

Práticas de letramento com o jogo de cartas: vírus!¹***Literacy practices with the virus card game!***

Gilmara de Cássia dos SANTOS²
Roseane NICOLAU³

Resumo

Nos últimos anos, a inclusão de novas práticas de interação e de multiletramento no contexto da Educação básica se tornaram essenciais durante o processo da educação, e os jogos de cartas e tabuleiro podem se tornar um campo fértil para essas práticas ao permitir o contato com novas formas de interação por meio da linguagem oral, escrita, visual e gestual. Desse modo, a partir do projeto de PIBIC-UFPB (2020-2021), intitulado: *Saber ler e escrever está em jogo: ensino de língua portuguesa a partir dos jogos de tabuleiro moderno*, visa-se contribuir com a inclusão do jogo de carta e de tabuleiro moderno como estratégia de ensino e de aprendizagem da língua por meio de atividades, alinhada na perspectiva de ampliar a capacidade de uso das linguagens em práticas da leitura e produção textual. O objetivo maior dessa proposta é o planejamento de atividades que levem em consideração os aspectos da língua, da leitura e da produção textual por meio destes jogos e, ao mesmo tempo, o favorecimento do ensino e da aprendizagem da língua de uma forma aplicada e lúdica.

Palavras-chave: Práticas de letramento. Jogo Vírus. Leitura e escrita. Multiletramento.

Abstract

In recent years, the inclusion of new practices of interaction and multi-literacy in the context of Basic Education have become essential during the education process and card and board games can become a fertile field for these practices by allowing contact with new forms of interaction through oral, written, visual and gestural language. In this way, from the PIBIC-UFPB project (2020-2021), entitled: *Knowing how to read and write is at stake: portuguese language teaching from modern board games*, the aim is to contribute to the inclusion of the card game and the modern board as a strategy for teaching and learning the language through activities, aligned with the perspective of expanding the

¹ Uma versão deste Artigo foi publicada nos Anais XII Seminário Nacional sobre Ensino de Língua Materna, Estrangeira e de Literatura (SELIMEL), ocorrido em novembro/2021 - Campina Grande- PB.

²Graduanda em Letras da Universidade Federal da Paraíba (Campus IV). Bolsista de Iniciação Científica (UFPB/CNPq). E-mail: gil.mara.2013@hotmail.com

³Doutora em Linguística. Professora de Letras - Universidade Federal da Paraíba (UFPB/Campus IV). E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com

ability to use languages in reading and textual production practices. The main objective of this proposal is the planning of activities that take into account aspects of language, reading and textual production through these games and, at the same time, favoring the teaching and learning of the language in an applied and playful way.

Keywords: Literacy practices. Game Virus. Reading and writing. Multiliteracy.

Introdução

Alinhado nessa perspectiva de alcançar os objetivos de língua portuguesa de ampliar a capacidade de uso da língua e das linguagens, sobretudo em práticas da leitura e de produção, vimos nos jogos modernos de tabuleiro um caminho para a dinamização dessas práticas dentro de uma proposta do uso desses jogos como um instrumento multissemióticos. Para tanto, realizamos um plano de trabalho intitulado: *Desenvolvimento de práticas do ensino de língua portuguesa em sala de aula com a utilização das dinâmicas dos jogos de tabuleiro modernos*, 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*, e, dessa forma, contribuir para a inclusão do jogo do tabuleiro modernos ou de cartas, como um instrumento que venha a favorecer o ensino e a aprendizagem da língua de forma mais aplicada e lúdica, por meio das atividades no momento do jogo.

O jogo de cartas Vírus! dentre outros, podem ser (re)produzidos em sala de aula, levando à leitura e a produção textual por meio da realização de atividades com o uso de narrativas, com a elaboração de argumentos e de regras dos jogos, e, assim, sendo um instrumento de ensino e aprendizagem da língua, sob a orientação de aporte teórico como a BNCC (BRASIL, 2018) e outros documentos orientadores, buscando colaborar para o aprendizado da língua de forma ampla e dinâmica e auxiliar na construção do conhecimento e na socialização em sala de aula, envolvendo aspectos cognitivos, interdisciplinares e afetivos essenciais para a aprendizagem.

Dessa forma, planejamos atividades de linguagem num processo interativo e lúdico com jogos de tabuleiro como um meio para que o professor possa alcançar os objetivos do componente curricular de língua portuguesa de forma interdisciplinar e multimodal. Mas, para isso, as práticas de leitura e de escrita devem ser vistas e abordadas em sala de aula como um processo, no qual os alunos possam ampliar suas capacidades

de uso da língua/linguagens por meio de atividades sugeridas antes, durante e depois do jogo de tabuleiro. Quanto mais práticas envolvendo gêneros diversos, processos interativos e de socialização, mais autonomia e domínio esses alunos poderem vir a ter com a leitura e a escrita, de forma natural e engajada.

Para a realização deste trabalho foi feita uma pesquisa exploratória com o intuito de conhecer os jogos mais apropriados e disponíveis e de verificar sua aplicabilidade como instrumento de ensino de língua, em conformidade com os currículos escolares e a BNCC - Base Nacional, Comum Curricular (BRASIL, 2018). Nessa etapa, foi necessário determinar também o público-alvo para quem as atividades se voltariam; assim, ficou estabelecido do 6º ao 9º ano, por ser a faixa etária que já se envolve melhor com os jogos de tabuleiro. Para tanto, traçamos como meta o estudo de jogos de tabuleiro apropriados para alunos do Ensino Fundamental - anos finais, visualizando aspectos da língua e de leitura e de produção textual que podem ser trabalhados e o planejamento de atividades envolvendo várias práticas, para o ensino e a aprendizagem da língua de alunos do 6º aos 9º anos do Ensino Fundamental. Visualizamos essa proposta apropriada para o ensino da língua, como o jogo *Vírus*, buscando favorecer a construção de conhecimento linguístico e da prática da leitura e da escrita, bem como promovendo o multiletramento.

Como aporte teórico, para a concretização deste trabalho, os livros que tratam de jogo na educação (BROUGÈRE, 2003; NICOLAU, 2018; entre outros), sobre o multiletramento (ROJO; MOURA, 2012), a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e outros documentos orientadores quando se voltam para o componente curricular Língua Portuguesa.

Porque ensinar usando os jogos: o jogo como prática de ensino e aprendizagem

O jogo, de forma geral, é visto no contexto escolar como uma brincadeira, por isso não é muito considerado no ensino da língua, por exemplo. Mas, sobre os jogos, Piaget (apud NICOLAU, 2018, p. 11-12) postula que esses não devem ser vistos apenas como uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas como maneiras de fortalecer o desenvolvimento intelectual. O jogo é um mediador de ensino e aprendizagem assim como qualquer outro mecanismo utilizado em benefício da educação, além disso, na atualidade, vem se transformando em um recurso de interesse

aos educadores, uma vez que sua importância está prontamente ligada ao desenvolvimento do ser humano numa perspectiva social, criativa, histórica e cultural.

Nicolau (2018, p. 11-12) também aponta que “A prática do jogo, tanto quanto a atividade artística, torna-se elo de integração dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais com o quais estamos envolvidos, a ponto de ordenarmos o mundo ao nosso redor a partir das experiências que nos permitem incorporar valores”. Postula-se que a prática do jogo faz com que os indivíduos consigam explorar suas capacidades externas e internas, os possibilitando de expandir suas qualidades e aprimorar novas técnicas adquiridas através das estratégias e desafios encontrados nos jogos. Através do ato de jogar, a autonomia e o senso crítico dos praticantes são explorados, o que influenciará em algumas áreas de atuação desse indivíduo perante a sociedade, bem como na ética, na moral, na disciplina e no controle físico e emocional.

Destacamos que, essa ideia de ensinar como os jogos de cartas ou tabuleiro, podem contribuir para uma participação mais efetiva e crítica dos alunos nas práticas contemporâneas de linguagem, bem como na participação deles na construção e divulgação de ideias, informações, alcançando, o que reza a BNCC (2018) que seria torná-los “alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade”. (BRASIL, 2018, p.70).

Isso deve ser considerado, uma vez que as práticas de linguagens deste século envolvem novos gêneros e textos multissemióticos, como também novos formatos de produção, de configuração, de disposição e de interação. Dessa forma, além de aprender a jogar e tirar um aprendizado particular objetivado pelo jogo, o aluno poderá realizar um trabalho no componente curricular de língua portuguesa por campos de atuação, conforme proposto pela BNCC. Por exemplo, no campo da pesquisa, quando se pode realizar na “busca, seleção, validação, tratamento e organização de informação envolvida na curadoria de informação....” (BRASIL, 2018, p. 85).

Ainda falando sobre os jogos, Brougère (1998) esclarece que o jogo contribui indiretamente à educação, permitindo que até mesmo aquele aluno relaxado seja mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. Diz ainda que, o interesse que a criança manifesta pelo jogo deve poder ser utilizado para uma boa causa. Isto é, o jogo pode ser considerado como uma oportunidade para o desenvolvimento de novas habilidades e performances em sala de aula e fora dela, e é através do jogo que a criança possui a

capacidade de criar, inventar, experimentar, e desenvolver suas novas funções cognitivas. Em razão dessa atividade realizada, durante o ato de jogar, que a inteligência e a sensibilidade dessas crianças podem ser desenvolvidas e exploradas.

A inserção dos jogos no processo de letramento

É inegável que o uso dos jogos em sala de aula vem sendo cada vez mais utilizados como práticas de ensino e aprendizagem, uma vez que o uso desse recurso pode conceber nas crianças e adolescentes em processo de aprendizagem a expressividade, o autocontrole, a linguagem comunicativa, a concentração, o que acaba resultando em diferentes áreas do conhecimento como, por exemplo, no processo de letramento. O processo do letramento é fundamental durante o ensino, pois permite a inclusão do sujeito na sociedade e nas práticas educacionais por meio da linguagem que se constituiu através da interação e comunicação em trocas comunicativas e sociais.

A prática do letramento é um processo de ensino-aprendizagem que deve permitir o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do senso crítico dos indivíduos envolvidos nessa ação, em razão disso, atividades de conteúdo lúdico despertam o desejo do saber e facilitam a concentração e o envolvimento dos alunos durante o ensino e aprendizagem. Dentre essas atividades lúdicas e colaborativas para o ensino, os jogos se fazem presente possibilitando atividades que permitem o desenvolvimento cognitivo e psicossocial, o aluno demonstra a partir do lúdico suas emoções, expressividade e autonomia construindo assim sua própria identidade perante a sociedade e as práticas educacionais na qual ele está envolvido.

O letramento vai muito além de designar a capacidade e competência que o indivíduo adquire a partir da função social da leitura e da escrita é necessário também que adquira o domínio do uso da língua nas diferentes interações e práticas sociais em que vive. Através dessa prática os alunos conseguem vivenciar situações sociocomunicativas do mundo letrado além de participar das práticas sociais favorecendo o desenvolvimento da sua autonomia e criatividade, além de priorizar a função social da leitura e escrita no processo de letramento enfatiza-se a necessidade do lúdico como um ponto fundamental que favorece uma aprendizagem mais significativa e proveitosa, por isso, os jogos podem contribuir de forma direta no processo de ensino e aprendizagem como também no processo de letramento.

Dentro do processo de letramento o professor precisa ser atencioso e utilizar dos jogos de forma sábia, conhecendo o contexto social de cada aluno como também planejando e organizando situações de aprendizagem que fazem uso da leitura e escrita na sua função social. Pensando nisso, buscamos elaborar atividades com o jogo de cartas Vírus! voltadas para a prática de leitura e escrita no componente curricular de Língua Portuguesa do 6º ano do ensino fundamental e fazendo ponte com os componentes curriculares de Artes e Ciências visando a interdisciplinaridade entre as atividades realizadas.

Rojo e Moura (2012, p. 33) afirmam que “O conceito de letramento abre o horizonte para compreender os contextos sociais e sua relação com as práticas escolares, possibilitando investigar a relação entre práticas não escolares e o aprendizado da leitura/escrita”. Já os multiletramentos partem de uma aprendizagem não somente da escrita verbal, mas também não verbal, em que as imagens predominam como efeitos motivadores para que os alunos desencadeiem novas aprendizagens por meio de diferentes e novas práticas interacionais. Ainda sobre multiletramentos, Rojo e Moura (2012) consideram a multimodalidade (linguística, visual, gestual, espacial e de áudio) e a multiplicidade de significações e contextos/culturas fundamental para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que, inseridos no contexto escolar os alunos devem envolver-se nessas novas metodologias ativas de ensino, produzindo, reproduzindo e transmitindo a escrita de maneira interativa e atual.

Diante do que foi mencionado, pode-se perceber que os letramentos e os multiletramentos precisam estar em evidência na escola, pois, encorajam uma ampla gama de percepções e ferramentas linguísticas, culturais, comunicativas e tecnológicas que proporcionam aos estudantes um novo mundo, englobando um vasto leque de tecnologias de ensino e aprendizagem, que podem contribuir para novos canais de comunicação e de maior acesso à diversidade cultural e linguística.

O jogo de cartas Vírus!

O jogo de cartas Vírus! situa-se no contexto de uma pandemia de diferentes vírus que acabam se instalando no Hospital de Nossa Senhora de Tranjis, nome meramente fictício para trazer realidade ao jogo. Os alarmes do hospital disparam e quando os novatos do laboratório percebem que os recipientes de amostra não estavam vazios como

pensavam fazendo com que eles se desesperem. Dentro de cada amostra, contêm surtos de vírus experimentais, que agora estão disseminados em todo o centro e só os jogadores podem derrotá-los. A grande missão é enfrentar com coragem a e estratégias a pandemia e buscar ser o primeiro a exterminar os vírus e fazer com que os pacientes mantenham um corpo saudável para evitar a propagação das doenças que estão assolando o Hospital de Nossa Senhora de Tranjis.

O jogo Vírus! contribui para que os jogadores aperfeiçoem a rapidez, o planejamento estratégico e a astúcia ao utilizar de diferentes táticas para conseguir vencer as partidas. O jogo é composto por 68 cartas, sendo elas divididas entre os órgãos, os vírus, os medicamentos e os tratamentos. O objetivo central do jogo é fazer com que o jogador consiga reunir os quatro órgãos saudáveis e imunizados. São considerado órgãos saudáveis aqueles que estão livres dos vírus, vacinados, ou imunizados, se o jogador conseguir realizar essa ação vencerá a partida.

Figura 1 – Caixa e cartas do jogo Vírus!



Fonte: arquivo pessoal

Em síntese, Vírus! é um jogo para 2 a 6 jogadores, no qual se terá que construir um corpo humano saudável enquanto evita que seus adversários os infectem, além disso também é um jogo ágil e rápido e que necessita o planejamento de algumas estratégias para conseguir derrotar todos os outros jogadores e se manter saudável e imune. Buscar imunizar seus órgãos o quanto antes é uma das formas de conseguir continuar vivo e

vencer o jogo. Neste jogo, os alunos da Educação Básica podem aprender sobre os órgãos de forma lúdica e divertida.

BNCC anos finais: campo das práticas de estudo e pesquisa

Para a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) é nos anos finais do Ensino Fundamental (do 6º ao 9º ano), que o adolescente/jovem já participa com maior criticidade de situações comunicativas diversificadas, é nessa etapa que os jovens são instigados a assumir um papel importante de protagonistas das práticas da linguagem, tanto no âmbito escolar como fora dele, em diferentes contextos sociais.

Ainda de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018, p. 136) “os adolescentes e jovens já conhecem e fazem uso de gêneros que circulam nos campos das práticas artístico-literárias, de estudo e pesquisa, jornalístico-midiático, de atuação na vida pública e campo da vida pessoal, cidadãos, investigativas”. 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.

Sobre o Campo das práticas de estudo e pesquisa a BNCC nos diz que

Trata-se de ampliar e qualificar a participação dos jovens nas práticas relativas ao estudo e à pesquisa, por meio de: - compreensão dos interesses, atividades e procedimentos que movem as esferas científicas, de divulgação científica e escolar; - reconhecimento da importância do domínio dessas práticas para a compreensão do mundo físico e da realidade social, para o prosseguimento dos estudos e para formação para o trabalho; e - desenvolvimento de habilidades e aprendizagens de procedimentos envolvidos na leitura/escuta e produção de textos pertencentes a gêneros relacionados ao estudo, à pesquisa e à divulgação científica. (BNCC, 2018, p. 150)

Por meio desse campo e de acordo com o que a BNCC institui, os alunos poderão adquirir através dessas práticas de estudo e pesquisa um conhecimento de mundo e linguístico que os possibilitará de desenvolver novos desafios com êxito, em função disso, 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. Através das atividades propostas com o jogo de cartas Vírus! o aluno estará envolvido em

práticas do estudo e pesquisa atendendo as orientações da BNCC, como veremos mais adiante.

A BNCC (BRASIL, 2018) aponta para a necessidade de os alunos serem capazes de utilizar os saberes que adquirem na escola, em seu dia a dia, respeitando os princípios universais, como a ética e os direitos humanos. Além disso, a escola deve levar os seus alunos a

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p.9).

É nesta fase do Ensino Fundamental - anos finais, que os adolescentes estão passando por mudanças importantes no seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Por este motivo, é essencial que novas atividades e práticas educacionais se façam presentes durante esse processo, auxiliando no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

Além de envolver-se nas práticas de estudo e pesquisa, os alunos também adquirem competências específicas do Componente Curricular de Língua Portuguesa e as habilidades que o contemplam. Sabendo que as habilidades são o objetivo central das práticas de aprendizagem a serem alcançadas pelos estudantes até o final da Educação Básica.

Conforme a BNCC (BRASIL, 2018), o uso de metodologias ativas colaborativas favorece que os alunos aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais. Dentre essas situações podem-se incluir os jogos de tabuleiro e/ou games, que são de grande importância para a aprendizagem. Ainda de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018) o uso de jogos como meio de aprendizagem é, sem dúvidas, uma grande iniciativa para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos alunos envolvidos nessas práticas. Ressalta-se, entretanto, a importância de saber selecionar os jogos e a maneira como eles serão aplicados em sala de aula, de modo que o aprendizado dos alunos possa ser desenvolvido de maneira coletiva e sem problemáticas.

Atividades com o jogo Vírus: caminhos metodológicos e propostas

Como mencionado anteriormente o uso dos jogos no contexto escolar vem sendo cada vez mais utilizado nas práticas educacionais, além de proporcionar a dinamização de conteúdos passados em sala de aula os jogos também interferem na aprendizagem contínua dos alunos de forma lúdica e prazerosa. Como Rizzi (1997, p.13) diz “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa.”. Por isso, busca-se enfatizar a importância de inserir os jogos no ambiente escolar. Em função disso, o jogo de cartas vírus pode ser utilizado em sala de aula como uma excelente estratégia para as práticas de letramento, uma vez que a proposta central é fazer com que o aluno produza e leia textos como função social envolvendo práticas de leitura e de escrita.

O objetivo do jogo Vírus! É instigar nos jogadores o uso do planejamento estratégico, a rapidez e o raciocínio lógico, a vista disso, elaboramos atividades que irão abordar práticas de letramento antes do jogo, no momento do jogo e no pós-jogo. As atividades propostas foram desenvolvidas para a turma do 6º ano do ensino fundamental-Anos finais consideramos essa fase, pois é denominada como transitória para o aluno que passa a desenvolver maior autonomia e autoconfiança durante essa fase final de ensino.

A proposta central desse trabalho é desenvolver práticas de letramento a partir do jogo de cartas Vírus! com a colaboração de outros componentes curriculares buscando a interdisciplinaridade nas atividades realizadas. Objetiva-se que com as atividades propostas o aluno esteja envolvido em práticas de leitura e escrita que os levem a produzir e ler textos como função social, deixando ensinamentos também através do que a BNCC (2018) nos aponta, como por exemplo, no campo da pesquisa no qual eles estarão envolvidos em práticas de estudo e pesquisa que irão proporcionar a esses alunos a compreensão do mundo físico e da realidade social, que posteriormente dará prosseguimento nos estudos e na formação desses alunos enquanto seres sociais e em processo de aprendizagem.

Proposta de atividades para serem realizadas antes do jogo

A dinâmica da realização das atividades deve ocorrer em parceria com a professora do Componente Curricular de Ciências, que conjuntamente iniciam as propostas de atividades com o jogo Vírus! Antes de apresentar o jogo para a turma, a

professora de Língua Portuguesa iria solicitar para que eles realizem uma pesquisa sobre quatro órgãos específicos, o coração, os ossos, o estômago e o pulmão que são os órgãos exibidos no jogo. O objetivo é que o aluno pesquise sobre esses órgãos e a importância deles na nossa vida além de informar-se sobre quais possíveis doenças podem atingir esses determinados órgãos; como também pesquisar a definição de vírus e quais tipos de vírus existentes que podem atingir esses órgãos do jogo.

Rodada Zero: compreendendo o jogo

Depois de feita a pesquisa pelos alunos sobre órgãos e vírus, seria realizada a primeira rodada do jogo para que todos conhecessem sua dinâmica e as regras. A turma seria dividida em grupos de no máximo seis pessoas e, em seguida, a professora explicaria como funcionaria essa rodada inicial para que todos conheçam o funcionamento do jogo. Realiza-se a primeira partida do jogo e, em seguida, faz-se uma breve discussão sobre as dúvidas referentes ao funcionamento e normas do jogo.

Propostas de atividade durante o jogo

A partir da segunda rodada é realizada a exposição da pesquisa feita anteriormente pela turma. A professora solicita que os alunos, além de jogarem a partida em si, a cada rotação que aparecesse uma carta com um órgão ou vírus um dos alunos do grupo teria que expor uma breve explicação para a turma sobre aquele determinado órgão ou vírus ilustrado na carta. Por exemplo, expondo a importância desse determinado órgão para a nossa vida, o que ele representa no corpo humano, como cuidar e zelar de forma saudável evitando a proliferação de doenças e quais vírus podem acometer esse determinado órgão exposto. O propósito é operacionalizar algumas partidas do jogo para que os alunos aprendam sobre como cuidar desses órgãos e como protegê-los.

Propostas de atividade pós-jogo

Após a realização de algumas partidas para que todos os alunos pudessem expor o resultado da pesquisa feita por eles, para concretizar os ensinamentos aprendidos durante as aulas anteriores a professora de Língua Portuguesa juntamente com a

professora de Artes dará continuidade às últimas atividades propostas para os alunos de forma interdisciplinar. A professora de Artes solicitará o uso de alguns recursos didáticos, como lápis de cor, papéis coloridos, cartolina dentre outros e solicitará que os alunos produzam cartazes ilustrativos e dinâmicos de como cuidar bem dos seus órgãos. Com o auxílio da professora de Língua Portuguesa os alunos também irão desenvolver manuais com instruções de como cuidar bem dos órgãos e como se manter saudável para que essa proteção seja eficaz. Durante as atividades propostas, os alunos lerão e produzirão textos como uma função social, conhecendo melhor os órgãos que fazem parte do nosso corpo e de como cuidar deles; como também irão propagar e incentivar outras pessoas a cuidarem do seu corpo através dos cartazes e manuais desenvolvidos.

Como forma de impulsionar ainda mais esses cuidados e incluí-los no contexto escolar, elaboramos outra atividade que pode ser realizada pela instrução da professora de Língua Portuguesa. Seria realizada a gravação de um podcast, que é um programa de áudio que pode ser ouvido pela internet a qualquer hora por meio do celular ou computador, no qual se apresenta diversos temas, com diferentes tempos de duração. O podcast torna-se uma maneira interativa e descontraída de estudar em qualquer lugar e a qualquer hora. Para realização da atividade os alunos juntamente com a professora de Língua Portuguesa desenvolveriam um roteiro do tema que seria abordado na gravação, pautas principais, dicas, e sugestões e gravariam o *podcast*, em seguida divulgariam para a turma e todos os envolvidos nas práticas educacionais da escola como forma de incentivar e contribuir para que essas pessoas passem a cuidar melhor da sua saúde, conseqüentemente, dos seus órgãos.

Considerações finais

Ao longo deste trabalho abordamos sobre a importância dos jogos no contexto escolar, enfatizando na sua relevância durante o processo de letramento como também da ampliação do multiletramento e linguagens. Os jogos podem proporcionar um caminho de possibilidades, quando bem empregado em sala de aula, tornando-se uma ferramenta de auxílio ao professor para que possa dinamizar suas aulas utilizando de atividades realizadas a partir dos jogos de tabuleiro moderno, como foi exemplificado com o jogo de carta Vírus!

As propostas de atividades desenvolvidas com o jogo de cartas Vírus! estão voltadas para o componente curricular de Língua Portuguesa dirigindo-se a práticas de leitura e escrita. Todavia, o jogo de carta Vírus! também possibilita propostas de atividades envolvendo outros componentes curriculares, abrangendo assim, a interdisciplinaridade. Durante a execução das atividades propostas almejamos que os alunos desenvolvam sua autonomia e senso crítico através dos exercícios elaborados a partir do jogo, trabalhando em equipe, desenvolvendo a criatividade e o poder de argumentação, espera-se que o aluno se sinta seguro não apenas para jogar e vencer, mas para aprender durante o processo/partida do jogo.

Referências

ALMEIDA, Mariana. **O grande mercador**: desenvolvimento de jogo de tabuleiro com temática medieval (manuscrito). Trabalho de conclusão de curso (graduação em desenho industrial) Universidade de Brasília, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018a.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia**: a sabedoria dos jogos. 2. ed. João Pessoa: Ideia Editora, 2018. Disponível em:
https://ludosofia.com.br/wpcontent/uploads/2018/11/ludosofia_novo.pdf.

RIZZI, Leonor; HAYDT Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6 ed. Série Educação. São Paulo: Ática, 1997.

ROJO e MOURA. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

Site

Playng Season. **Vírus! Análise e explicação de regras**. 2015. Disponível em <<http://playingseason.blogspot.com/2018/04/virus-unboxing.html>> Acesso em: 10 jul. 2021.