



Nas propostas a seguir, são apresentadas aulas de Língua Portuguesa que dão consciência aos alunos das variantes da linguagem oral e suas adequações aos contextos, de modo que eles comecem a entender que o discurso oral se rege por diretrizes diferentes do escrito. Há desafios de todo tipo quando lidamos com oralidade. Nem sempre os desafios que aparecem na escola ocorrem na vida cotidiana dos alunos: timidez ao falar, rapidez exagerada, gagueira, trocas fonológicas etc. Portanto, alguns aspectos que envolvem a oralidade foram selecionados, e as práticas para desenvolvê-los envolvem situações de uso da língua já experimentadas pelos alunos, além de outras características importantes que precisam ser apropriadas em sua vivência.

Público-alvo: 6º ano

Duração: 4 aulas



Expectativas de aprendizagem

- Desenvolver a expressão oral.
- Aprender a impostar a voz.
- Adequar o nível de linguagem oral exigido no contexto.



Recursos e materiais necessários

- Cartazes de sulfite para aplicação do jogo “Impressão auditiva” (fornecidos).
- Vendas ou óculos de natação para o jogo “Conduzindo o vendado”.



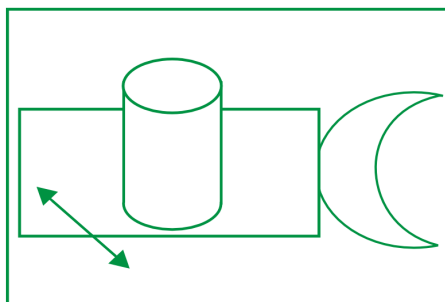
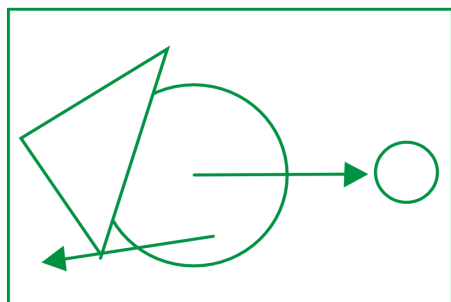
Aplicação

Preparação

Em cartazes de meia folha A4, desenhe sobreposições de formas geométricas e alguns signos como setas ou sinais de pontuação, criando um todo abstrato. Se desejar, utilize as imagens disponíveis ao final da proposta pedagógica. Vide anexo.

Aula 1 — Trabalhando a recepção auditiva de mensagens

Aplique o jogo “Impressão auditiva” com o objetivo de motivar os alunos para os estudos de oralidade. Leve uma série de cartazes (tamanho de meia folha A4) com desenhos como os que seguem:



Um aluno fica de costas e deve descrever o que vê para que outro desenha no quadro. Os demais não podem interferir. Os participantes só podem conversar entre si, sem se olhar.

Depois de algumas experiências, descreva a figura para a classe toda e, em seguida, verifique com os alunos o resultado que cada um obteve, de acordo com a acomodação da mensagem pela turma.

Logo depois, convide-os para um segundo jogo complementar: “Conduzindo o vendado”. Leve os alunos ao pátio e divida-os em grupos de quatro. Um dos alunos deve ser vendado (use máscara de dormir ou óculos para natação com um círculo de cartolina que impeça a visão). Apresente o desafio de conduzirem, oralmente, o vendado a um local, tendo que, no meio do caminho, pegar um objeto.

No fim da aula, inicie uma discussão sobre a necessidade do uso claro da linguagem oral. Mostre aos alunos que estar de costas ou vendado não são situações corriqueiras que impeçam a compreensão da mensagem oral, mas que muitos outros obstáculos podem dificultar o entendimento — e um deles é a falta de clareza do emissor.

Aula 2 — Novela de rádio: preparação

Inicie a aula pedindo que os alunos caracterizem uma novela de televisão: elementos da narrativa, recursos que utilizam para dar realismo às cenas, caracterização de personagens etc.

A partir daí, pergunte quem ouve rádio e peça que diferenciem o tipo de recepção de mensagem entre um e outro veículo de comunicação: tevê e rádio.

Exiba a apresentação de slides sobre a tradição oral, explorando todas as informações que dão importância às questões da oralidade.





Depois, se possível, apresente um trecho do capítulo de uma novela de rádio, que pode ser encontrada em sites de buscas.

Proponha, então, que a classe faça um roteiro de uma radionovela coletiva. Na lousa, retomando os elementos da narrativa, decida com eles o gênero e o número de personagens, e peça que os alunos os caracterizem e resolvam o enredo. Somente você deve fazer as anotações, mas todos devem opinar e chegar a uma conclusão conjunta.

Aproveite esse momento para conduzir a fala dos alunos, pedindo que argumentem para convencer os colegas sobre o espaço, o tempo e até o enredo que preferem. Feito isso, cada grupo (que não deve ter mais do que seis alunos) recebe a incumbência de montar um capítulo (de aproximadamente 5 minutos), que será apresentado na próxima aula. Eles devem ser orientados com relação às questões de contrarregra, planejando com que instrumentos farão os ruídos da novela: uma batida de porta, uma campainha, um tapa e outros.

Aula 3 — Novela de rádio: apresentação

Como deve ter ficado claro na aula anterior, não haverá um texto escrito, mas os alunos improvisarão as falas a partir do combinado para sua cena. Os elementos da narrativa que conduzem a história podem ser registrados por escrito, se preferirem, mas os diálogos devem ser improvisados visando à oralidade espontânea.

A classe deve ficar de costas para o grupo que apresentar a novela. Portanto, os alunos não verão os rostos dos colegas nem os materiais usados para a contrarregra: só serão impressionados auditivamente. Os grupos se sucederão e, ao final, você estimulará um debate em que os alunos ouvintes devem dizer como foi a sensação de serem atingidos apenas pelo canal auditivo e comentar sua percepção sobre as radionovelas. Os alunos apresentadores também devem externar como fizeram para garantir a compreensão de alguém que só ouvia a mensagem, sem o apoio da visão.

Faça um registro fotográfico dos alunos em ação durante a execução da novela para, em outro momento, mostrar em *datashow* a movimentação da contrarregra e a expressão de quem falava.

Aula 4 — Jogo: o que vou levar na viagem?

Convide a turma a participar de um jogo oral em que cada um terá participação individual, mas no qual todos devem ficar atentos às perguntas dos demais para que cheguem à resposta do jogo.



Estabeleça, mentalmente, uma regra baseada em um elemento estrutural da palavra.

Por exemplo: você imagina que os alunos só podem levar na viagem palavras oxítonas.

Então, cada aluno, em sua vez, deve perguntar se uma determinada palavra pode ser levada na viagem. De acordo com as respostas, os alunos vão inferindo a regra. Não deve haver nenhum registro escrito.

Observe, seguindo a regra estabelecida no exemplo:

Aluno A: — Posso levar biscoito? (Não)

Aluno B: — Posso levar limão? (Sim)

Aluno C: — Posso levar um picolé? (Sim)

E assim, sucessivamente, até que os alunos percebam que só podem levar palavras oxítonas.

Trata-se de um uso controlado da fala que eles devem desenvolver. Aí não cabem outros questionamentos, porque o jogo tem uma regra.

As regras podem ser as mais variadas, e é preciso que você exemplifique bastante para que os alunos tenham um bom repertório para detectá-las.

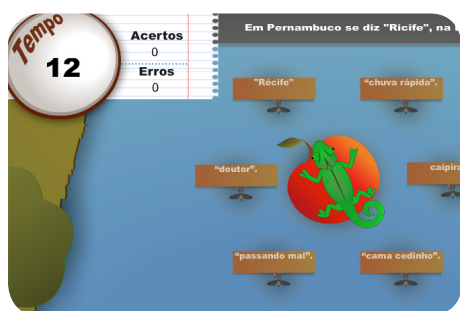
- A. Palavras que têm um R em qualquer posição.
- B. Palavras dissílabas.
- C. Palavras com SS.
- D. Palavras que terminem com “a”.

Termine a aula pedindo aos alunos para refletirem sobre o vício que existe no estudo da linguagem com o apoio da escrita. Muitos alunos buscam a imagem visual da palavra, não a acústica, para fazer sua hipótese de regra.

Você pode utilizar o jogo para finalizar essa aula. Disponível em:



O camaleão faminto





Como saber se o aluno aprendeu

A avaliação da oralidade não é em curto prazo, mas contínua em longo prazo. Os jogos simbólicos que, no caso do 6º ano, acontecem durante ensaios de uma dramatização, como a radionovelas são um bom momento para perceber se os alunos assumem diferentes papéis (adultos, idosos, pessoas com formação, pessoas de fala simples), adequando a linguagem para cada um.

Quando você pede participação em uma discussão, também é possível perceber se os alunos, neste momento, se sentem à vontade para adequar sua linguagem oral. Quando o aluno percebe que o professor de português não é o detentor de uma língua distante e inatingível, mas um facilitador para que possa alcançar variantes mais privilegiadas socialmente, esse diálogo se torna frutífero.

