

## O JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE E OUTROS JOGOS PARA JOGAR COM PALAVRAS, DE CARLOS RODRIGUES BRANDÃO. SÃO PAULO: CORTEZ, 2015, P.167

Ligia de Carvalho Abões Vercelli

**Livro:** “O jogo das palavras-semente e outros jogos para jogar com palavras”, de Carlos Rodrigues Brandão apresenta uma proposta bastante criativa para crianças, adolescentes e adultos. Como o próprio autor diz, trata-se de “Um começo de conversa escrito para crianças e jovens, mas que as pessoas grandes podem ler também” (p. 9). E por que conversa? Porque, no decorrer da obra, o autor vai dialogando com as crianças e com os jovens explicando cada jogo e a teoria que os fundamenta.

O livro contém dez jogos cooperativos, pois segundo Brandão “o importante não é competir, mas compartilhar” (p. 12), são “jogos-de-criar-juntos”, como se refere o autor, cujos passos são descritos minuciosamente, portanto, não há como se equivocar. Para realizá-los bastam apenas folhas de papel e/ou cartolina, canetas coloridas, lápis e tesouras. São jogos de palavras, divididos em partes que foram inspirados no “método de alfabetização” de Paulo Freire.

No início do livro, Brandão esclarece quem foi Paulo Freire e explica o “método de alfabetização” cunhado pelo educador pernambucano. Os jogos foram batizados com os seguintes nomes: o jogo das palavras-semente; o jogo da carta da terra; quem sou eu, quem é você, quem somos nós? Plante lá que eu colho cá!; jogando com poesia; quem é o homem? O jogo das três linhas; criando com letras novas palavras; vamos inventar um novo jogo com as palavras? E, por último, já que inventamos um, vamos criar outro?

No jogo das palavras-semente cada participante tem de elencar uma lista de palavras, escolher 20 das selecionadas, e criar as fichas de jardineiro, pois são com elas que irão semear palavras e frases. Das novas palavras deverão formar frases. É um jogo que estimula o raciocínio lógico e a participação grupal.

No jogo da carta da terra, o autor desafia todos os participantes a escreverem uma nova Carta da Terra baseada no original que se encontra, na íntegra, no livro. Para isso, são dadas as explicações passo a passo de como construí-la.

No jogo quem sou eu, quem é você, quem somos nós? Brandão ressalta que deve ser jogado para “brincar-de-aprender” uma vez que trabalha a identidade dos participantes. Está dividido em quatro partes, a saber: construindo o jogo todos juntos, construindo quem sou eu, aprendendo quem eu sou através dos outros, somos iguais e somos diferentes. Nas diversas etapas do jogo, os participantes vão se deparar com suas identidades, comparar o que há de parecido nos demais e, principalmente perceber que todos são diferentes entre si.

Plante lá que eu colho cá! Foi inspirado no jogo batalha naval, porém, nesse caso, ninguém destruirá ninguém. A ideia é que, após o jogo, os participantes construam um poema utilizando-se somente nomes de frutas. Para exemplificar, Brandão apresenta dois poemas de sua autoria, sendo um com nomes de árvores que ele denominou “Arvoredo” e outro com nomes de pássaros chamado “O povo do canto e do voo”.

No jogo jogando com poesia, os participantes terão de criar poemas baseando-se em cinco poemas de autores portugueses e brasileiros, a saber: “Canção da primavera”, de Mário Quintana, “Anjo músico”, de Murilo Mendes, “História para a criança”, de Cassiano Ricardo, “O herói que matara o reizinho inimigo”, de Ricardo Couto e “Meio-dia”, de Olavo Bilac. Brandão esclarece que também é possível utilizar letras de músicas.

No jogo quem é o homem? Brandão também recorre à poesia, especialmente, à “Especulações em torno da palavra homem”, de Carlos Drummond de Andrade, pois ela aborda o ser humano e foi escrita em forma de perguntas. Para iniciar o jogo, os participantes devem lê-la em voz alta e depois transformá-la em diferentes tercetos, ou seja, conjunto de três versos ou estrofes separadas por espaços, a fim de responder às perguntas do poema de Drummond. Por fim, os participantes terão de reler o poema original de Drummond com as respectivas respostas dadas às perguntas do poema.

O jogo das três linhas permite que os participantes façam uma viagem do Ocidente, no caso o Brasil ao Oriente, o Japão. Nele, Brandão explica e apresenta diferentes *haiKai*, isto é, uma mínima poesia de origem oriental. O objetivo é fazer cada participante criar novas mini poesias para, por fim, apresentarem uma pequena antologia dos *haiKais* criados.

Criando com letras novas palavras é um jogo parecido com o primeiro, porém nesse, Brandão desafia os participantes a escreverem palavras usadas no cotidiano para, em seguida, procurarem se ela existe no dicionário. Caso não existam, o participante terá de “dicionarizar” essas palavras.

Em Vamos inventar um novo jogo com as palavras? E já que inventamos um, vamos criar outro? Brandão sugere que os participantes inventem um novo jogo com as palavras, mas deixa bem claro que eles devem ser “[...] *cooperativos e não jogos competitivos. Que sejam momentos de criar-juntos e nunca jogos de jogar-para-vencer-os-outros. Que sejam solidários jogos com outras pessoas, mais que solitários jogos com outras pessoas*” (p. 139).

Brandão termina o livro com um capítulo denominado “Conversa para depois dos jogos: jogar para competir ou jogar para compartilhar?”. Ele reafirma que é necessário “um esforço para aprendermos a passar da competição contra o outro à cooperação com o outro” (p. 143). Para tal, reporta-se às ideias de Quino, cartunista argentino; de Paul Singer, economista brasileiro; de Claude Lévi-Strauss, antropólogo francês e de Fábio Brotto, professor brasileiro, relatando e analisando situações de competição e de colaboração mútua descritas por esses quatro personagens. Finaliza com um relato de Flo Johansen, jornalista esportivo do *Wolf News*.

Trata-se de um livro no qual Brandão traz dez ideias de jogos de palavras que podem ser confeccionados em casa e/ou na escola e adaptados para diferentes situações. Sendo feito no espaço escolar promove, como nos ensinou Paulo Freire, uma educação problematizadora, pois os participantes, mediados pelos professores, têm de pesquisar e tirar as dúvidas para que possam finalizar os jogos.

Apresenta uma proposta que pode ser utilizada pelos docentes das diferentes disciplinas e dos diferentes níveis de ensino uma vez que, por ser lúdica e desafiadora, poderá motivar as crianças e os adolescentes a realizarem as atividades escolares. Além disso, os jogos apresentados no livro instigam o gosto pela literatura, o trabalho em grupo e, portanto, cada participante tem de ajudar os demais, pois os jogos são pautados na construção coletiva e na cooperação mútua.

## SOBRE A AUTORA

LIGIA DE CARVALHO ABÕES VERCELLI. Professora Universidade Nove de Julho (Uninove). Doutora e mestre em educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Nove de Julho (PPGE/Uninove). Graduada em Psicologia e em Pedagogia com especialização em Psicopedagogia. Docente do curso de Pedagogia e do Programa de Mestrado em Gestão e Práticas Educacionais (Progepe) na mesma universidade.

Recebido em 07/02/18

Aprovado 10/03/18