

O jogo *Baga Soya* | panela de estórias: um recurso educativo para a produção escrita de texto narrativo

Le jeu *Baga Soya* | pan d'histoires: une ressource pédagogique pour la production écrite de texte narratif

Maria Daniela Pereira de Sousa

Leitorado do Camões I.P. na Faculdade de Letras e Ciências Humanas, Université Mohammed V, FLSH-UM5 (Marrocos)

MariaDaniela.Sousa@camoes.mne.pt

Paloma Monteiro D`Apresentação da Cruz

Faculdade de Ciências e Tecnologias, Universidade de São Tomé e Príncipe (São Tomé e Príncipe)

palomamonteiro2@cloud.com

Recebido: 09-03-2025

Aceite: 25-03-2025

Publicado: 25-06-2025

RESUMO: O artigo dá a conhecer o estudo que pretendeu identificar o potencial do jogo *Baga Soya* | panela de estórias como material didático para o desenvolvimento de textos narrativos. O objetivo central foi verificar se a ferramenta lúdica, profundamente conectada à cultura local, poderia motivar os alunos, desenvolver competências comunicativas e competências específicas referentes ao género textual e inerentes à disciplina de Português. A pesquisa, adotou uma abordagem qualitativa e exploratória seguindo uma metodologia de investigação-ação, facultada pela aproximação do professor face ao processo investigativo e articulado à prática educativa. Foram participantes 21 alunos a frequentar a 5^a classe da Escola Básica de Folha-

Féde da ilha de São Tomé. Contribuíram para a recolha de dados as narrativas autorais, entrevistas aos alunos e dados referentes à observação participante. Da análise ressaltamos que *Baga Soya*, ao promover um ambiente de aprendizagem unindo diversão e saber cultural, é eficaz em desenvolver nos alunos uma melhor compreensão da estrutura narrativa, incluindo a coesão e coerência do texto. Observou-se que o jogo favorece o engajamento e a cooperação entre os colegas, incentivando uma participação ativa no processo de construção do conhecimento. Constatamos que este jogo não apenas contribui para a evolução das competências textuais, mas também oferece uma reflexão, abrindo o olhar sobre o uso dos recursos educativos no ensino da língua portuguesa, que privilegiam um processo de ensino-aprendizagem ativo, motivador, significativo, que veiculam momentos propícios ao afloramento da imaginação e da criatividade.

PALAVRAS-CHAVE: Didática da escrita; Género narrativo; Materiais didáticos; Jogo, *Baga Soya* | panela das estórias.

RÉSUMÉ : L'article présente le travail qui visait à étudier le potentiel du jeu *Baga Soya* comme matériel pédagogique pour l'élaboration de textes narratifs. L'objectif central était de vérifier si l'outil ludique, profondément lié à la culture locale, pouvait motiver les étudiants, développer des compétences communicatives et des compétences spécifiques liées au genre textuel et inhérentes à la discipline portugaise. La recherche a adopté une approche qualitative et exploratoire suivant une méthodologie de recherche-action, fournie par l'approche de l'enseignant au processus d'investigation et articulée avec la pratique éducative. Les participants étaient 21 élèves de 5e année de l'Escola Básica de Folha-Féde sur l'île de São Tomé. Les récits d'auteurs, les entretiens avec les étudiants et les données relatives à l'observation participante ont contribué à la collecte de données. De l'analyse, nous soulignons qu' *Baga Soya*, en promouvant un environnement

d'apprentissage alliant divertissement et connaissances culturelles, est efficace pour développer chez les étudiants une meilleure compréhension de la structure narrative, y compris la cohésion et la cohérence des textes. Il a été observé que le jeu favorise l'engagement et la coopération entre collègues, encourageant une participation active au processus de construction des connaissances. Nous avons constaté que « *Baga Soya* –pot d'histoires » contribue non seulement à l'évolution des compétences textuelles, mais offre également une réflexion, ouvrant la vue sur l'utilisation de ressources pédagogiques dans l'enseignement de la langue portugaise, qui privilégie un processus d'enseignement-apprentissage actif, motivant et significatif, qui transmettent des moments propices à l'émergence de l'imagination et de la créativité.

MOTS-CLÉS: Didactique de l'écriture ; Genre narratif ; Matériel pédagogique ; Jeu, pot d'histoires *Baga Soya*.

Introdução

Desde tempos imemoriais que o homem recorre à escrita para comunicar e se fazer comunicar e como referem estudiosos já foram encontradas, em paredes de cavernas pelo mundo, gravações que datam de 40 mil anos atrás. Na atualidade reconhece-se que a escrita sistematizada aparece por volta de 3500 a.C., quando a antiga civilização suméria desenvolveu a escrita cuneiforme na Mesopotâmia. Desde essa data até então a produção escrita tem vindo assumir uma cada vez maior importância para a sociedade abrangendo todos os campos do conhecimento. Segundo Baptista (2011, p.7), a escrita apresenta-se como “um registo de passagem ou memória...”, combatendo o esquecimento e possibilitando ao ser humano “armazenar e gerir informações”. Ao que parece, o

surgimento e o desenvolvimento da escrita foram fortemente determinados por necessidades e condicionantes culturais. Por estes factos, assumimos a grande importância que esta tem na escolaridade do aluno como também no que ela representa no processo ensino-aprendizagem. A motivação para a aprendizagem da escrita implica valorizar este sistema de comunicação tão preponderante na nossa cultura, identificar suas funções e vantagens, e aperfeiçoar a ortografia e o texto. Nesse contexto, surge a questão: como ensinar e motivar os alunos a escreverem?

Escrever envolve uma interação comunicativa: escreve-se para ser lido e para transmitir ao outro o que não poderia ser transmitido de outro modo. Assim, corroboramos a perspectiva de Baptista (2011), que refere que escrevendo e lendo o que escrevemos, aprendemos. A escola tem a tarefa primordial de ensinar o processo de escrita, uma responsabilidade desafiada pelas novas tecnologias, visto que muitos alunos escrevem apenas por obrigação e apenas na escola. Compreender as diferenças entre a escrita e a oralidade é também crucial para desenvolver estratégias pedagógicas que motivem a sua produção e contribuir para o processo ensino/aprendizagem. Além disso, ajuda a combater a rejeição à aprendizagem da escrita, baseada na suposição de que o registo oral, apoiado por tecnologias audiovisuais, pode cumprir todas as funções do registo escrito com menos esforço (Baptista, 2011). No quotidiano educativo, constatam-se as dificuldades apresentadas pelos alunos. Para além de uma timidez perante o desafio de um pensamento, opinião traduzida em linguagem escrita, constatam-se dificuldades em articular conceitos gramaticais, de vocabulário, de sintaxe que comprometem o saber

“escrever”. Não descoramos neste trabalho que a motivação não só impulsiona o desempenho, mas também fomenta a autogestão e a resiliência, tornando-se indispensável para o sucesso no ensino da escrita. Deste modo, influencia diretamente no comprometimento dos alunos, a qualidade dos textos produzidos e a sua capacidade de superar dificuldades que advêm do processo de aprendizagem. Na perspectiva de Costa (2018), ao incorporar personagens, cenários e ações variadas, os alunos aprendem a desenvolver ações complexas e a explorar diferentes estilos de escrita. Os desafios da sociedade de informação e do conhecimento impelem para textos curtos, sintéticos e muitas vezes exigindo uma linguagem Scripto-Visual. A escrita, como autores referem, é uma tecnologia cultural que transforma a maneira como pensamos e nos comunicamos, e que, ao contrário da fala, a escrita precisa ser ensinada, pois não é uma capacidade inata como aponta Olso (1996).

Este trabalho investigativo, pretende colocar em destaque a aprendizagem e o jogo como recurso lúdico-didático cujo objetivo pretende ser incentivar a produção de textos narrativos e de estimular a imaginação de alunos. Como estudo de caso foi efetivado numa escola pública em São Tomé e participaram alunos do Ensino Básico 2º Ciclo. A proximidade da investigadora, e professora, ao contexto educativo, levou-a a adotar uma metodologia prática de investigação-ação, selecionando uma das suas turmas, procurando conhecer a forma como alunos se interessam por este recurso didático, ressaltar as suas qualidades metodológicas e estratégicas para a motivação da escrita em sala de aula. O objetivo principal foi perceber como o jogo educativo *Baga Soya* -panela de estórias, poderia contribuir para

motivar os alunos na aprendizagem de textos de género em aulas de Língua Portuguesa, isto é, perceber se essa estratégia é motivadora para produção escrita em sala de aula. Em função do objetivo, a investigação levantou as seguintes questões partida:

- a) Será que o jogo pode ser usado como estratégias a implementar em sala de aula para motivar os alunos para o processo de escrita?
- b) Como planificar uma sequência didática, para o 5º ano, com recurso à *Baga Soya*?
- c) Como dinamizar este material didático em sala de aula?
- d) Que reflexões farão os alunos sobre o jogo *Baga Soya*?

Enquadramento metodológico

Qualquer trabalho de investigação baseia-se numa escolha metodológica que orienta a linha de ação e que permite a sua concretização. A metodologia é, pois, uma disciplina instrumental ao serviço da investigação; nela, toda a questão técnica implica uma reflexão teórica. Assim, para a prossecução deste estudo, foi desenvolvida uma metodologia de investigação-ação (IA) explorada através do conceito do “professor/investigador”, como preceituado por Sousa (2023, p.146).

A IA é essencialmente prática e aplicada em contexto, que se rege pela necessidade de resolver problemas reais e melhorar processos, geralmente em contextos educativos, organizacionais ou sociais e é caracterizada pelo protagonismo ativo e autónomo do professor. Passa por um processo cíclico de planeamento, ação, observação e reflexão. Tem uma componente participativa dos

envolvidos no problema como os professores, alunos, comunidade educativa que também tem voz ativa no processo. O seu caráter interventivo tem como objetivo não apenas entender o fenómeno, mas transformá-lo. Como atividade reflexiva a cada ciclo, os investigadores analisam os resultados e ajustam as suas ações tendo em vista a melhoria contínua.

A metodologia adotada partiu de uma necessidade sentida, por parte do professor investigador, de alterar práticas educativas detetadas pelas dificuldades apresentadas pelos alunos em sala de aula, em escrever textos narrativos, baixa criatividade e interesse pelo processo de escrita.

Os instrumentos de recolha de dados compreenderam uma análise documental, observação participante que inclui um diário de campo, entrevistas transcritas e produções narrativas elaboradas pelos alunos, em sequência da implementação da estratégia didática que recorre ao jogo. A análise dos dados decorre do modelo qualitativo exploratório de origem categorial.

A investigação empírica decorreu no ano letivo 2023-2024 e o campo em estudo, incluiu a Escola Básica de Folha Féde, situada no Distrito de Mé-Zochi localizado no Centro da ilha de São Tomé, conhecida pelas suas áreas montanhosas e de vegetação densa. A escola revelou ser uma instituição comprometida com a Educação Básica, oferecendo uma estrutura física adequada e uma equipa qualificada para atender às necessidades educacionais dos seus alunos. Preocupa-se com o bem-estar, dos alunos e funcionários, mantendo uma horta escolar e áreas verdes para enriquecer o ambiente educacional e promover atividades práticas e de interação

com o meio ambiente. Foram participantes 21 alunos da 5.^a Classe da Escola Básica de Folha Fede. Participaram os que integravam a turma da professora investigadora e que têm idades compreendidas entre os 10 e os 14 anos.

O jogo *Baga Soya*

O jogo *Baga Soya* é uma abordagem inovadora para o ensino da escrita que se distingue pelo seu foco na construção de habilidades através de uma metodologia estruturada e interativa. O método foi concebido para integrar elementos tradicionais da narrativa oral com a escrita, promovendo a valorização da cultura local enquanto desenvolve habilidades de escrita criativa e crítica nos alunos.

Imagem 1: Peças do jogo Baga Soya



Figura 1- peças do jogo (fotografia do autor)

A construção deste jogo está profundamente enraizada na tradição oral de São Tomé e Príncipe, onde histórias, mitos e lendas são passadas de geração em geração através da oralidade. De acordo com o “dicionário livre santome/português” podemos encontrar a entrada *baga* ['baga] (n.) que se refere a panela, Cf. *ubaga*; também a expressão *dadô-soya* [da'do'soja] (n.), que remete para o contador de histórias; a expressão *soya di sun alê ku san lenha* que refere qualquer estória do rei e da rainha; e *soya* ['soja] (n.) 1.conto.2.estória.3.narrativa tradicional. (in Araujo & Hagemeyer, 2013). O jogo baseia-se na prática de contar histórias, conhecida localmente como "*Baga Soya*", e envolve a criatividade e a imaginação dos participantes. Como ferramenta didática, interliga os domínios da Oralidade, da Leitura e da Escrita e num contexto de formação permitiu desbloquear, a criação narrativa como referem os autores Costa *et al.* (2023, p.59), tratando-se de “um recurso plenamente apropriado e expandido pelos docentes, nas suas práticas letivas, facto verificado não apenas em contexto de intervenção acompanhada, mas também pela verbalização do reconhecimento do seu valor pedagógico e divulgação junto dos seus pares.”. O recurso tem a capacidade não só estimular a criatividade e a escrita, mas também promover a cooperação entre os alunos e o uso da língua portuguesa em contextos diversos, integrando diálogos e descrições. A sua flexibilidade permite que seja adaptado conforme o nível de escolaridade e as necessidades específicas da turma, possibilitando o desenvolvimento de habilidades narrativas e descritivas de forma envolvente e culturalmente relevante.

O programa PAISE (Programa de Apoio Integrado ao Setor Educativo), uma iniciativa em São Tomé e Príncipe voltada para a

melhoria da educação no país, na sua plataforma educativa disponibiliza o recurso para impressão. O jogo, do ponto de vista da adequação, destina-se a alunos entre a 7^a e 12^a classe e baseia-se num conjunto de 60 cartões que contêm informações relevantes para a construção de narrativas incluindo as seguintes categorias: i) início da estória (8); ii) personagens humanas (12); iii) personagens animais ou sobre-humanas (8); iv) espaço (12); v) ação (12); vi) final de estória (8). Descriminaremos as categorias que são apresentadas neste jogo muito embora possam ser criados cartões com outras personagens que possam ser incluídas pelo professor e pelos alunos:

Tabela 1: Personagens humanas

Personagens humanas	
Avó	Personagem feminina muito presente nos contos tradicionais, é marcada pela empatia e também pela sabedoria.
Bêôôô	Em forro, <i>bêôôô</i> significa <i>douto, inteligente</i> . Trata-se de uma personagem masculina caracterizada pelo uso de artimanhas e de expedientes perante desafios e dificuldades.
Lavadeira	Esta é a mulher que lava no rio, cantando enquanto trabalha. Acredita-se que o seu canto assegura o brilho do sol, fundamental para branquear e secar a roupa que lava.
Mulata	Personagem de contos e lendas de São Tomé e Príncipe, a mulata, mulher de pele morena, é reconhecida pela sua beleza física.
Palaiê	A vendedeira de peixe, caracterizada pelos seus pregões pitorescos e pela boa-disposição para com a clientela, é uma marca indelével da paisagem humana de STP.
Parteira	Tradicionalmente, a parteira apoia a mulher num dos momentos mais difíceis e importantes da sua vida. É, por isso, muito hábil, além de boa confidente.

Pescador	Figura masculina essencial da paisagem humana são-tomense, povoa a cultura e o imaginário do país. Possui uma fortíssima ligação ao mar.
Piadô Zawa	Com a sua função de <i>vidente</i> ou <i>adivinho</i> , auxilia as outras personagens quando deparam com um problema de saúde física ou espiritual, receitando-lhes plantas medicinais.
Rapaz	Criança ou jovem que percorre diversas paisagens do país, em busca de aventuras ou diversão.
Rei	Personagem tradicional das narrativas orais, marcada pelo poder que detém sobre todas as outras pessoas.
San Lenha	Em crioulo forro, <i>San Lenha</i> é a <i>senhora rainha</i> . Nos contos e lendas da tradição oral, é maioritariamente caracterizada por um perfil sereno e sábio.
Vizinha	Tradicionalmente, esta personagem costuma ser retratada como extremamente curiosa e, por vezes, até maledicente.

Fonte: Adaptado de PAISE-material didático para português

Tabela 2: Personagens animais

Personagens animais	
Gandú	Gandú é o tubarão, que atormenta e ameaça a vida dos pescadores e de todos aqueles que atravessam os grandes rios ou se aventuram no mar.
Konóbia	Konóbia é uma ave endémica de STP, que costuma ser avistada junto aos rios. Há quem diga que esta pequena e bela ave tem poderes místicos e que as penas da sua cauda têm propriedades mágicas amorosas.
Macaco	Personagem de muitos dos contos tradicionais são-tomenses, é caracterizado pela sua astúcia e esperteza.
	A Tartaruga (ou o Tartaruga) é uma das personagens mais simbólicas da tradição oral são-tomense. Normalmente, o

Tartaruga	animal é personificado e retratado como muito inteligente, determinado e audaz, representando o povo, nas dificuldades por que passa.
-----------	---

Fonte: Adaptado de PAISE-material didático para português

Tabela 3: Personagens sobre-humanas

Personagens sobre-humanas	
Gigante	Com um tamanho fora do comum, o Gigante é caracterizado como extremamente cruel para com os humanos, mas pouco inteligente.
Mulher nocturna	Esta personagem é normalmente marcada por ter pés de cabra, uma característica física distintiva que lhe atribui contornos demoníacos. Só é avistada à noite, vagueando pelas ruas.
Ôcossô	O/A ôcossô surge nas narrativas tradicionais como uma figura feminina, de longos cabelos loiros e de pele muito clara, pela falta de pigmentação. Embora habite num palácio no fundo do mar (ou do rio), vem pentear-se à superfície, gerando temor e desejo.
Tluki Sun Deçu	Trata-se de uma pequena ave, cujo peculiar bater de asas terá sido criado para anunciar o nascer de um novo dia e para acordar os seres humanos. Trata-se de uma personagem muito astuta, dizendo-se que é abençoada por Deus.

Fonte: Adaptado de PAISE-material didático para português

Tabela 4: Espaços de ação

Espaços da ação	
Boca do Inferno	Localizada em Cantagalo, é uma formação rochosa no mar, marcada pela agitação das águas. Há uma lenda que diz que é um portal de teletransporte para Portugal.

Lagoa Amélia	Localizada em Mé-Zochi, trata-se de uma cratera coberta por vegetação. Algumas lendas associam a Lagoa Amélia ao desaparecimento misterioso de pessoas.
Matu manga	Espaço onde crescem mangas, muito procurado e apreciado pelas crianças.
Nozadu	Ritual de homenagem, após o velório e o funeral, onde se contam narrativas tradicionais. Além de um espaço físico, pode ser um espaço psicológico.
Obô	A floresta, local de uma riquíssima biodiversidade, onde também se procura alimento.
Oká	Árvore característica de STP, a cujo espaço se associam propriedades místicas e mágicas.
Pico do Cão Grande	Ícone da paisagem são-tomense, é uma montanha esguia, localizada no distrito de Caué.
Pico Papagaio	Localizado no Príncipe, é uma montanha que se destaca na ilha e se avista da cidade de Santo António.
Praia das Sete Ondas	Localizada entre Água Izé e Ribeira Afonso, é uma praia muito procurada. Existe uma lenda que explica a origem do seu nome.
Rio	Em STP, os rios estão cheios de vida e neles desenvolvem-se diversas actividades. Pode ser seleccionado um rio em particular ou manter-se apenas a referência vaga.
Roça	É um espaço físico e social, com construções da era colonial, onde vivem comunidades.
Ximidô	Nome dado às águas paradas e aos pântanos, é um espaço misterioso e muitas vezes personificado, considerado místico.

Fonte: Adaptado de PAISE-material didático para português.

Recorrendo às categorias os alunos são desafiados a construir histórias coesas, desenvolvendo assim as suas habilidades de escrita processual, passando pelas fases de planificação, redação e revisão. A fase da planificação envolve a discussão inicial e o esboço da história.

A redação é o processo de escrever a história propriamente dita, e a revisão envolve a leitura crítica e a edição do texto para melhorar a coesão e a clareza. Os principais objetivos do método são o de promover a criatividade, incentivar o gosto pela escrita e valorizar a tradição oral. Ao transformar o processo de escrita numa atividade lúdica e culturalmente relevante, o método procura envolver os alunos de maneira significativa.

A atividade didática

Destacamos a preocupação dada pela investigadora na planificação da sequência didática tendo em vista motivar os alunos para os hábitos de escrita recorrendo ao jogo e às referências quotidianas e identitárias da cultura santomense. A planificação foi desenvolvida seguindo os passos conforme esquematizado.

Figura 1- Diagrama do desenho metodológico.



Fonte: Elaborado pelas autoras

A planificação teve em conta os seguintes passos:

Antes da aula:

Organização dos cartões: Os cartões são organizados em 6 conjuntos, separados de acordo com as categorias (Início de

Estória, Personagens Humanas, Personagens Animais ou Sobre-Humanas, Espaço, Ação, Final de Estória), ver imagens em anexo.

Preparação do material: Os cartões são colocados numa caixa, baú ou outro objeto que simule uma "panela". Isso serve para atrair a atenção e motivar os alunos, especialmente nas turmas mais novas.

Início da aula:

Apresentação do recurso didático *Baga Soya* aos alunos e esclarecimento dos objetivos da atividade/jogo de escrita a realizarem.

Formação de grupos: Os alunos são organizados em grupos.

Explicação da atividade: O professor explica os objetivos da atividade, as etapas que serão seguidas, o tempo disponível para cada etapa, como a produção escrita deve ser apresentada e outras informações relevantes que possam surgir.

Dinamização da aula:

Distribuição dos cartões:

O professor circula pelos grupos apresentando os cartões de uma categoria de cada vez, com o verso (nome da categoria) virado para cima.

Um aluno de cada grupo retira, ao acaso, um cartão de cada categoria até que todos os grupos tenham um cartão de cada categoria.

Se necessário, o professor pode juntar os dois tipos de cartões referentes a "Personagens" num único leque.

Produção da Narrativa:

Os grupos de trabalho criam uma narrativa original com base nos elementos dos cartões que retiraram.

O professor incentiva os alunos a seguirem as etapas da escrita processual: planificação, redação e revisão.

Apresentação das estórias:

Um porta-voz de cada grupo apresenta a história criada, lendo-a em voz alta para a turma.

Antes da leitura, o porta-voz deve mencionar os conteúdos dos cartões que serviram de base para a criação da história. Pode ser sugerida também a leitura dramatizada, com a participação de narrador e personagens.

Duração da Atividade:

Dependendo do nível da turma e do ano escolar, a atividade pode ser realizada em mais de uma aula. No entanto, recomenda-se um mínimo de 90 minutos para a sua execução.

Avaliação:

Debate com os alunos sobre a estória que produziram com auto e hétero avaliação, dificuldades sentidas ao longo das atividades sugeridas na sequência didática.

Basicamente, a sequência didática foi organizada para três aulas consecutivas: no primeiro dia, os alunos têm o primeiro contacto com o recurso, aprendendo sobre a sua finalidade e uso. Segue-se uma atividade de *brainstorming* e planeamento, que auxiliam a estabelecer o contexto e a organização do texto. No segundo dia, são realizadas atividades práticas em grupo, que envolvem a organização e a escolha de cartões para a produção dos primeiros esboços escritos. Em

seguida, passam por um processo de escrita em etapas, que inclui a criação de rascunhos e revisões baseadas no *feedback* recebido. No terceiro dia, ocorre a reescrita do texto final, seguida de uma leitura para a turma e a realização de uma entrevista Auto avaliativa. Incluem-se tarefas de reflexão e autoavaliação, onde os alunos revisitam o seu trabalho e consideram áreas para melhoria contínua. A dinâmica da aula envolve a formação de grupos, a distribuição dos cartões e a orientação dos alunos através das etapas da escrita processual: planificação, redação e revisão. O trabalho de partilha e em grupo promove a colaboração e a troca de ideias, enquanto a orientação do professor garante que os alunos sigam uma estrutura lógica e coerente, desenvolvendo habilidades comunicativas.

Tabela 5: Planificação da sequência didática

Aula	Duração	Tema da aula
1	45 Min	Apresentação do recurso: os alunos tiveram o primeiro contacto com o recurso, onde aprenderam o que era e como devia ser usado.
2	90 Min	Aplicação do jogo educativo: Organização de grupo, escolha de cartões e primeira escrita.
3	120 Min	Reescrita e leitura do texto final, seguido de leitura à turma e depois uma entrevista.

Fonte: Elaborado pelas autoras

Para a planificação da escrita, os alunos seguiram a estrutura da tabela 2, que deveriam preencher segundo os cartões que eram retirados da “panela” à sorte. Cada grupo de trabalho preencheu a sua própria planificação.

Tabela 6: Estrutura da planificação da narrativa

Início da Estória	
Ação	
Localização da Ação no Espaço	
Personagens Humana	
Personagem Sub-humana/ Animal	
Fim da Estória	

Fonte: Elaborado pelas autoras

Para a avaliação da produção escrita categorizaram-se os seguintes critérios de análise textual:

Tabela 7- Categorias de análise da produção narrativa

Item	Categoria	Pontuação/25
1	Tema	5
2	Coesão e Coerência	5
3	Criatividade	5
4	Ortografia e Sinais de pontuação	5
5	Organização, Caligrafia e Higiene	5

Fonte: Elaborado pelas autoras

Para este trabalho exploratório não foram usados os critérios quantitativos e a pontuação obtida por cada grupo não será revelada, apenas dados qualitativos serão analisados.

Como foi referido para a prossecução desta sequência didática, os alunos foram organizados em cinco grupos, sendo que quatro deles eram compostos por quatro pessoas e um de cinco pessoas. Conforme se pretende revelar no quadro a seguir:

Quadro 1: Caracterização dos grupos de trabalho

Grupo	Alunos	Média de Idade	Masculino	Feminino	
1/A	4	10-13	0	4	
2/B	4	10-14	4	0	
3/C	4	10-13	1	3	
4/D	4	10-12	1	3	
5/E	5	10-13	1	4	
Total alunos			7	14	21

Fonte: Elaborado pelas autoras

O grupo 1/A ficou constituído por raparigas, o grupo 2/B só por rapazes e os restantes grupos de trabalho são mistos, perfazendo um total de 21 participantes, 7 masculinos e 14 femininos com idades compreendidas entre os 10 e 14 anos.

Análise dos dados

A recolha das narrativas, como derradeiro produto, foi planificada num modelo próprio, criado pela autora. Para este artigo

trouxemos o exemplo da narrativa do grupo 1 da qual extraímos a análise textual.

Síntese da narrativa do grupo 1

O grupo foi constituído por quatro raparigas, com idades compreendidas entre os 10 e os 13 anos. Em sorteio, saíram os seguintes cartões:

Quadro 2: Cartões sorteados

Início da Estória	Há muitos anos atrás...
Ação	Natureza
Localização da Ação no Espaço	OKÁ
Personagens Humana	Avó
Personagem Sub-humana/ Animal	Tluki Sun Deçu
Fim da Estória	...A partir daquele dia...

Fonte: Elaborado pelas autoras

Face aos elementos estruturais que saíram em sorteio o grupo elaborou um texto que menciona: uma senhora, um *tluki sumdeçu*, a avó e um senhor pescador. No entanto, as identidades e relações entre os personagens são apresentadas de maneira confusa. Por exemplo, "uma senhora" e "a avó" parecem ser a mesma pessoa, mas isso não é claramente explicado.

Citação: "Há muitos anos atrás havia uma senhora... e encontrou um tului sumdeçu..."

O enredo principal gira em torno de uma semente mágica que cresce num *oká*, e as tentativas do senhor pescador de cortar a árvore

para construir a sua casa. No entanto, a progressão da história é difícil de seguir devido à falta de clareza e coesão.

Citação: "colocou a semente no chão e cresceu um lindo oká, mágico..."

A história é situada "há muitos anos atrás" e menciona "uma noite de lua cheia", mas essas referências são vagas e não ajudam a estabelecer uma cronologia clara.

Citação: "Há muitos anos atrás... Numa noite de lua cheia..."

O texto menciona a floresta e um bairro, mas não oferece uma notação descritiva detalhada desses lugares perdendo a oportunidade de aplicar nomes e adjetivos para enriquecimento textual. Esta falta descritiva também dificulta a visualização do cenário onde a ação se desenrola.

Citação: "...a senhora do bairro que vivia na floresta..."

O tema parece girar em torno da magia da natureza e as recompensas inesperadas. Contudo, a mensagem é um tanto obscura devido à forma como a história é contada.

Citação: "A natureza é uma esperança" sugere uma mensagem positiva sobre a natureza, mas isso não é explorado claramente ao longo do texto.

O texto apresenta problemas de coesão, com frases longas e mal pontuadas que tornam a leitura difícil. A transição entre as diferentes partes da história é abrupta, prejudicando a fluidez do texto "...mas ninguém sabia que o oká é mágico, no dia a avó foi descobrindo pelo tluki sundeçu..." A falta de coesão frásica torna difícil entender como as descobertas ocorrem.

A pontuação é inadequada, com vírgulas e pontos mal colocados ou ausentes, o que confunde a leitura e prejudica o

entendimento: “...e ávia um senhor pescador que queria cortar o oká para construir a sua casa mas sembre impedia-o.” Aqui, a falta de uma vírgula antes de "mas" e outros erros dificultam a compreensão.

O texto mostra uma boa dose de criatividade, especialmente na conceção de uma árvore mágica e na interação com seres fantásticos como o *tluki sumdeçu*. A ideia tem potencial, mas a execução precisava ser mais clara “...cresceu um lindo oká, mágico... no dia seguinte viram o oká de pé o senhor pescador no chão dormindo e muitos diamantes no pé do oká...” A criatividade aqui é notável, embora a narrativa não desenvolve esses elementos de forma satisfatória. A organização textual parece-nos um pouco confusa. O enredo não segue uma sequência lógica clara, com eventos e personagens introduzidos sem o devido desenvolvimento ou explicação. “Numa noite de lua cheia o senhor pescador foi cortar o oká mageco...” A introdução de ações e eventos importantes ocorre de forma abrupta, sem preparação adequada.

O “Texto A” revela um esforço criativo significativo por parte dos alunos, mas enfrenta desafios relacionados à clareza, coesão e organização. A mensagem central e o desenvolvimento dos personagens e eventos precisavam ser mais trabalhados para que o texto atinja seu potencial narrativo completo. Na primeira versão, houve muitos registos da oralidade, tinham muitas ideias e não sabiam como as estruturar o que para a produção textual muito contribuiu a planificação.

Síntese das narrativas

Para a produção do *corpus* analítico construiu-se uma tabela que permite coligir os dados da análise textual de cada grupo:

Tabela 8- Análise das narrativas produzidas pelos grupos

Itens de Correção	Grupo 1 texto A	Grupo 2 texto B	Grupo 3 texto C	Grupo 4 texto D	Grupo 5 texto E
Escreveu título	Sim/ A natureza é uma esperança	Sim/ Certa vez	Não	Sim/ A princesa e o macaco	Sim/ o pescador e a praia boca de inferno
Introdução/ Início da estória	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Desenvolvimento /ação	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Conclusão/ fim da estória	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Quando?	Sim/ Há muitos anos atrás	Não	Sim/ Era uma vez	Sim/ Naquele tempo num reino	Sim/ Antigamente
Personagens Humana (quem?)	Sim/ Senhora/ avó e um pescador	Sim/ Uma família / vizinho	Sim/ Rapaz	Sim/ Rei e filha	Sim/ Pescador pobre e 7 filhos
Personagem Sub-humana/ Animal (quem?)	Sim/ Tluki Sundençu	Sim/ Pé de cabra	Sim/ Tartaruga	Sim/ Piter o macaco	Sim/ Sereia

Localização da Ação no Espaço (onde?)	Sim/ Senhora vivia na floresta	Sim/ No Obô	Sim/ Na Praia Melão	Sim/ Viviam num castelo	Sim/ Na praia boca de inferno
O quê?	Sim/ Vinda do mercado com as suas compras encontra Tluki Sundençu	Sim/ Vizinho foi a festa encontra a pé de cabra	Sim/ Vai à praia para comer ovos de tartaruga que é proibido	Sim/ Princesa encontra um macaco nos jardins do palácio	Sim/ Pescador encontra uma sereia
Ação	Sim/ O ser dá uma semente à senhora/avó. Cresceu um lindo Oká, mágico na floresta. Toda a gente se admirava da sua altura. Senhor pescador quis cortar Oká para	Sim/ vizinho vai á festa e no regresso encontra a pé de cabra. Aflito chama os vizinhos e todos juntos fizeram desaparecer a personagem.	Sim/ rapaz gosta de comer ovos de tartaruga. Engana a mãe e foge para a praia à procura deles. Foi visto pela polícia e preso. Depois da prisão	Sim/ Princesa ao passear no jardim do palácio encontra macaco Piter. Num outro passeio recebe anel brilhante do macaco pedindo-a em casamento . O rei concorda com o casamento e casam na	Pescador pobre com 7 filhos um dia decide ir pescar para a praia Boca do Inferno. Encontra uma sereia que lhe propõe riquezas se descer à boca. Cheio de riquezas regressa o pescador a casa onde é confrontado com os filhos. Ao usar as

	fazer a sua casa mas sempre a avó impedia. Numa lua cheia pescador corta Oká, mas no dia seguinte tudo acorda normal com o pescador a dormir junto da árvore com diamantes aos seus pés		nunca mais voltou a incomodar as tartarugas	praia das 7 ondas	riquezas o pescador começa a ficar cada vez mais velho e morre na boca do inferno puxado pela sereia
Fim da estória	Sim/ Houve diamantes para todos e para a avó e nunca mais faltou nada	Sim/ por isso esta história ficou na memória do povo	Sim/ Daquel e dia em diante, o rapaz nunca mais foi o mesmo	Sim/ Casaram e vi-veram felizes para sempre	Sim/ Nunca mais ouviram falar do pescador!

Coesão	Não	Não	Não	Não	Não
Coerência	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Criatividade	Sim	Não/ com pouca ação no enredo	Sim	Sim	Sim
Ortografia e Sinais de pontuação	Utiliza vírgula, ponto final. Começa com letra maiúscul a depois do ponto final. Alguns erros ortográ- ficos	Utiliza correta- mente ponto final.	Dois pontos, ponto final, virgula. Sem erros ortográ- ficos	Ponto final, vírgula, travessão, ponto e vírgula, ponto de interroga- ção	Ponto final, vírgula, dois pontos, ponto de interroga- ção, travessão, ponto de exclama- ção
Organização, Caligrafia e Higiene	Não faz parágra- fos	Faz pará- grafos	Faz pará- grafos	Faz parágrafo separando introdução , desenvol- vimento	Não faz parágrafos. Com ilustração
Extensão/Núme- ro de palavras	152	81	140	203	209

Fonte: Elaborado pelas autoras

Da análise observamos que os textos cumprem a estrutura prototípica da narrativa. Todos apresentam título à exceção de um e

apresentam variações ao nível da coesão, coerência e criatividade. Revelam ainda erros ortográficos e erros de sintaxe e morfologia.

Recomenda-se focar na correção destes aspetos e incentivar maior criatividade e reflexão.

Síntese das entrevistas

Tendo em vista reconhecer as opiniões dos participantes e responder às questões de partida foram realizadas entrevistas orais aos grupos de trabalho, que se transcreveram. Para o *corpus* deste artigo, apresentamos uma síntese que resultou da análise. Regra geral revelam ter absorvido conhecimentos face à atividade “*estamos a cozinhar estórias*” e à estrutura da narrativa referindo-se às personagens, ação, tempo, espaço como é o exemplo: “*Início de estória: naquele tempo... Ação : casamento... Espaço: praia das sete ondas...Personagens Humanos: Rei... personagem sobre humanos ou animais: macaco*”. Também referiram ter gostado da atividade e apontaram ter sentido mais dificuldade na fase da produção escrita: “*Não tem nada difícil ... há só a parte de escrever*” ou, “*... e tivemos que escrever, depois não ficou bom e tivemos que rescrever Depois voltamos a escrever novamente e depois passar a limpo porque não saiu bem.*” A maior parte alude ter gostado de realizar esta atividade recorrendo ao jogo: “*Nós gostamos muito! Porque isso faz as crianças aprender mais, começar a participar nas coisas e eu gostei, gostei muito!*” ou “*gostamos de tudo...*”

Notas do diário de campo

Do ponto de vista metodológico a experiência foi bastante interessante, assim todos os grupos revelam nas entrevistas

realizadas. Em sala de aula nunca havia sido testado mas, os alunos reagiram muito bem. Gostaram imenso e o resultado foi muito positivo. Todos participaram embora um ou outro apresentasse mais ou menos dificuldades em adaptar-se por ser uma atividade em grupo mas, de forma geral, foi satisfatório. Como monitora desta atividade fiquei com um pouco de receio quanto à reação deles mas acabei por me surpreender. Não só pela participação ativa mas, sobretudo, pelas suas criações. Neste estudo, notamos que eles entenderam bem aquilo que foi pedido e, como resultado de suas criatividade e trabalho duro, tivemos muitas histórias interessantes. Particularmente, pretendemos aplicar mais vezes com outras alternativas. Houve algumas partes que precisavam de ser melhoradas na aplicação: -todavia, acreditamos que, futuramente, esses pequenos erros poderão ser superados, principalmente com reforços da matéria sobre a estrutura da narrativa, conceitos como coerência e coesão. A atividade permitiu aos estudantes conhecerem vários elementos da cultura santomense. Aprenderam muito. Por exemplo, expressões como “baga” “ocossó”; muitos desconheciam mas, hoje já é diferente. O jogo permitiu constatar a ampliação de vocabulário e o conhecimento da cultura indígena.

Considerações finais

O uso do jogo *Baga Soya*, como material educativo para a produção de narrativas na 5ª classe mostrou ser uma estratégia inovadora e eficaz, promovendo um ambiente de aprendizagem que integrou diversão e conhecimento. O estudo revelou que o jogo não apenas facilita o desenvolvimento de habilidades narrativas, mas

também favorece a participação ativa dos alunos, a cooperação entre colegas e o engajamento na construção do conhecimento. Ao explorar a narrativa através do *Baga Soya* | panela de estórias os alunos experimentam uma maneira de aprender que vai além da mera reprodução de conteúdo, incentivando a construção de histórias de forma criativa e personalizada. Essa abordagem lúdica proporciona um ambiente menos intimidante para a escrita, e que auxilia a superar bloqueios comuns enfrentados por alunos ao desenvolverem as suas competências de redação. A liberdade oferecida pelo jogo para criar histórias permite que pratiquem a organização lógica das ideias, a coesão e a coerência, além de ampliar seu repertório linguístico e expressivo. O recurso educativo *Baga Soya*, também evidencia a importância da contextualização cultural no processo de aprendizagem. Por ser um jogo que incorpora elementos da cultura local, ele facilita a conexão dos estudantes com o conteúdo, tornando-o mais significativo e relevante para as suas realidades. Isto não apenas promove a valorização da cultura local, mas também fortalece a identidade cultural dos alunos, estimulando um senso de pertencimento e respeito pelas tradições. Nos textos produzidos, vimos refletidas aprendizagens essenciais preconizadas pelo Ministério da Educação de São Tomé e Príncipe, como: escrever textos narrativos que integrem diálogos e descrições (AE7, AE8, AE9); escrever textos narrativos e descritivos, assegurando a organização de parágrafos, a coesão e coerência textuais e a utilização de recursos expressivos diversificados (AE10, AE11, AE12). Destacamos que esta atividade existe desde 2019 pelo Ministério da Educação no repositório aberto em “Material Didático para Português”, porém,

nunca fora conhecida pelos professores até recentemente. Isto poderá estar relacionado com o facto de muitos professores só se limitarem ao que é planificado quinzenalmente e ou terem receio de sair das “acomodações” do ensino tradicional. É importante, no nosso entender, prover um acompanhamento e suporte contínuo para ajudar os professores a superar qualquer resistência ou receio em adotar o jogo nas abordagens educacionais.

Referências

- Araujo, G.; Hagemeyer, T. (2013). *Dicionário lívres antome/português: Livlu-nglandjis antome/putugêji*. Hedra, São Paulo. Disponível em <https://repositorio.ulisboa.pt/bitstream/10451/31028/1/Araujo&Hagemeyer2013.pdf>
- Baptista, A. (2001). *Escrita e processos de construção textual*. Porto Editora: Porto.
- Costa, S. (2018). *Criatividade na educação*. Criativa.
- Costa, P. et al (2023). *Explorando possibilidades de mudança e reconfiguração de práticas no quadro da disciplina de Língua Portuguesa em STP*. p49-62. Abordagens didáticas no Ensino Secundário de São Tomé e Príncipe: reflexões a partir de contextos de formação contínua de professores. Disponível em <http://hdl.handle.net/10773/40140>
- Olson, D. (1996). *The world on paper: The conceptual and cognitive implications of writing and reading*. Cambridge University Press
- PAISE-STP (2020). *Formação Contínua para docentes de Português*. <https://www.imvf.org/2023/07/26/paise-stp-apoia-a-criacao-do-repositorio-digital-do-ministerio-da-educacao-de-sao-tome-e-principe>
<https://www.imvf.org/project/paise-sao-tome-e-principe/>

<https://www.imvf.org/2024/06/05/associacao-rede-internacional-de-investigacao-em-educacao-de-sao-tome-e-principe-ariie-stp-oficializada/>

<https://www.imvf.org/2023/07/31/jornadas-da-rede-de-investigacao-em-educacao-no-ambito-do-paise-stp/>

<https://repositoriodigital.me.gov.s>

Silva, M. (2018). *Práticas pedagógicas inovadoras*. Porto

Sousa, M. D. (2023). *Expressões Artísticas: cenários para o desenvolvimento da competência comunicativa em língua no domínio da produção oral e escrita de narrativas. Proposta Didática no Ensino do Português no Estrangeiro*. Tese de Doutoramento em Didática das Línguas Multilinguismo e Educação para a Cidadania Global. Disponível em <http://hdl.handle.net/10362/1717>