



A RELAÇÃO CONHECIMENTO E COMPETÊNCIA COMUNICATIVA
EM REDAÇÕES DE VESTIBULANDOS
(THE RELATION KNOWLEDGE AND COMMUNICATIVE COMPETENCE IN
WRITINGS OF APPLICANTS TO ENTRANCE EXAMINATION)

Suely BERALDO (Pós Graduação Mestrado em Lingüística Aplicada Universidade Estadual de Maringá)

ABSTRACT: *Three compositions attaining the maximum grade in July-99 Entrance Examination at Universidade Estadual de Maringá, state of Paraná, Brazil, were analyzed to highlight some points that reveal the linguistic skills, life experience and worldview of their authors.*

KEYWORDS: *compositions; knowledge; speech.*

Introdução

Freqüentemente analisamos os problemas da educação, do desinteresse do aluno e o conseqüente fracasso na aprendizagem. Achamos que as falhas estão nos livros didáticos, ou nos métodos, quem sabe na formação do professor, ou então no nível sócio-cultural do aluno e na política educacional.

Atentos a esta questão, verificamos que, num universo de aproximadamente 12.000 candidatos ao Concurso Vestibular de julho de 1999, da Universidade Estadual de Maringá, apenas 71 conseguiram média igual ou superior a 50 pontos, sendo 60 pontos a nota máxima. A partir dessa constatação, surgiu-nos o interesse de analisar essas redações, para em estudos futuros, traçarmos o perfil do bom escritor/leitor. No entanto, este trabalho restringe-se a três redações de vestibulandos que obtiveram conceitos superiores a 50 pontos, e faz um breve levantamento de alguns aspectos que expõem conhecimentos e leituras pré existentes de seus autores.

Para nos dar sustentação teórica, recorremos a Gutierrez (1978), Freire (1990) e Trevizan (1998).

1. Fundamentação Teórica

Atingir a verdade e o conhecimento é algo que a humanidade sempre almejou, e o modo como isto vem sendo feito é pela utilização da linguagem, ou seja, o código que intermedia a realidade e o sujeito. A comunicação, a transmissão do saber e a interação social necessitam sempre de uma linguagem. A linguagem modifica as relações dos homens entre si e, hoje, de forma muito mais acentuada, se considerarmos a atuação das novas formas de linguagem que a sociedade atual utiliza, ou seja: a linguagem total que se expressa por meio de signos diferentes – palavras, imagens e sons. Conforme Gutierrez (1978), a comunicação ampla abrange não só a capacidade



de leitura e escrita da palavra como também a leitura de atitudes das pessoas de nosso meio que, de alguma forma, nos influenciam. Para se captar todos os valores conotativos e denotativos dos signos é preciso grande capacidade de observação e de percepção. Nos signos lingüísticos, os signos são constituídos de significado e significante, já nos signos icônicos predominam os significantes. Para assistir a um filme ou analisar uma pintura exige-se mais a leitura conotativa, que explora a comunicação intelectual e a capacidade perceptiva. A poesia, a música, a pintura e o cinema provocam pluralidade de gostos e expandem a intuição e a cultura. O conhecimento sensível dos fatos, das imagens, das palavras e da vida é um caminho que tem muito a ser explorado pela escola. O processo ensino aprendizagem e a comunicação precisam se abrir para a bagagem cultural do aluno. As respostas intuitivas permitem a solução de problemas a partir de visões pessoais, diminuem a angústia e o medo do educando e os conduzem à sistematização científica. É preciso estabelecer relação entre atitudes, sentimentos e idéias para se ampliar o conhecimento humano e se conquistar melhor qualidade de vida.

A capacidade de auto avaliação é também prática a ser mais desenvolvida pela escola. O senso crítico leva em consideração as implicações sociais, culturais e políticas daquilo que se avalia, seja um livro, um discurso, um poema, uma música ou um filme. Todo escritor, poeta, pintor ou outro comunicador de idéias tem uma ideologia a impor sobre o sistema que, por sua vez, também impõe ideologias sobre os indivíduos. Para perceber essa trama e captar as reais intenções das mensagens é essencial uma boa visão crítica, uma vez que ela favorece a reflexão e a capacidade de escolha.

O diálogo é outra forma de aprimorar a comunicação, tendo em vista que, através dele, o homem cria-se e renova-se à medida que se insere e introduz o outro numa comunicação efetiva. O exercício do diálogo desperta experiências perceptivas, reflexivas, intuitivas e criativas e quando o ser humano é inibido de exercer livremente suas atividades criadoras e dialógicas, ele adapta-se facilmente ao estilo de outros, não cria o seu próprio estilo, não sente confiança em si, tem receio de fazer, de atuar, de ser.

2. Material Observado

Buscando verificar as diversas e complexas manifestações do conhecimento, através das habilidades criativas, críticas e perceptivas na comunicação de estudantes, selecionamos três redações que abordaram o tema 2, do vestibular de inverno de 1999 da UEM. O tema 2, segundo o manual de instruções do concurso, observa que as lendas e a realidade têm nos mostrado que respeitar os adversários é prova de bom senso e de inteligência. Para ilustrar essa verdade é narrada a fábula de La Fontaine “A lebre e a tartaruga”, a qual mostra a derrota da lebre em uma corrida, por haver subestimado sua adversária. As redações escolhidas foram as seguintes:

O sábio velhinho

Em um certo lugarejo, vivia um rei que morava em um palácio e ao redor dele o seu povo. Todos o respeitava, pois ele era forte e sabia dominar o terrível dragão que ali vivia. Esse dragão surgiu, mas ninguém sabia de onde, apenas ele apareceu em uma tarde e quase destruiu o pequeno



lugarejo. O rei então, fez um acordo, em que todo o último dia do mês o povo daria uma quantia de alimento para o dragão não mais atacá-los. Ele aceitou e tudo correu bem durante um ano, mas o dragão passou a querer mais e mais alimentos, as pessoas começaram a passar fome e o rei como forma de acabar com tudo aquilo, resolveu que iria matá-lo.

Convocou o mais forte, o mais alto, o melhor de seus soldados para atacar o dragão, todos ficaram na expectativa e infelizmente ele nunca voltou. Então, convocou um exército, em que teve o mesmo fim. O rei não sabia o que fazer, tudo o que produzia era para o dragão. Até que um dia, bateu em sua porta, um velho homem, mal vestido que quase não tinha forças para andar, dizendo que sabia como matar o dragão. O rei aceitou duvidando, pois sabia que o pobre velho nem chegaria perto do temível.

O povo por sua vez, zombou da atitude do rei e ao velhinho não deram nenhum apoio, pois achavam que ele era caduco, louco. Então, chegou o último dia do mês, o velho foi para a mata, pegou apenas um punhado de uma planta, fez um caldeirão de chá e ao final da tarde todos depositaram o seu alimento na praça e ficaram ao redor, somente esperando surgir aquele que iria vir armado para matar o dragão. Mas qual não foi a surpresa e as gargalhadas quando o velho surgiu e apenas foi jogando o chá em cima do alimento. O dragão então, chegou, comeu o alimento e quando foi levantar vôo caiu morto no chão. Todos ficaram em silêncio e o velho aproveitou e falou que era apenas um veneno e concluiu:

- Eu fiz isso para mostrar que não basta ser forte, basta você ter inteligência e bom senso e que se você os têm derruba mil dragões.

O cordeiro que engoliu o lobo

Eis que dois rapazes aguardavam numa salinha a entrevista de um emprego. Um era muito bem arrumado com roupas caras e trajado com muito esmero, ao passo que o outro vestia, igualmente, roupas sóbrias contudo bem mais simples e baratas que as do outro.

O primeiro, crendo ter mais chances de conseguir o emprego, considerava-se empregado conquanto o outro nem de perto teria chances.

O segundo, franzino, segurava calmo uma pasta.

- Já tem alguma experiência no ramo? perguntou o mais convencido.

- Creio que o suficiente, não mais que isto. responde-lhe modestamente.

A tranquilidade do mais simples começava a inquietar o convencido que mirou, novamente, aquela figura magra, da cabeça aos pés. Torceu o nariz e já se apiedava do outro.

A secretária chamou o mais bem trajado e este mirou-se no espelho, ajeitou a gravata, penteou os cabelos e entrou.

Minutos depois saía e era o outro que entrava. Todavia e entrevista do segundo se prolongou até quase atingir uma hora e meia, coisa esta que o convencido atribuía esmerada desculpa que o chefe dava ao outro por não poder aceitá-lo.

Sai o mais simples e o chefe diz:



- Pode começar segunda. Até mais!
- O convencido se desespera e pergunta porque o outro foi escolhido.
- Muito simples, meu caro, vê aquela pasta que ele carrega? É o currículo dele. Creio que a experiência que aquele moço possui pode fazer muito mais pela empresa do que seu belo terno.
- O cordeiro, frágil, engoliu o lobo, desprevenido.

Carmeu, o pequenino grande homem

Na parte oriental do globo terrestre, para lá da Letônia, havia em 1728 uma colônia chamada de Games. Nesta terra a convivência era pacífica e a população era alegre, hospedeira e trabalhadora. A principal atividade era a agricultura e a criação de pôneis. Apesar do terreno íngreme, o solo era muito bom, fazendo com que a plantação vingasse e a comida fosse farta para todos.

Tradicionalmente no fim do inverno ocorria o festival em homenagem ao deus Joy, aonde se agradeciam as boas colheitas e caçadas. Neste evento também eram feitas oferendas para que o deus os atendesse na nova safra.

Porém, faltando quatro dias para o festival, a cidade entrou em pânico. Os terríveis e bárbaros Iolumis haviam invadido o vilarejo. O rei deste hostil povo era Brutí, um grandalhão barbudo, gordo e violento, que pretendia anexar Games em seu território. A população se desesperou; com os Iolumis lá não haveria jeito de começar o festival, e as pragas e a fome cairiam sobre o povoado. Rapidamente chamaram Carmeu, um pequeno e franzino homem que era tido como o mais sábio e ágil.

Após muito pensar, Carmeu viu que a única solução seria um duelo com Brutí. Foi até a tenda do temível rei e o desafiou, quem ganhasse ficaria com Games. Brutí ao ver aquele homem de baixa estatura pôs-se a rir concordando com a proposta daquele a quem chamava de “Nanico”.

No dia seguinte, os dois se encontravam no centro do vilarejo. O lugar estava lotado, a população depositava toda a esperança em Carmeu.

Brutí empunhou sua espada e partiu para cima do adversário. Carmeu habilmente tirou do bolso uma bolinha de ferro presa a uma corrente, e enquanto Brutí dava sua risada, girou-a no ar e “bum” atingiu o malvado monarca na cabeça. Brutí silenciou e caiu.

A população vibrou, Brutí que havia subestimado Carmeu estava morto e Games estava livre para realizar o seu alegre festival.

3. Comentários

Estas redações demonstraram que os vestibulandos captaram o objetivo de seus interlocutores (aqueles que planejam e avaliam os testes do vestibular), e souberam, ainda, impor-se como sujeitos que comunicam idéias, associando-as com os seus conhecimentos lingüísticos e literários, suas experiências e visão de mundo. Nas três narrações houve personagens pertencentes ao lado do bem e do mal. O conflito é gerado quando o mal quer prejudicar, vencer e derrotar o bem. A personagem que representa o



bem é sempre fraca, ou idosa, ou simples, ou pobre, ou seja, de alguma forma desfavorecida pela sorte, no que se refere a dotes físicos e materiais. No entanto, essas personagens possuem uma vantagem – são inteligentes. Tal requisito é mais do que suficiente e sempre vence o mal. Há, nas redações, uma associação da inteligência com a perseverança, com a bondade e com a compreensão. Talvez seja devido à existência de uma literatura direcionada à boa formação do ser humano. Por outro lado, talvez seja, justamente a consciência da imperfeição humana: é difícil haver alguém belo, bondoso, forte, rico e também inteligente. Normalmente um desses dotes é falho, e se for para haver problema que não seja o conhecimento, afinal tendo-se a posse do saber, superam as outras carências, enquanto que o contrário não ocorre.

Na primeira narração “O sábio velho” há o resgate da estrutura das narrativas orais, em que um narrador põe-se diante de uma platéia, expondo eventos passados. Há o predomínio da voz do narrador que cede a palavra à personagem somente no fecho da narrativa. O tema da “Lebre e a tartaruga” está presente, uma vez que o velho vence o dragão através da astúcia e sabedoria.

A narrativa “O cordeiro que engoliu o lobo” apresenta estrutura de fábula. Existe o antagonismo entre as duas personagens, o cordeiro e o lobo, demonstrado através do diálogo e por meio de argumentos e contra argumentos. O título antecipa o final da história, o que poderia ser negativo mas, ao contrário, consegue despertar o interesse do leitor, uma vez que focaliza o mais fraco vencendo o mais forte. Quanto às informações da história, não há um retrocesso a épocas anteriores; o escritor faz um recorte, limitando o espaço e o tempo ao momento em que está acontecendo o fato. Outro traço importante que o vestibulando explora é, no desfecho, quando cita a moralidade, peculiar às fábulas: “O cordeiro, frágil, engoliu o lobo, desprevenido”.

“Carmeu, o pequenino grande homem” é uma narrativa rica de referências a conhecimentos adquiridos anteriormente. A história reporta-se a um tempo passado, 1728, na Letônia, um nome que recorda locais do oriente antigo. O festival, em homenagem ao deus Joy, é uma referência à mitologia, empregando, ao mesmo tempo, um traço da modernidade, uso de palavra inglesa, em forma de nome próprio e lembrando *enjoy*, o que atribui ao festival um espírito de alegria e diversão. O próprio título da história é prova de conhecimento prévio, por reportar-se ao filme “O pequeno grande homem”. O uso de nomes como Carmeu, Iolumis e a colônia chamada Games trazem à memória, por analogia, as personagens de vídeo games. Os nomes “Bruti” e “Nanico” são uma menção ao desenho animado do Popeye, cujo adversário chama-se Brutus e que, por ser grande, trata Popeye de “Nanico”. A forma que Carmeu mata Bruti é também uma alusão à história bíblica, Davi e Golias.

Pudemos constatar, assim, que os três textos tiveram unidade de sentido em relação ao tema proposto. Seus autores não utilizaram palavras incomuns, mas souberam trabalhar com a ambigüidade semântica, foram capazes de estabelecer relação dialógica com seus interlocutores, associaram suas idéias com a realidade e com sua visão de mundo, demonstrando criatividade e percepção. Percebemos uma prática de leitura intertextual que confirma uma estrutura comunicacional ampla, capaz de sintonizar o receptor com o universo cultural. Estes vestibulandos demonstraram sua competência intertextual ao reconhecerem os códigos e tema propostos.

Diante da possibilidade de aplicar-se, em sala de aula, essa prática que explora a comunicação ampla e a importância do conhecimento, e utilizando exatamente o tema



aqui exposto, aventamos como motivação, para desencadear interesse pelo assunto, a utilização do filme “No Limite” (The Edge), dirigido por Lee Tamahori.

O filme acontece numa mata. Os dois principais personagens são: Charles e Bob. O primeiro, mais velho, generoso, milionário e inteligente. O segundo, jovem, bonito e amante da esposa de Charles. Ambos estão em um avião que cai em uma mata, onde passam por grandes dificuldades, tais como: fome, frio, medo e ataques de um urso. Nessas ocasiões é Charles quem demonstra criatividade, sensibilidade, capacidade de reflexão e observação, é ele quem improvisa curativos, bússola e armadilhas. Enquanto a necessidade de sobreviver fala mais alto, Bob mostra-se amigável, no entanto, ao chegarem num local seguro, ao estar certo de que encontraria socorro e não mais precisaria de Charles, tenta matá-lo. Nesse momento, Charles, mais uma vez, coloca em prática sua percepção e, cuidadosamente, conduz Bob a um armadilha de urso que havia visto assim que chegara ao local. Bob fere-se, e apesar dos esforços de Charles para salvá-lo, ele morre pouco antes de serem socorridos. Ao final do filme, Charles faz uma alusão à história da pantera e do coelho. A pantera que, apesar de ágil e forte, não consegue apanhar o coelho, pequeno e frágil, mas muito esperto.

Esse filme mostra que o principal personagem são na verdade, a inteligência e o conhecimento de Charles, associados à sua generosidade, espírito de solidariedade. A temática do filme cruza-se, adequadamente, com os textos dos vestibulandos.

4. Conclusão

O homem precisa se redescobrir diante desse mundo codificado, ambíguo e complexo. Nesse sentido, o esquema tradicional de ensino já não é suficiente. Urge a conquista de conhecimentos mais abrangentes, através de pedagogias mais modernas e que incluam, na educação escolar, uma comunicação ampla que englobe a realidade, mas também a arte, a literatura, a poesia e a introdução freqüente de filmes artísticos em sala de aula. Enfim, uma pedagogia que seja racional, mas também sensível e agradável, e que através de uma variedade enorme de opções, inverta o resultado dos vestibulares, ou melhor, eleve o percentual de alunos bem sucedidos.

RESUMO: Neste trabalho, analisamos três redações que alcançaram notas máximas no Concurso Vestibular de julho/1999, da Universidade Estadual de Maringá (PR) buscando destacar alguns pontos que revelam conhecimentos lingüísticos, experiências e visão de mundo de seus autores.

PALAVRAS-CHAVE: redações; conhecimento; linguagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FREIRE, Paulo. *Educação e Mudança*. São Paulo: Paz e Terra, 1990.
GUTIERREZ, Francisco. *A Linguagem total: uma pedagogia dos meios de comunicação*. São Paulo: Summus, 1978.
TREVIZAN, Zizi. *As malhas do texto: escola, literatura, cinema*. São Paulo: Cliper, 1998.