

**Saber ler e escrever está em jogo:
ensino de língua portuguesa a partir da (re)criação de jogos de tabuleiro modernos**

*Knowing how to read and write is at stake:
teaching Portuguese through the (re)creation of modern board games*

Gilmara de Cassia dos SANTOS¹
Roseane Batista Feitosa NICOLAU²

Resumo

No atual cenário de transformações educacionais, novas abordagens têm surgido para dinamizar o ensino e a aprendizagem. Entre elas, destacam-se diversas ferramentas que podem ser incorporadas à sala de aula, como os jogos de tabuleiro modernos. Neste contexto, o presente trabalho apresenta o projeto: “Saber ler e escrever está em jogo: ensino de língua portuguesa a partir dos jogos de tabuleiro modernos, cujo objetivo foi desenvolver propostas práticas de ensino por meio de jogos voltados para o componente curricular de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental – anos finais. A proposta enfatiza o desenvolvimento de habilidades de oralidade, leitura e produção textual e para sua realização, foram criados os jogos “Cara a Cara com as escritoras brasileiras” e “Do Oiapoque ao Chuí: conectando o Brasil de Norte a Sul”, que possibilitam ao educador explorar conteúdos relacionados ao ensino de linguagens no ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro modernos. Multimodalidade e ensino. Língua Portuguesa.

Abstract

In the current scenario of educational transformations, new approaches have emerged to streamline teaching and learning. Among them, several tools that can be incorporated into the classroom stand out, such as modern board games. In this context, this paper presents the project: “Learning to read and write is at stake: teaching Portuguese language through modern board games”, whose objective was to develop practical teaching proposals through games aimed at the curricular component of Portuguese Language in Elementary School – final years. The proposal emphasizes the development of oral, reading and text production skills and to carry it out, the games “Face to Face with Brazilian Writers” and “From Oiapoque to Chuí: connecting Brazil from North to South” were created, which allow the educator to explore content related to language teaching in the school environment.

Keywords: Modern board games. Multimodality and teaching. Portuguese language.

¹ Graduada em Letras pela Universidade Federal da Paraíba (CCA/Campus IV).
E-mail: gil.mara.2013@hotmail.com

² Doutora em Linguística pelo PROLING/UFPB. Professora do Departamento de Letras da UFPB – (CCA/Campus IV). E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com

Introdução

Nos últimos anos, temos testemunhado transformações significativas no campo educacional, refletindo-se em mudanças nas abordagens de ensino adotadas em sala de aula. O contexto desafiador, imposto pela pandemia de COVID-19, aliado à crescente disponibilidade de recursos tecnológicos, têm impulsionado uma reavaliação profunda das práticas pedagógicas. Como resultado, emerge a necessidade de explorar e adotar estratégias que garantam a eficácia, a dinamicidade e o estímulo de um aprendizado reflexivo e mútuo em sala de aula.

Nesse contexto, a inserção de aulas mais dinâmicas e interativas impulsionou a exploração de abordagens mais participativas, nas quais os alunos não são apenas meros receptores passivos, mas participantes ativos do processo de ensino e aprendizagem, sendo assim, tratando-se especificamente do componente de Língua Portuguesa, pode-se perceber que atividades que englobam o fenômeno da multimodalidade tornaram-se ainda mais recorrentes, como uma forma de potencializar e explorar as diversas facetas da linguagem em sala de aula.

Com isso, elenca-se através dessa pesquisa um dos instrumentos possíveis de serem inseridos na sala de aula, a fim de dinamizar práticas de linguagem e ser um precursor do ensino multimodal, dinâmico e interativo: os jogos de tabuleiro. Conforme enfatizado nas considerações de Nicolau (2018), a prática do jogo, assim como a atividade artística, desempenha um papel crucial na integração de elementos cognitivos, afetivos e sociais dos seres humanos. Portanto, por meio desse recurso que, para além de cultural é também um mediador pedagógico, busca-se através dessa proposta explorar os jogos de tabuleiro como um recurso instrumentalizador de ensino regado não apenas de ludicidade, mas que dinamize o ambiente de aprendizado promovendo habilidades essenciais para os alunos. Dessa forma, essa abordagem possibilita um terreno fértil para a promoção de multiletramentos e de multimodalidade nas aulas de Língua Portuguesa.

Discutir sobre jogos de tabuleiro é refletir sobre o passado, história e cultura, uma vez que os jogos têm raízes que remontam às civilizações mais antigas da humanidade, pois entrelaçam-se com o tempo perpassado na sociedade, sendo um espelho que reflete valores, crenças, e visão de mundo. Para Huizinga (2000) o jogo é um artefato anterior a cultura, pois esta, em uma definição mais ampla, envolve sempre a existência da sociedade humana. Nessa perspectiva proposta por Huizinga é possível refletir que, antes

mesmo de uma cultura se consolidar, os jogos já estavam lá, entrelaçados com rituais, intenções sociais e dinâmicas humanas. Portanto, ao adentrar no tecido cultural, os jogos de tabuleiro desempenharam desde os primórdios um papel crucial na preservação da identidade cultural e na construção do conhecimento através das gerações sendo muito mais do que meras distrações lúdicas.

Diante disso, objetiva-se através deste trabalho expor a capacidade dos jogos como agentes impulsionadores do ensino e aprendizagem. Atualmente, discute-se amplamente sobre a inclusão de jogos no âmbito educacional, como em Webinários, realizado pela UFPE de livre acesso através de uma live no Youtube e no Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos – CBJP, que vai este ano para sua terceira edição. Sendo assim, mesmo que sejam reconhecidos como potenciais facilitadores desse processo, os jogos ainda são erroneamente percebidos apenas como atividades lúdicas e recreativas, consideradas, muitas vezes, como um simples instrumento para entreter e divertir.

Em vista disso, realizou-se um plano de trabalho intitulado: Ressignificando e instrumentalizando práticas de ensino e aprendizagem de língua portuguesa com jogos de tabuleiro, por meio do projeto de pesquisa PIBIC-UFPB, intitulado: *Saber ler e escrever está em jogo: ensino de língua portuguesa a partir dos jogos de tabuleiro moderno*. Projeto este que visa ressignificar o ensino de língua portuguesa para alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, fornecendo bases para uma aprendizagem significativa e eficiente.

A fim de concretizar este trabalho, foram propostas atividades para os alunos do Ensino Fundamental – anos finais, contemplando aspectos da língua e diferentes práticas de linguagens que podem ser desenvolvidas através da dinamicidade dos jogos de tabuleiro. Como aparato teórico essencial durante o desenvolvimento da pesquisa, usou-se Nicolau (2018) que trata do jogo na educação, Cosson (2008) e Mortatti (2014) que discutem sobre a importância do letramento literário, os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) e a Base Nacional Comum Curricular (2018) como documentos norteadores quando se volta para o componente curricular de Língua Portuguesa, bem como Coelho et.al (2012) para abranger os estudos da sociolinguística e Queiroz e Silva (2021), incluindo a multimodalidade e ensino.

Do planejamento a execução: ressignificando práticas de leitura, oralidade e produção textual por meio de jogos

Inicialmente, realizou-se um estudo sobre os jogos de tabuleiro disponíveis no mercado, com o propósito de avaliar como esses jogos poderiam ser adaptados e transformados em ferramentas pedagógicas para o ensino de língua. Utilizou-se os esquemas de jogos preexistentes como base para desenvolver um novo instrumentalizador voltado especificamente para o ensino da língua portuguesa, o que envolveu a criação de novas regras, abordagens de jogabilidade e oportunidades inovadoras.

Durante esse processo de análise, foram selecionados dois jogos que, por meio de uma ressignificação, ganharam uma nova dinâmica, integrando atividades que abrangem diversas práticas de linguagem do ensino de Literatura e língua portuguesa.

A seleção dos jogos desempenhou um papel crucial, tendo sido analisados detalhadamente dos manuais de regras dos jogos, funcionamento e o nível de jogabilidade que oferecia. Com base nesses critérios, foi feita a seleção do jogo que melhor atendesse aos objetivos, direcionando assim, a próxima fase do processo.

No segundo momento desta etapa, foi feita a seleção dos conteúdos de Língua Portuguesa a serem incorporados ao jogo de tabuleiro. Nesse processo, partiu-se do princípio de que determinados temas do ensino de língua mereciam uma abordagem mais aprofundada na sala de aula. Com base nessa premissa, foram escolhidos os conteúdos que abordam o ensino de literatura através do gênero textual conto, explorando-se a leitura e os elementos da narrativa que corroboram para uma análise mais aprofundada do texto debatido. Além disso, também realizou-se a inclusão da análise linguística/semiótica a partir do estudo da variação linguística. Elaborou-se uma sequência de atividades alinhadas a documentos orientadores oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), dentre outros referenciais. Desse modo, ao se lidar com essas duas fases iniciais de investigação, surgiram algumas questões fundamentais: como integrar o ensino do conteúdo específico de Língua Portuguesa de forma coesa e coerente com a dinâmica do jogo de tabuleiro? De que maneira as propostas pedagógicas podem estimular diversas práticas linguísticas? Essas interrogações orientaram o processo de (re)criação dos jogos em relação ao conteúdo linguístico selecionado.

Os dois jogos de tabuleiro selecionados foram: "Cara a Cara" e Tokaido". O jogo "Cara a Cara" foi usado em sua versão original, bem como uma adaptação com um viés feminista intitulada "Who's She?", traduzido para o português como "Quem é ela?". O outro jogo "Tokaido", sobre uma jornada pelo interior do Japão, é uma criação de Antoine Bauza. Ambos os jogos passaram por um processo de avaliação minuciosa para determinar sua adequação às propostas de atividades para o ensino da Língua Portuguesa, abrangendo práticas de linguagem como: oralidade, escrita e leitura.

É reconhecido que a abordagem lúdica tem sido e continua a ser uma ferramenta que contribui no contexto educacional, permitindo aos educadores fundirem os conteúdos curriculares em uma perspectiva mais envolvente, dinâmica e interativa. No entanto, ao abordar o Ensino Fundamental - Anos Finais ou o Ensino Médio, é evidente que essa perspectiva lúdica muitas vezes não é inserida, sendo considerada apenas como um recurso para diversão ou entretenimento. Particularmente no que se refere ao ensino da língua materna, ou seja, ao componente curricular de Língua Portuguesa, a discussão se intensifica, pois, a persistente idealização de que somente o ensino gramatical tradicional é eficaz ainda está enraizado no ensino (Sigiliano; Berno, 2021).

Embasados na perspectiva da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), nossa proposta se alinha com a ideia de que todas as atividades desenvolvidas proporcionem aos alunos o envolvimento com um ou mais dos eixos sugeridos por ela: oralidade, escrita e leitura. A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) sustenta que no componente de Língua Portuguesa, é crucial expandir o contato dos estudantes com diversos gêneros textuais que estão relacionados a diferentes campos de atuação e disciplinas, partindo das práticas de linguagem que os jovens já experimentam em seu cotidiano.

A partir dessa premissa, iniciamos com a produção com o jogo "Cara a Cara", mas, antes de se adentrar nas atividades elaboradas, é importante, neste momento, o fornecimento de uma breve contextualização sobre o jogo "Cara a Cara", seus objetivos e funcionalidade.

Lançado no Brasil em 1986 pela empresa Estrela, o jogo "Cara a Cara" é destinado a jogadores a partir de seis anos de idade. Embora tenha sido inicialmente concebido para o público infantil, sua dinâmica e aplicabilidade têm atraído jogadores de todas as faixas etárias. Quanto à dinâmica das partidas, o jogo possui dois tabuleiros, permitindo que apenas dois jogadores joguem simultaneamente durante a partida.

Ambos os tabuleiros contêm as mesmas figuras. O jogador da vez seleciona uma carta que representa um personagem específico, enquanto o adversário tenta adivinhar ou descobrir a identidade desse personagem fazendo perguntas estratégicas, como "O personagem é homem ou mulher?", "Usa óculos?" ou "Tem aparelho dental?" Através desse processo de questionamento e eliminação de opções, o jogador ativo busca reduzir as possibilidades até que reste apenas uma face, revelando assim a identidade do personagem oculto. O jogo "Cara a Cara" não apenas proporciona entretenimento, mas também estimula o desenvolvimento de várias habilidades, incluindo lógica, percepção e interação social.

Após essa breve contextualização da versão pioneira do jogo, iremos agora explorar uma nova e inspiradora variante com teor feminista: o jogo "Who's She?", traduzido como "Quem é ela?". Criado pela polonesa Zuzia Kozerska Girard em 2018, essa nova versão apresenta uma proposta empolgante e educativa. O seu principal objetivo é homenagear vinte e oito figuras femininas que marcaram a história, seja na ciência, na arte ou no cinema. Entre as personalidades notáveis estão nomes icônicos como Malala, Frida Kahlo e Amelia Earhart, entre muitos outros. O funcionamento do jogo segue uma estrutura similar à versão tradicional do "Cara a Cara". No entanto, esta variante traz uma abordagem diferente: as perguntas não se baseiam na aparência física das personagens, mas sim em suas realizações e personalidade, como por exemplo: "ganhou o prêmio Nobel?" ou "fez alguma descoberta importante?".

As fichas das personagens são acompanhadas de informações bibliográficas, fatos interessantes e curiosidades sobre suas trajetórias. Além disso, as placas do tabuleiro apresentam breves descrições contendo nome, origem, datas de nascimento e morte, juntamente com um resumo do legado da personalidade. O propósito central deste jogo vai além do entretenimento, buscando enfatizar de maneira significativa as diversas profissões exercidas por cada uma das personalidades retratadas. Um dos principais objetivos é transmitir às meninas a mensagem inspiradora de que elas têm o poder e a capacidade de seguir suas aspirações profissionais sem limitações.

Inspirados por essa versão inovadora e feminista do jogo "Cara a Cara", desenvolveu-se uma proposta igualmente empoderadora para enriquecer o ensino de literatura, assim como ampliar diferentes práticas de linguagem de maneira envolvente na sala de aula. Uma vez que, a prática da literatura, seja por meio da leitura ou da escrita, mantém-se como uma exploração das potencialidades da linguagem, já diz Cosson

(2009). Desse modo, o jogo, o qual intitulou-se de: “Cara a Cara com escritoras brasileiras” visa apresentar aos jogadores algumas das destacadas personalidades femininas que marcaram e continuam a marcar a literatura brasileira. O objetivo central é proporcionar aos alunos, envolvidos nesta atividade, uma oportunidade de conhecer algumas dessas figuras femininas que, de alguma forma, marcaram e continuam a marcar a literatura brasileira, usando suas obras e suas vozes como atos de resistência contra preconceitos, discriminação e violência presentes na sociedade.

É importante ressaltar que, no atual contexto educacional, o ensino de literatura muitas vezes se encontra restrito, com alunos tendo poucas oportunidades para se envolverem com a leitura, escrita e discussão literária. A proposta deste jogo não apenas visa incentivar o ensino de literatura de maneira envolvente na sala de aula, mas também busca incentivar o conhecimento e estudo das produções de algumas notáveis escritoras brasileiras que, em diversas formas, tornaram-se símbolos de resistência e luta. No que se refere a importância do ensino de literatura Mortatti reforça que

O ensino da literatura é um momento didático-pedagógico do ensino escolar formal, intencional e organizado, que, por sua vez, integra o processo de formação (integral), com a finalidade de contribuir para o processo de emancipação humana. Assim, na expressão “ensino da literatura”, tem-se, simultaneamente, a indicação de objeto de ensino escolar e de um momento específico de ensino e aprendizagem, que integra o processo educativo e que se refere ao lugar e à contribuição da literatura para a educação, por meio do ensino. (Mortatti, 2014, p. 29).

Ao promover o jogo “Cara a Cara com escritoras brasileiras”, a intenção é trazer à tona essas perspectivas literárias e históricas, oferecendo aos alunos uma maneira envolvente e significativa de explorar o passado e o presente, bem como de envolverem-se com diferentes gêneros textuais durante esse percurso. Desse modo, essa interação também contribui para que essas mulheres destacadas e tantas outras, não caiam em esquecimento, tendo em vista que a conquista do território da escrita e do espaço na sociedade, pelas mulheres, foi longa e cruel. (Almeida, 2005).

A escolha das 20 autoras ocorreu sem que houvesse um critério de escolha estabelecido. Infelizmente não seria possível colocar todas as figuras importantes que compõem a grade da literatura brasileira, por isso, foram escolhidas algumas que trazem legados e histórias incríveis que precisam ser contadas e recontadas. Dentre as personalidades escolhidas podemos citar: Conceição Evaristo, Cecília Meireles, Carolina Maria de Jesus, dentre outras. Tanto os tabuleiros quanto as cartas, assim como os demais

elementos do jogo (conforme figura 4 e 5), foram criados e desenvolvidos através da plataforma *Canva* e confeccionados manualmente. Em síntese, a dinâmica do jogo permanece igualmente a versão original do “Cara a Cara”, contando com dois tabuleiros iguais e trazendo as imagens das brasileiras, bem como, uma breve contextualização acerca de sua vida e obra. O jogo se dispõe de vinte cartas contendo apenas a imagem das autoras para que componha o baralho na hora de dar início a partida.

Quanto aos procedimentos e regras do jogo, eles serão conduzidos da seguinte maneira: O professor mediador organiza as duplas que competirão em cada rodada, garantindo que todas as escritoras sejam descobertas ao longo do jogo. Após a seleção dos dois primeiros jogadores, cada um retira uma carta do baralho distribuído, marcando assim o início da partida. Por meio de um método de par ou ímpar, os jogadores determinam quem fará as primeiras perguntas. Para desvendar a identidade da brasileira da carta do oponente, é necessário formular perguntas estratégicas, de modo a eliminar do próprio tabuleiro as opções que não coincidem com as respostas dadas pelo adversário. As perguntas devem abordar os feitos e a história dessas figuras femininas, por exemplo: "A brasileira da sua carta foi professora?" "Ela foi membro da Academia Brasileira de Letras?" O jogador só pode responder com "sim", "não" ou "talvez". O vencedor da partida é aquele que identificar primeiro a escritora brasileira do seu oponente.

Após estabelecermos as regras para a continuação do jogo, procedemos à elaboração das atividades. O conteúdo a ser abordado abrange o gênero textual Conto, bem como explora o gênero de exposição oral, como seminários, estabelecendo, assim, uma conexão com diferentes práticas de linguagem. Essas atividades foram propostas para as séries do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, mas também podem ser trabalhadas com uma turma do 1º ano do Ensino Médio. A dinâmica sugerida é mutável e modificável de acordo com as particularidades de cada docente e turma.

É importante ressaltar que todas as atividades desenvolvidas seguem a estrutura de três momentos distintos: o pré-jogo, que ocorre antes do contato direto com o jogo em si; o durante o jogo, em que o aluno assume ativamente o papel de jogador; e o pós-jogo, que ocorre após o término da partida.

Todas as propostas aqui projetadas foram elaboradas na perspectiva de fazer com que os alunos não apenas compreendam a história dessas mulheres notáveis, mas também se envolvessem com seus escritos literários, refletindo e analisando criticamente as mensagens que cada uma delas transmite por meio de suas obras e, além disso, trabalhar

com a dimensão de diferentes práticas de linguagem na sala de aula. Assim como a BNCC (Brasil, 2018) salienta, o papel da literatura no Ensino Fundamental dos anos finais deve possuir uma dimensão que transforme e humanize, garantindo a formação de leitores críticos e assíduos.

Figura 01: Jogo “Cara a Cara com as escritoras brasileiras



Fonte: Elaborado pelas autoras

Proposta de atividade com o Jogo “Cara a Cara com as escritoras brasileiras”

Para antes do jogo

Antes de introduzir o jogo “Cara a Cara com as brasileirinhas”, na sala de aula, é fundamental abordar a importância do papel das mulheres na literatura brasileira com os alunos. Para isso, sugere-se que o professor promova uma discussão sobre o tema na sala de aula, incorporando as vinte personalidades que serão apresentadas nas cartas do jogo. Isso pode ser feito por meio de questionamentos e curiosidades, incentivando uma roda de conversa abrangente sobre a temática. No plano sugestivo, elencou-se alguns links de materiais/fontes didáticas que podem e devem auxiliar o professor nesse primeiro momento de exposição do tema. Esse primeiro momento introdutório é fundamental para que os alunos possam acompanhar criticamente os desafios que marcaram a escrita de autoria feminina.

Após a roda de conversa, o professor mediador pode distribuir pedaços de papel colorido para todos os alunos e, em seguida, solicitar que escrevam suas reflexões a partir do seguinte ponto de partida: “Estudar sobre a importância das mulheres na literatura brasileira é relevante? Por quê? Você já leu ou está lendo obras de alguma dessas

mulheres? Quais? Fale sobre elas.”. Neste momento de escrita, os alunos vão se colocar perante as questões, expondo o seu ponto de vista e, ainda, argumentando. Depois que todos concluírem suas respostas, os papéis podem ser recolhidos e guardados para serem utilizados no próximo momento, quando o professor criará uma nova roda de diálogos.

Para o momento do jogo

Após o professor ter fornecido uma contextualização sobre a importância das mulheres brasileiras na literatura, é hora de explorar com mais profundidade as 20 figuras selecionadas para o jogo “Cara a Cara com as brasileirinhas”. O professor mediador deve explicar detalhadamente o funcionamento do jogo, apresentando suas regras e esclarecendo quaisquer dúvidas que possam surgir por parte dos alunos. Em seguida, dá-se início ao jogo com a primeira dupla.

À medida que uma brasileirinha é descoberta durante o jogo, o jogador vencedor da partida deve pegar a respectiva carta contendo a imagem e informações sobre a autora, e, então, lê-las em voz alta para toda a turma, é importante que após a descoberta da brasileirinha, as informações não sejam ditas de qualquer forma, mas sempre sendo levadas a uma reflexão. Nesse momento, o professor pode oferecer informações adicionais sobre a autora em destaque, enriquecendo o conhecimento dos alunos. Além disso, o jogador vencedor é convidado a escrever o nome da brasileirinha na lousa, acompanhado por três palavras que, na sua visão, a descrevem ou caracterizam. Dessa maneira, o jogo prossegue até que todas as vinte brasileirinhas sejam reveladas e compartilhadas entre todos os jogadores.

Para o pós-jogo

Após todos os alunos terem participado do jogo e das atividades desenvolvidas até o momento, o professor deverá prosseguir trazendo à tona os papéis coloridos que foram guardados desde o primeiro momento da dinâmica. Distribuindo um papel para cada aluno, ele conduz uma nova roda de conversa, incentivando uma reflexão conjunta sobre tudo que foi abordado nas etapas anteriores. Nesse ponto, o professor convida cada aluno a ler o que escreveu no papel e compartilhar suas percepções sobre o conhecimento adquirido acerca dessas relevantes mulheres com o jogo.

Posteriormente a essa discussão, o docente deverá sugerir que as duplas que participaram do jogo inicialmente se reúnam novamente - a depender de cada turma, talvez se faça necessário montar um trio. No plano sugerido, disponibilizamos um link para uma pasta contendo vinte contos, um correspondente a cada uma das autoras brasileiras. O professor realizará um sorteio para determinar qual autora será atribuída a cada dupla. A partir do sorteio realizado, cada dupla deverá apresentar mais detalhes da história da brasileirinha sorteada, bem como, o respectivo Conto. As apresentações acontecerão por meio de uma exposição oral.

Antes das apresentações, é fundamental que o educador apresente os elementos que compõem uma narrativa, e, caso o assunto já tenha sido estudado por aquela determinada turma, uma breve recapitulação seria proveitosa, pois é importante para o prosseguimento das próximas atividades. O desenvolvimento da apresentação se dará através de três momentos: 1) leitura compartilhada do conto; 2) levantamento dos elementos da narrativa encontrados na história; 3) breve interpretação/análise do que foi exposto. O professor deverá ser o mediador direto para a concretização dessa atividade, pois o planejamento estrutural da exposição também faz parte do processo.

Como atividade de produção textual, sugere-se que as duplas sejam orientadas para desenvolver minicontos após a conclusão das apresentações, usando o conhecimento adquirido com a apresentação sobre os elementos da narrativa, sobre o gênero Conto e seguindo os exemplos das escritoras. Posteriormente, as produções podem ser compartilhadas em um círculo de leitura, permitindo uma discussão aberta sobre as criações e a escrita criativa.

Todas as propostas aqui projetadas foram elaboradas na perspectiva de fazer com que os alunos não apenas compreendam a história dessas mulheres notáveis, mas também se envolvem com seus escritos literários, refletindo e analisando criticamente as mensagens que cada uma delas transmite por meio de suas obras e, além disso, trabalhar com a dimensão de diferentes práticas de linguagem na sala de aula. Assim como a BNCC (2018) salienta, o papel da literatura no ensino fundamental dos anos finais deve possuir uma dimensão que transforme e humanize, garantindo a formação de leitores críticos e assíduos. Com isso, encerramos as atividades propostas resultantes do jogo de tabuleiro “Cara a Cara com as Brasileirinhas”.

O segundo jogo selecionado foi criado pelo designer francês Antoine Bauza em 2008. “Tokaido” é uma representação de beleza minimalista, repleta de detalhes, centrada

na ideia de viagem e descobertas. No entanto, “Tokaido” apresenta uma abordagem diferente, trazendo uma concepção filosófica. Quanto à sua dinâmica, este jogo permite de 2 a 5 jogadores, cada um adotando o papel de um personagem do Japão feudal - mensageiro, gueixa, artista entre outros. Cada personagem selecionado assume o papel de um viajante de uma jornada ao longo do antigo Japão, que se chamava Edo. Ao se aventurar nessa trajetória, os jogadores têm a oportunidade de conhecer pessoas, saborear pratos da culinária japonesa, adquirir itens de souvenir e contemplar paisagens e templos. No fim da jornada, quando todos alcançam o final da estrada, o vencedor é o viajante que aprendeu a explorar de forma mais significativa o percurso da viagem, ou seja, que aproveitou melhor a jornada. O objetivo central é chegar ao final da caminhada tendo apreciado ao máximo todas as riquezas e belezas disponíveis durante o trajeto, e que estão contidas nas cartas coletadas. Dessa forma, o título de “melhor viajante” é conquistado.

Partindo da dinâmica do jogo “Tokaido”, foi criado o jogo “Do Oiapoque ao Chuí: conectando o Brasil de Norte a Sul”, com o objetivo de explorar e destacar a rica diversidade cultural e linguística presente em nosso país. Como é sabido, as estruturas dos jogos, por natureza, possuem a capacidade de incorporar elementos imagéticos, tácticos, sonoros, bem como outros aspectos. Dessa forma, é possível inferir que os jogos trazem consigo características próprias aspectos da multimodalidade. A respeito desse fenômeno, Silva e Queiróz afirmam que

Com e por meio dos diferentes modos semióticos, então, o ser humano cria e comunica significados utilizando-se dos mais diversos recursos tecnológicos disponíveis a cada época: uma tábua com talhadeiras, pedaço de couro com estilete, telas de lona e tintas, pedras e metais, papel e tinta, câmeras fotográficas ou filmadoras, microfones, computadores, dispositivos móveis como tablets e telefones celulares. (Silva e Queiróz, 2021, p. 15)

À vista disso, a multimodalidade pode proporcionar aos alunos em sala de aula, um maior envolvimento com diferentes práticas de linguagens e interações sociocomunicativas. Os jogos se caracterizam como textos multimodais que podem propagar essa multiplicidade no ambiente escolar.

A proposta do jogo “Do Oiapoque ao Chuí: conectando o Brasil de Norte a Sul” segue a estrutura base do jogo “Tokaido”, no entanto, como o próprio nome já diz, o jogo é uma grande imersão na cultura brasileira, atravessando as cinco regiões do Brasil, a saber: Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul. Enquanto em “Tokaido” os

jogadores percorriam uma sequência de cidades, no jogo “Oiapoque ao Chuí” eles embarcam em uma jornada que atravessa Estados representativos de cada região do Brasil. Por exemplo, na região Norte, selecionamos o estado do Amazonas (AM) como ponto de referência.

Figura 02: Jogo “Do Oiapoque ao Chuí: conectando o Brasil de Norte a Sul”



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 03 - Jogo “Do Oiapoque ao Chuí: conectando Brasil de Norte a Sul”



Fonte: Elaborado pelas autoras

A confecção das cartas e tabuleiro do jogo também foi realizada através da plataforma *Canva*. Ao todo, mais de cem cartas foram elaboradas, englobando as regiões para cada área temática do jogo, tais como gastronomia, souvenir, templos religiosos, entre outros. O propósito do jogo “Do Oiapoque ao Chuí” é imergir na rica cultura existente no Brasil e evidenciar os aspectos linguísticos que constituem essa diversidade.

Nesse contexto, torna-se relevante abordar as variações linguísticas que permeiam o país, as quais se referem às manifestações distintas de uma língua de acordo com fatores

como a região e as condições culturais e sociais nas quais ela é empregada. Desde a concepção dos Parâmetros Nacionais Curriculares (1998), tem sido objeto de discussão incorporar o estudo da variação linguística no ambiente educacional.

A discriminação de algumas variedades linguísticas, tratadas de modo preconceituoso e anticientífico, expressa os próprios conflitos existentes no interior da sociedade. Por isso mesmo, o preconceito linguístico, como qualquer outro preconceito, resulta de avaliações subjetivas dos grupos sociais e deve ser combatido com vigor e energia. É importante que o aluno, ao aprender novas formas linguísticas, particularmente a escrita e o padrão de oralidade mais formal orientado pela tradição gramatical, entenda que todas as variedades linguísticas são legítimas e próprias da história e da cultura humana. (BRASIL, 1998, p.82)

Dentro dessa perspectiva, a exploração da variação linguística tem um papel crucial na construção da consciência linguística e no desenvolvimento das competências discursivas dos alunos. Portanto, é fundamental que essa prática esteja devidamente integrada às atividades do componente curricular de Língua Portuguesa. Tal integração encontra respaldo nos Parâmetros Nacionais Curriculares (1998), que destaca a problemática do preconceito linguístico, originado pela valorização social atribuída às formas variantes da língua, preconceito este que afeta as formas linguísticas utilizadas por falantes que não desfrutam de status prestigioso na sociedade local em que vivem.

Proposta de atividade para o Jogo “Do Oiapoque ao Chuí: conectando o Brasil de Norte a Sul”

Para antes do jogo

Propõe-se inicialmente que o professor conduza uma ou mais aulas abordando a temática da variação linguística. Para isso, elaborou-se um plano estruturado em três etapas: introdução, desenvolvimento e conclusão, a fim de proporcionar uma abordagem completa. Na etapa de introdução, o professor pode contextualizar o tema da variação linguística, destacando sua relevância para a compreensão das múltiplas formas de comunicação presentes na língua. Esse momento visa despertar o interesse dos alunos e mostrar a importância de explorar como a língua pode variar em diferentes contextos.

Para isso, sugere-se que o professor utilize vídeos disponíveis em plataformas da internet, a exemplo de uma reportagem veiculada no Jornal Hoje da Rede Globo em 2016³. Vídeos como esse oferecem uma imersão nos variados sotaques presentes no Brasil, ilustrando como a fala difere entre as diferentes regiões do país. Durante a exibição desse vídeo, é recomendável que o professor não faça intervenções, permitindo que os alunos se concentrem no conteúdo apresentado.

Após a apresentação do vídeo, o professor pode conduzir uma discussão em sala de aula. Questionamentos abertos podem ser feitos aos alunos, como "Quais foram as principais diferenças de sotaque apresentadas no vídeo?" ou "Vocês perceberam como as formas de falar variam de acordo com as regiões do Brasil?". Isso proporcionará aos alunos a oportunidade de compartilhar suas observações e reflexões iniciais sobre o fenômeno da variação linguística. A partir disso, o professor pode fazer uso da lousa para criar uma colcha de retalhos, a partir das contribuições dos alunos sobre a temática da variação linguística.

Para encerrar essa primeira etapa, na qual o jogo ainda não foi introduzido, o professor pode propor uma atividade prática. Os alunos podem ser organizados em duplas ou trios e direcionados a realizar uma pesquisa sobre as diversas peculiaridades encontradas nas diferentes regiões do Brasil, de Norte a Sul. Essa pesquisa irá contribuir significativamente para a discussão que será realizada no segundo momento do plano.

Para o momento do jogo

Na segunda etapa do plano, o professor dá início a uma roda de conversa ou uma exposição das pesquisas realizadas pelos alunos. Dependendo das informações trazidas por eles, a discussão pode se desdobrar em ideias muito proveitosas, por isso é importante que o professor aproveite cada oportunidade para continuar abordando a importância da compreensão das variações linguísticas presentes em nossa sociedade.

A partir desse ponto, o jogo "Do Oiapoque ao Chuí" entra em cena. O professor assume o papel de explicar a dinâmica e as regras do jogo aos alunos, uma vez esclarecido o funcionamento do jogo, o docente conduz uma partida piloto com a turma, proporcionando uma experiência prática e imersiva. Isso auxiliará os alunos a entenderem

³ Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/3558809/>

a aplicação dos conceitos discutidos anteriormente e como eles se relacionam com as práticas cotidianas e culturais postas no jogo.

No seguimento do plano, aprofundando ainda mais na experiência do trajeto percorrido de Norte a Sul, o professor pode utilizar os vídeos que foram mencionados no tópico anterior, sobre os diferentes sons das diversas regiões do Brasil, uma vez que tais recursos auditivos não apenas enriquecem o jogo, mas também proporcionam aos alunos uma verdadeira viagem sonora pelas sonoridades específicas do nosso país.

Continuando com a dinâmica do jogo, o professor, durante a partida, deve conduzir a exploração das cartas junto com os alunos, ao revelar as cartas referentes às comidas típicas de cada região, lembranças características e paisagens marcantes, o professor pode estabelecer conexões com os aspectos linguísticos específicos da área geográfica. Isso permite que os alunos entendam a influência da cultura e das práticas linguísticas na construção dos significados das palavras e expressões utilizadas por diferentes comunidades no país. Com isso, encerra-se esse segundo momento de atividades.

Para o pós-jogo

Fechando esse ciclo de atividades, a última sugestão é que o professor explore o gênero textual "Guia". Este gênero, de caráter informativo, ganha dinamismo ao permitir objetivos diversos, como orientar, divulgar, planejar e sugerir. A partir dessa abordagem, os alunos podem ser convidados a produzir mapas turísticos de estados de diferentes regiões, trabalhando em duplas ou trios, o professor pode sortear um estado entre aqueles abordados no jogo "Do Oiapoque ao Chuí: conectando o Brasil de Norte a Sul", ou seja, Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul.

Os mapas turísticos elaborados pelos alunos devem ter como objetivo destacar informações relevantes sobre o estado designado: pontos turísticos, atividades recomendadas, opções gastronômicas e mais. Ao criar esses guias, os alunos se envolvem em um processo de pesquisa e organização de dados, ao mesmo tempo que exploram a escrita de forma funcional e prática. Ademais, as atividades propostas com o jogo não apenas revelam a beleza do Brasil, mas também convidam a uma reflexão profunda sobre os elementos linguísticos que influenciam nossa cultura, as interações sociais e a experiência em uma sociedade multifacetada e diversificada. Ao integrar a compreensão

das variações linguísticas com a exploração da riqueza cultural do país, essas atividades tornam-se uma ferramenta valiosa para enriquecer o conhecimento dos alunos sobre a língua e sua influência na sociedade.

Considerações finais

Em linhas gerais, o trabalho desenvolvido através dessa pesquisa atendeu a todas as expectativas e objetivos delineados no plano. Uma vez que conseguimos criar jogos de tabuleiro que contemplem o estudo da Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental, por meio de atividades planejadas para antes, durante e depois do jogo, visando o desenvolvimento de práticas de oralidade, leitura e escrita.

Por meio deste trabalho, também ficou evidente que os jogos de tabuleiro são ferramentas de ensino e aprendizagem que podem ser integradas ao ambiente educacional para fomentar o engajamento e a instrução da língua de maneira dinâmica e interativa. Além disso, a experiência adquirida por meio deste plano é de extrema relevância, pois deixa-se de enxergar os jogos apenas como entretenimento e passatempo, e passa-se a perceber a amplitude e a produtividade do trabalho que pode ser conduzido por meio deles na sala de aula. Cada jogo carrega consigo uma narrativa, um significado que transcende uma simples partida, indo além de competidores ou vencedores. Quando o aluno é convidado a refletir e pensar sobre questões que vão além da superficialidade do "jogo", tudo se torna mais significativo.

Ademais, é recomendável que os estudos relacionados ao ensino de Língua Portuguesa por meio dos jogos de tabuleiro modernos continuem a ser desenvolvidos. O objetivo é aprimorar ainda mais a criação de atividades baseadas nesses jogos, tornando-as mais amplamente utilizadas no ambiente escolar. Essa abordagem contribui significativamente para a aprendizagem dos alunos, proporcionando uma perspectiva lúdica e aplicada no âmbito do ensino da língua e das linguagens. Além disso, é crucial destacar a importância de capacitar outros educadores para que possam acessar materiais que incorporem os jogos como ferramenta de ensino, visando a disseminação dessa prática nas salas de aula, permitindo que outros professores também desenvolvam novas atividades dinâmicas para as aulas de Língua Portuguesa ou de outras disciplinas.

Referências

ALMEIDA, VERIDIANA. **Histórias (d)e mulheres um livro, muitas vidas**. Dissertação. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-graduação em Literatura, 2005.

ARTISTA POLONESA CRIA VERSÃO FEMINISTA DO JOGO 'CARA A CARA'. **O Globo**, 2018. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/artista-polonesa-cria-versao-feminista-do-jogo-cara-cara-23267888> Acesso em: 12 Ago. 2022. 22 Mar. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR**. Brasília, DF:MEC, 2018.

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.

CARA A CARA. **Ludopedia**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/guess-who> Acesso em: 14 Jul. de 2023.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2009.

CONHEÇA O JOGO CARA A CARA. **Tabuleiro Criativo**. Disponível em: http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_cara_a_cara.html Acesso em 20 Jul. de 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **Na história do ensino da literatura no Brasil: problemas e possibilidades para o século XXI**. Educar em Revista, Editora UFPR. Curitiba, Brasil, n. 52, p. 23-43, abr/jun 2014.

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos**. 2. Ed. João Pessoa: Ideia Editora, 2018.

COELHO, Izete Lehmkuhl et al. **Sociolinguística**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2010.

SILVA, Renato Caixeta da. e QUEIRÓZ, Lizainny Aparecida Alves (Org). **Multimodalidade, escolas, ensino e aprendizados**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

SIGILIANO, Natália Sathler. e BERNÓ, Laís Rios (Org). **Ensinar português de forma divertida: atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio**. Juiz de Fora, MG: Editora UFJF, 2021.

TOKAIDO: UMA VIAGEM INESQUECÍVEL PELO JAPÃO FEUDAL, Metropoly, 2020. Disponível em: <https://www.metropolybar.com.br/tokaido-uma-viagem-inesquecivel-pelo-japao-feudal/> Acesso em: 29 de Abr. de 2023

TOKAIDO. Table Games. Disponível em: <https://tablegames.com.br/jogo/tokaido/> Acesso em: 12 de Maio de 2023

TOKAIDO. Ludopedia. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/tokaido> Acesso em: 12 de Maio de 2023.