

## A FÁBRICA DE TEXTOS




### Informação para pais e professores:

A **FÁBRICA DE TEXTOS** é um jogo interativo concebido para levar a criança à compreensão das etapas e dos processos envolvidos na **redação de um texto**, o que significa a produção de uma unidade de escrita que obedece a uma estrutura coerente e coesa e respeita a correção ortográfica. Escrever é um ato complexo que exige da parte de quem escreve o conhecimento do assunto sobre o que se escreve, o entendimento do objetivo para que se escreve numa situação comunicativa específica, a quem se destina o produto da escrita e, simultaneamente, o domínio das regras formais do discurso escrito.

O nome escolhido para este jogo, **A FÁBRICA DE TEXTOS**, reenvia o jogador para o conceito de *fábrica*, onde se prepara, produz e se termina um produto, guiando a criança na reflexão sobre os mecanismos formais da escrita textual. Neste jogo, ensinar a escrever é deixar disponível um conjunto de estratégias para que, de uma forma lúdica, o jogador reflita sobre alguns mecanismos nas etapas da construção de um texto e o veja como produto de um processo.

A mensagem subjacente ao jogo é a analogia com uma fábrica, em que primeiro se identifica o produto que se pretende, se passa depois à sua produção e, por fim, se termina, corrigindo os defeitos. O sucesso de cada etapa implica o conhecimento e a execução de processos específicos. Com base nesta analogia, o jogo **A FÁBRICA DE TEXTOS** está organizado em três secções, correspondentes às etapas da composição de um texto: o *Departamento da Planificação*, o *Departamento da Produção* e o *Departamento da Revisão*.

Embora as etapas na redação de um texto sigam uma sequência lógica (planear, produzir e rever), essa mesma sequência não é linear no decurso da produção de um texto. Com efeito, em qualquer das fases o processo é recursivo, por exemplo, ao textualizar ou ao rever, podemos necessitar de voltar a planear, reconceptualizando o produto de escrita. Dada, porém, a fase inicial de aprendizagem em que se encontram as crianças, considera-se necessário transmitir ao jogador a linearidade da sequência, à imagem da fabricação de qualquer produto.

Orientações específicas sobre as formalidades dos processos da escrita textual estão disponíveis em formato de  **AJUDA**, de acordo com cada etapa. O acesso a cada *ajuda* está ao alcance de um clique, assim como a respetiva minimização da mesma. A opção didática pelo acesso direto às *ajudas* funciona como um *andaima de aprendizagem* na orientação para as diversas formalidades implicadas no planeamento do texto, na textualização e na revisão do mesmo,

Cofinanciado por:

servindo, simultaneamente, como uma experiência de interação digital com os recursos pretendidos.

Em cada departamento, a criança confronta-se com desafios específicos, materializados em *Atividades*, que apelam para conhecimentos diferentes, suportados pelo recurso às respetivas *ajudas*. As limitações da interatividade digital, não permitindo a correção da escrita produzida pelo jogador, determinaram a opção por atividades que espelham a reflexão da criança sobre a organização da escrita textual.

A sequência das atividades não é obrigatória na realização do jogo em questão. A escolha do departamento e da atividade dependem do objetivo pretendido e do desafio a superar em cada momento de aprendizagem. Cada atividade pode, por isso, ser realizada como uma unidade autónoma. A expressão gráfica do resultado no final do departamento funciona como automonitorização do desempenho, possibilitando ao jogador a medida do seu sucesso, para que o possa melhorar, se pretender.

### 1. Departamento da Planificação

A *Planificação* é a etapa da preparação do plano do texto, no que respeita ao formato e ao conteúdo. As *ajudas* nesta etapa, na versão colorida de salmão, mostram graficamente o esquema da estrutura textual formal, de acordo com a tipologia visada (carta, descrição/informação, narrativa e texto de opinião) e quais as questões a que o jogador deve saber responder antecipadamente sobre o tema do texto a produzir. Uma boa planificação é determinante na qualidade da estrutura textual produzida.

As atividades exploradas nesta secção mobilizam estratégias para: a) identificar o formato apropriado ao objetivo de escrita; b) planear em esquema diversas tipologias textuais; c) identificar a organização interna de um texto, com base em indicadores temporais e d) associar expressões ou unidades lexicais a categorias organizativas no planeamento formal do texto.

### 2. Departamento da Produção

A etapa da *Produção* é a fase da transformação do esquema da planificação em texto, constituído por frases, períodos e parágrafos, devidamente articulados e obedecendo a regras da estrutura formal correspondente. As *ajudas*, na cor azul, orientam na escolha das unidades textuais (frase, período, parágrafo), nos sinais gráficos de pontuação e no uso de conetores que estabelecem a ligação entre as frases, os períodos e os parágrafos, dando origem a um texto coeso e coerente.

As atividades propostas recrutam estratégias que visam o conhecimento: a) da organização sequencial de parágrafos num texto coerente; b) das formalidades da transcrição do discurso oral para o escrito; c) da utilização dos sinais de pontuação e d) de conetores que permitem a complexidade frásica e a coesão textual.

Cofinanciado por:

### 3. Departamento da Revisão

A *Revisão* é a fase de acabamento de um texto, a qual visa detetar e corrigir gralhas, acrescentando, substituindo e suprimindo palavras, expressões e frases, com eventual alteração de lugar, tornando o texto mais claro, preciso e harmonioso. As *ajudas* na fase da Revisão, na cor verde, alertam para aspetos essenciais a serem contemplados na revisão de um texto.

Nas atividades desta secção, é pedido ao jogador que use estratégias para: a) avaliar a correção ortográfica; b) alterar a ordem das frases, de acordo com o formato próprio do texto pretendido; c) melhorar a redação do texto, substituindo palavras repetidas e d) expandir frases, para precisar a informação.

*Nota: Informação complementar sobre o ensino da produção textual pode ser consultada online na seguinte brochura:*

[https://area.dge.mec.pt/gramatica/ensino\\_escrita\\_dimensao\\_textual.pdf](https://area.dge.mec.pt/gramatica/ensino_escrita_dimensao_textual.pdf)

#### *Síntese das atividades propostas no jogo A FÁBRICA DE TEXTOS*

Ordenação	Designação da atividade	Secção
1 2 3 4 5 6 7 8	<i>Atividade - Qual é o texto?</i> <i>Atividade - A carta</i> <i>Atividade - Campo de férias</i> <i>Atividade - Um cão em casa</i> <i>Atividade - Acidente no parque</i> <i>Atividade - A ameaça do degelo</i> <i>Atividade - O urso-formigueiro</i> <i>Atividade - Biografia de António Torrado</i>	Departamento da Planificação
9 10 11 12 13 14 15	<i>Atividade - A flauta</i> <i>Atividade - Gelados</i> <i>Atividade - O papagaio</i> <i>Atividade - O moinho de papel</i> <i>Atividade - Cantiga aguda</i> <i>Atividade - Acidente na praia</i> <i>Atividade - O dragão que cuspiu fogo e luz</i>	Departamento da Produção
16 17 18 19 20	<i>Atividade - A caça ao erro</i> <i>Atividade - Carta baralhada</i> <i>Atividade - A visita de estudo</i> <i>Atividade - Férias nos Açores</i> <i>Atividade - A minha escola</i>	Departamento da Revisão

Cofinanciado por: