



Jogo de tabuleiro no ensino de Língua Portuguesa: Cultura Maker, interdisciplinaridade e Tecnologia

B.B.C Santos^a, L.R.S.Bardez^b, R. N. Marques^c

^aEscola Santa Marina e MBA USP/ESALQ/PECEGE. São Paulo, SP, Brazil

^bMBA USP/ESALQ/PECEGE. São Paulo, SP, Brazil

^cUniversidade de São Paulo. ESALQ/USP. Piracicaba, SP, Brazil

ARTICLE INFO

Received: 11 July 2020

Accepted: 27 August 2020

Available on-line: 30 November 2020

Keywords: Interdisciplinaridade, Inovação, STEAM

E-mail addresses:
brunnabardez@hotmail.com
luan-rsb@outlook.com
rosebelly.esalq@usp.br

ISSN 2007-9847

© 2020 Institute of Science Education.
All rights reserved

ABSTRACT

Educational games with a pedagogical purpose revealed their importance, as they helped in teaching-learning situations and increased the construction of knowledge, showing playful, pleasurable activities and encouraging motivating action. The Maker culture inserts itself into education quickly, in addition to developing various skills in the student, it improves disparate ways to understand the theoretical issues implanted in teaching. In this sense, the objective of this work is to improve the teaching of Portuguese with active methodologies and STEAM to help young people build their prototypes and investigate linguistic content. With this, they discover how to playfully apply the contents in a board game in the format of the Brazilian map, encompassing the geographical, historical, mathematical and technological multidisciplinary. The characters printed in 3D with filaments by means of the Maker laboratory stimulate the imagination, the letters are built on; verbs (present, past and future), linguistic variants and some figures of speech to guide the construction of the game. Thus, young people produce games with technological support that are extremely important to motivate their studies and learning.

Os jogos educativos com propósito pedagógico revelaram a sua importância à medida que auxiliaram em situações de ensino-aprendizagem e aumentaram a construção do conhecimento, evidenciando atividades lúdicas, prazíveis e incentivando ações motivadoras. A cultura maker insere-se na educação de forma célere, pois além de desenvolver diversas habilidades no estudante, aprimora maneiras díspares de compreensão sobre questões teóricas implantadas no ensino. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é aprimorar o ensino de Língua Portuguesa com Metodologias Ativas e STEAM para auxiliar os jovens a construir seus protótipos e investigar conteúdos linguísticos. Com isso, eles descobrem como aplicar de forma lúdica os conteúdos em um jogo de tabuleiro em formato do mapa brasileiro, abrangendo a multidisciplinaridade geográfica, histórica, matemática e tecnológica. Os personagens impressos em 3D (com filamentos por meio do laboratório Maker) incitam à imaginação, as cartas são construídas dentro da temática de verbos (presente, pretérito e futuro), variantes linguísticas e algumas figuras de linguagem para nortear a construção do jogo. Assim, os jovens produzem com apoio tecnológico jogos que são de suma importância para motivar seus estudos e aprendizado.

I. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por intuito apresentar um protótipo de um jogo de tabuleiro *Caçadores de Conhecimento: Língua portuguesa pelo Brasil* foi construído para a disciplina de Língua Portuguesa que abarca os conteúdos: variantes linguísticas, tempos verbais (presente, pretérito-perfeito, pretérito-imperfeito, pretérito mais que perfeito, futuro do

presente e futuro do pretérito) figuras de linguagem (antítese, comparação, eufemismo, hipérbole, metáfora, metonímia e pleonasma).

As Metodologias Ativas segundo o pesquisador Joel Michael é um processo de engajamento dos estudantes em seu próprio aprendizado. Esse conceito representa que os jovens sejam capazes de avaliar os conceitos de modo crítico. O Modelo STEAM Formado no Reino Unido representa a abreviação das disciplinas, Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Ao estudar essa metodologia é preciso estabelecer uma interdisciplinaridade entre as áreas de conhecimento. Nesse sentido o uso da tecnologia fez com o Modelo STEAM se adentrasse na disciplina de Língua Portuguesa de modo prático e lúdico.

No conceito de ensino- aprendizagem, o objetivo do professor ao trabalhar com o jogo é atentar-se para a valorização do papel pedagógico, ou seja, o desencadeamento de um trabalho de exploração e aplicação de conceitos da Língua Portuguesa.

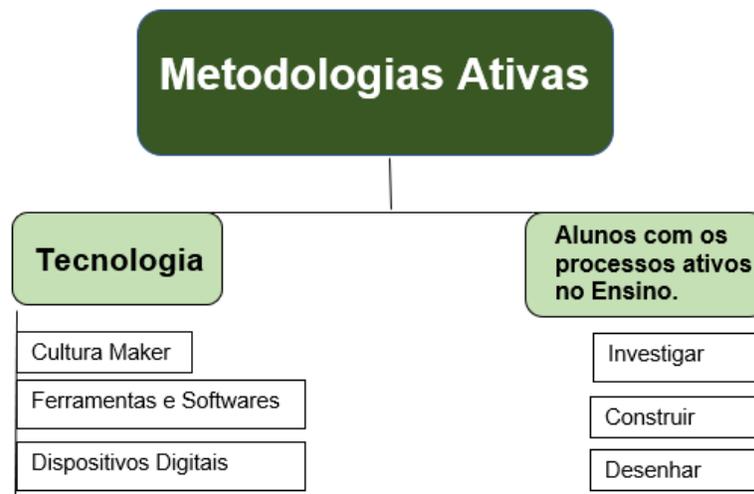
A execução do jogo ajuda no processo de novos conhecimentos regionais, históricos e gramaticais. As habilidades adquiridas auxiliam a concepção de um trabalho multidisciplinar lógico e estratégico que ajudam os alunos a compreenderem diversas matérias.

As Metodologias Ativas exercem um panorama de suma importância, pois os professores aplicam o conceito teórico e em conjunto com os adolescentes, esses estudos são efetuados de modo prático.

A imagem 1 retrata sobre as maneiras que as Metodologias Ativas se aplicam na tecnologia e como os alunos efetuam no processo de ensino.

O conhecimento tecnológico aplicado na cultura Maker, ferramentas, softwares e dispositivos digitais fazem com que os jovens investiguem sobre os estudos proporcionados na matéria de Língua Portuguesa, em seguida rascunhem e construam ideias para o jogo ser criado, por fim por meio de desenhos e criação, os adolescentes conseguem colocar em prática o conteúdo estudado

FIGURA 1. Representação sobre Metodologias Ativas.



Moran (2015) em seu texto de Metodologias Ativas sobre aprendizagem mais profunda, pondera que a aprendizagem se constrói em três movimentos (1) a construção individual, na qual cada estudante efetua seu caminho (2) trabalho em grupo, momento que os jovens aprendem com seus semelhantes; (3) orientado, mostra que outra forma de adquirir conhecimento é quando se aprende com pessoas mais experientes, os professores fazem esse grande papel. O autor explicita que os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de gameificação estão cada vez mais presentes no ensino, pois as estratégias inseridas estão próximas da vida real e desenvolvem habilidades aos jovens.

A cultura Maker conhecida como *DIY - Do It Yourself* “faça você mesmo” está cada vez mais valorizada no ensino-aprendizagem, pois os jovens constroem suas ideias e conseguem colocar em prática.

O movimento maker é uma extensão tecnológica da cultura do “faça você mesmo”, que estimula as pessoas comuns a construir, modificarem, consertarem e fabricarem os próprios objetos, com as próprias mãos. Isso gera uma mudança na forma de pensar [...]

Práticas de impressão 3D e 4D, cortadoras a laser, robótica, arduino, entre outras, incentivam uma abordagem criativa, interativa e proativa de aprendizagem em jovens e crianças, gerando um modelo mental de resolução de problemas do cotidiano. É o famoso “pôr a mão na massa” (SILVEIRA, 2016, p. 131).

Antoni Zabala em seu livro sobre “A prática educativa” (ZABALA, 2010, p.196) ressalta que o processo de ensino-aprendizagem pode ser analisado por diferentes pontos de vista. O primeiro procedimento é dado pelo processo individual do aluno e como o professor vai interagir para dar suporte sobre o conteúdo ao jovem. O autor explicita que existem dois processos avaliáveis, quando o aluno aprende com o professor e o modo que o professor explica ao aluno. Sendo assim, os conteúdos gramaticais precisam ser explicados de modo claro e objetivo para que os estudantes absorvam de forma direta.

Diante de tanta tecnologia, Emelly Ara (2016) comenta em seu artigo sobre “Softwares Educacionais na Disciplina de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental II Como Facilitadores de Ensino” resalta que a sociedade, na maioria das vezes dentro de uma sala de aula com aparatos simples como, quadro e “saliva”, não é possível atrair a atenção dos alunos. De modo que seja indispensável atrair a atenção dos alunos diversificando novas metodologias de ensino que prezem pela busca e resgate do interesse pelo aprender dos jovens.

Os jogos educativos com propósito pedagógico revelaram a sua importância à medida que, pois auxiliaram em situações de ensino-aprendizagem e aumentaram a construção do conhecimento, evidenciando atividades lúdicas, aprazíveis e incentivando ações motivador.

Moyles (2002) pondera em seu texto sobre “Só brincar? O papel do brincar na educação infantil” que a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação eram igualmente proporcionadas pela situação lúdica. Com isso, o interesse pelo entretenimento sempre existiu nas pessoas, desde a infância, adolescência e fase adulta. Todavia é importante ressaltar que o interesse que permeia os jovens em inovar, estudar e aprimorar seus estudos, partiu do ensino. Sendo assim, os jogos educativos relacionando matérias que se mostram complexas ajudaram os adolescentes a enxergarem novos horizontes.

De acordo como professor Dr. Oaigen (2008) o livro de Robaiana a palavra lúdico vem do latim *Ludus*, que tem seu significado em brincar, tornado a brincadeira de modo lúdico, os jogos, brinquedos e divertimento inserem-se no conceito.

O jogo não deve ser considerado um evento ao acaso ou uma atividade isolada, com um fim em si mesmo. Deve ser visto como uma das atividades dentro de uma sequência definida de aprendizagens e um meio a ser usado para se alcançarem determinados objetivos educacionais.

O jogo *Caçadores de Conhecimento: Língua portuguesa pelo Brasil* passou a ser utilizado para dar maior embasamento na sala de aula, pois com o uso de conceitos sucintos ou complexos. Muitas vezes com outras opções de aprendizado e trabalho em grupo auxilia os jovens a compreenderem em maior proporção.

Segundo Fujiwara e Marques (2017) resalta que o jogo é finito, pois ele tem um tempo limitado, as regras nele impostas devem ser respeitadas e seguidas. O jogo deve obter conhecimentos prévios, ou seja, o professor deve deixar o aluno a par de toda história, regras e jogabilidade.

Os jogos didáticos aparecem como ferramenta de auxílio para a cognição (formação de conceitos, imaginação e vocabulário), socialização (interação em grupo, construção de personalidade), afeição (criação de um vínculo com o conteúdo estudado), motivação (interesse na participação das atividades propostas) e criatividade (MIRANDA, 2001). Kishimoto (2006) defende que o jogo é uma ferramenta de resolução de problemas, visando aproximar os usuários de situações reais e transmitir conhecimentos presentes no jogo. O jogo é uma ferramenta de auxílio ao professor e não deve ser utilizado para substituí-lo. Os jovens buscam inovações, ao longo dos dias, percebe-se o quanto isso contribui para a revolução humana. Na sala de aula, os níveis sociais, culturais, raça e religião são de grande proporção, pois cada aluno apresenta um entendimento e dificuldade distinta.

Segundo Bortoni-Ricardo (2011) ao relacionar variantes linguísticas apontou que a palavra caipira denota a concepção de população do interior de São Paulo, relacionando-se a uma cultura rústica. A variedade falada pela população paulista do campo foi compreendida como um dialeto caipira. O adjetivo caipira utiliza-se para descrever a maneira tradicional e rústica de pessoas que residem no campo, independentemente da região. As regiões brasileiras

apresentam diversas variações, desde a pronúncia até o significado das palavras. O falar segundo a autora, possui variações regionais e até mesmo locais.

Nesse ponto de vista, a “fala” seria uma forma de produção textual discursiva oralizada, com o propósito de não depender de nenhuma tecnologia, a não ser aquela disponível pelo homem, articulando os seguintes aspectos:

- Uso da língua em suas formas de sons sistematicamente articulados e significativos;
- Os Aspectos prosódicos;
- Os Recursos expressivos de ordem cinética: gestos, movimentos do corpo e mímica.

Os conceitos auxiliaram durante os estudos em sala e retrataram aos alunos a importância do conhecimento em novas palavras e até mesmo a variação que possuem ao serem pronunciadas e escritas nas regiões brasileiras.

Palavras como mandioca, pão, abóbora e tantas outras no vocabulário da língua portuguesa passaram por variações linguísticas, pois nas regiões brasileiras, elas sofreram mudanças como: macaxeira, jerimum, cassetinho e entre outros. Com isso, quando as palavras foram colocadas no jogo de tabuleiro, seriam explicitadas de acordo com a região brasileira e os alunos conheceram novos vocabulários.

Classes gramaticais

Uso dos verbos

Os verbos que também foram colocados no jogo para explicitar conhecimentos temporais nas estruturas de frases, pertencem à classe de palavra que se flexiona em pessoa (1.º, 2.º e 3.º do plural ou singular), número (singular ou plural), tempo (presente, pretérito-perfeito, pretérito-imperfeito, pretérito mais que perfeito, futuro do presente e futuro do pretérito) e modo (indicativo, subjuntivo e imperativo). De modo que os tempos verbais auxiliam o aluno para uma melhor colocação e estrutura de suas orações.

Nos anos letivos os adolescentes aprenderam de forma sucinta a estrutura de uma frase, seja ela verbal (com verbo) ou nominal (sem verbo). Ao construir uma oração os adolescentes aprenderam a efetuar sujeito + verbo + complemento para obter um frase completa.

De modo que ao expressarem as colocações adequadas foi ensinado os tempos verbais, conforme o dicionário Michaelis: presente é o momento em que o interlocutor manifesta seu discurso, pretérito-perfeito, uma ação feita e concluída no passado, pretérito-imperfeito, uma ação feita no passado, porém não foi concluída, pretérito mais-que-perfeito, uma ação feita no passado, mas que ainda está acontecendo.

Futuro do presente foi denominado assim por apresentar uma ação que será feita em breve, futuro do pretérito, uma ação que vai ocorrer no futuro, mas que porventura houve um imprevisto e não ocorrerá mais. Os modos verbais auxiliaram os alunos a estruturarem suas diversas formas nas frases, sendo elas, indicativo, demonstrando uma certeza ou realidade, subjuntivo, destaca uma hipótese, algo que irá ocorrer e o imperativo é compreendido como ordem, súplica ou convite.

Figuras de linguagem

As figuras de linguagem foram colocadas no jogo para ajudar os alunos a montarem frases tanto verbais, quanto orais de forma adequada e concisa. São recursos do idioma Brasileiro que auxiliam mensagens emitidas de forma expressiva e significativa. Esses recursos ajudaram a aplicar o significado de uma oração. Existem dezenas de figuras de linguagem, porém foi feito um recorte com as figuras (antítese, comparação, eufemismo, hipérbole, metáfora, metonímia e pleonasma) para que os jovens pudessem iniciar seus estudos e conceitos por elas.

A figura de linguagem antítese apresenta-se em uma oração com sentidos contrários, por exemplo: “o mundo está entre guerra e paz”, pode-se perceber que as palavras “guerra e paz” entram em contradição.

A figura comparação, se conhece como *símile*. Ocorre quando é estabelecida entre palavras ou expressões de relação comparativa, marcada pela presença de termos como “assim como, como, tal como, igual a, que nem” e entre outros. Pode ser visto como exemplo na frase: “Essa menina é linda como uma rosa”, na frase apresentada a menina foi comparada com uma flor, com isso o sentido de assemelhar-se a algo que foi empregado pela palavra “como” que teve sentido de representar uma menina bonita, meiga, delicada, sensível e entre outros.

A figura *eufemismo* entende-se como trocar um termo por outro mais “leve”, passando por um sentido conotativo, para obter um sentido mais agradável. Pode ser visto na frase: “seu peixe virou estrela”, essa forma apresentada na oração demonstrou algo sutil para a morte.

A figura *hipérbole* mostra-se pelo exagero intencional ao contexto, por exemplo na frase: “estou morrendo de sede”, o sentido apresentado demonstrou alguém que teve sede em demasia, a oração foi utilizada com sentido figurado.

A figura *metáfora* foi utilizada para a substituição de termos que possuem significados diferentes, atribuindo a eles o mesmo sentido, por exemplo, “ela é um doce”, o sentido empregado na frase apontou que a criança, jovem, mulher ou senhora apresentou características em ser boa, sensível, gentil e entre outros. A figura de linguagem *metonímia* apresenta-se como uma parte pelo todo, ocorre quando o autor substitui uma palavra por outra similar, com isso não há repetições no texto, por exemplo na frase: “os jovens leram Machado de Assis”. Nesta oração pode-se entender que os jovens leram as obras do autor. Por fim a figura de linguagem *pleonasma* representa uma redundância, muito utilizada no dia a dia, são repetições de palavras com o mesmo significado, por exemplo “há goteiras no teto”, pode-se compreender que goteiras tinha apenas nos tetos, sendo assim para a frase não obter redundância o correto seria;” há goteiras”.

Com o auxílio das Metodologias Ativas e o Modelo STEAM, alunos da Escola Santa Marina desenvolveram um jogo de tabuleiro com o propósito de inserir ferramentas tecnológicas imbricadas na disciplina de Língua Portuguesa. Com isso, os conteúdos gramaticais e linguísticos foram estudados de modo prático e efetivo ao serem cobrados em avaliações.

II. MATERIAL E MÉTODOS

Com os propósitos de aproveitar os benefícios do Modelo STEAM e as etapas implantadas a ele por meio de atividades criativas, descobertas e colocando a “mão na massa”, os adolescentes atuaram na construção do projeto de modo prático e perspicaz. O jogo de tabuleiro por sua vez passou por etapas que demonstraram a evolução dos alunos, participação em grupo e a flexibilização dos conceitos para serem integrados no jogo.

A tabela 1, a seguir representa sete etapas que proporcionaram a construção do jogo de tabuleiro com as classes gramaticais elegidas. As etapas exibem os processos efetuados junto professor-aluno para a produção do jogo relacionado aos verbos, variantes linguísticas e figuras de linguagem. Deste modo, um recorte sobre os conteúdos foi efetuado, os jovens utilizaram suportes digitais para abordar os conteúdos e desenvolveram no laboratório Maker personagens, cartas e tabuleiros para concluir os estudos.

Segundo Pugliese (2018) STEM se tornou primordial nos EUA, pois na década de 90 e início dos anos 2000 resultados de avaliações de desempenho escolar proporcionaram problemáticas para o ensino. Com isso, profissionais qualificados nas áreas STEAM buscaram técnicas para auxiliar o baixo desempenho escolar, desinteresse dos alunos, transformações científicas e a participação prática de atividades educacionais. Com o passar dos anos, muitos colégios de diferentes países buscam adequar-se com o modelo para aprimorar o ensino.

O uso de Metodologias Ativas e Modelo STEAM auxiliaram na idealização do jogo de tabuleiro na matéria de Língua Portuguesa para os alunos do Ensino Fundamental II e Médio que teve a elucidação em buscar formas lúdicas de conceitos nas quais muitas vezes os alunos sentem dúvidas e levam essas problemáticas adiante em seus estudos e não conseguem estruturar frases orais e escritas em seus discursos e acabam cometendo preconceitos linguísticos.

TABLA I. Esquematisação das etapas para a construção do jogo.

Etapas	Processo para a construção do jogo
Primeira etapa:	A professora de Língua Portuguesa apresentou o conteúdo teórico e as bases metodológicas aos alunos.
Segunda etapa:	Foi realizado um recorte em relação às classes gramaticais e conceitos linguísticos, para que os jovens obtivessem maior foco.
Terceira etapa:	A professora sugeriu a atividade de criação de um jogo de tabuleiro para os conteúdos sobre tempos verbais, variantes linguísticas e figuras de linguagem.
Quarta etapa:	Escolha dos conteúdos para o jogo não ficar denso.
Quinta etapa:	Seleção dos meios tecnológicos e softwares para construir tabelas sobre os conteúdos que seriam abordados.
Sexta etapa:	Criação do jogo no laboratório maker, para criar personagens, cartas e tabuleiro.
Sétima etapa:	Desenvolvimento do enredo para o jogo e as regras de jogabilidade.

O jogo de tabuleiro foi desenvolvido para ajudar os alunos do Ensino Fundamental II e Médio na matéria de Língua Portuguesa de um colégio privado. A extensão do colégio tem cerca de 6.000 metros quadrados, cerca de 2 mil alunos, desde o Jardim de Infância até o Ensino Médio. Com mais de 35 salas de aula, a escola possui laboratório Maker, cinema, sala de artes, laboratórios, sala de leitura, sala de robótica e entre outros.

A imagem 3, apresenta o laboratório Maker da Escola, com pequenos metros de extensão a sala é composta por 2 impressoras: a primeira é conhecida por XYZ printing da Vinci 1.0 Pro 3D e a segunda é Ender 3 Pro, compostas por filamentos PLA (Plásticos), computadores, ferramentas, canetas 3D e suportes de proteção para que os alunos atuem com segurança.



FIGURA 2. Laboratório Maker da Escola.

III- RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na figura 3 é apresentada uma esquematização dividida em cinco etapas, nas quais imbricam de modo relevante a construção do jogo de tabuleiro que interliga-se com os estágios do Modelo STEAM.

O jogo inicia-se com uma história de professores de língua portuguesa que montaram um projeto para a educação no Brasil e gostariam de uma bolsa acadêmica para poderem viajar pelas cinco regiões brasileiras e aprimorar seus estudos em sala de aula.

Desse modo, os professores recebem a notícia que o projeto foi aprovado e o financiamento para os estudos com bolsa para custear a viagem com hospedagem. A bolsa terá duração de 2 anos e os estudiosos estão ansiosos, pois há diversos lugares para estudar. O grupo vai partir na próxima semana e a professora Sofia Bardez teve a iniciativa do projeto, o

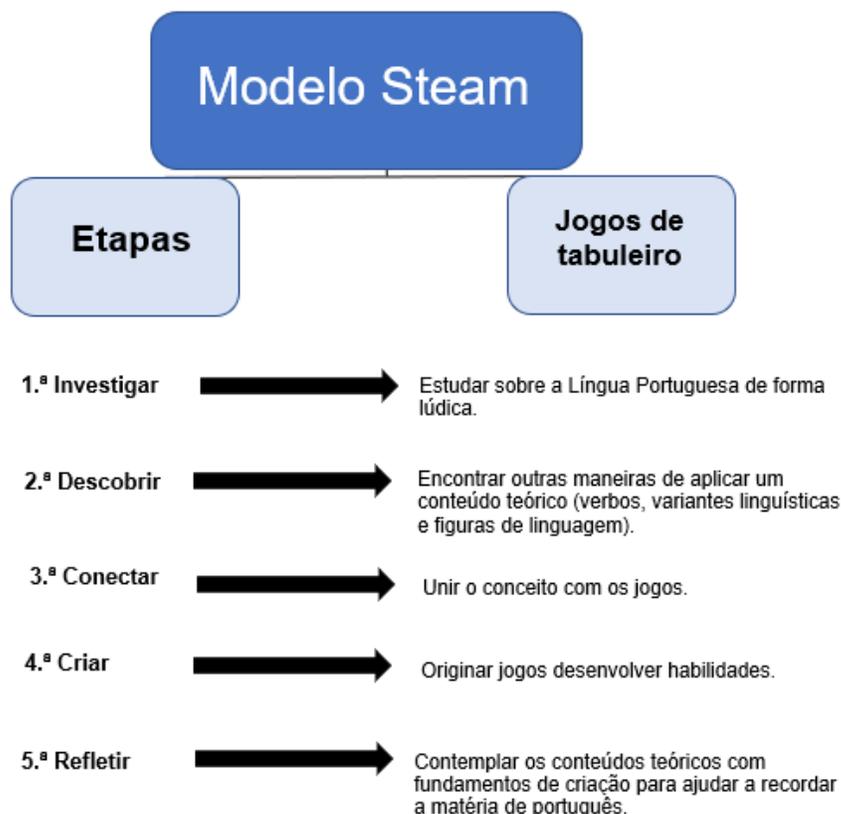


FIGURA 3. Esquematização metodológica do Modelo STEAM com o jogo de tabuleiro.

qual teve aprovação, ela expõe aos jogadores a forma que a trajetória será feita no mapa brasileiro.

O jogo é cooperativo, com o número mínimo de um (1) até quatro (4) jogadores. Cada jogador assume o papel de um professor pesquisador que faz parte de um grupo de especialistas que desenvolvem um projeto para a melhoria educacional no Brasil. Para isso, eles precisam explorar todas as regiões do país e conhecer melhor cada uma.

Para dar início ao jogo, os jovens precisam embaralhar qual a região terá início por meio de um token colorido, com isso serão retiradas cartas de perguntas dos montes das regiões brasileiras e inseridas na mesa. De modo que por meio das perguntas, tokens de localização serão colocados no tabuleiro em seus respectivos números, para que o jogador saiba até onde precisa ir e conseguir encontrar uma carta de resposta. Antes de jogar, o aluno receberá 3 cartas com respostas aleatórias pertinente as perguntas que surgirem nas cartas. Caberá a ele analisar e identificar fazendo um conhecimento dos estudos relacionados a matéria estudada em aula para obter o acerto. Contudo, o jogo acaba quando o grupo alcançar 5 pontos, após isso o proceso ocorrerá com outros jogadores.

Após esse procedimento, novas cartas de perguntas serão colocadas no tabuleiro e cada jogador poderá pegar mais uma carta de resposta para tentar encontrar o par correto. De forma que os jogadores precisam viajar, conhecer e estudar todas as 5 regiões do Brasil antes que o tempo acabe.

Aproximadamente 20 cartas foram criadas para o bloco de pesquisas, as frases foram escritas de forma aleatória, porém pautando-se com termos utilizados em sala de aula e orações com conteúdo abordando as regiões do brasileiras. Sendo assim, cerca de 40 cartas de estudos foram executadas com respostas relacionadas as perguntas, muitas vezes colocando “dicas”, expressões de coloquialidade que despertam interesse nos jogadores. De modo que as 10 cartas de imprevistos foram inseridas no jogo para ocasionar situações de reflexão e entusiasmo aos aventureiros. As 10 cartas de habilidades introduzidas no jogo ajudam a aprimorar as aptidões dos praticantes.

O tabuleiro possui uma representação do mapa político do Brasil, com uma legenda indicando as cores e símbolos de cada macrorregião, as trilhas de contagem de rodadas e de evolução do projeto de pesquisa e espaços delimitados para os montes de cartas de conhecimento, estudo, imprevistos e habilidades.

De modo que para jogar, os pinos serão os professores especialistas das disciplinas de (gramática, linguística, literatura e tradução). Eles auxiliarão os jogadores a concluírem a pesquisa com sucesso na forma de habilidades únicas. Os professores trarão características que contribuirão para o jogo.

A imagem 4 apresenta o tabuleiro denominado *O jogo Caçadores de Conhecimento: Língua portuguesa pelo Brasil* produzido em folha A3.

As figuras 5 e 6 representam algumas das cartas existentes no jogo. As cartas de estudo representam a dedicação dos professores em obter novos conhecimentos por meio de estudos e leituras. As cartas de imprevistos representam momentos que podem ocorrer no projeto de pesquisa e que podem atrapalhar os jogadores.



FIGURA 4.: Representação do jogo de tabuleiro.

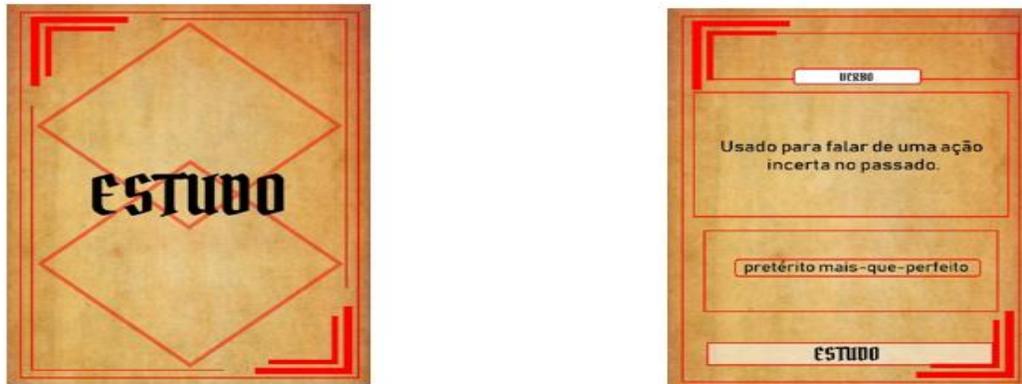


FIGURA 5.: Amostra da carta de estudo frente e verso.



FIGURA 6.: Amostra da carta de imprevisto frente e verso.

A figura 7 representa cartas de habilidades que possuem um título, um custo, que deve ser pago em pontos de conhecimento para ser adquirida e uma descrição do efeito que ela causa no jogo.



FIGURA 7.: Amostra da carta de habilidade frente e verso.

De modo que a figura 8 representa as cartas de pesquisa que possuem um título, uma categoria indicando a qual área do conhecimento a carta está vinculada (verbo, variantes linguísticas e figuras de linguagem). Os números inseridos representam a quantidade de tempo que os jogadores possuem antes do evento atrelado à carta expirar,



FIGURA 8.: Amostra de cartas de pesquisa.



FIGURA 9.: Cartas de personagens, com desenho em 3D, representações dos professores de variante linguística, tradução, gramática e literatura.

Os personagens são alegorias de professores da disciplina de Língua Portuguesa. A figura 9 apresenta os professores (Sofia Bardez-variante linguística, Ana Carvalho-tradução, João Santos-gramática e Pedro Silva-literatura). Cada um possui uma habilidade que auxilia os jogadores a concluírem a pesquisa com sucesso.

As cartas e as imagens em 3D auxiliaram a construção do jogo de tabuleiro e trouxeram o entretenimento visual aos estudantes. Contudo, os conteúdos teóricos, as imagens e desenhos tornaram o projeto mais lúdico e interativo, fazendo com que a cultura Maker e o Modelo STEAM fossem colocados em prática de modo ativo.

Espera-se que O jogo *Caçadores de Conhecimento: Língua portuguesa pelo Brasil* desenvolvido e discutido neste trabalho, possa incentivar a prática dos jogos no ensino dentro do Modelo STEAM aos professores visando a adaptação a cada contexto inserido nas respectivas disciplinas.

V- CONCLUSÃO

Por meio das Metodologias Ativas e Modelo STEAM, os jogos de tabuleiro tem uma participação efetiva de ensino de forma lúdica e com proveitos de grande valia. O jogo de tabuleiro pode abarcar não apenas a Língua Portuguesa, como também outras disciplinas, tornando o jogo multiciplinar e interativo.

O trabalho em equipe, a interação entre os alunos ocorre de modo dinâmico ajudando o aluno a realizar suas tarefas de forma ativa, prazerosa e com maior entendimento.

VI- AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Escola Santa Marina e ao Colégio Cantareira por todo suporte, ao Programa de Educação Continuada em Economia e Gestão de Empresas- PECEGE da Escola Superior de Agricultura Luiz de Queiroz-ESALQ-USP, à equipe de MBA em Gestão Escolar e ao Centro de Referência em Ensino de Ciências da Natureza (CRECIN) da - ESALQ-USP.

VII- REFERÊNCIAS

BORTONI-Ricardo, Stella Maris. (2011). *Do campo para a cidade: estudo sociolinguístico de migração e redes sociais*, trad. Stella Maris Bortoni-Ricardo, Maria do Rosário Rocha Caxangá, São Paulo: Parábola Editorial, (2011, p. 56),

BEZERRA, Emilly Ara. (2016). *Softwares Educacionais na Disciplina de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental II Como Facilitadores de Ensino. Disponível em [www.http://softwares_educacionais_na_disciplina_de_lingua_portuguesa_para_o_ensino_fundamental_ii_como_facilitadores_de_ensino-boa_vista-2015.2%20\(1\).pdf](http://softwares_educacionais_na_disciplina_de_lingua_portuguesa_para_o_ensino_fundamental_ii_como_facilitadores_de_ensino-boa_vista-2015.2%20(1).pdf)* > acessado em 16 de out de 2020.

FUJIWARA, Rodrigo Iwata e MARQUES, Rosebelly Nunes. (2017). *O potencial formativo do jogo no ensino de engenharia agrônômica e florestal*. B. Téc. Senac, Rio de Janeiro.

MARCUSCHI, Antônio Luiz. (2001). *Da fala para a escrita*, São Paulo, Cortez., p. 25-30.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar Christe. (2008). *Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar*. Artmed. Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

MASTROCOLA, Vicente Martin. (2013). *Doses Lúdicas: Breve Textos Sobre o Universo dos Jogos e Entretenimento. Independente*. São Paulo.

MONTIBELLER, Lílian. (2003). *O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita*. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org.), *Alfabetização e Letramento Contribuições para as Práticas Pedagógicas*. Campinas, SP: Editora Komedi,

MORAN, J. M. (2015). *Mudando a educação com metodologias ativas*. In *Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Coleção Mídias Contemporâneas. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf> acessado em 16 de out. 2020

MOYLES, Janet R. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed.

PUGLIESE, Gustavo. (2018). *STEM: o movimento, as críticas e o que está em jogo*. Disponível em <https://porvir.org/stem-o-movimento-as-criticas-e-o-que-esta-em-jogo/> > acessado em 16 de out. 2020.

ROBAINA, J. V. L. (2008). *Química através do lúdico – Brincando e aprendendo*. Canoas: Editora ULBRA.

ZABALA, Antoni. (1998). *A prática educativa: como ensinar*/Antoni Zabala: tradução Ernani F. da F. Rosa- Porto Alegre: Artmed,