

JOGO 2

“COM QUANTAS PALAVRAS VOCÊ CONSTRÓI UMA FRASE?”

Mecânica e objetivo

O jogo consiste em elaborar uma frase com as palavras e/ou conceitos sorteados pelo professor. O tema da frase deve ser o conteúdo previamente estudado, por exemplo, Idade Média, fascismo, iluminismo, escravismo etc.

Sugerimos o jogo em quatro rodadas, mas elas podem ser aumentadas a critério do professor. A cada rodada, aumenta o número de palavras e/ou conceitos. A última rodada (a quarta, aqui) é a mais desafiadora e fecha com “chave de ouro” o jogo. Ela pode ser feita em uma segunda aula.

O jogo possibilita ao aluno aplicar os conteúdos aprendidos e exige um bom conhecimento de História além do domínio da língua portuguesa para construir uma frase relativamente longa, que seja coerente e compreensível. É um jogo mais adequado para o 9º ano e o Ensino Médio. Para outros anos, convém que o professor faça adaptações. Lembre que o jogo é para desafiar o aluno e não para desanimá-lo.

Preparação do jogo (pelo professor)

- Selecione um conjunto de palavras e/ou conceitos referentes ao conteúdo estudado. Por exemplo, para Idade Média, as palavras podem ser: servo, senhor, feudo, feudalismo, guildas, banalidades, corporação de ofício, burguês, Carlos Magno, século IX, século XIV etc.
- Escreva cada palavra/conceito em um cartão. Coloque os cartões embaralhados em um saco.
- Calcule a quantidade de cartões considerando que cada grupo receberá 7 cartões durante o jogo. Pode-se repetir cartões com as mesmas palavras/conceitos desde que cada grupo receba sempre um cartão diferente.
- Cada cartão vale 10 pontos.
- Se quiser tornar o jogo ainda mais desafiador, estabeleça pontuação diferente para as palavras/conceitos conforme sua complexidade. Por exemplo: servo (5 pontos), feudo (10 pontos), corporação de ofício (15 pontos), feudalismo (20 pontos). Lembre, contudo, que os grupos devem receber a mesma quantidade de pontos em cada rodada.
- Confeccione, também, cartões extras feitos de cartolina colorida. Eles não trazem nenhuma palavra/conceito, somente seu valor: 100 pontos (cada cartão).
- Os cartões de 100 pontos serão usados na última rodada do jogo. Considere 1 cartão de 100 pontos para cada grupo.

1ª rodada do jogo (3 palavras = 30 pontos)

- Divida a turma em grupos de 3-4 alunos. Distribua um papel sulfite para cada grupo e peça que eles coloquem os nomes dos componentes.
- Percorra a sala com o saco de cartões. Cada grupo tira do saco 3 cartões.
- *Atenção: os cartões devem ficar virados escondendo as palavras neles escritas. O grupo só pode lê-las depois que todos os grupos tiverem recebido seus cartões*
- O jogo começa quando todos os grupos estiverem com seu lote de cartões.

A turma tem 3 minutos para construir uma *única* frase usando uma, duas ou as três palavras recebidas. A pontuação vai depender da quantidade das palavras utilizadas. Se o grupo usar as três palavras corretamente, ganha 30 pontos.

Proibições: 1) formar uma frase para cada palavra; 2) copiar uma frase do livro.

Avaliação da frase:

- Cada grupo escreve na lousa a frase elaborada. Destacar as palavras utilizadas (com sublinhado ou giz colorido).
- O professor avalia a frase considerando se ela tem sentido e se a(s) palavra(s) foram corretamente utilizadas.
- A frase estando correta, o grupo ganha a soma dos pontos das palavras utilizadas. Caso contrário, o grupo não ganha nada.
- *Atenção:* Lembre que a avaliação oral e pública é, também, uma aula: os alunos aprendem com uma correção bem argumentada. Além disso, a avaliação estará dando subsídios para os alunos realizarem a última rodada do jogo quando serão eles os avaliadores.

2ª rodada do jogo (5 palavras = 50 pontos)

- Os grupos conservam os cartões da rodada anterior e recebem mais 2 cartões, ficando, portanto com 5 palavras/conceitos. Todas poderão ser utilizadas para formar a segunda frase.
- Repete-se a mecânica anterior: o grupo tem 3 minutos para construir uma *única* frase usando uma a cinco palavras de seu lote.

Proibições: 1) formar uma frase para cada palavra; 2) copiar uma frase do livro.; 3) repetir a frase da rodada anterior.

Avaliação da frase: repita o processo anterior.

3ª rodada do jogo (7 palavras para um tema específico = 70 pontos)

Nessa rodada há um novo desafio: a frase deverá estar *relacionada a um tema específico*, e não a um conteúdo mais amplo e genérico.

Para isso, o professor apresenta à turma um documento histórico “inspirador” que pode ser uma imagem (caricatura, mapa, cartaz, fotografia etc), um documento escrito ou a letra de música, por exemplo. Pode

ser, também, um título-tema que delimite o conteúdo. Por exemplo, para Idade Média, o tema pode ser “Renascimento Comercial e Urbano” ou “Cruzadas”.

- Os grupos conservam os cartões da rodada anterior e recebem mais 2 cartões ficando, portanto com 7 palavras/conceitos.
- A turma tem 5 minutos para elaborar uma frase usando uma a sete palavras de seu lote com a exigência que a frase deve estar relacionada ao documento ou o tema apresentado.

Proibições: 1) formar uma frase para cada palavra; 2) copiar uma frase do livro.; 3) repetir a frase da rodada anterior.

A avaliação dessa rodada não será feita pelo professor, mas pelos grupos na 4ª rodada.

4ª rodada do jogo (grupos avaliadores = 100 pontos)

Atenção: essa rodada precisa de, pelo menos, 20 minutos de aula. Avalie se há tempo para isso. Caso contrário, recolha as folhas de respostas e retome o jogo na próxima aula.

- Até esse momento, os grupos já sabem quantos pontos acumularam nas duas primeiras rodadas. Anote essa pontuação.
- Distribua as folhas de respostas, aleatoriamente, entre os grupos, de maneira que cada um receba as respostas de outro grupo.
- O professor sorteia um grupo que será o **avaliador** da frase construída na 3ª rodada por outro grupo.

O jogo, nesta fase, trabalha a capacidade dos alunos em analisar, avaliar e justificar apresentando argumentos sólidos, claros, coerentes e com assertividade e respeito. Por isso, a pontuação dessa rodada é alta: 100 pontos.

- O grupo **avaliador** deve avaliar a frase dos colegas considerando:
 - se está correta ou errada do ponto de vista histórico,
 - se é pertinente ao documento ou tema apresentado,
 - se está gramaticalmente correta ou se tem erros (de grafia, pontuação, acento, estrutura frasal etc.).

O professor deve estar atento à consistência e pertinência dos argumentos apresentados pelos avaliadores bem como sua postura assertiva que não causa constrangimentos nem hostilidade. Atendendo esses requisitos, o grupo avaliador ganha 100 pontos.

- Se o grupo avaliador fizer uma avaliação incorreta, superficial, inadequada ou hostil, ele nada ganha. Nesse caso, restará ao professor avaliar a frase em questão.
- O grupo **avaliado**, isto é, autor da frase, receberá os pontos se a frase for correta e conforme quantidade de palavras utilizadas.
- O jogo continua com o grupo avaliado que, neste momento torna-se **avaliador** de outro grupo. O processo se repete até todos os grupos terem sido avaliados.
- Ganha o jogo o grupo que alcançar maior pontuação.