

**Ensino de língua portuguesa e letramento com jogos de tabuleiro moderno:
gênero narrativo e português instrucional para alunos do ensino fundamental**

*Teaching portuguese language and literacy with modern board games:
narrative genre and instructional Portuguese for elementary school students*

Roseane Batista Feitosa NICOLAU¹
Marcos NICOLAU²

Resumo

Em tempos de preocupação educacional com o letramento de alunos do Ensino Fundamental, o presente artigo apresenta uma proposta de atividade no contexto do ensino de língua portuguesa, por meio de jogos, com ou sem tabuleiro, modernos. Utilizando-se de um jogo de cartas de baralho é possível transformá-lo em um jogo de cartas do tipo “eurogames” e usá-lo como matriz para recriação de outros jogos pedagógicos com referências locais. A proposta envolve o uso das narrativas presentes nos jogos e o português instrucional das suas regras para promover letramento dos alunos. O objetivo do artigo é delinear alternativas lúdicas e efetivas para o letramento no ensino fundamental a partir da potencialidade dos jogos modernos em proporcionar engajamento pelos desafios que a atividade propõe. O resultado esperado é que os professores tenham mais alternativas de letramento, capazes de ajudar aos alunos a melhorarem a interpretação, a escrita e a criticidade no uso da língua portuguesa.

Palavras-chave: Ensino de Língua Portuguesa. Eurogames. Letramento. Narrativas. Português instrucional.

Abstract

In times of educational concern with the literacy of elementary school students, this article presents a proposal for activity in the context of teaching the Portuguese language, through modern games, with or without a board. Using a playing card game, it is possible to transform it into a “eurogame” type card game and use it as a matrix for recreating other pedagogical games with local references. The proposal involves the use of narratives present in the games and the instructional Portuguese of their rules to promote students' literacy. The objective of the article is to outline playful and effective alternatives for literacy in elementary school based on the potential of modern games to provide engagement for the challenges that the activity proposes. The expected result is that

¹Doutora em Linguística (UFPB) e pós-doutora em Educação pela Universidade do Minho - Portugal. Professora da UFPB - Campus IV, Mamanguape. E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com

²Pós-doutor em Comunicação (UFRJ) e em Neurociência Cognitiva (UFPB). Coordenador do Instituto Ludosofia. E-mail: marcosnicolau.ufpb@gmail.com

teachers have more literacy alternatives, capable of helping students to improve their interpretation, writing and criticality in the use of the Portuguese language.

Keywords: Portuguese Language Teaching. Eurogames. literacy. Narratives. Instructional Portuguese.

Introdução

As práticas de ensino do Português requerem, cada vez mais, atividades, não apenas dinâmicas e divertidas, mas, principalmente com uso do senso reflexivo para que se proporcione o letramento. Utilizar os jogos de tabuleiro ou cartas modernos, conhecidos como “eurogames”,³ permitem que os professores trabalhem esse aprendizado na prática e estimulem a criatividade desse aprendizado com a recriação desses tipos de jogos por parte dos alunos.

A proposta visa, ainda, levar os alunos à interpretação correta de textos, análise e reflexão crítica dos temas que compõem o universo desses jogos e a capacidade de produção de textos assertivos. Como sabemos, o letramento é uma atividade continuada que deve estar presente em diversas práticas dos conteúdos curriculares das escolas, cabendo ao professor conhecer as necessidades e os níveis de aplicação, conforme o conhecimento que este tem sobre seus alunos, notadamente dos alunos de Escolas Públicas, ambiente de muitas carências estudantis.

Para alcançar os objetivos, utilizamos a metodologia exploratória a fim de levantar informações básicas sobre o universo dos jogos de tabuleiro e cartas modernos no ensino de língua portuguesa. Mas, também tomamos como base as inúmeras pesquisas e atividades práticas como oficinas que realizamos ao longo dos anos, junto a professores e alunos de Escolas Públicas, com a utilização de diferentes jogos.

A escolha dos jogos de tabuleiro e cartas modernos como objeto de estudo se justifica por serem jogos que têm como características principais a construção de narrativas diversas não muito longas e a necessidade de alto grau de interação social entre

³ Segundo Rabelo (2018, p. 23), sobre eurogames: "Jogos de tabuleiro modernos criados na Europa e nos Estados Unidos a partir da década de 1990, que apresentam uma série de características distintas dos jogos tradicionais, como regras mais complexas, temas abstratos ou históricos, jogabilidade baseada em estratégia e tática, e interação limitada entre os jogadores. São conhecidos por promoverem um estilo de jogo competitivo, porém não conflituoso, em que a vitória é alcançada por meio da eficiência e da otimização das jogadas, e não pela eliminação direta dos adversários."

os jogadores. Isso possibilita a criação de um ambiente lúdico e descontraído, que pode ser utilizado como ferramenta pedagógica para as aulas de Português.

Os chamados jogos de tabuleiro modernos – que podem ser jogados somente com cartas, tendo a mesa como tabuleiro - ganharam popularidade em todo o mundo, apresentando regras bem estruturadas e temas diversos, desde estratégias empreendedoras e militares, até gestão de recursos e negociações, visando operações de planejamento de ações. Dessa forma, eles se tornaram uma ferramenta muito valiosa para a educação, possibilitando o ensino de conteúdos didáticos de maneira dinâmica e desafiadora. Mas, principalmente, no contexto de uma pedagogia lúdica, em que esta se constitui de um Quadrante lúdico educacional, integrando o jogo ao currículo escolar, como veremos adiante.

O professor, é importante lembrar, deve ter conhecimento da necessidade do reforço das práticas de letramento junto aos alunos, a partir das dificuldades que estes apresentam de interpretação, reflexão e crítica em leituras das mais comuns aplicadas em sala de aula. Mas também deve ter consciência da faixa etária de seus alunos, desse período do Ensino Fundamental, considerando que é a partir dos 8 ou 9 anos. Nesse período os alunos estão desenvolvendo o pensamento operacional, as inferências e reflexões, conforme demonstraram os estudos de Piaget (1978) e seus conceitos construtivistas de ensino e aprendizagem.

A partir dos objetivos que o professor quer alcançar na prática do letramento, este deve considerar a escolha apropriada dos jogos, cujos elementos vão proporcionar interpretação e leitura crítica na fase do aprender e jogar, e produção de textos narrativos e instrucionais. No contexto desta proposta, adotamos um jogo recriado no nosso núcleo de pesquisa que se utilizou de cartas do baralho tradicional, a partir de quatro tipos de cartas conhecidas como: Rei, Dama, Valete e Ás, pertencentes aos quatro naipes do baralho. Com esse conjunto formamos um grupo de 16 cartas, cujo jogo foi definido como: “Detetives da corte: crime e mistério no reino dos quatro tronos”. E, a partir deste, apresentamos os desdobramentos possíveis em dois exemplos de jogos a serem recriados com as mesmas mecânicas e suas múltiplas possibilidades.

O entendimento de como se compõem as narrativas, quer sejam históricas ou ficcionais, permite que os alunos possam desenvolvê-las a partir de pesquisas ou usando a imaginação. E as regras do jogo exigem que as explicações de seus itens sejam assertivas, em forma de pensamento do tipo algorítmico, ou seja, um passo a passo

devidamente racionalizado para se chegar a resultados esperados. Escrever corretamente as regras e com objetividade é essencial para que todos compreendam como jogar: exige um português simples e claro.

Ao final do trabalho, espera-se demonstrar procedimentos que comprovem a efetividade da proposta de ensino apresentada, constatando-se que o uso de jogos de tabuleiro e cartas modernos pode ser uma ferramenta pedagógica eficiente para o ensino da língua portuguesa e prática de letramento, contribuindo para a formação de alunos em condições de desenvolverem melhores competências de leitura e interpretação de textos.

A importância do letramento com abordagens diferenciadas

Ensinar aos alunos a alcançarem uma correta interpretação de texto e ainda terem discernimento com o mínimo de criticidade são propriedades indispensáveis de um letramento bem conduzido na escola. Para isso, é muito comum que os professores se utilizem de gêneros textuais os mais diversos, provenientes da realidade dos alunos. Nesse sentido, nada mais natural do que começar com gêneros divertidos e atraentes, envolvendo tanto a leitura quanto a produção de atividades afins.

Os estudantes dessa faixa etária - entre a infância e a adolescência -, são rodeados de mudanças, físicas, cognitivas e emocionais, e a ampliação das práticas de linguagem na escola, incluindo as que os alunos já possuem, pode fortalecer positivamente para que eles vivenciem novas experiências e aprendizados, no componente de Língua Portuguesa, como nos demais. Um aluno que possui um maior conhecimento de mundo e linguístico consegue se amoldar e exercer novos desafios com êxito; por isso, é de grande importância que as práticas de linguagem especialmente as de leitura, de interpretação, de oralidade e de escrita, sejam cada vez mais trabalhadas em sala de aula. (SANTOS e NICOLAU, 2021, p. 259)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (BRASIL, 1998) e a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) recomendam que os gêneros sejam ampla e apropriadamente utilizados nas fases de Ensino Fundamental. Por isso, abordamos dois tipos de gêneros que, embora bastante específicos dentro de uma gama de possibilidades, abrangem práticas textuais consolidadas na escola e na sociedade. Trata-se dos gêneros textuais narrativos e gêneros instrucionais – os primeiros podem ser históricos ou ficcionais, e os segundos, mais racionalizados para uma comunicação assertiva, visando a procedimentos práticos.

A nossa escolha e delimitação pedagógica recai sobre os jogos de tabuleiro e cartas modernos que envolvem, por um lado, uma base de eventos reconhecidos historicamente ou criados ficcionalmente para fins de jogabilidade e, por outro lado, um conjunto de regras e normas que conduzem diversos jogadores no passo a passo de condução de peças sobre um tabuleiro, evitando-se riscos de dubiedade de informações, como ocorre com manuais e tutoriais.

As bases do letramento e o uso de gêneros textuais

Muito já se falou sobre letramento e existe uma compreensão apropriada para o contexto brasileiro, desde que Kleiman (1995, p. 16) esclareceu que “os estudos já não mais pressupunham efeitos universais do letramento, mas pressupunham que os efeitos estariam correlacionados às práticas sociais e culturais dos diversos grupos que usavam a escrita”. E, conforme Vianna et al. (2016), as pesquisadoras responsáveis pela introdução do conceito no Brasil ocorrido na segunda metade dos anos de 1980, foram Magda Soares e Ângela Kleiman, como tradução ao conceito de “literacy”, no âmbito dos campos da Linguística e da Educação, envolvendo ainda outras pesquisadoras, entre elas: Mary Kato, Leda Verdiani Toni, Roxane Rojo.

Para essas autoras, o letramento é uma prática social e cultural, que envolve o uso da leitura e da escrita em contextos diversos e complexos, e que é influenciado por fatores sociais, políticos e culturais. Trata-se de um processo contínuo e dinâmico, que envolve a aquisição e desenvolvimento de diferentes habilidades, conhecimentos e valores relacionados, como já dito, às práticas de leitura e escrita.

Nesse contexto de pesquisa, reconhecemos, com Kato (1987, p. 18) que: “O letramento não é apenas um conjunto de habilidades técnicas, mas um fenômeno social que envolve práticas, valores e atitudes...”, diretamente relacionados à leitura e à escrita da língua portuguesa. Por sua vez, Zilberman e Madeira (2004) ampliam essas ideias de que a leitura e a escrita constituem práticas culturais que contribuem significativamente para a construção da identidade dos indivíduos e permitem sua participação na sociedade, cabendo à escola ofertar essas experiências significativas que envolvem a literatura, a linguagem escrita e, complementamos, o uso dos mais diversos gêneros presentes na realidade dos alunos.

Portanto, o letramento se dá em diferentes práticas no decorrer de todo o ano letivo em que o professor desenvolve suas atividades, aproveitando diferentes momentos. Mas, se puder começar com gêneros atraentes que apresentam motivações lúdicas, é comum que os alunos queiram participar ativamente e repetir leituras e escritas para poder alcançar a diversão que almejam nos jogos. Essa atividade lúdica, inclusive, acaba por ser levada pelo aluno para seus ambientes cotidianos, envolvendo familiares, parentes e vizinhos, requerendo que ele esteja sempre, refazendo as leituras para ensiná-los a jogar.

Sobre gêneros narrativos e instrucionais

Dentre tantas possibilidades de usos e abordagens em torno dos gêneros narrativos e instrucionais, delimitamos aqueles que consideramos, não apenas divertidos e atraentes, mas também, pelo conjunto de atividades que eles permitem realizar junto aos alunos, tanto de leitura e interpretação quanto de criação e recriação de textos. As narrativas históricas ou ficcionais e as regras escritas dos jogos de tabuleiro antigos e modernos compõem-se de textos dinâmicos pela variedade e pela possibilidade de envolver temas antigos ou atuais, do país ou de países distantes, da comunidade ou de outras realidades. Mas, em que sentido devemos compreender a percepção de gêneros narrativos a serem usados aqui nessa proposta é o que apresentamos a seguir.

Gêneros narrativos numa concepção histórica

O uso de narrativas como gênero textual é uma forma comprovadamente eficaz de desenvolver as habilidades de leitura e escrita de alunos do ensino fundamental que precisam de letramento. Neste texto, exploramos as contribuições de Barthes, Bakhtin, e Marcuschi para compreender melhor porque as narrativas devem ser utilizadas em sala de aula.

Para Barthes (1971), as narrativas apresentam uma estrutura complexa que envolve uma série de elementos interconectados; não são apenas uma sucessão de fatos, mas sim uma forma de expressão que envolve a participação ativa do leitor na construção do sentido do texto. Nesse contexto, Bakhtin (2011) destaca que a narrativa é uma forma de discurso que se constrói a partir da interação entre diferentes vozes e perspectivas, o que torna esse tipo de texto rico e complexo.

A utilização de narrativas em sala de aula, segundo Marcuschi (2008), pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades de escrita mais avançadas, como a capacidade de estruturar o texto de forma coerente e de utilizar diferentes recursos linguísticos para expressar ideias e emoções. Além disso, o autor ressalta que o uso de narrativas pode contribuir para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação dos alunos.

Gêneros instrucionais em sua concepção prática

O gênero instrucional é uma das categorias textuais mais presentes no nosso cotidiano, e a sua compreensão é fundamental para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças do Ensino Fundamental.

Para Irandé Antunes (2003), o gênero instrucional é um dos gêneros mais importantes para a formação do aluno como leitor e escritor competente. Segundo a autora, esse tipo de gênero apresenta uma série de características que o tornam muito útil para o ensino da leitura e da escrita, como a presença de uma estrutura textual mais previsível e a utilização de recursos linguísticos mais simples e objetivos.

Além disso, Marcuschi (2008) destaca que o gênero instrucional é fundamental para o desenvolvimento das habilidades discursivas das crianças, já que esse tipo de texto apresenta uma linguagem clara e objetiva, com a finalidade de transmitir informações precisas e orientações práticas. O autor ressalta que, ao se deparar com esse tipo de texto, a criança precisa ser capaz de identificar a proposta comunicativa, compreender as informações apresentadas e seguir as instruções dadas.

Ensinar o gênero instrucional para as crianças do Ensino Fundamental é significativo para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, além de ser importante para o desenvolvimento de habilidades discursivas mais amplas, como a capacidade de compreender as diferentes finalidades comunicativas dos textos e de utilizar a linguagem de forma assertiva.

Os jogos de tabuleiro e cartas modernos e o quadrante lúdico da educação

Os jogos do tipo “eurogames” são originários da Europa, que se diferenciam dos jogos tradicionais mais antigos, por sua mecânica inovadora e maior ênfase na estratégia e na interação social entre os jogadores. Eles surgiram na década de 1990 como uma alternativa aos jogos americanos, que costumavam ser mais temáticos e focados na sorte e na aleatoriedade. Esses jogos surgidos na Alemanha envolvem outros aspectos mais apropriados ao uso educacional, conforme explicam Santos e Nicolau (2021, p. 255-256):

Os eurogames são jogos abstratos que envolvem muitas vezes narrativas literárias e mitológicas, temas universais e históricos, bem como texto com regras que se baseiam nos processos algoritmos e de português instrumental que, de forma ampla, podem estimular o desenvolvimento de estratégias pessoais de superação de desafios, e, ainda, permitir, a criação e recriação de novos ambientes interacionais e de aprendizagem para se trabalhar na área de linguagens.

São jogos caracterizados por regras claras e bem definidas, tempo de jogo limitado e um alto grau de re-jogabilidade, ou seja, cada partida é diferente da outra. Eles são conhecidos por serem jogos “amigáveis”, nos quais não há eliminação de jogadores e a vitória não é o único objetivo. Entre os eurogames mais famosos estão o Colonizadores de Catan, que foi lançado em 1995 e é considerado o jogo que popularizou o gênero; e o Carcassonne, que foi lançado em 2000 e é conhecido por sua mecânica de construção de estradas e cidades medievais.

Porém, interessa-nos esclarecer que a base desses jogos não são apenas os tabuleiros, que podem ser cartelas ricamente ilustradas ou estar representados pela própria mesa em que se joga, mas, principalmente, por cartas cujas faces contém ilustrações, gráficos, textos etc., a partir dos quais os jogos são conduzidos.

Os jogos de tabuleiro e cartas de um modo geral, antigos e modernos, compõem um Quadrante lúdico educacional, no sentido de que apresentam as mesmas as necessidades pedagógicas referentes a uma Educação que funciona. Em nossas palestras e oficinas temos demonstrado esse quadro de relações, com o propósito de fomentar, junto aos professores, a importância de uma autoformação lúdica por suas condições estratégicas na mediação entre a sociedade e a formação dos alunos.

Partimos do princípio de que todo jogo: a) promete - diversão e entretenimento; b) promove – interação e socialização; c) requer – raciocínio lógico e planejamento de

ações; d) proporciona – exercício da ética e das virtudes. Por sua vez, também é isso o que se busca, consensualmente, numa pedagogia satisfatória com práticas de ensino e aprendizagem que sejam: divertidas, atraentes e engajadoras; que promovam uma convivencialidade saudável que leve à socialização; que requeiram desenvolvimento cognitivo do pensamento lógico para planejamento de ações e estratégias; que proporcionem um convívio ético de respeito mútuo e controle emocional para expressão dos sentimentos. Podemos visualizar esse Quadrante, como segue:

Figura 1 -Quadrante lúdico dos jogos na Educação e jogos



Fonte: Nicolau (2022)

Colocamos essa proposta pedagógica em prática, considerando que, embora o jogo de baralho com suas cartas tradicionais seja muito antigo, tendo se originado na China⁴, aqui as suas representações da realeza são aproveitadas na construção de narrativas temáticas, cuja jogabilidade é construída com mecânicas próprias dos jogos de tabuleiro e cartas modernos. Como veremos, essas representações servem de base para a

⁴ De acordo com Motomura (2018), sabe-se que o jogo de cartas surgiu na China em torno do século X. No século XIV, as cartas foram levadas pelos árabes até a Europa, sendo adaptadas para representar a realeza.

recriação de jogos que podem proporcionar outras representações a serem construídas, mantendo esses jogos no âmbito das características dos “eurogames”.

Recriação de jogos de tabuleiro e cartas modernos como prática de letramento

Não tem sido novidade a utilização de jogos de tabuleiro modernos em sala de aula, notadamente em disciplinas de Português do Ensino Fundamental, contexto no qual nos inserimos com práticas de oficinas e pesquisas divulgadas. Porém, nesse trabalho estamos propondo modelos e protótipos que podem servir de matrizes para que, professores dessa faixa de ensino tenham um conjunto mais sistemático de procedimentos que se apoiam nas normatizações educacionais institucionalizadas, como a BNCC (BRASIL, 2018) e os Currículos escolares.

Para utilizar esses jogos como ferramenta pedagógica, é importante que o professor tenha conhecimento prévio das regras e mecânicas de cada jogo, e que adapte as instruções de acordo com a faixa etária e nível de habilidade dos alunos. Além disso, é essencial estimular a discussão e a reflexão dos alunos sobre as decisões tomadas durante o jogo, e como elas afetam os resultados. Nesse sentido, para Santos e Nicolau (2021, p. 259-260), o aluno é estimulado a:

... deixar sua zona de conforto dentro da sala de aula e ir muito além de apenas compreender conceito, como: testar soluções, sendo instigado a interagir, assumindo um perfil participativo na sociedade, de modo que ele seja capaz de construir e expor seus argumentos, expressando seus princípios e valores.

As cartas, como ocorre em jogos de baralho, por exemplo compõem a dinâmica do jogo, ditando as ações e os movimentos, proporcionando as mudanças e os momentos de altos e baixos da jornada de cada jogador. São mecânicas comuns, mas de grande variedade que dão jogabilidade às partidas. Por isso, vamos utilizar em nossos modelos essas cartas, e vamos partir de um exemplo de criação de jogo que utiliza as próprias cartas do baralho tradicional, para facilitar uma compreensão do que vem a ser mecânica e jogabilidade⁵ e de como os temas e as tarefas de língua portuguesa podem se inserir nesse contexto.

⁵ Mecânica consiste nas ações ou interações que o jogador realiza durante o jogo, tais como: saltar posições, trocar ou substituir cartas, mover peças de lugar entre inúmeras outras. Jogabilidade, por sua vez, pode ser compreendida como o conjunto dessas mecânicas que, articuladas entre si fazem todo o jogo funcionar.

O jogo que servirá de base para o desenvolvimento de outros modelos de jogos por parte dos alunos e professores, como já anunciado, chama-se: “Detetives da corte – crime e mistério no reino dos quatro tronos”, criado por um dos autores desta trabalho em 2019 e publicado no site Ludosofia⁶. Nesse caso, como os personagens já são as próprias cartas do baralho com seus respectivos naipes, encontrados facilmente e a preços acessíveis no mercado, não seria necessário elaborar ilustrações para compor as peças. Mas, se os alunos preferirem, podem desenhá-las usando representações e cores de seus interesses, como atividade artística, notadamente na recriação de outras versões do jogo.

Vale salientar que, nesse momento o professor pode apresentar algumas outras narrativas de jogos existentes e suas regras. Não precisam ser exatamente os jogos em suas confecções de mercado, mas uma compilação, e pedir para leiam e expliquem o que entenderam. O que podem dizer sobre as narrativas? As regras estão claras para compreenderem como o jogo funciona? São textos que ajudam na prática do letramento e dão uma ideia ao professor para saber que eles precisam compreender mais, a fim de operacionalizar melhor as práticas.

Nesse jogo inicial de “Detetives da corte...” são utilizadas 16 cartas do baralho oficial, sendo: 4 Reis, 4 Damas, 4 Valetes e 4 Ases, e a narrativa do jogo consiste no seguinte: “Na época dos reinados, em uma grande região civilizada coexistiam quatro reinos distintos. Viviam uma Era de paz e harmonia, e muitas decisões eram tomadas em conjunto. Por isso, quando houve a ocorrência de um crime misterioso, reuniram os reis e as rainhas, bem como seus conselheiros e especialistas de cada um dos 4 reinos, chamados de Valetes e Ases. Todos sabiam que o crime havia sido cometido por um desses 16 personagens e concordaram que deviam desmascará-lo. Para isso, passaram a coletar informações, fazer interrogações entre si, visitando seus ambientes. Você, caro detetive, faz parte dessa trama e precisa descobrir quem é o culpado para receber as graças de toda a corte e se tornar o principal conselheiro dos 4 Reis”.

Para que o jogo possa se desenrolar com desenvoltura, deve poder ser jogado por 2, 3 ou 4 jogadores e seu desdobramento precisa ser rigorosamente especificado pelas regras, que se compõem em itens a nortear o passo a passo de cada partida. Nesse caso, fizemos pequenos ajustes das regras originais para facilitar a compreensão:

⁶ Disponível em: <https://ludosofia.com.br/ncjog/criacao-de-jogo-estrategico-com-cartas-de-baralho/>

Detetives da Corte – crime e mistério no reino nos quatro tronos**Regras do jogo**

1. Separe as 16 Cartas do Baralho que contêm 4 Ases, 4 Valetes, 4 Damas e 4 Reis. Embaralhe essas Cartas e retire uma aleatoriamente, separando-a virada para baixo, de modo a servir como o suspeito do crime a ser descoberto.
2. Pegue o restante do Baralho, retire uma sequência de Cartas de qualquer naipe enumeradas de 2 a 10 e deixe-as numa pilha virada para baixo, começando pelo menor número no alto. Elas servirão apenas para contagem das 10 rodadas de uma partida.
3. A partir das 15 Cartas figurativas de Ases, Valetes, Damas e Reis, faça uma pilha de 3 Cartas aleatórias, também viradas no centro da mesa, para que sirva de troca de Cartas da mão de cada jogador.
4. Distribua 3 Cartas para cada um dos 4 jogadores da mesa (se forem 3 jogadores, distribua 4 Cartas; caso sejam 2 jogadores, separe 6 para cada um). Veja que isso não altera a disposição da Carta de suspeito e das 3 Cartas da Pilha de trocas, já separadas no centro da mesa.
5. Escolhido quem inicia a partida, este retira uma Carta da parte de cima da pilha, confere-a e descarta esta ou qualquer uma das cartas da mão na parte de baixo da mesma pilha. Terminada a ação do último jogador da rodada, vira-se a Carta de número 2 da pilha preparada no início, para indicar que iniciarão a segunda rodada; depois vem a Carta de número 3 e assim sucessivamente até aparecer a Carta de número 10, indicando a última rodada.
6. No final de 10 rodadas, cada um anota num papel o suspeito (letra e naipe) e todos apresentam simultaneamente o resultado. Quem acertar é o detetive vencedor que desvendou o mistério do crime da Corte do Reino dos Quatro Tronos; se ninguém acertar, segue outra partida de 5 rodada apenas.
7. Ações durante cada rodada do jogo para obtenção de informações:
 - a) O jogador com um Ás na mão tem o direito de trocá-lo por uma Carta de outro jogador da sua escolha, que aceitará obrigatoriamente a troca;
 - b) O jogador que fizer trinca de Valete, mostra a todos e pode ver, sozinho, todas as Cartas da pilha, sendo obrigado a trocar uma que tem na mão;
 - c) O jogador com uma trinca de Damas pode ver todas as Cartas de um jogador escolhido da mesa, sendo obrigado a fazer uma troca;
 - d) O jogador que conseguir montar uma Trinca de Reis terá o direito de ver todas as Cartas de todos os jogadores, mostradas somente para ele e mediante comprovação da trinca, devendo fazer a troca de um dos seus Reis por uma Carta escolhida dentre as Cartas dos demais detetives.

Demonstração de práticas de uso, criação e elaboração de jogos

Tanto a mecânica desse jogo apresentado quanto as suas regras podem servir de matrizes para recriação de jogos com outras temáticas, mesmo que as regras precisem ser reajustadas. Isso porque, não é proposta deste trabalho que jogos para aprendizagem da Língua Portuguesa sejam criados de forma original, pelo menos nessa fase de reconhecimento dos jogos. Para tanto, apresentamos duas sugestões de temas que servirão de exemplos e comporão novas narrações a serem elaboradas por equipes de alunos.

Narrativa 1 – Profissional exemplar da comunidade

A ideia dessa proposta é que uma comunidade precisa identificar entre 16 profissionais ali atuantes, qual deles fez anonimamente maiores contribuições para a vida dos moradores? Foram selecionados 4 profissionais de cada profissão, compondo os 16 personagens. Todos são importantes, mas um deles, de fato, tem uma participação um pouco mais efetiva junto às pessoas. A partir do momento em que uma carta é separada das demais, com a face oculta, aquela passa a ser o profissional dessa condição contributiva, mas será preciso consultar todos os demais até descobrir quem é ele.

Nessa situação, a mudança de foco, da procura por um culpado para a procura por um profissional merecedor de mérito, não inviabiliza o mistério: a identificação não pode ser motivo de interesses ou conchavos, mas de descoberta, dentre os 16 merecedores, daquele, daquele que, para surpresa, é o mais qualificado. Isso pode até estimular cada aluno do jogo a se identificar com um profissional para, no final, sentir-se premiado.

Nesse contexto, os alunos devem elaborar as cartas, desenhando ou colando imagens dos profissionais, além de escrever algo sobre ele. Cada um pode dar ideias dessa descrição, para que, no final, a carta acertada pelo vencedor, também premie aquele, dentre os jogadores, que descreveu o personagem escolhido.

Deve ser elaborada a narrativa do jogo. Um texto de dois ou três parágrafos são suficientes. Pode ser escolhida a melhor narrativa pelo próprio grupo de alunos. O professor fará as correções e, utilizando as regras do jogo matriz, os alunos farão a substituição dos nomes, das explicações, podendo fazer pequenas mudanças, caso sejam viáveis, sem prejudicar a jogabilidade.

Essa é uma oportunidade significativa para que o professor possa trabalhar junto aos alunos o reconhecimento sobre a comunidade em que vivem, envolvendo as profissões que eles identificam, o que fazem os profissionais do lugar, incluindo seus parentes e vizinhos. Essa atividade fortalece o sentido de identidade de cada um.

Narrativa 2 – Aluno para representar a turma da escola em evento

Outra sugestão de narrativa pode ser: dentre uma turma de colégio, que aluno vai ser escolhido para representar a todos em um evento de cultura geral. São 16 alunos, entre eles, 4 atletas, 4 autores das melhores redações, 4 alunos que são bons em matemática, 4 alunos que fazem algum tipo de arte. Sabe-se que um deles representará muito bem a turma, por isso, uma carta é escolhida e ocultada. Quem será o merecedor desse privilégio? Será preciso construir os personagens genéricos, dar nomes a eles e consultar os demais, fazer levantamento das informações para realizar todas as mecânicas do jogo em busca desse personagem.

O processo para a elaboração da narrativa e das regras segue o mesmo que o anterior. É preciso que todos participem da criação, o que pode ocorrer dentro dos grupos, até que esse grupo, ao apresentar um resultado, demonstre ter sido uma equipe mais eficiente na construção do jogo.

Feitas as narrativas, descritas as regras e elaboradas as cartas, os alunos poderão jogar e depois trocar os jogos com diferentes grupos. Se um grupo tiver tido uma nova ideia para outra narrativa, que elabore seu jogo. O processo de jogar, conferir o jogo e trocar ideias também faz parte da comunicação e expressão oral que a disciplina de língua portuguesa precisa realizar.

O professor deve trabalhar com os alunos, sobre o entendimento entre as narrativas reais ou ficcionais e o português instrucional. Essa matriz do jogo “Detetives da corte...” permite que sejam ampliadas as ideias de novos jogos, utilizando-se, tanto de personagens históricos ou folclóricos do Brasil, quanto da imaginação dos alunos para enredos inventados por eles, como ocorre nos mais diversos jogos.

Considerações finais

A utilização de narrativas mostra-se fundamental, pois ajuda as crianças a compreenderem e construir histórias com começo, meio e fim. Além disso, também auxilia no desenvolvimento da imaginação, da criatividade e do pensamento crítico, características essenciais para a formação do indivíduo. A partir daí, é possível estimular o interesse dos alunos pelos jogos de tabuleiro e cartas modernos, que possuem narrativas complexas e instigantes.

Para que as crianças possam usufruir ao máximo dos benefícios que esses jogos podem proporcionar, é fundamental que elas compreendam como funciona um sistema de regras do jogo. Nesse sentido, o português instrucional das regras assume um papel importante, pois ajuda a esclarecer dúvidas e facilita o entendimento do jogo, essencial para o aprendizado e para o sucesso na partida. Mas, principalmente, demonstra como esse tipo de texto – regras, tutoriais, manuais - não pode levar a interpretações dispersas.

Os jogos de tabuleiro de cartas modernos ou “eurogames”, têm ganhado cada vez mais espaço na cultura lúdica e escolar de diversos países. Além de entretenimento, esses jogos podem trazer benefícios pedagógicos e cognitivos para os jovens jogadores. O letramento é um desses benefícios, uma vez que os jogos, como vimos, exigem leitura e compreensão de regras, cartas e demais elementos. Mas, contribuem notadamente com o desenvolvimento do pensamento lógico e racional, os processos algorítmicos implícitos nesses sistemas de jogo, a concentração e a disciplina para trabalhar em equipe.

O ensino de narrativas e português instrucional pode ter implicações positivas para a formação dos alunos, a depender da motivação e empenho do professor, contribuindo também para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. A capacidade de compreender e criar narrativas pode influenciar positivamente na forma como as crianças lidam com conflitos, com a empatia e com a resolução de problemas. Além disso, a compreensão de textos instrucionais pode ajudar a desenvolver habilidades de organização, planejamento e tomada de decisão.

A racionalidade que o sistema de um idioma, como a Língua Portuguesa requer com suas regras e exceções, encontra analogia nas estruturas desses jogos modernos, com a vantagem de que suas temáticas podem levar em conta a realidade dos próprios alunos.

Referências

- AMARAL, Heloisa. O ensino de língua portuguesa com jogos de tabuleiro modernos. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, Universidade Estácio de Sá, v. 14, n. 37, p. 163-180, 2017.
- ANTUNES, I. **Lutar com palavras: coesão e coerência**. 3. ed. São Paulo: Parábola, 2016.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2011.
- BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2008.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em 10 jan. 2023.
- Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/ Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, Marlene. **Alfabetização e letramento: perspectivas lingüísticas**. São Paulo: Cortez, 2007.
- FERNANDES, Ana Cláudia. **Jogos de tabuleiro e ensino de língua portuguesa: uma proposta de trabalho**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva, 2001.
- KATO, Mary. **Aprendizagem da leitura**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- KATO, Mary A. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolingüística**. São Paulo: Ática, 1988.
- KLEIMAN, Angela B. (Org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1995.
- MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- MOTOMURA, Marina. **Como surgiram os naipes do baralho?** *Revista Superinteressante*, julho/2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiram-os-naipes-do-baralho/>
- NICOLAU, Marcos. **(Auto) Formação lúdica docente: o quadrante educacional dos jogos de tabuleiro**. Oficina no Colóquio Brasileiro Educação na Sociedade Contemporânea - COBESC. Universidade Federal de Campina Grande, UFCG. 2022.
- OLIVEIRA, Alessandra Nunes de. Jogos de tabuleiro modernos no ensino de língua portuguesa: uma proposta de sequência didática. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 12, n. 2, p. 541-557, 2012.

PIAGET, Piaget. **A formação do símbolo na criança**. Zahar, 1978.

RABELO, Fábio. **O jogo na encruzilhada: uma análise dos jogos de tabuleiro modernos**. Belo Horizonte: Editora Appris, 2018.

SANTOS, Gilmara de Cássia; NICOLAU, Roseane Batista Feitosa. **Práticas do ensino de leitura e escrita com a utilização do jogo de tabuleiro Dixit**. Revista Temática. Vol. 17, n. 10, outubro de 2021. Disponível em:

<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/61185>.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

VIANNA, Carolina Assis Dias et al. Do letramento aos letramentos: desafios na aproximação entre letramento acadêmico e letramento do professor. In: KLEIMAN, Angela B.; ASSIS, Juliana Alves (Orgs.). **Significados e ressignificações do letramento: desdobramentos de uma perspectiva sociocultural sobre a escrita**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2016.

ZILBERMAN, Regina; MADEIRA, Angélica. **Literatura, leitura e escola: uma conversa com Regina Zilberman**. Revista Emília, Campinas, v. 6, n. 2, p. 9-20, 2004.