

**Tutorial para uso de um eurogame:
oralidade em prática no ensino fundamental**

*Tutoriel pour utiliser un eurogame:
l'oralité en pratique dans l'enseignement élémentaire¹*

Gilmara de Cássia dos SANTOS²
Roseane Batista Feitosa NICOLAU³

Resumo

A inclusão de práticas multimodais passou a fazer parte do processo de ensino e aprendizagem. Interligado a essas práticas estão os jogos de tabuleiro modernos, que atuam como um campo fértil para a interação e exercício de diferentes formas de expressão, como a oralidade, expressividade e imaginação. Neste trabalho pretendemos mostrar, por meio do jogo de tabuleiro Concept, práticas de oralidade, leitura e escrita, com a criação de tutoriais pelos alunos sobre como jogar este jogo, com aplicação das regras, fazendo uso da linguagem apropriada para a faixa etária deles. Tivemos, como embasamento teórico, obras que tratam de jogo na educação como Brougère (2003) e Nicolau (2018); do multiletramento, Rojo e Moura (2012), bem como documentos oficiais (BRASIL, 2018). A partir do que foi proposto com o jogo de tabuleiro Concept, é plausível assegurar aos alunos a dinamização do ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa com atividades que abarquem as práticas da oralidade, leitura e produção textual com esse jogo de tabuleiro moderno.

Palavras-chave: Oralidade. Jogo Concept. Tutorial. Práticas de linguagens.

Résumé

L'inclusion des pratiques multimodales est devenue partie intégrante du processus d'enseignement et d'apprentissage. Entremêlés à ces pratiques se trouvent les jeux de société modernes, qui constituent un terrain fertile pour l'interaction et l'exercice de différentes formes d'expression, telles que l'oralité, l'expressivité et l'imagination. Dans ce travail, nous avons l'intention de montrer, à travers le jeu de société Concept, des pratiques d'oralité, de lecture et d'écriture, avec la création de tutoriels par les élèves sur la façon de jouer à ce jeu, avec l'application des règles du jeu, en utilisant des la langue appropriée pour le groupe d'âge leur. Nous avons eu comme base théorique des travaux qui traitent des jeux dans l'éducation, comme Brougère (2003) et Nicolau (2018) ; de la

¹ Artigo apresentado no VIII SELL - Simpósio Internacional de Estudos Linguísticos e Literários. Universidade Federal do Triângulo Mineiro/MG em maio/2022.

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

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

multilittératie : Rojo et Moura (2012), ainsi que des documents officiels (BRASIL, 2018). Sur la base de ce qui a été proposé comme jeu de société Concept, il est plausible de veiller à ce que les élèves soient encouragés à apprendre la langue portugaise avec des activités qui incluent des pratiques orales, la lecture et la production textuelle à travers le jeu de société moderne.

Mots clés: Oralité. Jeu Concept. Création de tutoriels. Pratiques linguistiques.

Introdução

Vivemos na era da tecnologia, onde as transformações são constantes e imediatas, por isso, um dos grandes desafios do educador na atualidade é adequar-se às tecnologias contemporâneas que vêm sendo inseridas no contexto escolar. Em virtude dos efeitos provocados pelas tecnologias contemporâneas, as práticas de multiletramentos são inseridas na escola com o intuito de auxiliar os professores a explorarem diferentes recursos da linguagem, bem como aprimorarem saberes.

A partir disso, vimos, nos jogos de tabuleiro modernos ou eurogames, um caminho para atender a essas práticas no componente curricular de Língua Portuguesa, sobretudo no domínio da oralidade, da leitura e da escrita, abrangendo capacidades essenciais para o desenvolvimento do aprendizado do aluno. E, desta forma, os jogos passam a ser inseridos em sala de aula como instrumento de ensino e aprendizagem da língua. Para tanto, realizamos um plano de trabalho intitulado: *Atividades práticas de leitura e escrita no ensino de Língua Portuguesa em sala de aula com a utilização das dinâmicas dos jogos de tabuleiro moderno*, por meio do projeto de pesquisa PIBIC-UFPB (2021-2022), intitulado: *Saber ler e escrever está em jogo: ensino de língua portuguesa a partir dos jogos de tabuleiro modernos*, visando incluir os jogos de tabuleiro modernos em sala de aula de modo que venham a favorecer o ensino e aprendizagem por meio de exercícios lúdicos e dinâmicos, proporcionando aos alunos o contato com diferentes formas de estudar a língua e diversas práticas de linguagem.

Refletindo sobre como aprimorar o ensino de língua em sala de aula, como também fazer com que os alunos tenham contato com diferentes gêneros, planejamos atividades objetivando trabalhar o gênero textual tutorial a partir do jogo de tabuleiro moderno Concept, abrangendo práticas de leitura, oralidade e produção textual; além de

contemplar diferentes competências e habilidades regidas mediante o aporte teórico da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018).

Para a concretização deste trabalho, metodologicamente, realizou-se de início, uma pesquisa com o intuito de conhecer os jogos mais apropriados e disponíveis para pôr em prática nosso objetivo, como também verificar sua aplicabilidade como instrumento de ensino de língua, em conformidade com os currículos escolares e a BNCC (BRASIL, 2018). Para tal, traçamos como meta o estudo de jogos de tabuleiro apropriados para alunos do Ensino Fundamental - anos finais, contemplando os aspectos da língua e as diferentes práticas de linguagens que podem ser desenvolvidas. Como aporte teórico para a concretização deste trabalho foram lidos livros que tratam de jogo na educação (BROUGÈRE, 2003; NICOLAU, 2018;), foi lido também a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) quando se volta para o componente curricular Língua Portuguesa, e um livro que trata da pedagogia dos multiletramentos (ROJO; MOURA, 2012).

O jogo como instrumento de ensino e aprendizagem

Na atualidade, muito se fala sobre a inclusão dos jogos em sala de aula como facilitador/propagador do ensino e aprendizagem, entretanto, o jogo ainda é visto como uma simples prática de lazer e de brincadeira que não é significativa para o aprendizado, tampouco relevante para o contexto do ensino da língua materna. Isto é, para muitos educadores, os jogos ainda são vistos como um passatempo, que distraem os alunos por algum tempo. No entanto, os jogos podem ser uma excelente estratégia para inserir em sala de aula, por meio dele o professor pode inventar e reinventar diferentes formas de trabalhar os conteúdos curriculares necessários, por meio do lúdico e da dinamização.

Os professores ainda têm enraizado o conceito de que os jogos servem apenas para prender a atenção dos alunos ou diverti-los. Para muitos, os jogos são apenas elementos ilustrativos que não contribuem de forma significativa para aprendizagem do aluno, ocasionando apenas distração e lazer. Em contraste com essa exposição, muitos pesquisadores e estudiosos da língua e da aprendizagem, incentivam o uso dos jogos em sala de aula como um instrumento de ensino e aprendizagem. Nicolau (2018, p.29) pontua que

Na escola, o jogo é atividade livre dos estudantes nos espaços fora da sala de aula, adequados ao ambiente. Mas, dentro da sala é o professor quem estabelece sua prática, no mais das vezes, para ajudar na compreensão dos conteúdos e em muitos casos porque aprendeu que se trata de um recurso atraente, que contribui para a atenção e o envolvimento dos alunos.

Ainda retratando sobre os jogos, Piaget 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 fortificar o desenvolvimento intelectual (PIAGET *apud* NICOLAU, 2018). Assim como Piaget (1971,1998) pontua, além de serem mediadores de ensino e aprendizagem os jogos também são um instrumento de extrema importância, tratando-se do desenvolvimento dos aspectos cognitivos, uma vez que sua importância está, prontamente, ligada ao desenvolvimento do ser humano numa perspectiva social, criativa, histórica e cultural.

Ao inserir esse instrumento de ensino em sala de aula, o professor possibilita a seu aluno coordenar pontos de vista, elaborações de estratégias, senso crítico e autonomia. 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 por meio de estratégias e desafios que essa experiência promove. Desse modo, podem ser considerados como uma circunstância e como uma ponte para o desenvolvimento de novas habilidades e performances em sala de aula e fora dela.

Ademais, 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, e diz ainda que o interesse que a criança manifesta pelo jogo pode ser utilizado para uma boa causa, ou seja, para o aprendizado proposto pela escolar. Isto é, não basta apenas limitar-se ao fato de que a criança/adolescente gosta desses artefatos lúdicos, é preciso fazer com que esse processo seja proficiente em relação ao ensino e aprendizagem.

Sabemos que o processo de ensino e aprendizagem é extenso, amplo e exige dedicação e responsabilidade tanto dos professores, como de todo corpo que forma o âmbito educacional. É fundamental que durante esse processo os alunos estejam envolvidos em atividades que proporcionem o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do senso crítico. Assim sendo, atividades que detêm um caráter lúdico despertam o desejo do saber e facilitam a concentração e o envolvimento dos alunos

durante o ensino e a aprendizagem. Dentre essas práticas lúdicas e colaborativas para o ensino, os jogos se fazem presentes possibilitando tarefas que propiciam o desenvolvimento cognitivo e psicossocial, através do lúdico o aluno é posto a expressar suas emoções, pensamentos críticos e construir sua própria identidade a partir de seus próprios princípios, valores e opiniões.

Desse modo, pode-se contemplar os inúmeros fatores que propiciam a inclusão dos jogos em sala de aula de forma positiva e, ainda, pode-se apontar as possibilidades que o professor tem para trabalhar a partir desse mediador de aprendizagem. No entanto, não se deve esquecer que um planejamento prévio é essencial durante o processo de inclusão de um jogo em sala de aula. Os jogos podem ser, sim, mediadores e instrumentos de ensino e aprendizagem, mas se faz necessário um bom planejamento e manuseio das atividades propostas, uma vez que os alunos devem desenvolver competências e habilidades conforme aponta a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018) para a Educação Básica.

Os eurogames e a multimodalidade no Ensino Fundamental

O jogo de tabuleiro moderno, também denominado de 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 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.

Embora o termo gamificação, em sua raiz *game*, tenha surgido no âmbito das práticas digitais, na prática, tem sido utilizado pelos seres humanos desde a Antiguidade. Como exemplo, podemos citar as Olimpíadas na Grécia Antiga, que foram resultado de uma gamificação de simulação e treinamento para as guerras.

Desta forma, os eurogames ou jogos de tabuleiro modernos são utilizados como metodologias ativas para servir a outros propósitos, como tornar conteúdos complexos em materiais mais acessíveis, facilitando os processos de aprendizado de forma mais dinâmica do que outros métodos.

Refletindo acerca disso, é pertinente afirmar que os jogos são mídias expressivas e multimodais, carregados de discursos que podem desencadear posturas críticas dos

sujeitos envolvidos nessas práticas, assim como, múltiplas construções de sentido para além da diversão.

Com o crescimento das mídias tecnológicas, a sociedade torna-se cada vez mais “visual”, em virtude disso, o conceito da multimodalidade especialmente no contexto escolar, torna-se fundamental para analisar a inter-relação entre a modalidade escrita, os aspectos imagéticos e elementos gráficos e visuais que possibilitam a construção de sentido, como também relacionar a sua importância nas práticas de multiletramento. Nesse sentido, Rojo e Moura (2012, p.151) apontam que

As práticas discursivas, sócio-historicamente constituídas, sinalizam as mudanças em curso, como é o caso da carta, que por vários séculos foi carregada nas patas de uma ave. Hoje, ela se vê reorganizada para transitar no ambiente virtual. Há também o caso das mensagens de autoajuda, antes anunciadas em sermões. Atualmente elas são constantemente ressignificadas sob a forma de textos organizados com som, imagem, movimentos, escrita e outras linguagens. Por esse motivo, o gênero multimodal, como instrumento semiótico que tem inovado e renovado as interações sociais, passa a ser um objeto de análise bastante instigante para os estudos linguísticos dos últimos anos.

Diante disso, perante o prisma da educação e de todos os recursos tecnológicos hoje disponíveis, considera-se relevante refletir sobre o aspecto motivacional dos alunos, uma vez que está diretamente ligado ao envolvimento durante o processo de ensino e aprendizagem. Tendo em vista todos os meios atrativos que a contemporaneidade apresenta, o uso de estratégias que visem ampliar o interesse dos alunos faz-se cada vez mais presente, e, nesse contexto, a multimodalidade pode contribuir de forma eficaz durante esse processo, pois relaciona novos meios tecnológicos e multimodais na jornada da aprendizagem e ensino.

A respeito do multiletramento, Rojo e Moura (2012) postulam que 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 práticas interacionais. A partir disso, Rojo e Moura (2012) consideram a multimodalidade (linguística, visual, gestual, espacial e de áudio) e a multiplicidade de significações e de contextos/culturas fundamental para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que, inseridos no contexto escolar os alunos devem envolver-se nessas novas práticas

propostas através de metodologias ativas de ensino, para que assim, possam produzir e transmitir a oralidade e escrita de maneira interativa e comunicativa.

Quando as práticas de multiletramento são trabalhadas na escola, o aluno passa a ter contato com diferentes ferramentas comunicativas, tecnológicas, linguísticas e culturais; isso faz com que esses alunos consigam expandir diferentes tipos de conhecimentos, porque o multiletramento assume as possibilidades do universo digital, o que possibilita aos alunos a aprender de forma criativa, atrativa e, até mesmo, democrática. Atividades que inserem os multiletramentos como pilares da aprendizagem não apenas estimulam um ensino mais dinâmico e interativo, como também tornam os alunos mais proativos, curiosos e críticos.

O uso de jogos como recurso didático nas aulas de Língua Portuguesa complementa e reforça a aprendizagem do aluno, levando-o a pensar, interagir e revisar o conteúdo aprendido, com isso, é possível que este aprenda significativamente os conteúdos ensinados, desenvolvendo o raciocínio e diferentes práticas de linguagens. Por meio dos jogos, o professor pode reinventar e recriar diferentes atividades em sala de aula que contemplem as mais diversas competências e habilidades que a BNCC (BRASIL, 2018) orienta, e, além disso, aplicar as múltiplas práticas interacionais que podem surgir através de um jogo.

BNCC anos finais do Ensino Fundamental: a importância dos multiletramentos

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 passam a ser considerados como um relevante instrumento que fortalece o ensino e aprendizagem. A BNCC (BRASIL, 2018) ainda 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).

A Base Nacional Comum Curricular reconhece a importância de o aluno estar em contato permanente com as mais diversas formas interativas de comunicação e aprendizado, como também ampliar o uso das tecnologias contemporâneas a favor do conhecimento; sabendo-se que, mais adiante, esse trabalho realizado em sala de aula pode preparar os educando para a vida social e profissional. A respeito da inserção de novas práticas no contexto escolar a BNCC (BRASIL, 2018) salienta que

Uma parte considerável das crianças e jovens que estão na escola hoje vai exercer profissões que ainda nem existem e se deparar com problemas de diferentes ordens e que podem requerer diferentes habilidades, um repertório de experiências e práticas e o domínio de ferramentas que a vivência dessa diversificação pode favorecer. O que pode parecer um gênero menor (no sentido de ser menos valorizado, relacionado a situações tidas como pouco sérias, que envolvem paródias, chistes, remixes ou condensações e narrativas paralelas), na verdade, pode favorecer o domínio de modos de significação nas diferentes linguagens, o que a análise ou produção de uma foto convencional, por exemplo, pode não propiciar. (BRASIL, 2018, p. 69)

A consideração desses novos multiletramentos e das práticas da cultura digital contribui não apenas para uma participação mais efetiva e crítica dos estudantes, mas permite também que eles possam enxergar as novas práticas contemporâneas de linguagem como um processo, um processo de criatividade, de autonomia e aprendizado.

Perante esse viés, pode-se afirmar que a utilização dos jogos em sala de aula pode contribuir de maneira significativa no aprendizado dos alunos, uma vez que ao preparar uma atividade a partir de um jogo o professor poderá inserir diferentes formas para explorar a interatividade e práticas de linguagens, contemplado assim, os multiletramentos e a multimodalidade que pode surgir através das atividades realizadas. Além de envolver-se nas práticas de estudo, os alunos também podem desenvolver, através das atividades, as competências específicas do componente curricular de Língua Portuguesa e as habilidades que atendem a este componente.

Sabendo que as habilidades são o objetivo central da aprendizagem a serem alcançadas pelos estudantes até o final da Educação Básica, além de colaborar para o desenvolvimento dessas habilidades, os jogos também auxiliam para que os alunos possam ampliar com mais aptidão algumas competências. Assim, a abordagem de

multiletramento está em consonância com os preceitos da BNCC (2018) que visa não apenas preparar o educando para a vida social e profissional e o pleno exercício da cidadania, mas também de ampliar a utilização das novas tecnologias no aprendizado e, ainda, corrobora com os ideais democráticos e de inclusão defendidos pela Base.

O eurogame Concept e o gênero tutorial: explicações e proposições

O jogo de tabuleiro moderno Concept é um jogo que estimula a imaginação, percepção visual, e raciocínio lógico, o seu objetivo é fazer com que os jogadores adivinhem palavras através da associação de ícones. Cada partida do jogo Concept dura em média quarenta minutos e pode ter no máximo 12 jogadores, o jogo dispõe de um tabuleiro com diferentes tipos de imagens, junto a cento e dez cartas com diferentes tipos de palavras sendo subdivididas entre nível fácil, difícil e desafiador, além de outros itens que o compõem. Concept desafia os jogadores a criarem sua própria forma de comunicação, por meio das palavras que devem ser adivinhadas por associações dos ícones; é um jogo rico em detalhes e figuras imagéticas que possibilita ao jogador “brincar” com as possibilidades de pistas/dicas que podem ser dadas aos outros jogadores.

Figura 1 – Cartela do jogo Concept, 2013.



Fonte: Ludopedia⁴

As partidas funcionam da seguinte forma: ou em dupla ou de forma individual, os jogadores escolhem uma carta do baralho, em seguida irão escolher uma palavra que esteja naquela carta, como já mencionado, as palavras são subdivididas em níveis; fácil, difícil e desafiador, os outros jogadores precisam adivinhar qual foi a palavra que o

⁴ Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/concept>

jogador da vez escolheu; para isso, o jogador da vez coloca peças criteriosamente nos ícones disponíveis no tabuleiro do jogo. O peão simbolizado pela interrogação e os cubos verdes representam sempre o conceito principal de cada dica, o jogador pode utilizar os peões simbolizados por ponto de exclamação como também outros cubos de cores diferentes, para adicionar subconceitos para explicitar o conceito principal a ser adivinhado. Ganha dois pontos o jogador que acertar a palavra por meio de dicas. O jogador da vez, que escolheu a expressão ou palavra, também pontua um ponto. O vencedor, no fim desse eurogame, é aquele com o maior número de pontos.

Os eurogames, de forma geral, são comercializados por um grande mercado de jogos que visa despertar o interesse de determinado público-alvo; por isso, utiliza-se de toda uma linguagem mais técnica e formal a respeito das regras, instrumentos e modo de jogar. Pensando na possibilidade de ampliar a prática de oralidade na sala de aula, observamos no jogo Concept uma ponte para essa realização dessa prática. Frequentemente os jogadores jogos de tabuleiro encontram dificuldade para compreender as regras e o modo de jogar devido à linguagem técnica e formal que o jogo é explicado no manual que acompanha o jogo ou em vídeos explicativos. Geralmente são as próprias empresas comerciantes no mercado de jogos que disponibilizam vídeos ou tutoriais comerciais de como jogar o jogo, porém não adentram nos detalhes e formas que o jogo tem, já que a intenção maior é apenas a comercialização.

Nesse viés, sabemos que é de conhecimento de docentes e estudiosos da língua a importância de inserir os diferentes gêneros textuais em sala de aula, uma vez que ao propor a inclusão de diferentes gêneros, os alunos estarão propícios a utilizar a linguagem verbal e não verbal em diferentes situações sociocomunicativas. Pensando nisso, elaboramos atividades destinadas ao público-alvo do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental, objetivando trabalhar o gênero textual tutorial a partir do jogo Concept, abrangendo práticas de leitura, oralidade e produção textual. A partir dessa nova realidade digital, percebemos que esses gêneros audiovisuais e interativos são cada vez mais populares dentre os jovens que utilizam a internet. Dessa forma, os tutoriais podem ser realizados de diferentes formas, pois obedecem a uma ordem lógica, uma série de etapas com início, meio e fim.

Mas o que é o gênero tutorial? O gênero tutorial corresponde a informações iniciais ou básicas sobre determinado assunto ou sobre algo que precisa ser demonstrado para um determinado fim que é, normalmente, dado por um tutor que possui saber sobre

o assunto. Pode ser no formato de um manual impresso, de uma gravação em audiovisual ou apenas em áudio etc. As informações dadas nos tutoriais são o passo a passo sobre determinado tema, ensinando as funções básicas, e servem também para retirar possíveis dúvidas. É um gênero muito comum na internet e há muitos tutoriais sobre jogos de tabuleiros em site comerciais.

Na proposta lançada nesse trabalho, os discentes envolvidos vão reproduzir um tutorial oral do jogo Concept, que será gravado, utilizando de diferentes recursos de linguagens referente à sua faixa etária e público-alvo, de forma que, a partir desse tutorial, outros alunos possam assistir e compreender do que se trata o jogo Concept, como se joga, suas regras e instrumentos. Assim, os alunos estarão envolvidos em práticas de linguagem, como a oralidade, leitura e escrita, realizando atividades com este jogo, que serão acompanhadas pelos professores de Língua Portuguesa e de Artes.

Atividades com o jogo Concept: caminhos metodológicos e atividades

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 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 pode ser utilizado em sala de aula como uma excelente estratégia para as aulas do componente curricular Língua Portuguesa, uma vez que a proposta central é fazer com que o aluno leia e produza textos como função social, ou seja, práticas de leitura e de escrita.

O objetivo do jogo Concept é instigar os jogadores a usarem o planejamento estratégico e o raciocínio lógico, por meio da adivinhação de palavras associando-as aos ícones. Concept é um jogo, que também desafia os jogadores a criarem sua própria forma de comunicação, é rico em detalhes e figuras imagéticas que possibilitam o jogador “brincar” com as possibilidades de pistas/dicas que podem ser dadas aos outros jogadores.

A vista disso, elaboramos atividades que irão abordar práticas de oralidade, leitura e produção textual a partir das ideias do jogo. As atividades propostas foram desenvolvidas para turmas do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental - anos iniciais.

Consideramos essa fase ideal, pois é considerada como transitória, na qual o aluno passa a desenvolver maior autonomia e maior autoconfiança durante essa fase escolar.

A proposta central desse trabalho é desenvolver práticas de multiletramento abrangendo a multimodalidade a partir do jogo de tabuleiro Concept com a colaboração de outros componentes curriculares buscando, dessa forma, a interdisciplinaridade nas atividades realizadas. Assim, planejamos atividades, objetivando trabalhar o gênero textual tutorial a partir do jogo de tabuleiro moderno Concept, abrangendo práticas de leitura, oralidade e produção textual.

No momento inicial, a professora explica como sucede a dinâmica de atividades/aulas a partir de um jogo de tabuleiro moderno adaptado ao trabalho como a língua portuguesa. Os alunos devem conhecer o jogo Concept, seu funcionamento e regras e até jogá-lo, em seguida, de forma interdisciplinar, serem desafiados a confeccionar exemplares para poderem ter seu próprio jogo, juntamente com a professora de Artes e Língua portuguesa, através de recursos recicláveis, papelão (para o tabuleiro), garrafa pet, papéis coloridos etc. Essa atividade vai exigir uma releitura sobre o jogo e sobre suas regras e um planejamento para confecção do tabuleiro e das peças que deve ser conduzido pela professora de Artes e, por fim, utilização da criatividade para confeccionar o jogo da forma que preferir. É válido ressaltar que muitos jogos de tabuleiro modernos são disponibilizados na internet em formato readaptação, em PDF prontos para impressão.

Depois de realizada a confecção do jogo, a professora de Língua Portuguesa irá elaborar um roteiro com o passo a passo e a demonstração das funções de cada aluno para o segundo momento dessa atividade: a criação de um tutorial. Todos os alunos devem ser destinados a realizar uma função, todos precisam trabalhar em equipe para a realização do tutorial explicativo sobre o jogo criado por eles.

Assim, utilizando-se do jogo confeccionado, os alunos planejam agora o tutorial - o que vai e deve ser dito sobre o jogo Concept para quem quer jogá-lo - e, depois, dão início à gravação do tutorial explicando o jogo, suas regras e instrumentos e, por fim, jogar uma partida ou mais, com as indicações dadas pelo tutorial.

Há na internet vários vídeos ensinando como gravar tutoriais pelo celular e pelo computador, que devem ser acessados conjuntamente com o/a professor/a para realizar o tutorial gravado, como por exemplo: o de Giovanna Mundstock, responsável pela produção de vídeos do Nainova, que explica e dá dicas de como gravar tutoriais de forma

simples e rápida, com o uso de ferramentas gratuitas e fáceis de mexer (Aprenda a fazer tutoriais em 3 minuto. <https://www.youtube.com/watch?v=op89Au6FYWs>).

Os alunos devem gravar o tutorial de forma simples pode ser com celular ou recurso que a escola disponibilize, com uma linguagem mais informal e que seja apropriada para a faixa etária deles, bem como condizente com o vocabulário do jogo – para isso, deve ser feito um roteiro do tutorial. Após a realização do tutorial, todos os alunos da turma vão avaliar os tutoriais quanto à clareza na exposição e à adequação à faixa etária e várias partidas podem ser realizadas para testar os tutoriais feitos.

Por fim, na última etapa das atividades propostas, em um momento pós-jogo, por meio de um texto descritivo, os alunos podem expor suas impressões e experiências a partir das atividades que foram elaboradas com a ideia do jogo Concept. Pode-se criar um mural de impressões, um diário de experiências ou, até mesmo de forma mais simples, abrir uma roda de conversa para que os alunos envolvidos relatem sua experiência e impressão a partir das atividades realizadas por meio do jogo de tabuleiro moderno Concept, sugerindo novas ideias e performances para o jogo.

Considerações finais

Com este trabalho, buscamos mostrar, por meio de uma perspectiva multimodal e interdisciplinar, que é possível desenvolver atividades do componente curricular de Língua Portuguesa, a partir de jogos de tabuleiro modernos, tornando a produção oral e textual mais dinâmica e produtiva.

Com jogos do tipo Concept, conseguimos propor atividades para que os alunos sejam envolvidos em diferentes práticas: desde a produção de material de jogos até a realização de um trabalho como a oralidade e a escrita com o gênero tutorial. Ao criar tutorial, no caso sobre como jogar o jogo Concept, o aluno demonstra passo a passo como se joga, as regras e o objetivo do jogo, fazendo uso da linguagem apropriada para a faixa etária deles e, ao mesmo tempo, desenvolvem sobretudo sua oralidade na gravação desse tutorial.

Em suma, foram propostas, neste trabalho, atividades de criação de jogo de tabuleiro que possibilitam o estudo e aplicação de conteúdo do Componente Curricular de Língua Portuguesa para alunos do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental por meio de ações metodologias preestabelecidas: leitura e compreensão do jogo Concept; leitura e

interpretação das regras do jogo e esclarecimentos sobre como realizar o jogo; pesquisas que permitam a (re)criação de jogos; socialização e discussão dos conhecimentos presentes nos jogos; e, por fim, participação interativa em jogos com diálogos e argumentos exigidos no decorrer das partidas. Com essas práticas, as competências e as habilidades apontadas na BNCC (2018) para o Componente de Língua Portuguesa são consideradas e trabalhadas.

Referências

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

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

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

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

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1998.

RIZZI, Leonor e 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.

Sites

APRENDA A FAZER TUTORIAIS EM 3 MINUTO. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=op89Au6FYWs>. Acesso em 05/03/2022.

LUDOPEDIA, **Concept**. 2013. Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/concept> Acesso em: 26/02/2022.

TURNO EXTRA, **Concept**. Disponível em: <https://turnoextrabg.com.br/2015/02/26/concept/> Acesso em: 05/03/2022.