

## JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA: PRÁTICAS E RESULTADOS

MODERN BOARD GAMES IN THE PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING AND LEARNING: PRACTICES AND RESULTS

Patrícia Ingrid RAMOS (Universidade de Taubaté, Taubaté/SP, Brasil)

**RESUMO:** Este artigo tem por objetivo apresentar os efeitos do ensino de conteúdos gramaticais previstos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para os 6º. e 7º. anos do Ensino Fundamental por meio de jogos de tabuleiro modernos. A metodologia adotada resultou na adaptação de jogos com aplicação em sala de aula. Foi observado que os jogos de tabuleiro modernos possuem valor positivo no ensino-aprendizagem dos alunos, contribuindo para o processo acadêmico de forma desafiadora e divertida. O papel do professor ganha destaque, ao promover um ambiente propício para a confiança do aluno e olhar individualizado, proporcionando espaço de interação e protagonismo. Portanto, o ensino por meio dos jogos de tabuleiro modernos é importante para o desenvolvimento individual e coletivo, e cabe ao professor, na maioria das vezes, adaptar ou criar jogos para atingir um fim determinado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos de tabuleiro modernos; Ensino-aprendizagem; Língua portuguesa; Professor.

**ABSTRACT:** This article has the point to present the effects of the teaching of grammatical contents provided by the National Common Curriculum Base (BNCC) for the 6th. and 7th. of elementary school through modern board games. The methodology adopted resulted in the adaptation of games with application in the classroom. It was observed that modern board games have positive value in teaching-learning of students, contributing to the academic process in a challenging and fun way. The role of the teacher gains prominence, by promoting an environment conducive to the student's confidence and individualized look, providing space for interaction and protagonism. Therefore, teaching through modern board games is important for individual and collective development, and it is up to the teacher, most often adapt or create games, to achieve a determined end.

**KEYWORDS:** Modern Board Games; Teaching-Learning; Portuguese language; Teacher.

## INTRODUÇÃO

Este artigo é fruto de uma pesquisa realizada no Colégio Militar de São Paulo, no ano de 2021, que teve como ponto de partida a relação entre professor-aluno e aluno-conhecimento, no que tange à disciplina de Língua Portuguesa. A falta de compreensão do que era ministrado na disciplina e a repetida fala de que estudar português é muito difícil e há muitas regras tornando a aprendizagem complicada e morosa, aliada ao pouco material e pesquisas direcionadas ao ensino de Língua Portuguesa através de jogos de tabuleiro modernos (ou de 3ª geração), tendo estes em nossa opinião, o potencial de suprir as necessidades apontadas acima, motivou este trabalho.

A pesquisa teve início com a revisão bibliográfica de materiais nas áreas de jogos, jogos de tabuleiro modernos, gamificação, educação e aprendizagem de língua portuguesa. Deste breve levantamento, constatamos que a Língua Portuguesa está entre as poucas disciplinas, quiçá a única em comparativo com história, ciências, geografia, inglês, por exemplo, em que o trabalho com jogos destinado aos anos finais do Ensino Fundamental II e Ensino Médio não é aprofundado, seja com jogos digitais ou analógicos (categoria na qual se inserem os jogos de tabuleiro modernos). Há também uma escassez de trabalhos de campo (pesquisa-ação) nesta área de jogos para Língua Portuguesa, uma vez que a maior parte dos trabalhos é fruto de revisão de literatura.

Entre as perspectivas de ensino-aprendizagem vistas na pesquisa bibliográfica encontram-se as metodologias ativas e a aprendizagem baseada em jogos ou GBL (Game Based Learning), que trazem o estudante para o centro do aprendizado através da resolução de situações problema, trabalhos cooperativos, compreensão de estruturas e padrões. Segundo Moran (2018, p. 36), cada pessoa aprende o que é mais relevante e o que faz mais sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais.

O objetivo geral desta pesquisa é investigar os efeitos do ensino de conteúdos gramaticais previstos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para os 6º. e 7º. anos do Ensino Fundamental por meio de jogos de tabuleiro modernos.

Para atender esse objetivo, os seguintes objetivos específicos foram elaborados:

- Selecionar jogos e realizar adaptações para o trabalho com os seguintes conteúdos linguísticos: tempos e modos verbais, gênero literário narrativo.
- Analisar a adaptação de jogos de tabuleiro modernos para o ensino-aprendizagem dos conteúdos citados e como contribuem para o envolvimento dos alunos com as atividades e a metodologia proposta, bem como seu desempenho.

Por base nos estudos de Metodologias Ativas, que trazem o aluno para o centro da aprendizagem como agente ativo, em que o processo, o conhecimento múltiplo e estrutural é o foco, e não apenas a entrega de resultados finais, como abordado por Moran (2018), Dewey (2010), Novak (1984), Rogers (1972), alia-se a utilização de jogos na Educação trazidos por Moran (2007),

La Carretta (2018), McGonigal (2017) e Boller e Kapp (2018). Partimos da hipótese de que quando os alunos são inseridos no meio cooperativo e, por vezes, competitivo dos jogos, a aprendizagem ocorre de maneira mais eficaz, impactando positivamente nos resultados acadêmicos, no autoconhecimento e autoconfiança dos alunos.

Para a realização deste trabalho foram seguidas as seguintes etapas: seleção e leitura de materiais destinados à educação e metodologias ativas, ludicidade, gamificação e jogos de tabuleiro modernos. Posteriormente, foram selecionados dois objetos do conhecimento presentes nos anos escolares (6º e 7º) e por serem objetos de conhecimento que ocasionam dificuldades no desenvolvimento da Língua Portuguesa, seja na interpretação ou nas produções textuais. Em seguida, as estratégias de ação para o ensino através de jogos de tabuleiro modernos foram delineadas, bem como a escolha dos jogos a serem usados e sua adaptação. Durante o trabalho em sala de aula por meio dos jogos foi realizada a observação do desempenho dos alunos em cada aula e uso do diário reflexivo.

## BNCC E SUAS PRÁTICAS

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que regula as aprendizagens essenciais da educação básica, ou seja, do Fundamental I ao Ensino Médio e segue as diretrizes do Plano Nacional de Educação (PNE).

A fim de explicitar melhor o trabalho, iniciamos a abordagem pela Educação infantil<sup>1</sup>, cuja primeira etapa são os direitos de aprendizagem e desenvolvimento; neste campo itens como conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se fazem parte dos eixos estruturantes. A segunda etapa, referente ao campo das experiências, traz cinco campos:

- O eu, o outro e o nós, corpo;
- Gestos e movimentos;
- Traços, sons, cores e formas;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

O Ensino Fundamental traz, em sua estrutura, características diferentes da Educação Infantil, como é apresentado no documento oficial da BNCC (2018, p. 27-28) em que a área do conhecimento são os próprios componentes curriculares, as competências são as específicas (português, matemática, ciências, história, geografia, arte, educação física e língua inglesa) de cada área e desenvolvidas ao

<sup>1</sup> O quadro com a estrutura da educação infantil pela BNCC encontra-se na p.25 do documento que pode ser acessado pelo link: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)

longo dos anos escolares. As habilidades estão relacionadas aos objetos do conhecimento (os conteúdos curriculares de cada disciplina) e organizadas em unidades temáticas.

No Ensino Fundamental anos iniciais, os dois primeiros anos são destinados à alfabetização e os demais aos componentes curriculares. Nos anos finais do Ensino Fundamental na área de linguagens, de acordo com a BNCC (2018), ampliam-se as possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, pela inserção na cultura letrada e maior autonomia e protagonismo na vida social.

Dentre as competências do Ensino Fundamental destinadas à área de Linguagens conforme exposto pela BNCC (2018, p. 65), encontram-se:

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.
2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.
4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.
5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

O letramento tem papel fundamental nesta etapa da Educação Básica. “Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação do letramento” (BNCC, 2018, p. 76). Portanto, a prática e estímulo por parte dos professores ao letramento deve ir além do ler e escrever em seu caráter base de indivíduo alfabetizado, mas valer-se da comunicação nas diferentes esferas sociais e estilos comunicativos.

Já no eixo de Análise Linguística/ Semiótica, a BNCC possui divisões quanto às observações, que envolvem leitura e produção de textos orais e escritos, levando em consideração coesão, coerência, progressão temática (em textos escritos) e ritmo, clareza, articulação, variedade linguística

etc. (em produções orais). Os textos multissemióticos, que trazem outras variantes de leitura, além da escrita, fazem parte desta categoria, pois observa-se cor, ângulos, formas, figuras, desenhos, movimentos etc.

Esta gama de práticas traz reflexão e aprendizado quanto aos elementos gramaticais da língua. Assim diz a BNCC (2018, p. 81):

As práticas de leitura/escuta e de produção de textos orais, escritos e multissemióticos oportunizam situações de reflexão sobre a língua e as linguagens de uma forma geral, em que essas descrições, conceitos e regras operam e nas quais serão concomitantemente construídos.

Entre as práticas de linguagem destinadas aos objetos de conhecimento e habilidades correspondentes ao Ensino Fundamental anos finais encontram-se os gêneros jornalísticos, informativos, opinativos e publicitários. Já no campo da formação literária, os gêneros narrativos e poéticos são o foco, juntamente com suas estruturas, elementos, características e vozes. Neste campo destacamos os códigos abaixo destinados do 6º ao 9º ano (p. 159 e 161):

(EF69LP47) Analisar, em textos narrativos ficcionais, as diferentes formas de composição próprias de cada gênero, os recursos coesivos que constroem a passagem do tempo e articulam suas partes, a escolha lexical típica de cada gênero para a caracterização dos cenários e dos personagens e os efeitos de sentido decorrentes dos tempos verbais, dos tipos de discurso, dos verbos de enunciação e das variedades linguísticas (no discurso direto, se houver) empregados, identificando o enredo e o foco narrativo e percebendo como se estrutura a narrativa nos diferentes gêneros e os efeitos de sentido decorrentes do foco narrativo típico de cada gênero, da caracterização do espaço físico e psicológico e do tempo cronológico e psicológico, das diferentes vozes no texto (do narrador, de personagens em discurso direto e indireto), do uso de pontuação expressiva, palavras e expressões conotativas e processos figurativos e do uso de recursos linguístico-gramaticais próprios a cada gênero narrativo.

(EF69LP56) Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deva ser usada.

Este trabalho destacou como objeto do conhecimento a ser abordado os verbos (tempos e modos), destinado à área da morfossintaxe e gênero narrativo, parte do campo de formação literária.

Especificamente nos 6º e 7º anos destacamos os códigos:

(EF06LP04) Analisar a função e as flexões de substantivos e adjetivos e de verbos nos modos Indicativo, Subjuntivo e Imperativo: afirmativo e negativo. (EF06LP05) Identificar os efeitos de sentido dos modos verbais, considerando o gênero textual e a intenção comunicativa.

(EF07LP10) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc.

(EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.

(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos diretos e indiretos.

A BNCC traz, ao longo de seu documento, partes relacionadas ao ato de jogar, aos jogos e sua importância, inicialmente na Educação Infantil: (EIO3E003) - Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação; (EI02CG01) - Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras. Posteriormente, no Ensino Fundamental anos iniciais: (EF05LP12) Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. No Ensino Fundamental II (anos finais) e Ensino Médio, tais características aparecem apenas nas disciplinas de Educação Física e Artes. Compreendemos que as atribuições e contribuições dos jogos são reconhecidas pela BNCC diante das ideias expostas acima, tanto no âmbito da educação quanto da formação social da criança e do jovem, porém sua presença perde força ao longo dos anos escolares, ao invés de adaptar-se a cada etapa da formação, escolar e social dos estudantes.

### 3. AS METODOLOGIAS ATIVAS

Ao longo do documento da BNCC (2018), a formação integral do aluno é citada, seja através das práticas ou dos temas atuais e transversais. A autonomia, criatividade e resolução de problemas também fazem parte do enfoque, e neste sentido, Moran (2015, p. 17) contribui: "Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas e que tenham que tomar decisões e avaliar resultados".

A proposta de Moran (2007, p. 47) é de uma "educação inovadora que traz como eixos principais: conhecimento integrador e inovador, desenvolvimento de autonomia/autoconhecimento, formação do aluno-empREENDEDOR, construção do aluno-cidadão e um processo flexível e personalizado".

O "conhecer" também faz parte desta discussão uma vez que se inicia pela informação e parte para um conhecimento de contextualização, aprofundamento, relação e integração. Moran (2007, p. 50) afirma: "O conhecimento se dá no processo rico de integração externo e interno".

Quando o tema é o papel do professor nesta formação integral, é Rogers (1972) que traz esta figura, do professor, para uma proximidade real e empática junto aos alunos, respeitando seu tempo e individualidade, criando um ambiente de confiança na base de pessoa-a-pessoa.

Neste processo, o professor tem papel fundamental no desenvolvimento do aluno em seu processo de aprendizagem. Moran (2015) traz a figura do professor como curador e orientador, pois cabe ao curador selecionar e organizar informações que sejam relevantes e ajudar os alunos no mosaico de materiais e conteúdos disponíveis para a realização de atividades e estudos. O curador também exerce o papel de "cuidador", pois dá suporte, acolhe e estimula, seja individualmente ou em grupo. E cabe ao orientador, no sentido da palavra, orientar os alunos, os grupos e a turma. Segundo Moran (2015) "O professor curador/orientador tem que ser competente intelectualmente, afetivamente e gerencialmente (gestor de aprendizagens múltiplas e complexas)".

Rogers (1972) também traz a figura do professor como base para o aprendizado e bom desenvolvimento dos alunos, este deve ser presente e "real", pois acredita que o "contato" tem papel importante para se educar, e a partir deste conceito, apresenta o professor facilitador de aprendizagem; este conceito percorre toda sua obra em diferentes momentos. Sobre este conceito Rogers (1972, p. 106) afirma:

Quando o facilitador é uma pessoa real, se apresenta tal como é, entra em relação com o aprendiz, sem ostentar certa aparência ou fachada, tem muito mais probabilidade de ser eficiente. Isto significa que os sentimentos que experimenta estão a seu alcance, estão disponíveis ao seu conhecimento, que ele é capaz de vivê-los, de fazer deles algo de si, e eventualmente, de comunicá-los. Significa que se encaminha para um encontro pessoal direto com o aprendiz, encontrando-se com ele na base de pessoa-a-pessoa.

Para o autor, um professor de êxito possui 4 características: aceitação, convicção, confiança e crédito, ele acrescenta que o professor deve ter "[...] apreço pelo aprendiz como ser humano imperfeito, dotado de muitos sentimentos, muitas potencialidades" (ROGERS, 1972, p.109).

Percebemos como o papel do professor é primordial no processo de ensino e aprendizagem, é fundamental, quando a abordagem são as metodologias ativas, pois tal particularidade vai além da grade e diretrizes ensinadas na formação acadêmica dos profissionais de educação. Não é incomum o professor, após sua formação, deparar-se com os desafios da sala de aula e buscar auxílio, seja recorrendo a colegas mais experientes, cursos de formação continuada ou aventurando-se em estudos e pesquisas para melhor cobrir as necessidades de sua formação e papel como educador.

Adentrando mais a fundo no papel das metodologias ativas no ensino, suas contribuições e estratégias, Moran (2015) propõe uma inversão da lógica tradicional, na qual o aluno tem o primeiro contato e aprende o conteúdo com o professor em sala de aula e posteriormente faz seus estudos em casa, mas que caminhe inicialmente sozinho através de vídeos, materiais de estudo e atividades e, posteriormente, desenvolva seus conhecimentos e sua aprendizagem em sala de aula com os colegas e com professor como orientador.

Ao abordar os processos de aprendizagem, recebemos a contribuição de Lewin (1965 apud COSTA, 2019, p. 24) ao falar que o foco da aprendizagem não está no que é aprendido (objeto do conhecimento), e sim em como é aprendido, isto é, no processo de aprendizagem. Uma das estratégias de ensino da metodologia ativa é a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP). Entre suas premissas citadas por Santos (2019, p.13) está: "uma pessoa só conhece bem algo quando o transforma, transformando-se ele também no processo; a solução de problemas implica na participação ativa e no diálogo constante entre alunos e professores". O professor, por sua vez, contribui através do estímulo à reflexão dos alunos, sabendo o momento oportuno de intervir.

Moran (2022) segue afirmando a importância e presença cada vez maior de aulas roteirizadas e baseadas em jogos como importantes para a motivação e aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Entendemos pelo termo roteirizada, toda a atividade com diferentes etapas e, por vezes, integrações entre sistemas (como o caso do ensino híbrido) sendo um itinerário a seguir no processo de ensino-aprendizagem.

É importante misturar técnicas, estratégias, recursos, aplicativos. Misturar e diversificar. Surpreender os alunos, mudar a rotina. Deixar os processos menos previsíveis para os alunos (MORAN, 2022, p. 08). A diversidade técnica exposta aqui por Moran vai além dos recursos e instrumentos de ensino, traz equilíbrio entre o individual e o coletivo. Tal "balança" também foi expressa entre os conhecimentos divergentes, apresentados como não estruturados ou não organizados e os convergentes (organizados e estruturados).

O método de simulação em sala de aula abordado por Rogers (1972) traz certa aproximação com o processo de aprendizagem por jogos, pois ao falar dos tipos de aprendizagem provenientes do uso da experiência por simulação afirma:

Ela proporciona ao estudante experiência, de primeira mão, dos vários processos que ocorrem na vida real: do ato de tomar decisão com base em informação incompleta e mutável, o qual se torna urgente por implemento de prazo; das dificuldades de comunicação, dos resultados às vezes desastrosos dos mal-entendidos e das mensagens cruzadas, ou da discrepância entre a comunicação verbal e o comportamento real; do manejo de relações interpessoais numa negociação, barganha e "transações". Através da experiência, na qual se envolve a fundo, o estudante não apenas age, mas assume a responsabilidade pessoal pelo que decide fazer e faz. Aí se desenvolve um disciplinado compromisso, quanto à coleta de informações, à decisão e à ação (ROGERS, 1972, p. 138-139).

Quando se fala em jogos na educação, normalmente há relação direta com o ato de brincar, bastante utilizado na Educação Infantil, que se perde ao longo dos anos escolares, e o ensino passa a ser "sério". Porém vale lembrar que brincar e jogar são ideias que possuem propostas diferentes. O ato de brincar é um ato livre, destituído de regras ou competições, a importância está no prazer do ato e em seu processo, portanto, é mais livre. O jogo já é uma atividade com regras e objetivos

claros. "O jogo ensina a conviver com regras e a encontrar soluções para desafios, em parte previstos [...] Aprendemos pelos jogos a conviver com regras e limites, explorando nossas possibilidades" (MORAN, 2007, p. 145).

O jogo possui grande importância para a aprendizagem, para Moran (2007) o relaxamento é uma condição para o conhecimento, pois melhora a aprendizagem e aguça a intuição, bem como sua capacidade de relacionar e relacionar-se. O jogo promove este estado de relaxamento e atenção, de diversão e aprendizado. A metodologia ativa, ou educação inovadora, termo usado por Moran, possui diferentes métodos de aprendizagem e entre eles, o jogo, bem como suas características e vertentes, como a gamificação, que utiliza elementos dos jogos na aprendizagem. Na próxima seção aprofundaremos o termo jogo, jogo na educação e jogos de tabuleiro modernos, item específico deste trabalho.

#### 4. OS JOGOS E OS TABULEIROS MODERNOS

Ao abordar o conceito de jogos é inevitável trazermos Huizinga (Johan Huizinga), historiador e linguista holandês que obteve destaque em trabalhos realizados na área da teoria da história, crítica e história cultural. Em sua definição de jogo ele afirma:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Alguns pontos nesta fala de Huizinga são chaves para conceituar o termo jogo e são usados até hoje como referencial para análise e criação de jogos, entre eles estão: a) ocupação voluntária; b) certos limites de tempo e espaço; c) regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; d) sentimentos de tensão e alegria. Boller e Kapp (2018) traz sua definição do termo jogo como uma atividade que envolve: Objetivo, desafio, regras (que auxiliam a cumprir o objetivo), interatividade, mecanismos de feedback, resultado mensurável; e tudo isso resulta numa reação emocional. Observa-se que a base dos conceitos permanece, trazendo o ambiente de jogo retratado por Huizinga (2000, p. 13) como círculo mágico, "onde leis e costumes da vida cotidiana perdem validade". Este círculo mágico, que pensamos como lugar e tempo de jogo onde toda a nossa concentração e atenção estão empregadas, é o lugar sagrado, que pode ser representado por um templo, palco, tela, dentre outros, pois estes respeitam regras específicas do seu interior.

Outros fatores importantes expostos por Huizinga (2000) são a participação/ocupação voluntária e os sentimentos de tensão e alegria que possuem relação direta com o conceito de Flow exposto na obra: *Flow: The psychology of optimal experience* de Csíkszentmihályi (1990).

Mihaly Csikszentmihályi, de origem croata, foi psicólogo e criou o conceito de Flow, que consiste no estado de absorção completa e foco ao realizar uma atividade, e tal ação traz sentimentos de alegria e satisfação ao indivíduo, a ponto de perder a noção do espaço e tempo. O estado de Flow está relacionado com atividades desafiadoras e que proporcionam a ideia de atender a um intento maior, ou seja, além de simplesmente ganhar ou perder numa atividade. McGonigal (2017, p. 58) também traz o conceito de Flow e a relação entre os jogos e o trabalho cotidiano em: "Os jogos nos ensinam a criar oportunidades em trabalhos livremente escolhidos, trabalhos desafiadores que nos mantêm no limite de nossas habilidades, e tais lições podem ser transferidas para a vida real". O equilíbrio faz-se importante nos desafios, pois os jogos não devem ser muito fáceis, pois desestimulariam os jogadores, mas também não devem ser muito difíceis a ponto de haver o abandono do jogo por acreditar na impossibilidade de avanço.

McGonigal (2017) traz a importância da descoberta no jogo, pois a investigação e a realização de um trabalho em terreno desconhecido despertam o sentimento de confiança e motivação. Os jogos têm muito a acrescentar, principalmente aqueles destinados à aprendizagem. Para Boller e Kapp (2018, p. 06), "os jogos oferecem a cada indivíduo a oportunidade de vivenciar experiências de aprendizagem personalizadas, em que se possa escolher revisitar conteúdo ou adotar estratégias distintas [...]". Portanto, o trabalho criativo está intrínseco nas atividades de jogo em seus mais diferentes temas, elementos, mecânicas ou sistemas de feedback. Ambientes desafiadores promovem distintas descobertas e realizações. McGonigal (2017) diz que o trabalho criativo auxilia na tomada de decisões significativas e esta ação promove o sentimento de orgulho.

Por mais que o jogo, seja de entretenimento ou de aprendizagem, se aproxime da vida real, deve-se levar em conta que o jogo não é uma realidade; tal contexto permite maior relaxamento do jogador/estudante em suas práticas de descoberta, investigação, tentativa e erro, sucesso ou fracasso e elaboração de novas estratégias. A confiança surge naturalmente e, numa linha tênue, passa-se de aprendiz a instrutor de novos integrantes. A atividade colaborativa se faz significativa no processo, pois "o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social" (HUIZINGA, 2000, p.11).

É neste ponto que os jogos de tabuleiro modernos cuja característica é a cooperação têm muito a acrescentar, em contrapartida aos jogos tradicionais e competitivos já conhecidos. Os jogos de tabuleiro modernos dão mais ênfase no trabalho cooperativo, sem eliminação precoce dos jogadores, com turnos mais rápidos, maior interação entre os jogadores e baixa presença do fator sorte.

Segundo o site ludopedia<sup>2</sup>, os jogos de tabuleiro modernos surgiram na Europa por volta dos anos 80, mas ganharam força em meados dos anos 90. Uma das características, e por que não dizer, proposta, é a imersão social, a característica de juntar um grupo de pessoas fisicamente frente a um tabuleiro em prol de uma missão.

As vantagens dos jogos de tabuleiro são grandes segundo La Carretta (2018, p.19):

Não precisam de energia elétrica ou suporte digital para serem jogados;

Podem ser jogados em qualquer lugar;

Estabelecem relações pessoais de forma mais clara entre os envolvidos (interação face a face), obrigando o convívio direto, e suas regras tornam a tarefa mais harmoniosa;

Jogos de tabuleiro obrigam a organização física em grupos;

Jogos de tabuleiro são um verdadeiro portal entre gerações: pessoas de várias idades convivem em sintonia neste campo. E jogos de tabuleiro notadamente não costumam ser alvos de críticas pelos mais velhos.

Ao abordarmos o tema de jogos no ensino, é comum pensar primeiramente nos jogos pedagógicos, porém estes jogos vão até um limite do ensino destinado aos anos iniciais ou assuntos específicos da psicopedagogia ao tratar de particularidades cognitivas dos estudantes. Por esta razão, o termo aprendizagem é adotado para este trabalho ao nos referimos aos jogos de tabuleiro modernos com a finalidade de ensino ou orientação para habilidades e competências correspondentes a objetos do conhecimento em estudo. Alguns autores também fazem uso da palavra instrução ou jogos sérios para o mesmo objetivo, porém este termo também pode ser utilizado para práticas empresariais no treinamento ou instrução de profissionais nas mais diferentes áreas.

A linha tênue entre os jogos destinados à aprendizagem e os jogos comerciais está na palavra diversão. Costa (2010) traz no título de seu trabalho a indagação perfeita: “O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm?”, ao longo do seu trabalho são observadas as particularidades no processo de criação ou adaptação de jogos que provocam esta divisão e que fazem toda a diferença nos resultados, pois em geral, os jogos educativos não são divertidos, e têm a característica de sobrepor conteúdos sobre ações/mecânicas e exposições já conhecidas, como jogo da memória, trilha, quiz, caça-palavra, etc. Sendo assim, o jogo e o objeto de conhecimento passam a ser duas coisas distintas numa mesma operação. Para estes tipos de jogos, em geral os alunos/jogadores precisam previamente ter o conhecimento ou domínio do conteúdo para que possam avançar, caso contrário, não há progresso e o jogo deixa de ser divertido. Para um jogo educativo cumprir a sua função e ser divertido, como acontece com um jogo de entretenimento, ou os chamados

<sup>2</sup> <https://www.ludopedia.com.br/topico/9034/jogos-de-tabuleiro-moderno-o-que-sao>

jogos comerciais, entre suas competências, ele precisa que o jogador aprenda no processo do jogo e não ao contrário, pois senão, passa a ser apenas mais uma atividade de conteúdo em sala de aula.

Os jogos de aprendizagem, segundo Boller e Kapp (2018) são capazes de desenvolver habilidades ainda não trabalhadas ou expostas, desenvolver novos conhecimentos e/ou reforçar os já existentes. A diversão se faz presente com o equilíbrio entre meta de jogo e objetivo de instrução. A meta do jogo é o que o jogador precisará fazer para ganhar o jogo, já o objetivo de instrução é o que se espera que ele aprenda com o jogo.

Podemos dizer que o núcleo dos jogos de aprendizagem são seus objetos de conhecimento, porém sua eficácia e resultados dependem em parte dos processos aplicados capazes de atribuir diversão e engajamento. O objeto do conhecimento de acordo com Costa (2010) deve estar a favor da diversão, ele afirma:

Quando estruturalmente relacionado a outros(s) elementos (como um jogo de entretenimento já existente) de maneira que forme com ele(s) um todo básico, harmônico, essencial; e esse todo é pelo menos para o seu público-alvo, melhor como jogo do que qualquer uma de suas partes separadamente ou essas partes francamente somadas (COSTA, 2010, p.104).

Com isso Costa (2010) reforça que o mais importante em um jogo destinado à aprendizagem é sua estrutura, e que esta deve ser harmônica com o objeto estudado. Por estrutura é possível pensar nas partes destinadas ao jogo e também as destinadas ao próprio objeto do conhecimento. Vale pensar no termo estrutura como um encadeamento de pensamentos, observações e ações necessárias para se chegar ao objetivo proposto.

## 5. A ADAPTAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO E A BNCC

É válido lembrar que um jogo, além de conversar com o objeto de conhecimento pretendido, deve ser divertido e também relacionar-se diretamente com a realidade dos alunos, que pode ser desde interesses até ações ou situações vividas com certa regularidade. As propostas de jogos de tabuleiro moderno e adaptações destes e muitas vezes a utilização de "print and plays" promovem: atenção, coordenação motora, relacionamento socioafetivo, criatividade, entendimento de comunicação, leitura, escrita, interpretação de texto e memória.

Para este trabalho foi utilizada a adaptação de alguns jogos de tabuleiro modernos, de entretenimento e comerciais para o ensino de Língua Portuguesa, relacionando-os diretamente com as competências, habilidades e descritores previstos, diante dos objetos do conhecimento, apresentados anteriormente neste trabalho.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR EDUCAÇÃO E A BASE		Língua Portuguesa					MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
COMPONENTE	ANO/FAIXA	CAMPOS DE ATUAÇÃO	PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	JOGOS	
Língua Portuguesa	6º	Todos os campos de atuação	Análise linguística/semiótica	Morfossintaxe	(EF06LP04) Analisar a função e as flexões de substantivos e adjetivos e de verbos nos modos Indicativo, Subjuntivo e Imperativo: afirmativo e negativo.	TACO, GATO, CABRA, QUEIJO, PIZZA; NHAC-NHAC E COMBATE.	
Língua Portuguesa	6º	Todos os campos de atuação	Análise linguística/semiótica	Morfossintaxe	(EF06LP05) Identificar os efeitos de sentido dos modos verbais, considerando o gênero textual e a intenção comunicativa.	TACO, GATO, CABRA, QUEIJO, PIZZA; DRAGÕES.	
Língua Portuguesa	6º	Todos os campos de atuação	Análise linguística/semiótica	Sintaxe	(EF06LP10) Identificar sintagmas nominais e verbais como constituintes imediatos da oração.	COMBATE E DRAGÕES.	
Língua Portuguesa	6º	Todos os campos de atuação	Análise linguística/semiótica	Elementos notacionais da escrita/morfossintaxe	(EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.	STORY CUBES (ACTIONS, FANTASIA, MYSTERY), DRAGÕES.	

Figura 1: Tabela BNCC com jogos de tabuleiro modernos adaptados. Fonte: Arquivo pessoal.

Esta pesquisa partiu da revisão de literatura, porém em seu percurso teve um desdobramento para a pesquisa de campo que foi primordial para responder às perguntas de pesquisa expostas na INTRODUÇÃO deste trabalho. A adaptação de jogos de tabuleiro modernos como instrumento de ensino-aprendizagem para Língua Portuguesa em turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II, partiu da pesquisa sobre mecânicas de jogos, e a busca por jogos que mais se aproximassem dos objetos de conhecimento estudados. A inserção, modificação e retirada de certas mecânicas e elementos para atender à finalidade do objeto de conhecimento selecionado foi o primeiro passo para observação da recepção do jogo pelos alunos e o quanto do conteúdo didático pretendido era assimilado por eles. A partir desta primeira experiência, as adaptações passaram a ser estudadas e postas em prática no âmbito da adequação das regras, visando atender às habilidades e competências destinadas ao objeto de conhecimento estudado, mecânicas próximas aos descritores dos objetos de conhecimento estudados, elementos de jogos atrativos, temas e histórias de interesse dos alunos.

O acompanhamento bibliográfico das metodologias ativas posta em prática teve grande importância, pois aproximou o aluno como protagonista no processo de ensino-aprendizagem, trazendo o papel do professor como facilitador da aprendizagem, promovendo atitudes de estímulo ao êxito como: aceitação, confiança, convicção e crédito, itens presentes nas literaturas de Moran (2007) e Rogers (1972).

Esperamos que esta pesquisa venha a auxiliar professores em aulas mais dinâmicas e efetivas através dos jogos de tabuleiro modernos, sendo este um instrumento de ensino aprendizagem e observação no que se refere aos alunos e seu processo de aprendizagem.

A pesquisa bibliográfica estendeu-se para uma pesquisa-ação em sala de aula e algumas situações observadas são apresentadas na conclusão, pois são de valia para que se contribua com o trabalho docente.

## CONCLUSÃO

Este trabalho teve registro em diário reflexivo, levando em consideração as dificuldades e facilidades de cada aluno, características pessoais e no relacionamento com os demais. Os registros eram feitos antes e durante as aulas, a partir das observações do professor e também no pós-aula, trazendo informações importantes do processo, contribuindo para novas atividades e com os futuros professores que pretendem utilizar esta metodologia.

Durante a pesquisa foram observados os alunos com baixo rendimento escolar e que estes tiveram respostas e participação acentuada nas aulas com jogos de tabuleiro modernos, pois não interpretam o erro de forma negativa, uma vez que o jogo proporciona diversão e entrosamento entre os colegas que se ajudam mutuamente para alcançar o objetivo final, desta maneira, o aluno visto com baixo rendimento não apresentou retração diante do erro, mas estímulo para tentar novamente.

Outro ponto foram as características dos jogos de tabuleiro modernos, como a cooperação que, também se faz presente em jogos que envolvem a competição, seja entre jogadores ou com o tabuleiro. Foi observado que estes tipos de jogos, quando envolvem jogadores com características opostas (tímido e outro extrovertido ou muito competitivo) os acertos e erros têm um peso muito grande, por vezes maior do que em sala de aula com método tradicional de ensino, pois a linguagem em ambiente de jogo passa a ter uma carga de pessoalidade.

A velha receita de aproximar alunos, um com facilidades e outro com dificuldades em conteúdo ou disciplinas, não se fez presente nesta pesquisa, pois o resultado assertivo ocorreu quando alunos do mesmo nível acadêmico de dificuldade e semelhanças pessoais (aqui ressaltamos comportamento) foram unidos para aprendizado em jogo. O resultado foi que ao ver o outro como si mesmo, a insegurança deu lugar ao conforto de arriscar-se, o medo de expor opiniões e tomar decisões passou a ser mais fácil.

Durante o processo de jogo foi possível observar o tempo e forma de raciocínio dos alunos, que diz muito como o professor deve lidar com ele em sala de aula, tipos de atividades e até mesmo situações de avaliação.

A relação dos alunos com o estudo e com a disciplina de Língua Portuguesa teve ganhos, pois fazer parte das aulas passou a ser um privilégio, as aulas eram esperadas pelos alunos e em pouco tempo outros alunos queriam fazer parte deste grupo de estudo.

É importante que os professores ao selecionarem, adaptarem ou criarem um jogo de tabuleiro moderno observem atentamente a relação com o objeto de conhecimento, habilidades e competências esperadas dos alunos, pois nem todo jogo é para um grupo, há jogos em que o melhor é propor uma dupla e por que não sozinho? Jogar individualmente com o tabuleiro também é uma forma de interação e relação consigo e com suas próprias habilidades.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para Aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora. 2018.
- COSTA, Leandro Demenciano. O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não tem: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes. Ed. PUC RIO: Rio de Janeiro, 2010.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: The psychology of optimal experience. Harper Collins Publishers: New York, 1990.
- \_\_\_\_\_. Educação Humanista Inovadora. Disponível: <[www2.eca.usp.br/moran](http://www2.eca.usp.br/moran)> Acesso em: 17 de jan. 2022.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4. Ed. Rev.2. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.
- LA CARRETTA, Marcelo. Como fazer jogos de tabuleiro: Manual prático. Curitiba: Appris, 2018.
- MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Ed.1. Editora Best Seller: Rio de Janeiro, 2017.
- MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In SOUZA, Carlos Alberto; MORALES, Ofélia E. T. (org). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximação jovens. Vol. II, 2015. p.15-35
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: MORAN, José; BARICH, Lilian (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- MORAN, José M. A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papiricus, 2007.
- MORAN, José. Educação Humanista Inovadora. Disponível: <[www2.eca.usp.br/moran](http://www2.eca.usp.br/moran)> Acesso em: 17 de jan. 2022.
- NOVAK, J. D; GOWIN, D. B. Aprender a aprender.1 ed. Lisboa: Plátano Edições Técnicas. 1984.
- ROGERS, C. Liberdade para Aprender. 2 ed, Belo Horizonte: Interlivros, 1972.
- SANTOS, Taciane da Silva. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem. 2019. Dissertação de Mestrado profissional em educação profissional e tecnológica- Instituto Federal de Educação e Tecnologia de Pernambuco, Campus Olinda, Pernambuco, 2019.
- WESTBROOK, Robert, B; TEIXEIRA, Anísio; ROMÃO, J. E; RODRIGUES, V.L (org.). John Dewey. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2010.