

Andreia Passos Ferreira

- Pedagoga – Psicopedagoga
- Aluna – pesquisadora da
- ABRAPA – Associação Brasileira
- de Problemas de Aprendizagem

## O jogo na construção da linguagem

*“ Este é o fazendeiro que colheu o milho, para dar pro galo que cantou de manhã, para acordar o padre de barba feita, que casou o moço todo rasgado, com aquela moça toda mal vestida, que ordenhou a vaca de chifre torto, que atacou o gato, que comeu o milho, que está na casa que Pedro fez.”*

### Em que consiste?

**E**ste jogo consta de uma tarefa de seqüenciação lógico-narrativa por meio de construção do mapa conceitual do eixo sintagmático, se utilizando da memória de trabalho. Nesta tarefa, é utilizado o canal visual e ainda como pré-requisito a atenção sustentada. Para melhor entendimento do leitor, a seguir de cada termo específico tratado neste jogo, o termo será descrito.

De acordo com Harris e Hodges (1999), seqüência é arranjo ou ordenamento de conteúdos para apresentação. Num sentido mais amplo, o seqüenciamento não é um simples arranjo linear, mas envolve condições para se repassar em conceitos e habilidades-chave. Abordagens comuns ao seqüenciamento são: cronológica, do desenvolvimento, do fácil para o difícil, das partes para o todo, do simples para o complexo, temática e do todo para as partes.

Trabalhamos neste jogo com uma seqüência determinada, a de imagens dentro de uma lógica-narrativa.

A lógica está relacionada à coerência de raciocínio, de idéias; é uma seqüência coerente, regular e necessária de acontecimentos, de imagens (Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa). Narrativa seria, em termos gerais, uma história, real ou de ficção, expressa oralmente ou por escrito; mais especificamente, “uma expressão de experiências baseadas em eventos que são armazenados na memória ou construídos cognitivamente” [Harris e Hodges, (1999)].

De maneira geral, a seqüenciação de conteúdos é sempre um mapa conceitual que é um esquema gráfico para representar a estrutura básica de partes do conhe-

**“Num sentido mais amplo, o seqüenciamento não é um simples arranjo linear, mas envolve condições para se repassar em conceitos e habilidades-chave”.**

# MATERIAL TÉCNICO-PEDAGÓGICO

INES

ESPAÇO

DEZ/00

86

cimento sistematizado, representado pela rede de conceitos e proposições relevantes desse conhecimento. Localizo ainda este conceito dentro de uma abordagem de aprendizagem significativa, defendida por Ausubel [In: Faria (1995)] que se refere à aquisição de novos significados, conceitos ou proposições que foram relacionados, de forma substantiva e não arbitrária, às informações relevantes particulares previamente adquiridas pelo aprendiz (idéia de esteio = idéia importante estabelecida na estrutura cognitiva do aprendiz, com a qual novas idéias pertinentes encontram ancoradouro no processo de aprendizagem significativa). O material de aprendizagem deve

***“O material de aprendizagem deve ser potencialmente significativo, ou seja, deve ter uma ordem lógica para que assim possa ser relacionado com idéias de esteio da estrutura cognitiva particular do aprendiz.”***

ser potencialmente significativo, ou seja, deve ter uma ordem lógica para que assim possa ser relacionado com idéias de esteio da estrutura cognitiva particular do aprendiz. Não ocorrendo combinação destes fatores, o que será uma aprendizagem mecânica, isto é, uma aprendi-

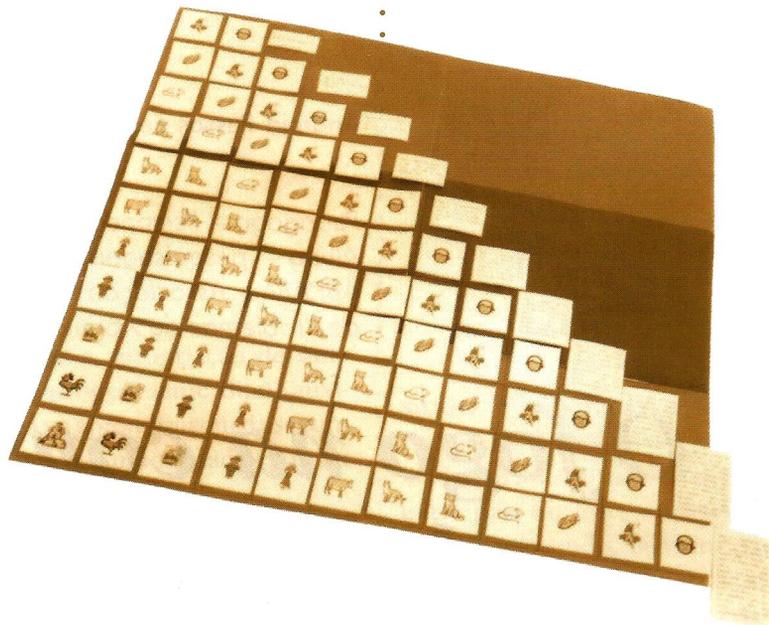
zagem com pouca ou nenhuma relação do novo material com as idéias previamente adquiridas. O autor desta teoria, chama atenção para o fato de que não há uma dicotomização entre aprendizagem significativa e mecânica, mas sim um contínuo entre essas formas de aprendizagem.

Na avaliação da aprendizagem para que se elabore corretamente um mapa conceitual, é necessário ter uma compreensão ampla do material estudado, discernindo os conceitos mais gerais em seus vários níveis de conceitos subordinados, sendo um dos me-

lhores instrumentos para avaliar o domínio das relações hierárquicas existentes entre os conceitos e proposições.

O eixo sintagmático compõe-se de regras para identificação lexical e para a estruturação sintática e semântica, adequando-as ao contexto geral do texto. Estas regras sustentam o papel que cada palavra exerce em uma determinada expressão, sendo este um passo importante para o significado final. Em especial, neste jogo as mensagens são elaboradas para que o receptor pense.

O jogo oferece o canal visual como base para a identificação de significados a que se refere cada imagem e na possibilidade que o indivíduo tem, em caso de dificuldades maiores de ter o auxílio da narrativa escrita. No caso específico dos surdos, este canal é fundamental para a estruturação de regras da Língua de Sinais e da língua oral/escrita portuguesa).



Além disso, os processos cognitivos envolvidos neste trabalho exigem funções amplas como a atenção sustentada, focal e dividida. A primeira relaciona-se à seleção e busca de estímulos, de informação, podendo se utilizar do canal visual e/ou auditivo. A atenção dividida é aquela que capacita o indivíduo a eliminar os distratores de seu campo perceptivo, habilitando o sujeito a conseguir isolar o fator não-interessante para voltar-se à tarefa solicitada. No caso deste jogo, o distrator é de natureza ideatória, isto é, apresenta a exigência de combinar mentalmente as imagens com a leitura de uma seqüência narrativa.

A memória de trabalho também é muito exigida nesta tarefa.

tamos. Análises lingüísticas sugerem que a memória de trabalho pode ser maciçamente usada na compreensão da linguagem, o que nos sugere a grande necessidade que as crianças surdas têm de serem estimuladas nessa área com intuito de complementar o desenvolvimento lingüístico.

### Aplicação da tarefa

**O jogo é composto por uma narrativa, contada oralmente e por uma seqüência repetida de figuras organizadas numa ordem fixa de idéias acompanhadas pelas pequenas partes do texto escrito.**

Uma história é contada ao sujeito pausadamente, destacando-se cada estrofe, solicitando ao mesmo que vá reconhecendo as imagens correspondentes. O sujeito é colocado em uma situação à qual é solicitado para desenvolver estratégias de ordenação de uma seqüência lógica, coordena-

### Objetivos

É importante destacar, primeiramente, que a pretensão deste jogo é exatamente estar desenvolvendo e construindo habilidades de pensamento através do eixo sintagmático da linguagem e, conseqüentemente, contribuindo na aprendizagem de estruturas lingüísticas universais. A memória de trabalho e os processos de atenção são especiais neste contexto de estimulação de linguagem.

Para tal utiliza-se jogo, como uma forma lúdica, prazerosa, possibilitando ao sujeito uma aprendizagem que o leva a atribuir significados relevantes e encontrar sentido a partir do que previamente é conhecido por este sujeito: o brincar. Esta é uma das pretensões deste trabalho: através da brincadeira, desenvolver estas estruturas cognitivas ancoradas (idéia de esteio).

Nesta forma de ordenação, colocamos as imagens em ordens e classes hierárquicas próprias, exigindo do sujeito uma ordenação/classificação a partir de uma organização lógica complexa.

Quando o reconhecimento das imagens fica a critério do sujeito, se pode verificar a antecipação lógica. Ele o faz quando pla-

**“...a pretensão deste jogo é exatamente estar desenvolvendo e construindo habilidades de pensamento através do eixo sintagmático da linguagem e, conseqüentemente, contribuindo na aprendizagem de estruturas lingüísticas universais”**

Este tipo de memória tem curta duração, reconhecida por área de rascunho, servindo como local de armazenamento temporário de informações, enquanto tentamos construir representações da situação com a qual nos confron-

nando simultaneamente informações visuais e auditivas. Para tal, este precisa antecipar logicamente a tarefa de forma dinâmica e interativa: mediada pela confluência de dois tipos de representação diversos: visual e auditivo.

# MATERIAL TÉCNICO-PEDAGÓGICO

INES

ESPAÇO

DEZ/00

88

**“...exige que o sujeito compreenda plenamente as estruturas sintático-semânticas, para completar idéias.”**

neja uma forma de realizar o jogo, consegue antever uma organização possível a ser construída.

A construção do eixo sintagmático é importante na elaboração de sentenças com coerência e coesão. A ordenação neste jogo segue um padrão que não pode ser alterado, com o prejuízo de se alterar a história. Portanto, exige que o sujeito compreenda plenamente as estruturas sintático-semânticas, para completar idéias.

A seqüenciação que é um mapa conceitual dá a oportunidade ao sujeito de organizar o pensamento, planejar ações. Esta

forma apresenta ao sujeito uma visualização total dos conteúdos, auxiliando no desenvolvimento da ordenação/classificação lógica de conhecimentos diversos.

Este jogo traz contribuições importantes à educação de surdos, pois exatamente ressalta o trabalho com as estruturas de linguagem. A construção e o desenvolvimento do eixo sintagmático da memória de trabalho, são a base da aprendizagem da língua escrita pelo surdo; para isto é fundamental que o processo de compreensão das estruturas lingüísticas, seja estimulado através da antecipação/

organização e ordenação/classificação lógica, que impulsiona o sujeito a elaborar melhor a construção deste tipo de conhecimento. De forma geral o jogo é sempre uma grande oportunidade flexibilizada do pensamento, no intento de se romper com a rigidez cognitiva tão comum às crianças surdas que ainda se encontram diante da tarefa de adquirir plenamente uma língua.

**ABRAPA — Associação Brasileira de Problemas de Aprendizagem** - Tel: 21- 284-1318 -E-mail: [Abrapa@uol.com.br](mailto:Abrapa@uol.com.br)

## *Referências Bibliográficas*

**Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.** Ed. Nova Fronteira, 1977.

**FARIA, W.** Mapa conceitual: definição e base teórica. In: *Mapas conceituais: aplicações ao ensino, currículo e avaliação.* São Paulo: EPU, (p.1-8), 1995.

\_\_\_\_\_. Mapas conceituais na avaliação da aprendizagem. In: *Mapas conceituais: aplicações ao ensino, currículo e avaliação.* São Paulo: EPU, (p.23-30), 1995.

**HARRIS, T. L. e HODGES, R. (orgs.)** *Dicionário de alfabetização: vocabulário de leitura e escrita.* Porto Alegre: Ed. Artes Médicas Sul, 1999.

**HUNT, E.** A capacidade verbal. In: STERNBERG, R. *As capacidades intelectuais humanas: abordagem em processamento de informações.* Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, (p. 43-69), 1992.

**KOSSLYN, S.** A capacidade para trabalhar mentalmente com imagens. In: *As capacidades intelectuais humanas: abordagem em processamento de informações.* Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, (p. 169-192), 1992.

**PENNA, A.G.** Sobre a natureza da memória. In: *Introdução à Psicologia.* 2ª ed. São Paulo: EPU, (p.117-125), 1999.