

RESSIGNIFICANDO PRÁTICAS DE ENSINO A PARTIR DO JOGO “CARA A CARA COM ESCRITORAS BRASILEIRAS”

Gilmara de Cassia dos Santos (UFPB)¹
Roseane Batista Feitosa Nicolau (UFPB)²

RESUMO

A educação brasileira tem passado recentemente por grandes mudanças com a inserção de novas metodologias ativas no ensino. Destacamos, dentre essas novas metodologias, os jogos de tabuleiro modernos, que podem vir a contribuir no processo de ensino e aprendizagem. À vista disso, temos como objetivo, neste trabalho, apresentar o jogo de tabuleiro “Cara a Cara com escritoras brasileiras” elaborado a partir da proposta presente em um Plano de Pesquisa de Iniciação Científica - PIBIC-UFPB (2022-2023) - intitulado: *Ressignificando e instrumentalizando práticas de ensino e aprendizagem de língua portuguesa com jogos de tabuleiro*. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa exploratória sobre a presença da ludicidade na educação (NICOLAU, 2018); sobre metodologias voltadas para a aplicação do jogo no ensino da língua (BERNO; SIGILIANO, 2021); sobre jogos existentes, que poderiam ser adaptados para o contexto do ensino de língua; e, por fim, sobre o letramento literário (COSSON, 2008), tendo em mente a criação de um jogo voltado para os estudos literários no Ensino Fundamental. Após pesquisa exploratória, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro: “Cara a cara com escritoras brasileiras”, com base em um jogo existente “Cara a Cara” e sua dinâmica. “Cara a cara com escritoras brasileiras” foi confeccionado por meio de recursos simples como: papéis impressos, tesoura e lápis, montando, assim, dois tabuleiros contendo 24 personalidades femininas e seu objetivo é permitir que os alunos possam conhecer e debater sobre mulheres escritoras e brasileiras que se destacaram na literatura. A partir desta proposta, pretendemos assegurar aos alunos uma dinâmica de aprendizagem com atividades que abranjam diferentes práticas de linguagem, visualizando o jogo como uma estratégia de ensino possível de ser trabalhada no âmbito escolar.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro, Língua Portuguesa, Literatura Brasileira, Multimodalidade.

¹Gilmara de Cassia dos Santos Graduada do Curso de Letras - Língua Portuguesa da Universidade Federal da Paraíba- UFPB e pesquisadora PIBIC, gil.mara.2013@hotmail.com;

² Professora da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com.

Introdução

Nos últimos anos, temos presenciado mudanças significativas no campo educacional, refletidas em transformações nas abordagens de ensino aplicadas em sala de aula. O desafiador contexto, provocado pela pandemia de COVID-19, juntamente com a crescente disponibilidade de recursos tecnológicos, têm impulsionado uma profunda reavaliação das práticas pedagógicas. Como resultado desse cenário em constante evolução, emerge a necessidade de explorar e adotar estratégias que não apenas assegurem a eficácia do ensino, mas também promovam a dinamicidade e estimulem um aprendizado reflexivo e colaborativo em sala de aula.

Atualmente, há uma ampla discussão sobre a inclusão de jogos no contexto educacional, no entanto, essa prática ainda é predominantemente observada nos anos iniciais da educação. Embora os jogos sejam amplamente reconhecidos como facilitadores desse processo de ensino, ainda persiste uma percepção equivocada de que eles são meramente atividades lúdicas e recreativas, muitas vezes vistos como instrumentos simples para entretenimento e diversão. Sendo assim, é importante avançar na compreensão do potencial pedagógico dos jogos, indo além de sua associação apenas com o lazer.

Diante disso, o objetivo deste trabalho é apresentar um recorte das atividades realizadas no plano de trabalho intitulado: "Ressignificando e instrumentalizando práticas de ensino e aprendizagem de língua portuguesa com jogos de tabuleiro." Esse plano de trabalho faz parte do projeto de pesquisa PIBIC-UFPB (2022-2023), denominado "Saber ler e escrever está em jogo: ensino de língua portuguesa a partir dos jogos de tabuleiro modernos." Projeto este que visa ressignificar o ensino de língua portuguesa para alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, fornecendo bases para uma aprendizagem significativa e eficiente.

Para a concretização deste trabalho, planejamos selecionar e propor atividades direcionadas aos alunos do Ensino Fundamental – anos finais, abordando diversos aspectos da língua e práticas de linguagem que podem ser desenvolvidas por meio da dinâmica dos jogos de tabuleiro. Neste breve recorte, discutiremos a criação do jogo "Cara a Cara com escritoras brasileiras", desenvolvido como parte do projeto. Para fundamentar nossa pesquisa, recorreremos a importantes referências teóricas, como Huinzinga (2000) que fala sobre o jogo como elemento cultural; Nicolau (2018), que aborda o uso de jogos na educação, Cosson (2008) e Mortatti (2014), que discutem a relevância do letramento literário, além da Base Nacional Comum Curricular (2018), que serve como diretriz para o componente curricular de Língua Portuguesa.

Etapas e procedimentos metodológicos

Prosseguindo nas etapas metodológicas adotadas nesta pesquisa, realizamos uma pesquisa de caráter exploratório sobre os jogos de tabuleiro disponíveis no mercado, com o propósito de avaliar como esses jogos poderiam ser adaptados e transformados em ferramentas pedagógicas para o ensino de língua. Utilizamos os esquemas de jogos preexistentes como base para desenvolver um novo instrumentalizador voltado especificamente para o ensino da língua portuguesa, o que envolveu a criação de novas regras, abordagens de jogabilidade e oportunidades inovadoras.

Durante esse processo de análise, selecionamos o jogo “Cara a Cara” que, por meio de uma ressignificação, ganhou uma nova dinâmica, integrando atividades que abrangem diversas práticas de linguagem do ensino de Literatura e Língua Portuguesa. A seleção do jogo desempenhou um papel crucial no desenvolvimento deste plano e foi conduzida da seguinte maneira: antes de determinar qual jogo seria utilizado como recurso para o ensino de Língua Portuguesa, realizamos uma exploração abrangente dos jogos disponíveis tanto na Internet, quanto no mercado de jogos de tabuleiro. Posteriormente, analisamos, detalhadamente, o manual de regras do jogo, seu funcionamento e o nível de jogabilidade que oferecia. Com base nesses critérios, procedemos à seleção do jogo que melhor atendesse aos nossos objetivos, direcionando assim a próxima fase do processo.

A segunda etapa refere-se à seleção dos conteúdos de Língua Portuguesa a serem incorporados ao jogo de tabuleiro. Nesse processo, partimos do princípio de que determinados temas do ensino de língua mereciam uma abordagem mais aprofundada na sala de aula. Com base nessa premissa, escolhemos os conteúdos que abordam o ensino de literatura através do gênero textual conto, explorando a leitura e os elementos da narrativa que corroboram para uma análise mais aprofundada do texto debatido. Elaboramos uma sequência de atividades alinhadas a documentos orientadores oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), dentre outros referenciais.

O jogo como instrumento de ensino e aprendizagem

Desde as civilizações mais antigas da humanidade, os jogos de tabuleiro já se faziam presentes participando como formas de entretenimento e, ao mesmo tempo, como ferramentas para a transmissão de conhecimento e valores culturais. Essa longa trajetória histórica dos jogos de tabuleiro nos mostra que eles são muito mais do que simples passatempos, eles desempenham um

papel fundamental na preservação da identidade cultural, na construção do conhecimento e na promoção de interações sociais.

Conforme o argumento de Huizinga (2000), o jogo é um aspecto anterior à cultura, já que este, em seu sentido mais amplo, pressupõe a existência da sociedade humana. A perspectiva proposta por Huizinga nos leva a refletir que, mesmo antes das declarações de uma cultura, os jogos já estavam presentes, entrelaçados com rituais, interesses sociais e dinâmicos humanos. Ao longo dos séculos, esses jogos evoluíram e se adaptaram a diferentes culturas e contextos, refletindo as características e os valores de cada sociedade em que se inseriram.

Ainda sobre a discussão dos jogos no contexto de saberes e aprendizados, podemos identificar três instâncias de conhecimentos distintos e complementares, que segundo Nicolau (2018) desempenham um papel crucial no ato de jogar. Na primeira instância, destaca-se a dimensão da operacionalidade do jogo, nesse âmbito, os jogadores utilizam seus aparelhos manuais, corporais e mentais para interagir com o jogo, envolvendo assim, o desenvolvimento da psicomotricidade, ou seja, uma coordenação entre os aspectos físicos e mentais para realizar as ações possíveis no jogo. Essa inteligência se manifesta dentro das regras e dos espaços lúdicos do jogo, exigindo dos participantes habilidades específicas e um entendimento claro das mecânicas do jogo.

Portanto, quando discutimos jogos de tabuleiro, estamos explorando não apenas uma forma de lazer, mas também uma parte significativa da história da humanidade, repleta de *insights* sobre como as pessoas se divertiam, aprendiam e se conectavam ao longo do tempo. E essa rica herança cultural continua viva até os dias de hoje, à medida que novos jogos são criados e apreciados, mantendo viva a tradição milenar dos jogos de tabuleiro. Desse modo, à medida que a sociedade evoluiu e se transformou, os jogos de tabuleiro também acompanharam essas mudanças, novos jogos foram criados, incorporando elementos contemporâneos e adentrando dentro de outros espaços sociais, como a escola.

Assim como posto inicialmente em nossa discussão, o espaço da sala de aula o espaço da sala de aula passou por transformações significativas nos últimos anos, especialmente em relação à adoção de novas metodologias ativas que buscam intensificar o processo de aprendizado dos alunos. No entanto, é notável que abordagens lúdicas e interativas ainda são mais comuns nos anos iniciais da educação ou nas disciplinas que envolvem cálculos e fórmulas. Isso nos leva a questionar: o espaço das aulas de língua portuguesa pode incorporar o lúdico como recurso para promover o ensino da língua materna e contribuir para o desenvolvimento das práticas de linguagem? Diante desses questionamentos, quando se trata

da inserção da ludicidade nas aulas de língua portuguesa nos anos finais e no ensino médio, Sigiliano e Berno (2021) afirmam que

Nesse contexto, faz-se relevante refletir sobre a tarefa de tornar as aulas de língua portuguesa nesses segmentos mais lúdicas, o que nos leva a refletir sobre questionamentos como: O que é ludicidade ou o que configura uma atividade lúdica? Em que medida o jogo pode ser considerado uma atividade lúdica? Por que e como inserir a ludicidade nas aulas de língua portuguesa? Que papel o jogo pode desempenhar no ensino de língua portuguesa? (Sigiliano e Berno, 2021, p.10)

É fundamental ressaltar a importância dessas reflexões, não apenas para contextualizar o que está sendo pensado neste trabalho, mas também para despertar o interesse e a curiosidade dos profissionais que atuam na sala de aula. A discussão sobre a inclusão da ludicidade nas aulas de língua materna é de extrema relevância, especialmente porque, em alguns casos, a atividade de "brincar" é erroneamente associada à ideia de "não dar aula", uma noção que rejeitamos veementemente. Nesse sentido, é essencial promover uma compreensão mais profunda do valor da ludicidade no processo educacional e como os jogos podem enriquecer as práticas de ensino no componente de língua portuguesa.

“Cara a Cara com escritoras brasileiras”: impulsionando práticas de linguagem e o letramento literário

Lançado no Brasil em 1986 pela empresa Estrela, o jogo "Cara a Cara" é destinado a jogadores a partir de seis anos de idade. Embora tenha sido inicialmente concebido para o público infantil, sua dinâmica e aplicabilidade têm atraído jogadores de todas as faixas etárias. Quanto à dinâmica das partidas, o jogo possui dois tabuleiros, permitindo que apenas dois jogadores joguem simultaneamente durante a partida. Ambos os tabuleiros contêm as mesmas figuras. O jogador da vez seleciona uma carta que representa um personagem específico, enquanto o adversário tenta adivinhar ou descobrir a identidade desse personagem fazendo perguntas estratégicas, como "O personagem é homem ou mulher?", "Usa óculos?" ou "Tem aparelho dental?" Através desse processo de questionamento e eliminação de opções, o jogador ativo busca reduzir as possibilidades até que reste apenas uma face, revelando assim a identidade do personagem oculto. O jogo "Cara a Cara" não apenas proporciona entretenimento, mas também estimula o desenvolvimento de várias habilidades, incluindo lógica, percepção e interação social.

Após essa breve contextualização da versão pioneira do jogo, iremos agora explorar uma nova e inspiradora variante com teor feminista: o jogo "Who's She?", traduzido como "Quem é ela?", criado pela polonesa Zuzia Kozerska Girard em 2018. Essa nova versão apresenta uma proposta empolgante e educativa. O seu principal objetivo é homenagear vinte

e oito figuras femininas que marcaram a história, seja na ciência, seja na arte ou no cinema. Entre as personalidades notáveis estão nomes icônicos como Malala, Frida Kahlo e Amelia Earhart, entre muitas outras. O funcionamento do jogo segue uma estrutura similar à versão tradicional do “Cara a Cara”. No entanto, esta variante traz uma abordagem diferente, as perguntas não se baseiam na aparência física das personagens, mas sim em suas realizações e personalidade, como por exemplo: “ganhou o prêmio Nobel? ” ou “fez alguma descoberta importante?”.

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

Inspirados por essa versão inovadora e feminista do jogo “Cara a Cara”, desenvolvemos uma proposta igualmente empoderadora para enriquecer o ensino de literatura, assim como ampliar diferentes práticas de linguagem de maneira envolvente na sala de aula. Uma vez que, a prática da literatura, seja por meio da leitura ou da escrita, mantém-se como uma exploração das potencialidades da linguagem, já diz Cosson (2009). Desse modo, o jogo, o qual intitulamos de: “Cara a Cara com escritoras brasileiras” (figura 1 e 2) que visa apresentar aos jogadores algumas das destacadas personalidades femininas que marcaram e continuam a marcar a Literatura brasileira. O objetivo central é proporcionar aos alunos, envolvidos nesta atividade, uma oportunidade de conhecer algumas dessas figuras femininas que, de alguma forma, usaram suas obras e suas vozes como atos de resistência contra preconceitos, discriminação e violência presentes em nossa sociedade.

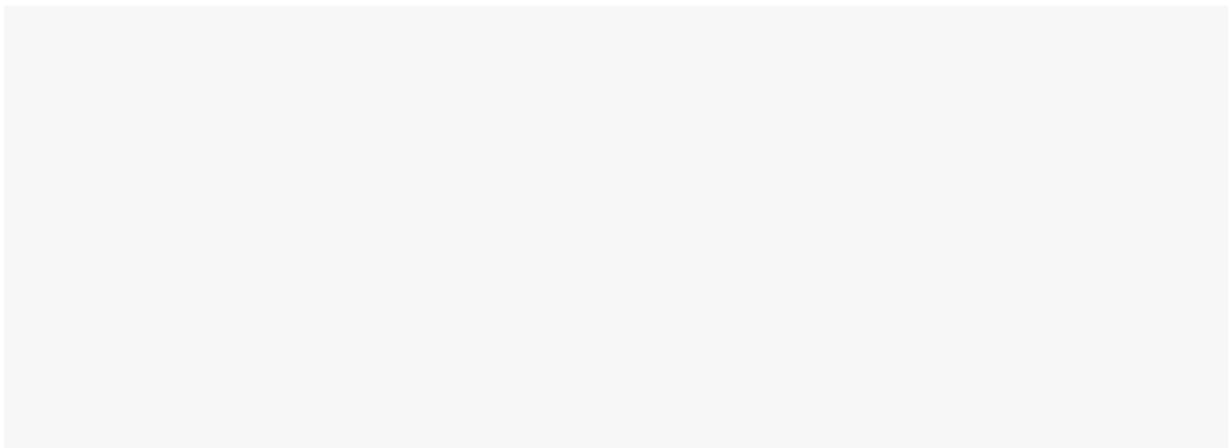


Figura 1- Jogo “Cara a Cara com escritoras brasileiras”



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 1- Jogo “Cara a Cara com escritoras brasileiras”



Fonte: Elaborada pelo autor

É importante ressaltar que, no atual contexto educacional, o ensino de literatura muitas vezes se encontra restrito, com alunos tendo poucas oportunidades para se envolverem com a leitura, escrita e discussão literária. A proposta deste jogo não apenas visa incentivar o ensino de literatura de maneira envolvente na sala de aula, mas também busca incentivar o conhecimento e estudo das produções de algumas notáveis escritoras brasileiras que, em diversas formas, se tornaram símbolos de resistência e luta. No que se refere a importância do ensino de literatura Mortatti (2014) reforça que

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

processo educativo e que se refere ao lugar e à contribuição da literatura para a educação, por meio do ensino. (Mortatti, 2014, p. 29)

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

A escolha das 20 autoras ocorreu sem que houvesse um critério de escolha estabelecido. Infelizmente não seria possível colocar todas as figuras importantes que compõem a grade da literatura brasileira, por isso, escolhemos algumas que trazem legados e histórias incríveis que precisam ser contadas e recontadas. Dentre as personalidades escolhidas podemos citar: Conceição Evaristo, Cecília Meireles, Carolina Maria de Jesus, dentre outras. Tanto os tabuleiros quanto as cartas, assim como os demais elementos do jogo, foram criados e desenvolvidos através da plataforma Canva e confeccionados manualmente. Em síntese, a dinâmica do jogo permanece igualmente a versão original do “Cara a Cara”, contará com dois tabuleiros iguais, trazendo as imagens das escritoras brasileiras e uma breve contextualização acerca de sua vida e obra, como também dispõe de vinte cartas contendo apenas a imagem das autoras para que componha o baralho na hora de dar início a partida.

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

Após estabelecermos as regras para a continuação do jogo, procedemos à elaboração das atividades. O conteúdo a ser abordado abrange o gênero textual Conto, bem como explora o gênero de exposição oral, como seminários, estabelecendo, assim, uma conexão com

diferentes práticas de linguagem. Essas atividades foram propostas para as séries do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, mas também podem ser trabalhadas com uma turma do 1º ano do Ensino Médio. A dinâmica sugerida é mutável e modificável de acordo com as particularidades de cada docente e turma. É importante ressaltar que todas as atividades desenvolvidas seguem a estrutura de três momentos distintos: o pré-jogo, que ocorre antes do contato direto com o jogo em si; o durante o jogo, em que o aluno assume ativamente o papel de jogador; e o pós-jogo, que ocorre após o término da partida.

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

Após a roda de conversa, o professor mediador pode distribuir pedaços de papel colorido para todos os alunos e, em seguida, solicitar que escrevam suas reflexões a partir do seguinte ponto de partida: “Estudar sobre a importância das mulheres na literatura brasileira é relevante? Por quê? Você já leu ou está lendo obras de alguma dessas mulheres? Quais? Fale sobre elas.”. Neste momento de escrita, os alunos vão se colocar perante as questões, expondo o seu ponto de vista e, ainda, argumentando. Depois que todos concluírem suas respostas, os papéis podem ser recolhidos e guardados para serem utilizados no próximo momento, quando o professor criará uma nova roda de diálogos.

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

À medida que uma brasileira é descoberta durante o jogo, o jogador vencedor da partida deve pegar a respectiva carta contendo a imagem e informações sobre a autora, e, então, lê-las em voz alta para toda a turma, é importante que após a descoberta da brasileira, as

informações não sejam ditas de qualquer forma, mas sempre sendo levadas a uma reflexão, nesse momento, o professor pode oferecer informações adicionais sobre a autora em destaque, enriquecendo o conhecimento dos alunos. Além disso, o jogador vencedor é convidado a escrever o nome da autora na lousa, acompanhado por três palavras que, na sua visão, a descrevem ou caracterizam. Dessa maneira, o jogo prossegue até que todas as vinte escritoras brasileiras sejam reveladas e compartilhadas entre todos os jogadores.

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

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

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

Como atividade de produção textual, sugerimos que as duplas fossem orientadas para desenvolver minicontos após a conclusão das apresentações, usando o conhecimento adquirido com a apresentação sobre os elementos da narrativa, sobre o gênero Conto e seguindo os

exemplos das escritoras. Posteriormente, as produções podem ser compartilhadas em um círculo de leitura, permitindo uma discussão aberta sobre as criações e a escrita criativa.

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

Considerações finais

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

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

Ademais, é recomendável que os estudos relacionados ao ensino de Língua Portuguesa por meio dos jogos de tabuleiro modernos continuem a ser desenvolvidos. O objetivo é aprimorar ainda mais a criação de atividades baseadas nesses jogos, tornando-as mais amplamente utilizadas no ambiente escolar. Essa abordagem contribui significativamente para a aprendizagem dos alunos, proporcionando uma perspectiva lúdica e aplicada no âmbito do ensino da língua e das linguagens. Além disso, é crucial destacar a importância de capacitar

outros educadores para que possam acessar materiais que incorporem os jogos como ferramenta de ensino, visando a disseminação dessa prática nas salas de aula, permitindo que outros professores também desenvolvam novas atividades dinâmicas para as aulas de Língua Portuguesa ou de outras disciplinas.

Referências

- ALMEIDA, VERIDIANA. **Histórias (de) mulheres: um livro, muitas vidas.** Dissertação. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-graduação em Literatura, 2005.
- ARTISTA POLONESA CRIA VERSÃO FEMINISTA DO JOGO ‘CARA A CARA’, **O Globo**, 2018. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/artista-polonesa-cria-versaofeminista-do-jogo-cara-cara-23267888> Acesso em: 12 Ago. 2022. 22 Mar. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018.
- CARA A CARA, **Ludopedia.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/guess-who> Acesso em: 14 Jul. de 2023.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática.** 2.Ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- CONHEÇA O JOGO CARA A CARA, **Tabuleiro Criativo.** Disponível em: http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_cara_a_cara.html Acesso em 20 Jul. de 2023.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2004.
- MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **Na história do ensino da literatura no Brasil: problemas e possibilidades para o século XXI.** Educar em Revista, Editora UFPR. Curitiba, Brasil, n. 52, p. 23-43, abr/jun 2014.
- NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos.** 2. Ed. João Pessoa: Ideia Editora, 2018.
- SIGILIANO, Natália Sathler. e BERNO, Laís Rios (org). **Ensinar português de forma divertida: atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio.** Juiz de Fora, MG: Editora UFJF, 2021.