



O JOGO DE PALAVRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL PARA A EMERGÊNCIA DE VOZES SINGULARES: uma abordagem do campo do Design

Michele Marconsini Loureiro¹

Cláudia Maria Mendes Gontijo²

*Eixo temático: 6. Alfabetização, cultura escrita, tecnologias educacionais e outras
linguagens;*

Resumo: Este artigo apresenta parte dos resultados de uma pesquisa com o objetivo de ampliar o exercício da pluralidade e da diferença no campo da Educação ao explorar dinâmicas com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio de abordagens desenvolvidas no campo do Design. Analisamos uma dinâmica realizada com uma turma dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma instituição de ensino localizada em Vitória, Espírito Santo, baseada no Jogo de Palavras, uma técnica desenvolvida no campo do Design e adaptada para o contexto de sala de aula com o objetivo de ampliar o protagonismo dos estudantes. A partir da dinâmica experimentada, avaliamos as potencialidades do Jogo de Palavras para a emergência de vozes singulares no contexto educacional, com base nas referências teóricas de autores que concebem a educação como espaço intersubjetivo. Dentre eles, tomamos como referência a concepção de espaço intersubjetivo de Gert Biesta e a perspectiva discursiva no contexto da alfabetização de Ana Luiza Smolka. Ambos os autores problematizam o modelo de ensino do campo educacional, baseado na padronização e reprodução de ideias. A pesquisa foi realizada a partir de uma abordagem qualitativa com estudo exploratório-descritivo, pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, incluindo técnicas de observação direta intensiva e pesquisa-ação.

Palavras-chave: espaço intersubjetivo; vozes singulares; jogo de palavras; alfabetização.

¹Doutora em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio; Pós-doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo - UFES. Contato: michelemarconsini@gmail.com

²Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas e integrante da linha de pesquisa Educação e Linguagens do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES. Contato: clammgont@gmail.com

Introdução

Compreender a educação como espaços verdadeiramente democráticos requer relações com outros, relações baseadas na pluralidade e na diferença. Implica propiciar múltiplas vozes nos espaços educacionais, cada sujeito com sua voz singular. Esse é um desejo crescente observado nas discussões contemporâneas no campo da Educação.

Tal prática enfrenta inúmeros desafios, já que o modelo escolar se estabeleceu como espaço de educação formal, baseado na homogeneização, padronização e imposição. Por mais que se discuta a urgência de transformações nas relações de ensino e aprendizagem, as tentativas de mudanças com outras abordagens educacionais encontram resistência em um sistema educacional baseado em notas, em desempenhos por resultados preestabelecidos e na dicotomia certo e errado.

Este artigo apresenta parte dos resultados de uma pesquisa com o objetivo de ampliar o exercício da pluralidade e da diferença no campo da Educação ao explorar dinâmicas com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio de abordagens desenvolvidas no campo do Design. Analisamos uma dinâmica, realizada com uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, em uma instituição de ensino, localizada em Vitória, Espírito Santo, baseada no Jogo de Palavras, uma técnica desenvolvida no campo do Design. A técnica foi adaptada para o contexto de sala de aula com o objetivo de ampliar o protagonismo dos estudantes. A partir da dinâmica experimentada, avaliamos as potencialidades do Jogo de Palavras para a emergência de vozes singulares no contexto educacional, com base nas referências teóricas de autores que concebem a educação como espaço intersubjetivo. Dentre eles, tomamos como referência a concepção de espaço intersubjetivo de Gert Biesta e a perspectiva discursiva no contexto da alfabetização de Ana Luiza Smolka. Ambos os autores problematizam o modelo de ensino do campo educacional, baseado na padronização e reprodução de ideias, eliminando, assim, as diferenças no processo de elaboração do conhecimento.

A pesquisa incluiu técnicas de observação direta intensiva, pesquisa-ação e abordagem qualitativa com estudo exploratório-descritivo, pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. A pesquisa de campo foi realizada com autorização do comitê de ética e da Secretaria Municipal de Educação em Vitória, Espírito Santo.

2 Fundamentação teórica

Gert Biesta, em sua obra *Para além da aprendizagem: educação democrática para um futuro humano*, questiona o modelo de educação baseado na racionalidade moderna, limitando-a a um processo de inserção em uma ordem preexistente. O autor problematiza esse tipo de educação que define o que a criança deve se tornar: um sujeito autônomo, individualista e autodeterminado. Nesse modelo, prevalece o que o autor define ser a voz representativa da comunidade racional, na qual somos intercambiáveis, ou seja, uma voz em que não importa *quem fala*, mas *o que se fala* (grifos do autor). “As escolas propiciam aos estudantes uma voz muito específica, a saber, a voz das comunidades racionais representada por meio do currículo” (BIESTA, 2013, p.53).

Apesar de reconhecer a importância das comunidades racionais, uma vez que elas tornam possíveis certos modos de falar e agir, o autor questiona a centralidade dessa voz representativa no contexto educacional, deslegitimando outros modos de falar, por meio das vozes singulares dos sujeitos que permanecem como uma constante possibilidade de emergir e tornar-se presença. E nos tornamos presença por meio de nossas relações com o outro, diferente de nós. Portanto, tornar-se presença não é algo que se possa fazer sozinho.

Ao recorrer aos pensamentos de Foucault sobre a morte do sujeito, de Lévinas sobre a concepção de alteridade e de Arendt sobre a ideia de ação, Biesta (2013) ressalta a dimensão social do espaço em que o sujeito emerge como um ser singular e único. Desse modo, a emergência de vozes singulares só é possível no espaço da intersubjetividade, pois agimos sobre seres que são capazes de suas próprias ações, sempre de modos novos e imprevisíveis. Ao contrário, estaríamos impondo e eliminando a outridade do outro.

Smolka (2017), ao avaliar o contexto educacional de alfabetização, critica os modos de ensinar a escrita baseadas na imposição, repetição e em resultados previamente definidos como "certos" provocando um emudecimento das crianças. A autora lamenta a redução do ensino da escrita a uma simples técnica que serve e funciona num sistema de reprodução cultural. Em suas pesquisas e observações, Smolka aponta a relevância dos movimentos de interação e dos movimentos de interlocução nos espaços de elaboração do conhecimento. “No movimento das interações sociais e nos momentos das interlocuções a linguagem se cria, se transforma, se constrói como conhecimento humano” (SMOLKA, 2017, p.61). A autora defende uma perspectiva discursiva sobre o processo de alfabetização, pois reconhece que a linguagem é uma atividade criadora e constitutiva de conhecimento e dos sujeitos e, por isso, transformadora. Desse modo, o ensino-aprendizagem da escrita, esta como forma de linguagem, não deve ser instrumento de reprodução de sentenças, mas uma forma de

interação com o outro, um modo de dizer as coisas. “Não se trata, então, apenas de “ensinar” no sentido de transmitir a escrita. Mas de usar, fazer funcionar a escrita como interação e interlocução na sala de aula, experienciando a linguagem nas suas várias possibilidades” (SMOLKA, 2017, p.61). Do contrário, argumenta a autora, as escolas ensinam as crianças apenas a escrever, mas não a dizer.

Como afirma Biesta, em um processo de mera reprodução, não importa *quem* diz, mas *o que* se diz, ou seja, o que se reproduz. Mas e quem diz? Ao compreender a utilização da escrita em sala de aula como modos de dizer, Smolka afirma ser necessário uma outra dinâmica para transformar o espaço da sala de aula em um lugar e momento de encontro e interlocução e, assim, tornar possível trabalhar as diferenças no processo de elaboração do conhecimento com as crianças.

3 Uma outra dinâmica: o Jogo de Palavras na disciplina de Protagonismo

O Jogo de Palavras é uma técnica muito utilizada no Design Social³, uma vertente do campo do Design que inclui o usuário no processo criativo, tornando-o um parceiro. O usuário é percebido como um interlocutor que representa um ponto de vista diferente. A partir dessa parceria, a criação pode acontecer de modo significativo, com possibilidade de transformar um usuário passivo em um sujeito que participa da criação (TOLEDO; PACHECO, 2012).

Desse modo, os estudantes aprendem a lidar com a diferença, em uma situação concreta, na qual o interlocutor é um parceiro ativo que dialoga com outras perspectivas. Nesse processo, o Jogo de Palavras emerge como uma técnica importante para a comunicação e interação entre os sujeitos.

A técnica consiste em traduzir tudo o que é observado em um contexto – discurso, ações, comportamentos, emoções, comentários, reações – em palavras e/ou frases e registrá-las em cartões separados sem distinção ou indicação de hierarquia. Os cartões são organizados de maneira que faz sentido para aquele que manifesta sua percepção, utilizando apenas os cartões que realmente descrevem suas ações, pensamentos e sentimentos sobre o assunto. É também possível acrescentar palavras aos cartões, a fim de transmitir uma melhor descrição dos significados (PACHECO; TOLEDO, 2014).

Essa técnica foi adaptada para um contexto de sala de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma disciplina denominada de Protagonismo, na qual a professora aborda

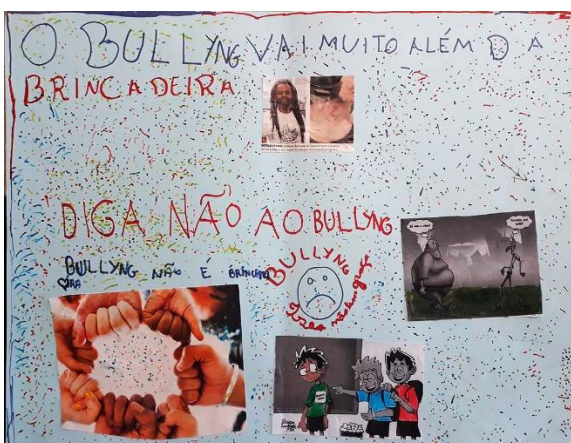
³ Trata-se de um enfoque metodológico que pode ser encontrado com as denominações de Design Social e Design em Parceria e compreendido em dissertações de mestrado pesquisadas por Rita Couto (1991) e Heliana Pacheco (1996).

temas diversos, dentre eles, o *bullying* e a diversidade.

Nas situações observadas em sala de aula, antes da dinâmica sugerida, ficou evidente a dificuldade da professora em movimentar os estudantes para a interação e troca de ideias dos temas abordados. Em um exercício para a criação de cartazes que serviriam de material para uma campanha contra o *bullying*, após algumas reflexões realizadas em sala de aula com intermédio da professora, os estudantes foram solicitados a se organizar em grupos para a definição de um título que seria o slogan da campanha. A professora sugeriu algumas frases para o slogan como “Diga Não ao Bullying” e “Todos Contra o Bullying”, porém sempre reforçando serem aquelas frases apenas uma sugestão, incentivando outras criações.

No entanto, os estudantes acabaram reproduzindo os exemplos sugeridos pela professora. Também foi possível verificar uma individualização no processo, apesar dos esforços da professora em fazê-los dialogar e trocar ideias. Os integrantes dos grupos contribuíram com desenhos e frases de modo individual. Na composição do cartaz, os estudantes se revezaram, sem muita articulação com as contribuições dos colegas.

A padronização e reprodução do discurso pode ser verificada nos resultados dos cartazes com a predominância dos exemplos fornecidos pela professora como “Diga Não ao Bullying” e “Todos Contra o Bullying”.



Figuras 1, 2, 3 e 4: Cartazes para campanha contra o *bullying*

Nesse momento, experimentar a técnica do Jogo de Palavras no desenvolvimento dessa atividade foi avaliada como uma possibilidade interessante, por ser uma técnica orientada para a motivação intrínseca. A técnica poderia contribuir na manifestação dos pensamentos e sentimentos de cada estudante, partindo de referências internas, nas quais os estudantes poderiam encontrar a frase para o slogan da campanha.

A dinâmica foi experimentada após o debate sobre o tema da diversidade. As palavras foram selecionadas pela pesquisadora, com base nas falas dos estudantes durante as discussões realizadas em salas de aula sobre o tema. Todos os grupos receberam cartões com as mesmas palavras selecionadas e também cartões em branco para acrescentar outras. As palavras selecionadas foram: diversidade, diferença(s), respeita(r), conviver, aprender, colega(s), pessoa(s), amigo(s), aceitar, jeito, ser, bom, não, legal, completa, excluir, cada, único, expressar, igual, opiniões, somos, diferente(s), sempre, fazer, ideia(s), ninguém, estranho. Foi explicado para cada grupo que as palavras poderiam ser reorganizadas da forma que fizesse sentido para cada um, relacionado ao tema da diversidade. Também foi explicado a possibilidade de usar os cartões em branco para acrescentar outras palavras.

Durante o desenvolvimento da dinâmica, alguns estudantes se manifestaram para questionar a construção de pensamentos de outros integrantes do grupo. As dúvidas movimentaram discussões entre os estudantes do mesmo grupo. Com a mediação da pesquisadora, os estudantes foram incentivados a refletir sobre suas dúvidas entre si.

Um integrante de um grupo questionou se a frase construída pelo colega “não ser racista” fazia parte do tema da diversidade (figura 5). Outra frase que gerou reflexão foi a elaborada “expressar opiniões certas”. Essa frase é representativa do modelo de ensino tradicional, no qual há uma imposição e padronização do discurso, baseado em respostas certas e predefinidas.

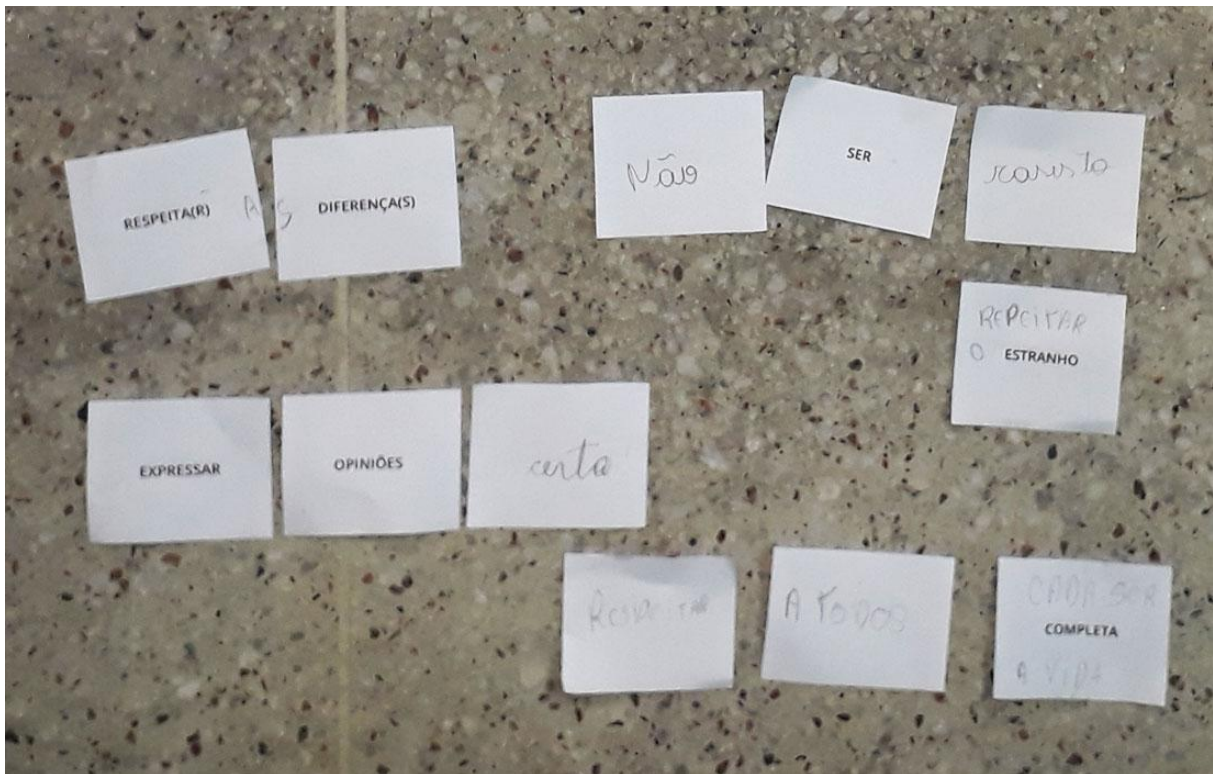


Figura 5: Construção de frases na dinâmica do Jogo de palavras

Outros estudantes manifestaram dúvidas com relação ao uso da palavra “estranho” formulada em uma frase que havia sido elaborada por um de seus colegas. Um integrante perguntou se podia conviver com estranho, ao se deparar com a frase formulada “conviver com estranho” (figura 6). Após conversarem, chegaram a uma conclusão, acrescentando a palavra “não” ao final da frase: “conviver com estranho não” (figura 7).

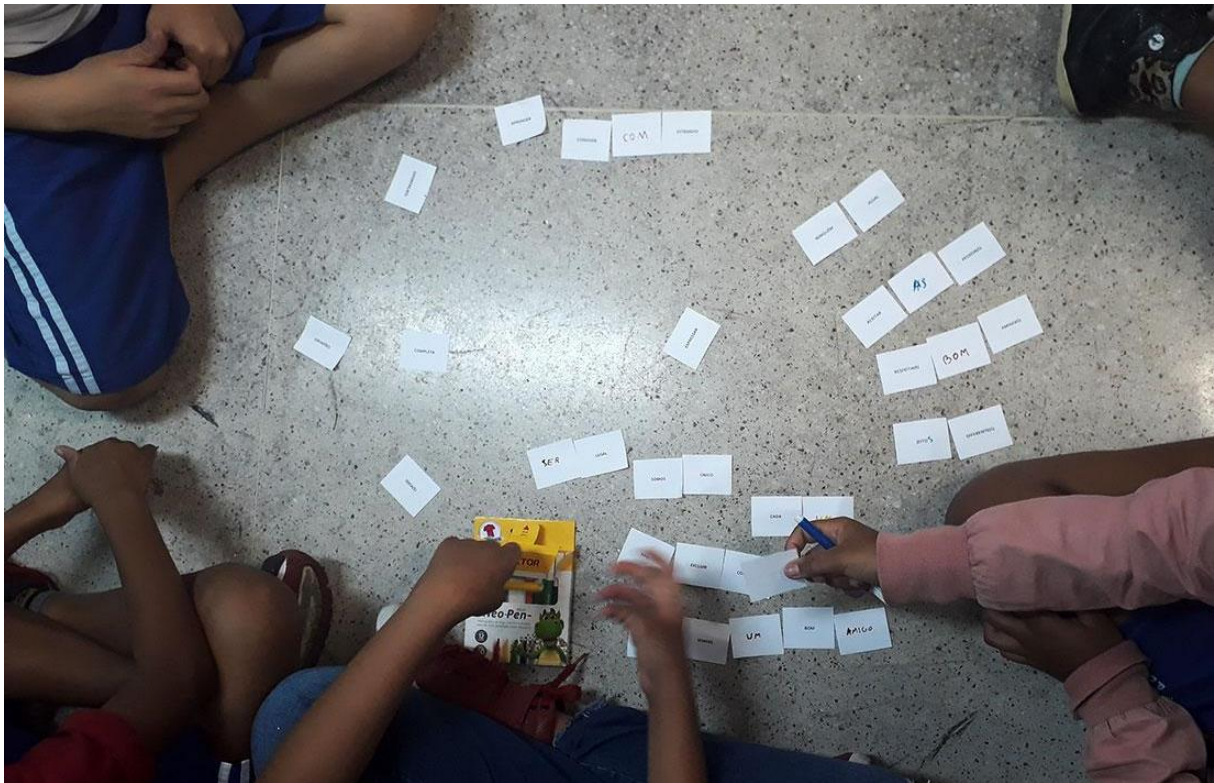


Figura 6: Interação na dinâmica do Jogo de palavras. “Conviver com estranho”

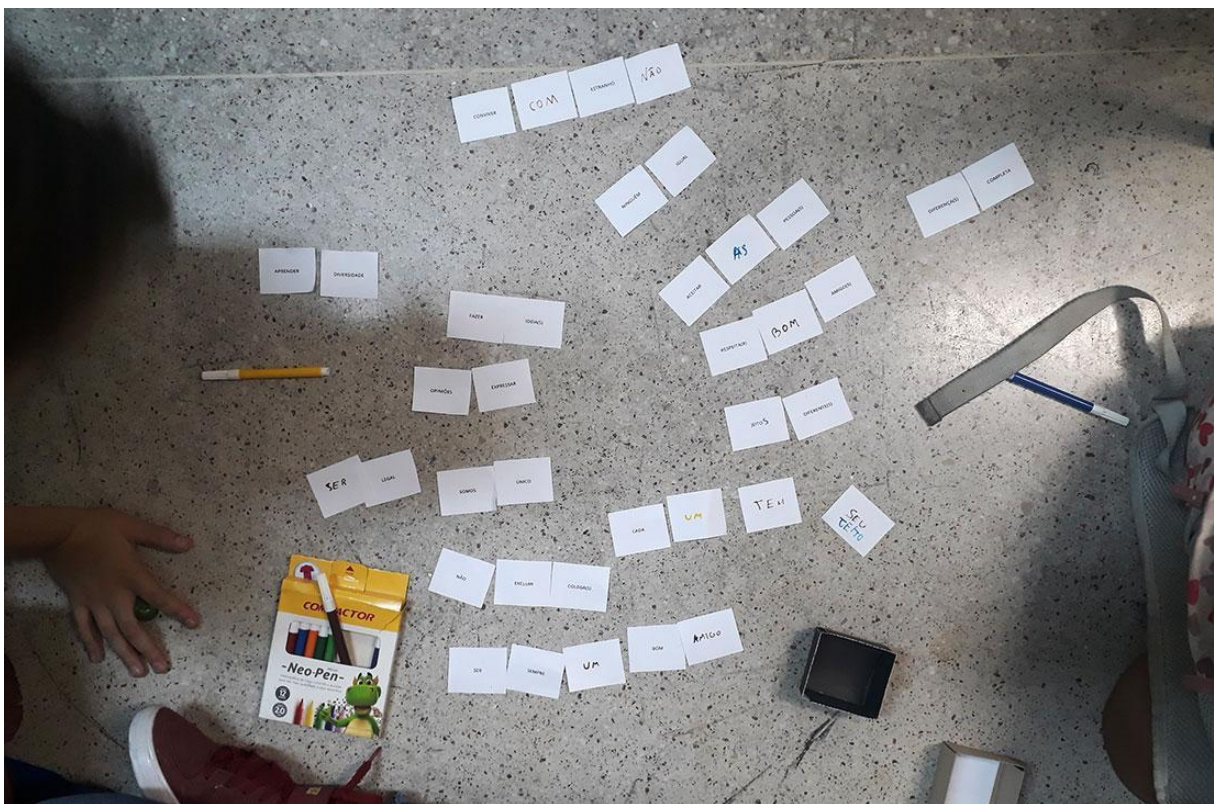


Figura 7: Dinâmica do Jogo de Palavras. “Conviver com estranho não”

Com o surgimento de dúvidas e questionamentos, a professora sentiu a necessidade de retomar a discussão do tema com a turma após a realização da dinâmica do Jogo de Palavras. Ao solicitar a participação dos estudantes que elaboraram a frase “conviver com estranho não”, estes hesitaram em responder, retomando a postura inicial de emudecimento diante da turma. Para conseguir uma participação, a professora precisou ressaltar seu interesse no pensamento dos estudantes e não em uma resposta “certa” dizendo: “Pode responder, não estou dizendo que está errado não, quero só entender”. No entanto, ao questionar a frase elaborada “expressar opiniões certas” e, diante do emudecimento da turma, a professora retomou a uma postura de “discurso representativo da comunidade racional” (BIESTA, 2013) reconstruindo-a para uma frase considerada mais adequada na situação como “respeitar as diferentes opiniões”, sem estender muito o debate com os estudantes.

Na sequência, a professora solicitou que todos retornassem aos grupos para a escolha de uma das frases que seria o slogan do cartaz. Podemos perceber que a dinâmica rompeu com a padronização do discurso, resultando em escolhas de frases distintas para as campanhas, a partir da interação e elaboração de frases (figuras 8 e 9).

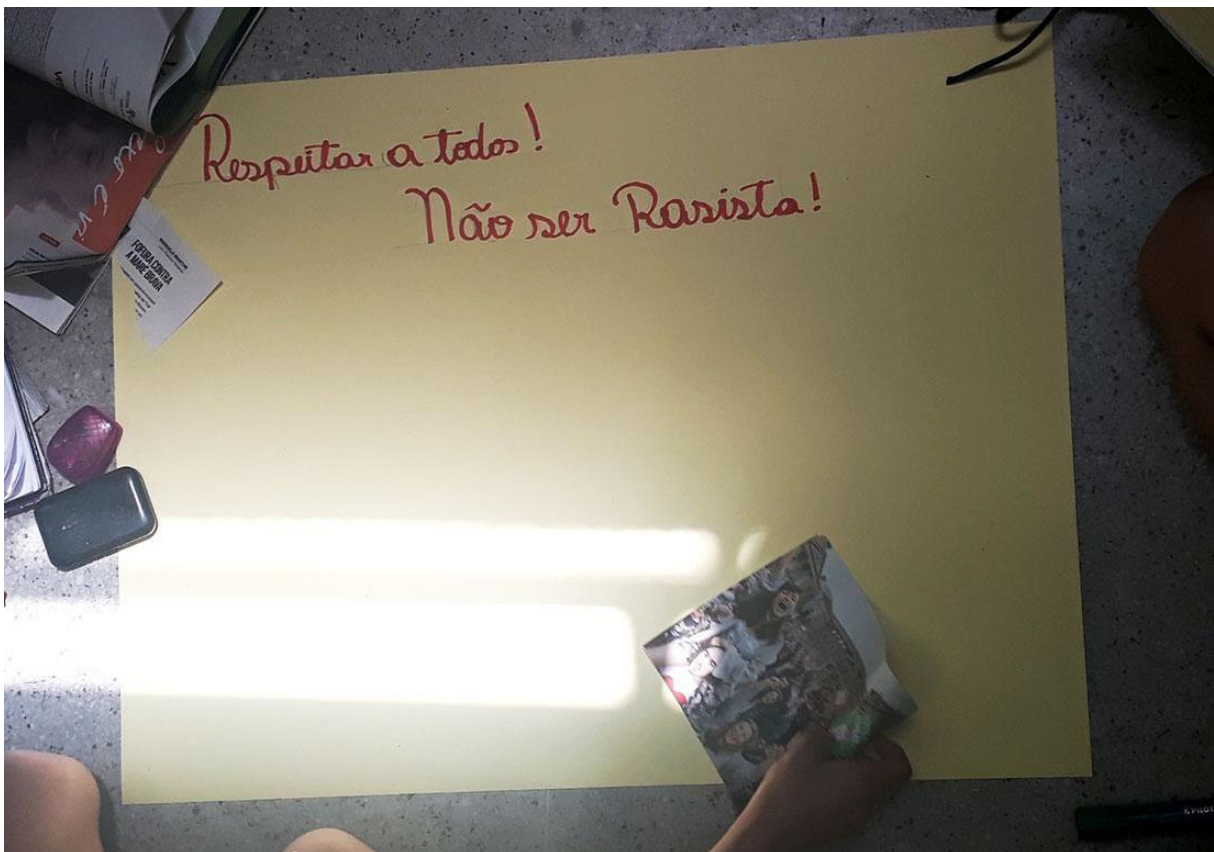


Figura 8: Construção do cartaz após a dinâmica do Jogo de Palavras



Figura 9: Construção do cartaz após a dinâmica do Jogo de Palavras

4 Resultados e Discussão

A dinâmica realizada com o Jogo de Palavras, em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, na disciplina de Protagonismo, apresentou um potencial para ampliar a emergência de pensamentos diferentes, movimentando a troca de ideias com a manifestação de dúvidas com relação ao tema discutido e às frases construídas.

Questionamentos que não costumavam aparecer nos debates intermediados pela professora emergiram no encontro das palavras escritas. A disposição visual das frases construídas pelas crianças, ao alcance de todos os integrantes do grupo, permitiu uma troca de pensamentos de modo mais silencioso que o oral, mas um silêncio ativo, reflexivo, em oposição a um emudecimento das crianças.

Os questionamentos surgiram “pelo grupo”, já que, ao serem questionadas, a pesquisadora e a professora não sabiam qual dos integrantes tinha elaborado a frase. Dessa forma, o Jogo de Palavras mostrou-se potente, também, na ampliação de respostas particulares e questionamentos sobre temas que podem trazer alguma inibição no discurso. Quando os estudantes verbalizam para a turma, predomina na fala das crianças “a voz representativa das comunidades racionais” (BIESTA, 2013). A disposição em expor os

pensamentos e sentimentos fica inibida diante de todos e a “resposta certa” prevalece no discurso. No Jogo de Palavras, as crianças demonstraram ficar mais à vontade para expor seus pensamentos. E a disposição das frases elaboradas por meio de uma organização visual ao alcance de todos os integrantes do grupo possibilitou a interação, em um processo discursivo mediado pela escrita.

A criança, como afirma Smolka (2017), enquanto elabora um discurso, também se elabora enquanto sujeito. Por isso, o exercício do dizer no processo de alfabetização é um trabalho, não apenas de explicitação, mas de constituição do discurso social, enquanto elaboração individual. Desse modo, a escrita inaugura modos de interação. A abordagem com o Jogo de Palavras abriu espaço para as crianças falarem e se relacionarem, ampliando as experiências individuais em momentos de interlocução.

No decorrer do processo, vários estudantes solicitaram cartões em branco. Tal fato demonstra o quanto as crianças têm muito a dizer, mas acabam emudecidas diante de abordagens que inibem suas vozes singulares e privilegiam o discurso representativo das comunidades racionais, manifestado na voz das crianças quando dizem “o certo”, o que o professor quer ouvir, em detrimento do que realmente pensam ou sentem.

5 Considerações Finais

A dinâmica do Jogo de Palavras viabilizou a emergência de vozes singulares, no processo de elaboração discursiva da escrita. As reflexões sobre os temas abordados se manifestaram no espaço educacional por meio da voz representativa da comunidade racional, intermediada pela professora. Um discurso que representa comportamentos para uma ordem preexistente. As crianças também são membros representantes dessa voz, quando reproduzem falas, frases e conceitos.

Ao abrir espaço para a interação e interlocução, as vozes singulares emergem na escrita das crianças, na fala, na pergunta, no questionamento, manifestando sua percepção de mundo em construção.

A professora precisa, desse modo, estar aberta para ouvir e compreender o que a criança tem a dizer. Para isso, é necessário não restringir a discussão a uma resposta idealizada e predefinida, utilizando abordagens que trabalham o reconhecimento do outro, a interação, a relação com a criança.

Referências

BIESTA, G. **Para além da aprendizagem:** educação democrática para um futuro humano. Coleção: Educação: Experiência e Sentido. Tradução: Rosaura Eichenberg. Rio de Janeiro: Autêntica, 2013.

COUTO, R. M. S. **O Ensino da Disciplina de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social.** Dissertação de Mestrado – Departamento de Educação, PUC-Rio, 1991.

LOUREIRO, M. M. **A criança enquanto sujeito da experiência:** situações de ensino-aprendizagem na perspectiva do Design Reflexivo. Tese de Doutorado. PUC-Rio, 2022.

PACHECO, H. S. **O Design e o Aprendizado.** Barraca: quando o Design Social deságua no Desenho Coletivo. Dissertação de Mestrado. PUC-Rio, 1996.

PACHECO, H.S.; TOLEDO, G. **A sparkle in people's eyes**, p. 67-70 . In: Farias, Priscila Lena; Calvera, Anna; Braga, Marcos da Costa & Schincariol, Zuleica (Eds.). Design frontiers: territories, concepts, technologies [=ICDHS 2012 - 8th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies]. São Paulo: Blucher, 2012. São Paulo: Blucher, 2014.

SMOLKA, A. L. B. **A criança na fase inicial da escrita:** a alfabetização como processo discursivo. São Paulo: Cortez Editora, 2017.

TOLEDO, G.; PACHECO, H.S. **The Word Game:** a Social Design research tool to visually communicate values, beliefs, and intrinsic motivation, p. 760-765 . In: In Coutinho, Solange G.; Moura, Monica; Campello, Silvio Barreto; Cadena, Renata A.; Almeida, Swanne (orgs.). Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC [= Blucher Design Proceedings, num.2, vol.1]. São Paulo: Blucher, 2014.