratégias utilizadas para selecionar o material.

Como se preparar

Selecione a bibliografia sobre o tema, escolhendo materiais comumente usados nas situações sociais, como enciclopédias, livros organizados em capítulos, revistas etc.

Inclua materiais que não contenham a informação procurada para que os alunos aprendam a selecionar, verificando se o material tem ou não o que procuram. Escolha materiais que, à primeira vista, pareçam relacionados ao tema. Se este for pássaros, escolha, por exemplo, um livro de poemas com imagens de pássaros na capa ou um livro de contos com títulos relacionados a pássaros, como *Os Sete Corvos*.

Busque informações na internet, imprimindo as páginas selecionadas. Ao apresentá-las aos alunos, explique como fez para localizá-las.

Se os alunos puderem pesquisar diretamente na internet, organize previamente a sala de informática e planeje o trabalho, propondo alguns sites, como o da *Wikipédia* ou o da revista *Ciência Hoje para Crianças*.

Materiais necessários

Livros, enciclopédias, revistas e outros materiais em número suficiente para que cada grupo de alunos receba pelo menos um tipo de material de cada suporte.

Sites de referência

Wikipedia:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Brasil>

Ciência Hoje para Crianças.
<http://chc.cienciahoje.uol.com.br>

Atividade

Organize a classe em pequenos grupos de quatro ou cinco crianças e distribua os materiais de pesquisa, garantindo que cada grupo receba materiais em pelo menos três suportes diferentes. Retome o propósito da leitura: explorar os materiais para selecionar aqueles que tratem do tema escolhido. Deixe claro que, em outro momento, voltarão ao material selecionado para uma leitura mais detalhada.



A leitura exploratória de materiais para pesquisa é uma prática habitual de leitores experientes. Além de usá-la nesse início de estudo, você pode incluí-la sempre que precisar ampliar as fontes de pesquisa disponíveis, seja porque o material selecionado inicialmente não foi suficiente, seja porque os alunos conseguiram novos materiais que precisam ser analisados. Esse tipo de leitura possibilita que os alunos refinem suas buscas, incorporando novas estratégias para se familiarizarem com os materiais e construírem critérios de seleção.

Explorando os materiais de leitura

- Num primeiro momento, permita que os alunos coloquem em jogo seus próprios critérios de seleção, incentivando-os a usar estratégias próprias, compartilhá-las e compará-las com as de seus colegas. Depois, em cada grupo, mostre os comportamentos de leitor que você utiliza:
- Folheie materiais, leia com os alunos os títulos, alguns parágrafos que permitam excluir os livros que só aparentemente têm relação com o tema. Comente sua pertinência, pautando-se pelas características listadas na etapa anterior, sobre os itens que podem aparecer nas cartas do jogo.
 - Avalie se as imagens que ilustram um texto são relacionadas ao tema, leia as legendas das fotos, os títulos e subtítulos e alguns trechos do texto para identificar se realmente trata do assunto em questão.
 - Realize junto com os alunos os procedimentos de procurar alguns temas no índice, escolher um capítulo, verificar a página, localizar o texto no livro, ler seu título, subtítulos, pequenos trechos e analisar as imagens para, então, decidir se seleciona ou não o material para posterior leitura.

Troca de experiência

Depois de os grupos selecionarem os materiais, organize os alunos numa grande roda, com os materiais expostos no meio, e solicite que cada grupo apresente o que encontrou, para que todos conheçam os materiais que estarão disponíveis para a pesquisa. Incentive-os a comentarem as razões pelas quais elegeram um material e não outro e para que contem como checaram sua adequação ao tema.

Conte à turma os comportamentos de leitor que pôs em prática quando estava nos grupos, como a procura de um conteúdo pelo índice de um livro, e dê espaço para os alunos que participaram dessa busca expliquem aos colegas como se faz isso.

Marcador de páginas

Pergunte como poderão fazer para localizar os trechos que foram selecionados para leitura sem ter de procurar tudo de novo. Eles poderão sugerir a cópia do nome da obra, título e página em que está o texto selecionado, ou recortar pedaços de papéis de rascunho para utilizá-los como marcadores em algumas páginas. Ambas as situações se relacionam a comportamentos de leitores experientes e são interessantes para serem vivenciadas pelos alunos.

Ações que serão desenvolvidas

Complementação da tabela de características.

Leitura sobre o tema.

Edição da tabela de características.

Organização das leituras.

Primeira situação de leitura: o professor lê.

Segunda situação de leitura: alunos e professor compartilham.

Terceira situação de leitura: alunos leem em grupo.

Lista das características de um elemento.

Como se preparar

Analise o material selecionado para saber onde os alunos poderão encontrar as diferentes informações sobre os itens das cartas do jogo.

Planeje as situações de leitura que proporá em classe, separando textos adequados para cada situação: quando for ler para turma, quando a leitura for compartilhada e para quando a leitura for feita pelos alunos, tanto os que leem convencionalmente e como os que ainda não o fazem.

Atividade

Proponha aos alunos que retomem a lista de características que poderiam ser incluídas nas cartas para ampliá-la com novas sugestões. Em nosso exemplo – pássaros – poderíamos incluir os seguintes itens:

Itens das cartas do jogo Pássaros

- QUANTIDADE DE OVOS POR NINHADA
- TEMPO PARA NASCEREM OS FILHOTES
- QUE PÁSSAROS SÃO ÚTEIS AO HOMEM
- TAMANHO*
- TIPO DE CANTO*
- COR DOS OVOS*
- TAMANHO DOS OVOS*
- BELEZA*

* itens novos

Algumas das características indicadas são quantificáveis e podem ser apresentadas diretamente com números, como tamanho do pássaro ou de seus ovos. Outras receberão valores numéricos por meio de uma escala e por comparação, como tipo de canto ou beleza.

Algumas dessas características podem se mostrar pouco adequadas ao jogo, como cor dos ovos, por não serem traduzíveis em números ou não serem comparáveis por meio de uma escala do tipo melhor–pior.

Leitura para saber mais sobre o tema

Escolha um texto para ler para a turma que trate do tema como um todo ou apenas de um dos elementos – no nosso exemplo, pássaros em geral ou um pássaro específico, como o bem-te-vi. O objetivo da leitura é ampliar a lista de itens das cartas do jogo, feita anteriormente ou alterar algum item.

Antes de iniciar, explique à turma que lerá um texto para ampliar suas informações sobre o tema e peça para que prestem atenção ao que será lido. Ao terminar, abra a discussão para que os alunos se aproximem mais do conteúdo do texto.

Mais tarde, a partir do que foi lido, dos comentários e do intercâmbio entre os alunos, ponha em evidência os aspectos que podem transformar-se em um novo item da carta. Se for preciso, volte ao texto, relendo trechos e localizando uma informação que tenha causado dúvidas ou suscitado opiniões diferentes. Esse procedimento permite que os alunos vivenciem um comportamento de leitor característico, o de ler para saber mais sobre um tema.

Atenção

Nas primeiras situações de leitura, é provável que os alunos tenham pouca experiência nesse procedimento de ler para buscar informações, pensando no que irão produzir. No entanto, ao propor diversas situações de leitura e ao incentivar os alunos por meio de exemplos e compartilhando procedimentos, você estará criando condições para que eles comentem e analisem as leituras, estabelecendo relações com o que já sabem. Ou seja, quanto mais condições didáticas forem oferecidas, mas aprendizagens e experiências os alunos irão adquirir.

Alterações na lista

Com as novas informações, os alunos poderiam sugerir mais dois itens para a lista, por exemplo:

RISCO DE EXTINÇÃO

TEMPO PARA O FILHOTE VOAR DO NINHO

Além disso, poderiam retirar um item pouco relevante, como “cor dos ovos”, uma informação difícil de achar nos textos de estudo, considerando todas as aves que farão parte do jogo.

Depois das alterações, afixe a lista na parede junto com a lista dos elementos que pesquisarão. Esses dois materiais serão orientadores das próximas etapas do estudo.





Itens das cartas do jogo Pássaros

- Quantidade de ovos por ninhada
- Tempo para nascerem os filhotes
- Que pássaros são úteis ao homem
- Tamanho
- Tipo de canto
- Cor dos ovos
- Tamanho dos ovos
- Beleza
- Risco de extinção
- Tempo para o filhote voar do ninho

Nem todos os dados da lista serão utilizados nas cartas, pois, em suas leituras, os alunos podem não encontrar as informações correspondentes para todos os pássaros. Por isso, é importante pesquisar um número maior de dados, para ter opções.

Organização das leituras

Combine com os alunos que ao longo das próximas semanas farão leituras sobre cada um dos elementos do jogo – em nosso exemplo, espécies de pássaros –, buscando informações sobre as características indicadas na lista.

Planeje situações variadas de leituras para serem realizadas de forma alternada, lembrando que eles terão de chegar a obter informações para produzir cartas do jogo em uma quantidade entre 12 e 14 elementos. Dessa forma, você propiciará oportunidades de leitura com desafios variados, favorecendo a formação de leitores.

Se possível, reproduza os textos para os alunos direto do original para que possam ver a relação entre texto e imagens, verificar o tipo de fonte usada, a distribuição do texto na página, as variações nos títulos e subtítulos etc. – tudo isso favorece a antecipação e a leitura.

Sugestão de situações de leitura

Você lerá para os alunos: textos referentes ao 1º e 3º elementos.

Você compartilhará a leitura com os alunos: textos referentes ao 2º, 5º, 9º, 13º e 14º elementos.

Os alunos farão a leitura: textos referentes ao 4º, 6º, 7º, 8º, 10º, 11º, 12º elementos.



Primeira situação de leitura

Você faz essa primeira leitura, criando assim uma referência para o momento em que os alunos lerão com mais autonomia. Prepare o texto e justifique sua escolha para a turma. Retome as características procuradas, consultando a lista afixada na parede. Explique que lerá todo o texto para que tenham uma visão geral do que ele contém. Depois, fará uma

segunda leitura quando, então, poderão fazer interrupções sempre que identificarem alguma das informações buscadas.

Vá registrando na lousa as informações encontradas ou peça que um aluno faça isso, anotando o nome do elemento, a característica e, em seguida, a informação obtida. Por exemplo

- BEIJA-FLOR
- QUANTIDADE DE OVOS POR NINHADA: 2 OVOS

Segunda situação de leitura

Na atividade de leitura compartilhada, você e os alunos leem juntos trechos de um texto selecionados por você. Eles podem estar organizados em grupos de dois ou três, mas todos devem ter uma cópia em mãos. Ensine à turma um procedimento para destacar informações encontradas: grifar no texto e numerar as informações encontradas de acordo com a lista de características. Ao terminarem a leitura, peça que retornem ao texto, indicando alguns trechos que trazem dados que podem ser úteis para a confecção das cartas. Os alunos devem destacá-los e avaliarem se correspondem ou não aos itens listados no cartaz das características.

Terceira situação de leitura

Distribua os textos selecionados previamente para cada grupo, considerando as competências leitoras e os desafios para que avancem em seus conhecimentos sobre a leitura, bem como as características que cada grupo deve localizar.

Para os alunos que não leem convencionalmente, prepare trechos do texto ou restrinja a parte do texto em que devem pesquisar, acompanhando-os nessa tarefa. Essa estratégia permite que obtenham a informação e, ao mesmo tempo, avancem na aprendizagem da leitura.

Atenção

Diferentemente das situações coletivas em que você lê para os alunos ou em que a leitura é compartilhada, quando a leitura é feita em grupos pelos alunos é importante delimitar a responsabilidade do grupo. Cada um deles deve assumir a responsabilidade por uma ou mais característica de acordo com suas competências como leitores e do trecho do texto que terão sob sua responsabilidade.

A delimitação tem duas vantagens:

- Os alunos que ainda não leem convencionalmente podem concentrar sua busca em uma parte da informação; lendo e re-lendo o trecho do texto e utilizando estratégias de localização.
- Enriquece a situação de compartilhar informações com toda a classe, já que cada grupo deve comunicar aos demais as informações que encontrou.



Para os grupos de alunos que já leem convencionalmente os textos podem ser completos e, se forem extensos, divididos pelos subtítulos. Eles também vão progredir na leitura do ponto em que estão. Terão como tarefa aprender a ler, aprimorando o que já sabem. Vão reler o material já conhecido, buscando formas de localizar os aspectos da informação que correspondem ao grupo, intercambiar com outros companheiros suas estratégias e informações.

Desafios da leitura

Cada texto trará desafios diferentes para os alunos, de acordo com sua estrutura e também das características que tratar. Exemplos, considerando o jogo dos pássaros:

Um grupo de **alunos que leem por convencionalmente** deve pesquisar sobre “risco de extinção”. Ao entregar-lhes o texto, advirta-os de que não vão encontrar uma resposta direta. O material diz que determinada ave corre risco, mas não a compara com outros animais, deixando aos alunos a tarefa de inferir se o risco é alto ou não pelas informações apresentadas.

Para um grupo de **alunos que não leem convencionalmente**, mas já conhecem muitos valores sonoros de letras, selecione um trecho de texto que informe a quantidade de ovos de cada postura. Incentive-o a explorar o material, buscando as informações, pois já viram materiais similares e podem fazer uso de estratégias conhecidas. Ajude-os, indicando alguns indícios. Leia, se houver, um título que possa auxiliá-los – no caso, “Reprodução”. Indique imagens de ninhos com ovos e proponha que procurem onde está escrito “ovos” ou uma indicação numérica que possa estar relacionada à quantidade de ovos que o pássaro põe. Delimite com certa precisão o fragmento em que há a informação – no início, no meio, ao lado da imagem, onde está o número 2 – para que se valham da informação numérica ou de seus conhecimentos sobre o tema e sobre o sistema de escrita – eles podem procurar pelas letras de OVOS para localizar a informação. Quando localizarem a palavra ou números, leia a frase para que confirmem se essa é a informação buscada.

Para auxiliar os alunos que ainda não lêem convencionalmente, faça intervenções que os ajudem a coordenar saberes sobre o que está escrito. Uma forma de fazer isso (relatada em *Propuestas para el aula*, ver bibliografia), é pedir que justifiquem suas interpretações, levando-os a relacionar ilustrações e textos, a usar indícios de letras conhecidas, a verificar ou rejeitar antecipações feitas. Exemplo de questionamento: "Você disse que aqui está escrito 'como é o canto do pássaro', como você descobriu?" Com o tempo, os alunos vão se habituar a justificar seus pontos de vistas em respostas às perguntas desse tipo feitas nas nas atividades em grupo, devido à necessidade de se colocarem de acordo.

Ampliando a lista de características

Para ajudar os alunos a ampliar a lista de características que constarão das cartas, chame a atenção para determinados trechos do texto. Caso eles não tenham se dado conta ao ler o texto, diga que vai reler um trecho que

traz uma informação que pode se tornar um item da carta. No exemplo do jogo dos pássaros, você poderia ler o seguinte trecho:

"O bem-te-vi constrói o ninho com capim e pequenas ramas de vegetais em galhos de árvores geralmente bem cerradas. Põe cerca de quatro ovos brancos e alongados" (Wikipedia - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Bem-te-vi#Canto>, acesso 03/07/09, 00h10).

Com essa informação destacada, os alunos podem incluir em sua lista o item “quantidade de ovos”.

Nas diferentes situações de leitura, após localizarem as informações, proponha que organizem coletivamente as características do elemento que encontraram. Nessa situação, ora você atua como escriba, ora um aluno que escreva convencionalmente. Exemplo de registro das características:

Características do beija-flor

Quantidade de ovos por ninhada: 2.

Tempo para nascerem os filhotes: 13 a 15 dias.

Utilidade ao homem: ajuda na polinização das flores.

Tamanho: 6 a 12 centímetros.

Tipo de canto: não são cantores.

Tamanho dos ovos: 1 centímetro.

Beleza: plumagem da cor do arco-íris, colorida e brilhante.

Risco de extinção: 2 espécies foram extintas e outras correm riscos.

Tempo para o filhote voar do ninho: 20 a 30 dias.

Proponha que esses registros sejam copiados pelos alunos em seu caderno, na parte reservada ao projeto.

Distribuição da pesquisa

Para que o jogo tenha 12 ou 13 cartas – cada uma delas com um elemento –, proponha que alguns elementos sejam estudados por todos os alunos e outros por alguns alunos apenas, sendo que cada grupo será responsável por um deles. Provavelmente, cada grupo terá de ler mais de um texto sobre o mesmo elemento para encontrar todas as informações sobre suas características. Ao fazerem a segunda leitura, proponha que os grupos troquem os elementos para que possam completar as informações levantadas e tenham a oportunidade de conhecer outros elementos.

Nas situações em que a leitura de um texto não tenha sido suficiente para encontrar as informações procuradas, selecione outros textos e proponha nova leitura.

Lembre-se de que, se optar por um jogo de 13 cartas, terá de limitar a quantidade de participantes de cada jogada a 3 ou 4 pessoas. Nesse caso, será preciso adaptar as regras do jogo que, no original, admite até 8 pessoas. Pelo planejamento inicial de aulas, é possível estudar 16 elementos para se chegar às 12 ou 13 cartas, pois, como já foi comentado, é provável que alguns tenham que ser descartados por insuficiência de informações.

[illegible]

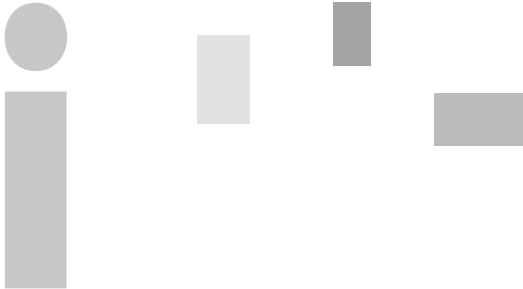
Ações que serão desenvolvidas

- Comparação das características encontradas.
- Seleção final dos elementos do jogo.

Como se preparar

Avalie o conjunto de características levantadas pelos alunos para cada elemento do jogo para orientar o processo de seleção em sala de aula.

Atividade



Exponha na sala de aula os cartazes com os elementos escolhidos e as características pesquisadas nas aulas anteriores. Proponha aos alunos que analisem e comparem as informações, selecionando quatro ou cinco características para compor as cartas do jogo. Os alunos devem eliminar as características que não encontraram para a maioria dos elementos e, também, os elementos que não possuem todas as características que selecionaram. É importante que restem pelo menos 12 elementos para compor as cartas.

No jogo dos pássaros, por exemplo, se a característica “beleza” não foi encontrada para vários pássaros diferentes, elimina-se essa característica. Caso não tenham encontrado várias características para um pássaro específico, como “tempo do filhote voar do ninho”, “risco de extinção”, “tipo de canto”, elimina-se esse pássaro.

Comparação de informações

Após essa seleção, a turma terá o conjunto dos elementos que comporão o seu jogo. Proponha, então, como atribuir valores numéricos para as características qualitativas. Em nosso exemplo do jogo dos Pássaros, será necessário definir valores para os itens “risco de extinção” e “tipo de canto”, lembrando que “beleza” já foi excluída.

Chame a atenção dos alunos para as diversas informações relacionadas ao item qualitativo – em nosso exemplo, um deles é “risco de extinção” –, expostas nos cartazes de cada elemento. Pergunte quais seriam os casos mais graves – entre os pássaros estudados, a arara e o pintassilgo são os mais ameaçados de extinção – e atribua o número 5, adotando uma gradação decrescente até chegar aqueles que não correm o risco de serem extintos – como o urubu e o pombo –, que ganham o número 1.

Materiais necessários

Um cartaz para cada elemento e suas respectivas características.

Repita o procedimento para cada uma das características qualitativas selecionadas.

Atenção

- Incentive os alunos a ler e comparar as informações. Você pode estimular aqueles que não leem convencionalmente a procurar informações nos cartazes:
- Peça que encontrem “onde diz” determinada característica.
 - Escolha duas características e peça que descubram “qual é qual”.
 - Aproxime dois cartazes para que os alunos percebam, por comparação, os dados que estão faltando – o que poderia excluir o elemento.
 - Leia para os alunos, mostrando como se explora a totalidade da informação para que fique evidente a falta de algum dado.
 - Leia a característica, por exemplo, tipo de canto, e solicite que leiam a informação correspondente.

Aprendizagem esperada

- Escrever, utilizando os conhecimentos disponíveis sobre o sistema de escrita, estabelecendo relações com palavras conhecidas e recorrendo a diversas fontes de informação existentes na classe.
- No caso dos alunos que escrevem segundo a hipótese alfabética, analisar dificuldades ortográficas, tomando decisões em função dos conhecimentos que possuem e da interação com colegas.
- Interagir com os colegas, dando sua opinião e justificando-a, ouvindo e considerando suas opiniões para decidir qual a melhor maneira de grafar determinadas palavras, aproximando-se cada vez mais da escrita convencional.

Finalização do jogo

Redação das regras e da apresentação



Ações que serão desenvolvidas



- Produção coletiva das regras do jogo.
- Produção coletiva de uma apresentação para o jogo.
- Cópia das regras e da apresentação.
- Produção da capa.

Como se preparar

Providencie seis cartas extras, além das referentes aos elementos do jogo: duas são para o texto de apresentação, duas para as regras, podendo usar frente e verso, uma para a capa e uma para a lista dos nomes dos alunos, que são os autores do jogo.

Pesquise e selecione exemplos de textos de apresentação em livros e no CD do *Projeto Jogo* para servirem de referência para os alunos.

Decida o tipo de **embalagem** que será usada para acondicionar o jogo: envelope, caixa confeccionada pelos alunos ou adquirida em papelaria.



Atividade

Retome oralmente com os alunos as regras do jogo, que, nesse momento do projeto, eles já devem conhecer muito bem, dando ênfase aquelas que são mais importantes de ensinar aos jogadores. Explique que, agora, vão escrever as regras e que devem pensar na melhor maneira de formulá-las para que sejam compreensíveis pelos leitores. É importante, também, que sigam a ordem cronológica da realização das ações pelos jogadores. Em seguida, solicite que ditem a primeira regra para que você a escreva na lousa.

Produção coletiva

- Vá relendo o texto para a classe à medida que escreve, mostrando que esse procedimento ajuda a ter controle sobre o texto. Pergunte se entendem o que está escrito ou como o texto poderia ficar melhor, peça que releiam e avaliem o que está escrito considerando o leitor.
- Durante essas análises, faça comentários sobre características comuns ao gênero. Por exemplo:
- Para indicar ações, devemos usar os verbos no presente do indicativo (“o primeiro **escolhe**”, “você **joga**”) ou no infinitivo (escolher, **jogar**).
 - Para indicar possibilidades, usamos o modo condicional (**se** houver empate, procede-se..., **se** dois ou mais jogadores...).
- Para verificar se as regras estão completas, leia novamente as instruções de um dos jogos usados como referência no início do projeto. Confira com a classe se não faltou nada e, se for o caso, inclua as novas informações no texto que está na lousa. Lembre-os que precisam adaptar a quantidade de participantes do jogo à quantidade de cartas produzidas.
- Passa a limpo o texto coletivo das regras e deixe-o em um cartaz para que as crianças possam copiá-lo, o que poderá ser feito simultaneamente com realização de outras atividades, em rodízio: enquanto alguns copiam, outros realizam outras propostas.

Materiais necessários

- Cartas extras.
- Embalagem para o jogo.
- Cartaz para as regras e para a apresentação.

Apresentação do jogo

Leia para os alunos dois exemplos de apresentação e discutam suas características. Combine que, na apresentação do jogo da turma, vão contar como foi o processo de produção e por que escolheram determinado tema. Proponha uma redação coletiva – eles ditam e você faz o papel de escriba – e uma revisão também coletiva.



Aproveite para mostrar que a revisão faz parte do processo de produção textual. Chame a atenção para os aspectos que podem ser melhorados, indicando como a revisão permitiu aperfeiçoar o texto. Ao final, passe o texto para um cartaz para que também seja copiado pelos alunos.

Cópia

Acompanhe os alunos durante a atividade de cópia das regras e da apresentação para auxiliá-los na tarefa. Provavelmente, os que já leem convencionalmente cometerão mais erros do que aqueles que ainda não o fazem, pois, depois de lerem o trecho do texto a ser copiado, tenderão a escrevê-lo a partir de seus conhecimentos sobre o sistema de escrita, sem depender tanto do registro feito pelo professor. Já os alunos que ainda não leem convencionalmente tenderão a copiar o texto letra por letra, cometendo menos erros.

Atenção

Para as crianças que ainda estão apropriando-se do sistema de escrita, passe a limpo uma parte das regras e entregue a carta quase completa, faltando somente um trecho, que elas devem copiar no local que ainda está em branco.

Produção da capa

Discuta com os alunos quais os elementos devem ser incluídos na capa do jogo, orientando-os para os seguintes itens: título, o nome dos alunos, sua turma, escola, professor e data de produção. Converse sobre como distribuir essas informações pela embalagem, usando como referência os jogos que a turma já conhece. Em todas as situações, lembre aos alunos a importância da legibilidade do texto, uma vez que será lido por colegas de outras turmas que precisam compreender o que está escrito para poderem jogar.

Curinga

Antes de concluir a organização do jogo, a classe deve decidir coletivamente qual carta será o curinga, a carta que vencerá todas as demais. Para isso, os alunos devem analisar qual elemento possui as melhores características em relação aos demais – não precisam ser todas. Depois da escolha, cada aluno escreve em um espaço na carta a palavra CURINGA. Essa é uma adaptação da regra original que visa simplificar o jogo (ver regra no Anexo)

Aprendizagem esperada

- Colaborar em situação de produção de texto coletivo.
- Cuidar da legibilidade do texto ao copiar, considerando o leitor e o espaço do suporte do texto.

1				2				3				4				5				6				7				8				9				10				11				12				semanas				
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	aulas

Como ensinar Desafio

Comunicação oral – ensaio para ensinar as regras



Ações que serão desenvolvidas

Conversa sobre o que deve ser ensinado e como ensinar.

Com ensinar a jogar – ensaio com os colegas.

Como se preparar

Planeje com os gestores da escola e os colegas professores quais turmas convidar para aprender o jogo como forma de propiciar que seus alunos ensaiem.

Atividade



Converse com os alunos como poderão ensinar outras pessoas que não conhecem o jogo e elenque os pontos a serem tratados. Comente que, além do conteúdo, também precisarão cuidar da forma como farão a comunicação: entonação e altura da voz, postura, explicação clara, feita em uma sequência lógica.

Combine que farão uma simulação e solicite que alguns voluntários façam uma dramatização. Após a apresentação, avaliem coletivamente os pontos positivos e os que precisam ser melhorados.

Para que possam ensaiar mais essa situação formal de comunicação oral, proponha que convidem uma turma de outra série da escola para aprender a jogar. Combine uma forma de realizarem o convite para a turma escolhida. No dia combinado, divida a turma em grupos – um para cada jogo disponível na classe – para ensaiarem o convite. Circule pelos grupos, auxiliando-os nas situações em que for necessário, observando os aspectos positivos e aqueles que necessitam ser melhorados – registre suas observações em um caderno para não esquecer os detalhes. Dê atenção especial aos alunos que ficam nervosos ou se perdem no meio da explicação, de maneira que todos tenham sucesso na tarefa.

Ensaio

Caso haja situações em que os alunos da outra turma façam perguntas ou colocações que evidenciem dúvidas, ajude seus alunos para que possam respondê-las. Ao realizar a avaliação posterior sobre o desempenho, chame a atenção para a necessidade de estarem atentos e ouvirem as dúvidas para que possam ajudar os jogadores a jogar.

O ensaio pode ser realizado mais de uma vez, caso haja turmas suficientes e tempo para a realização. Quanto mais os alunos tiverem oportunidade de praticar essa situação formal de comunicação oral, e reagir às intervenções do professor, tanto melhor será seu desempenho no momento de ensinar aos destinatários do produto final.

Após cada oportunidade de ensinar a jogar, proponha uma avaliação coletiva, abrindo espaço para que os alunos falem sobre suas impressões positivas e negativas. Aproveite essas avaliações para falar das observações que anotou em seu caderno e saliente os avanços da turma de um ensaio para outro.

Para que todos tenham a oportunidade de desenvolver sua oralidade, proponha que o maior número possível de alunos participe do ensino das regras e não somente aqueles que já se destacam ao se exporem em público.

Aprendizagem esperada

- Explicar em público as regras de um jogo de forma a permitir a compreensão de seu funcionamento.
- Identificar aspectos em que a apresentação oral pode ser melhorada.
- Aprimorar a apresentação a partir das indicações da avaliação feita pelos colegas.
- Ouvir as dúvidas de quem está aprendendo a jogar e buscar resolvê-las.

[illegible]

ANEXO 1

Como jogar Super Trunfo

Para iniciar o jogo são distribuídas todas as cartas em igual número para os jogadores e cada jogador forma uma “pilha” na palma da mão, de tal modo que possa ver apenas a carta de cima. A rodada começa com o primeiro jogador escolhendo uma das características da sua carta que julgar de maior valor para confrontar com o mesmo item da carta de cima dos adversários. Se, por exemplo, o tema de seu jogo for dinossauros e o comprimento do dinossauro de sua carta tem um valor numérico alto, proponha essa informação para comparar com o grupo. Leia em voz alta o item e o valor correspondente e todos os jogadores leem o mesmo item em suas cartas, cada um na sua vez. Se o valor de sua carta for superior ao de todos, você recebe todas as cartas dos adversários confrontadas na rodada e as coloca abaixo em sua pilha. Do contrário, você e todos os outros devem dar suas cartas ao jogador que apresentou o maior valor para o item confrontado e este será o próximo a jogar e a escolher o item a ser confrontado na primeira carta da pilha.

Em caso de empate, as cartas da rodada ficam sobre a mesa e os jogadores que empataram disputam entre si uma rodada de desempate. Quem vencer fica com as cartas da mesa mais as cartas da rodada de desempate. Se houver novo empate, repete-se o processo até que haja desempate.

Todas as cartas possuem uma letra (A, B, C ou D). Entre elas existe uma carta “Super Trunfo” que é embaralhada com as demais. Suas informações superam as características de todas as cartas marcadas com as letras B, C e D, sem levar em consideração os valores. Ela perde apenas se um dos jogadores tiver uma carta marcada com a letra A.

Na maioria dos casos, ganha o item que apresentar maior valor, como no caso do tamanho, altura, velocidade, peso, tempo de vida. Porém, em alguns casos, o menor valor é o que vence, por exemplo: tempo em que um carro acelera de 0 a 100 km/h; tempo em que um filhote de animal selvagem depende de seus pais etc. Nesses casos, “menos é mais”, ou seja, é melhor acelerar rapidamente ou conquistar a independência familiar mais rápido.

ANEXO 2

Critérios para escolher as características e selecionar as mais competitivas

Informações quantitativas

As características indicadas nas cartas são informações quantitativas e passíveis de comparação. Não podem ser características qualitativas. Se o tema for dinossauros, por exemplo, algumas características que podem ser comparadas são tamanho, peso, há quanto tempo viveu, pois são comuns aos diferentes tipos de dinossauro e podem ser traduzidas em números. Não podem ser usadas informações qualitativas, como as relativas ao tipo de alimentação, que indicariam os que eram herbívoros ou carnívoros, pois não poderiam ser comparadas em termos de maior ou menor, melhor ou pior.

Escala por comparação

Algumas informações numéricas são diretas e outras são definidas por meio de uma comparação entre dados qualitativos dos elementos aos quais são atribuídos valores numéricos. No jogo dos insetos, exemplos de informações numéricas diretas são as relacionadas a seu tamanho ou a capacidade reprodutiva, que indica a quantidade de ovos postos pela fêmea do inseto. Um exemplo de informações qualitativas transformadas em números é o item “importância econômica”, que compara os insetos por meio de uma escala que vai de 1 a 5, sendo que 1 se refere a insetos que transmitem doenças aos homens e animais domésticos; 2 são pragas agrícolas; 3 são inofensivos; 4 são benéfico; e 5 são úteis. O 5 é o melhor e diz respeito, por exemplo, à abelha, que produz mel, ou ao bicho-da-seda, que produz um casulo que é fonte para a produção da seda; o número 1, contrariamente, é o pior e é atribuído, por exemplo, ao barbeiro, que transmite a doença de Chagas, e à barata, que transmite várias doenças.

Menos é mais

A melhor característica pode ter o maior valor ou o menor. No jogo dos animais selvagens há um item denominado “independência”, em que são comparadas as médias de dias que cada filhote depende de seus pais. Nesse caso, vence a menor quantidade de dias (o menor valor numérico), pois é melhor que um animal adquira independência mais rapidamente, ou seja, “menos é mais”.

A definição do curinga

O elemento escolhido para ser o curinga possui algumas características que o destacam como o melhor no conjunto das cartas do jogo – não necessariamente em todos os itens. No jogo dos dinossauros, por exemplo, o curinga é o *Tiranossauro rex*, que é um dos maiores dinossauros entre as cartas do jogo. No caso dos insetos, é a abelha-de-mel, pois sua “importância econômica” e “capacidade reprodutiva” apresentam os maiores valores numéricos. No caso dos gatos, é o angorá, que tem o maior índice referente à “limpeza” (cuidados de que o gato necessita). Nos animais selvagens, o curinga é o leão, um dos mais pesados e com alto risco de extinção.



Referências Bibliográficas

Jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras:

http://www.cienciaecognicao.org/pdf/v14_1/m318326.pdf

Acesso – 23 de junho de 2009, às 00h35

Jogo Super Trunfo:

http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Super_Trunfo

Acesso – 23 de junho de 2009, às 1h15

Chateau, Jean. *O Jogo e a Criança*. São Paulo: Summus Editorial, 1987.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996, 4ª ed.

Propuestas para el Aula Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente, Ministério de Educación, Ciência y Tecnología da Argentina, Buenos Aires