



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA
MESTRADO PROFISSIONAL**

MARIA DO CARMO BATISTA DA SILVA

**JOGOS DE LINGUAGEM NA SALA DE AULA:
um desafio metodológico no ensino de Filosofia**

Recife
2020

MARIA DO CARMO BATISTA DA SILVA

JOGOS DE LINGUAGEM NA SALA DE AULA:

um desafio metodológico no ensino de Filosofia

Dissertação apresentada ao PROF-FIL da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em educação no Mestrado Profissional de Filosofia da Educação. Área de concentração: Filosofia da Educação

Orientadora: Profa. Dra. Célia Costa Pereira

Recife

2020

Catálogo na fonte
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva, CRB4-1291

S586j Silva, Maria do Carmo Batista da.

Jogos de linguagem na sala de aula : um desafio metodológico no ensino de Filosofia / Maria do Carmo Batista da Silva. – 2020.

57 f. ; 30 cm.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Célia Costa Pereira.

1. Filosofia. 2. Filosofia – Estudo e ensino. 3. Educação. 4. Prática de ensino. 5. Aprendizagem. I. Pereira, Célia Costa (Orientadora). II. Título.

100 CDD (22. ed.)

UFPE (BCFCH2021-051)

MARIA DO CARMO BATISTA DA SILVA

JOGOS DE LINGUAGEM NA SALA DE AULA:

um desafio metodológico no ensino de Filosofia

Dissertação apresentada ao PROF-FIL da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em educação no Mestrado Profissional de Filosofia da Educação. Área de concentração: Filosofia da Educação

Aprovada em: 31/08/2020

Profa. Dra. Célia Costa Pereira - UFPE

Orientadora

Prof. Dr. Suzano Aquino Guimarães - UFPE

Avaliador Interno

Prof. Dr. José Marcos Gomes de Luna - UNICAP

Avaliador Externo

Dedico essa dissertação, que nesse momento da vida escrevi com a cumplicidade das Searas do conhecimento e o testemunho de todos, à minha amiga Corrina de Oliveira, com quem afirmo a solidariedade de todos que se refletem num só rosto.

AGRADECIMENTOS

Todo trabalho, desempenho esportivo ou criação intelectual, não seriam possíveis se não houvessem os agentes ativos torcendo pelo resultado produtor, criativo, influenciador para os atores passivos, os leitores, os admiradores, os amigos, os colegas e os professores: Agradeço aos professores Danilo Vaz-Curado - UNICAP; Desgislando, Pro- Reitor – UNICAP; ao Prof. Gerson de Arruda Jr. - UNICAP; José Marcos de Luna – UNICAP; José Tadeu de Souza – UNICAP; Professora Célia Maria Costa – UFPE; Prof. Suzano Guimarães, Marcos Nunes Costa – UFPE; Prof. Junot Matos – UFPE e ao Prof. João Evangelista Tude - UFRPE.

Aos Colegas: Não menos Doutos, agradeço a Fernando, Leonardo, Guilherme, Richard e Alcebíades Lyra.

RESUMO

A presente dissertação tem por objeto de estudo os Jogos de Linguagem na educação, de modo específico, no ensino fundamental I, assumindo como base teórico-filosófica o conceito do filósofo Ludwig Wittgenstein. Na seara da educação, teóricos, a exemplo de Paulo Freire, Edgar Morin e Miguel Arroyo, fundamentaram o estudo. A adoção do estudo de caso, como método de pesquisa, permitiu a interpretação dos dados coletados que evidenciaram, na prática de ensino língua materna, a eficácia da aplicabilidade dos referidos jogos. A pesquisa, que objetivou desenvolver a criatividade e a consciência dos educandos para aspectos específicos de linguagem, aconteceu numa escola de ensino fundamental I, localizada no Município de Camaragibe-PE, envolvendo alunos do 3º e 4º anos. Os resultados apontam, para além dos objetivos traçados inicialmente, que houve uma melhoria significativa na motivação das crianças envolvidas no processo que conseguiram, de maneira exitosa, realizar as atividades propostas na vivência dos jogos trabalhados. Os jogos de linguagem, portanto, revelam-se uma ferramenta metodológica facilitadora da aprendizagem. A relevância da pesquisa advém da facilidade de aplicação dos jogos de linguagem e da ampla possibilidade de contextualização dos conteúdos trabalhados, da qual tanto educadores quanto educandos poderão se beneficiar, no cotidiano do processo educacional.

Palavras-chave: Jogos de Linguagem. Educação. Prática de ensino.

SOMMAIRE

La présente thèse a pour l'objet d'études « Jeux de Langues dans l'éducation », spécifiquement, à l'école élémentaire I, laquelle contiens comme base théorique-philosophique le concept du philosophe Ludwig Wittgenstein. Dans le domaine d'éducation, des théoriciens, comme Paulo Freire, Edgar Morin et Miguel Arroyo, ont soutenu l'étude. L'adoption de l'étude de cas, comme méthode de recherche, a permis d'interpréter les données collectées qui ont montré, dans la pratique de l'enseignement de la langue maternelle, l'efficacité de l'applicabilité des jeux référencés. La recherche, quivisait à développer la créativité des élèves et la prise de élémentaire I, située sur la commune de Camaragibe-PE, avec tout ce que cela implique des élèves de 3e et 4e années. Les résultats montrent, en plus des objectif sinialement fixés, qu'il y a eu une amélioration significative de la motivation des enfants impliqués dans le procès qui ont réussi à réaliser les activités proposées dans l'expérience des jeux travaillés. Les jeux de langage se révèlent don cêtreun outil méthode logique qui facilite l'apprentissage. La pertinence de la recherche vient de la facilité d'application des jeux de langage et de la grande possibilité de contextualiser les contenus travaillés, dont les éducateurs et les étudiants peuvent bénéficier, dans le proces quotidien d'éducation.

Mots Clés: Jeux de langue. Éducation. Pratique de l'enseignement.

ABSTRACT

The present dissertation has as object of study the Language Games in education, specifically, in elementary school I, assuming as a theoretical-philosophical basis the concept of the philosopher Ludwig Wittgenstein. In the field of education, theorists, like Paulo Freire, Edgar Morin and Miguel Arroyo, supported the study. The adoption of the case study, as a research method, allowed the interpretation of the collected data that showed, in the practice of teaching mother tongue, the effectiveness of the applicability of the referred games. The research, which aimed to develop the students' creativity and awareness of specific aspects of language, took place in an elementary school I, located in the municipality of Camaragibe-PE, involving students from the 3rd and 4th years. The results show, in addition to the objectives initially set, that there was a significant improvement in the motivation of the children involved in the process who successfully managed to carry out the activities proposed in the experience of the games worked. Language games, therefore, prove to be a methodological tool that facilitates learning. The relevance of the research comes from the ease of application of language games and the wide possibility of contextualizing the contents worked on, which both educators and students can benefit from, in the daily process of education.

Keywords: Language Games. Education. Teaching practice.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	O TRAJETO TEÓRICO DE WITTGENSTEIN E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A FILOSOFIA DA LINGUAGEM.....	14
2.1	A LINGUAGEM NA PERSPECTIVA WITTGENSTEINIANA.....	16
2.2	A EDUCAÇÃO: DE PAULO FREIRE A WITTGENSTEIN.....	17
2.3	A IMPORTÂNCIA DA ANÁLISE DA LINGUAGEM A PARTIR DA FILOSOFIA ANALÍTICA.....	19
2.4	JOGOS DE LINGUAGEM: APROFUNDANDO SEU CONCEITO.....	22
2.5	O SIGNIFICADO DE REGRA.....	26
2.6	JOGOS DE LINGUAGEM E SUA APLICAÇÃO PRÁTICA NO ENSINO.....	28
2.7	A INFÂNCIA E A FORMAÇÃO ENQUANTO INFÂNCIA.....	30
2.8	OS JOGOS E BRINCADEIRAS: ALTERNATIVA METODOLÓGICA.....	32
2.9	LINGUAGEM E ATIVIDADE EM WITTGENSTEIN.....	34
2.10	A PRÁTICA DE ENSINO NO CONTEXTO ESCOLAR.....	36
3	JOGOS DE LINGUAGEM NA SALA DE AULA: UM DESAFIO METODOLÓGICO PROPICIADOR DE UMA APRENDIZAGEM EFETIVA E PRAZEROSA.....	39
3.1	JOGOS DE LINGUAGEM: UMA ANÁLISE DAS PRODUÇÕES ORAIS DE CRIANÇAS.....	41
3.2	ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	43
3.2.1	Atividade para o trabalho de contexto e metáforas.....	44
3.2.2	Função Pedagógica da Atividade.....	44
3.2.3	Palavras que inspiram histórias.....	45
3.2.4	Função Pedagógica da Atividade.....	45
3.2.5	Estratégia de avaliação dos resultados.....	45
3.2.6	Ficha de Acompanhamento Semestral.....	46
3.2.6.1	Interesse em participar das atividades, atenção voltada para as histórias criadas pelos colegas participantes.....	46

3.3	COMPETÊNCIAS E HABILIDADES.....	51
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
	REFERÊNCIAS.....	57

1 INTRODUÇÃO

A Filosofia sempre foi um exemplo do que entendemos hoje como ensinamento, conceituando e transformando tais conceitos em máximas com o objetivo de servir de base a toda e qualquer ciência.

Os filósofos, não obstante serem pensadores, fazem do seu pensar – sistematizado e influenciado por paradigmas vigentes -, um motivo para contribuir com o desenvolvimento do ensino, quando, por intermédio da construção de uma determinada racionalidade contrária, subverte todo um sistema de pensamento.

Tomando por base a contribuição da filosofia para o ensino, é relevante questionar sobre que caminhos de pesquisa seguir. Devemos partir de uma concepção de linguagem que considere as origens de como esse saber se estrutura em nossa mente, de modo que as palavras não possuem um sentido único, nem são consideradas per si. Por essa razão, nos interessamos e defendemos o ensino de Filosofia no ensino fundamental, da mesma forma como primitivamente aprendemos – as palavras no processo da aquisição aglutinam-se e formam verdadeiros dicionários estruturais, para fazer de nós pessoas capazes de construir frases e atribuir sentidos a essas, de acordo com as nossas necessidades de comunicação. Essa é uma forma ampliada de compreensão de se conceber o fenômeno de aprendizagem de uma determinada língua.

A nossa proposta de pesquisa se tornou realidade quando identificamos pontos de congruência entre os aspectos funcionais das capacidades e das competências, com os elementos práticos exequíveis e finalistas do conceito de jogos de linguagem. Esses são considerados práticos por que obedecem a finalidades, no trato habilidoso com as palavras, compondo, assim, a linguagem que torna a comunicação possível.

No tocante à Intervenção em sala de aula, a nossa pesquisa versou sobre o problema da aplicação do conceito de Jogos de Linguagem, para transmissão de conteúdos no ensino de Filosofia, no nível Fundamental, I. Na continuidade esclarecemos sobre o desenvolvimento da temática que teve como lastro teórico o livro *Investigações Filosóficas*, do teórico Ludwig Wittgenstein, publicado postumamente em 1953. A problematização consistiu em encontrar na aplicação do conceito dos jogos de linguagem, eficácia em transmitir conteúdos, e fomentar condições de transformar situações do cotidiano. Em relação aos aspectos metodológicos, a pesquisa, por envolver a participação do pesquisador, intervindo na

prática pedagógica, caracteriza-se como pesquisa-ação, adotando como forma de análise o estudo de casos, a fim de verificar o desenvolvimento singular de cada educando.

A expressão “jogos de linguagem”, refere-se à concepção de que o falar de uma língua é “parte de uma atividade ou de uma forma de vida” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 35). Neste sentido o filósofo observa que a multiplicidade de jogos existentes remete também à múltipla diversidade de ferramentas linguísticas e seus modos de aplicação. Ao longo do desenvolvimento desse conceito, observou-se a sua aplicabilidade em seguimentos distintos da construção do conhecimento, a exemplo do ensino dos signos da matemática.

A aplicação do conceito de jogos de linguagem é, portanto, pertinente à Escola por possuir elementos disciplinadores como regras, competitividade, criatividade, além de outros aspectos que constituem o dia-a-dia do educador; seu uso é condição primordial para constituir-se o real sentido as palavras, pois fora do uso não há comprovação da utilidade desse signo.

Em nosso percurso teórico-metodológico nos apropriaremos da contribuição do referido filósofo, cuja análise e método argumentam em torno da compreensão e apreensão assimilativa da linguagem filosófica. De acordo com Wittgenstein, a introdução das palavras na construção da linguagem vai além da mera designação; é preciso apresentar o seu uso, a fim de se evitar ambiguidades.

A introdução de filosofia no ensino escolar, desde a primeira fase, amplifica a percepção e o alcance de propostas que vislumbrem a formação do pensamento crítico, de modo que esse saber não se encerra nos atores diretamente envolvidos no processo, a saber educador-educandos; ultrapassa os limites inscritos na geografia da escola. Especificamente em relação à noção de jogos aqui esboçada, a escola passa a pensar sobre si, falando a linguagem da escola e os professores utilizam os jogos de linguagem – linguagem da escola.

O vir a ser deste pensar, que ora se delinea, visa culminar em uma apreciação do estudo do desenvolvimento da escola em um sentido não genérico, qual seja, a nossa escola, a que forma e formula o pensar de nossa gente; que joga o jogo das palavras, repetindo ou alternando os sentidos e seus alcances, é o que propomos com o presente trabalho.

Neste ponto, em que passaremos a descrever o nosso percurso teórico-prático, temos como objetivo promover o conhecimento acerca da aplicabilidade do

conceito de Jogos de linguagem, de modo a inspirar outros trabalhos em torno das ideias Wittgensteinianas, especialmente na área educacional.

À guisa de conclusão, verificamos que o estudo e aplicação da Intervenção em sala de aula, especificamente, a introdução do conceito e uso dos jogos de linguagem no nível Fundamental I – momento propício para a construção dos rudimentos do conhecimento linguísticos -, atendeu às expectativas, no tocante à passagem de conteúdos do programa, contribuindo, destarte, para a formação de uma leitura crítica da realidade singular dos educandos envolvidos no processo de pesquisa, corroborando, assim, a eficácia dos *jogos de linguagem* na prática pedagógica.

2 O TRAJETO TEÓRICO DE WITTGENSTEIN E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A FILOSOFIA DA LINGUAGEM

O pensamento Wittgenstein pode ser dividido em dois momentos: o primeiro diz respeito à publicação de *Tractatus Lógico-Filosófico*, em 1922, obra que exerceu profunda influência no desenvolvimento do positivismo lógico, especialmente, no chamado Ciclo de Viena. A segunda fase do filósofo que representa uma reformulação crítica em relação, principalmente, ao *Tractatus* é marcada pela publicação póstuma de *Investigações Filosóficas*, em 1953.

Para entendermos melhor essa ruptura entre as citadas fases, devemos buscar entendimento em aspectos biográficos do filósofo. Por um período de dez anos, Wittgenstein abandona a filosofia e passa a exercer ofícios nos quais poderia ser útil de alguma maneira, a exemplo do trabalho de professor primário e de jardineiro em um monastério nas proximidades de Viena. Porém, a maturidade e a experiência adquiridas, em especial no ofício de professor do ensino infantil, em uma pequena aldeia austríaca, o levaram a ter uma visão um tanto crítica em relação ao seu trabalho da primeira fase. Wittgenstein, destarte, viria a formular uma filosofia que, dessa feita, ocupar-se-ia na reformulação de seu antigo pensamento¹.

Interessa ao presente estudo a obra da segunda fase do autor, em razão da possibilidade de aplicação do conceito de jogos linguísticos no ensino de construção da linguagem materna. O trabalho do filósofo austríaco é marcado pela inquietude em relação à investigação da linguagem. A esse respeito, criticou os estudos filosóficos de sua época, afirmando que a filosofia, até então, assemelhava-se a uma mosca morta, dentro de uma garrafa” (SILVA, 2012, p.10), ou seja, a concepção de linguagem de então limitava-se a declarar e a designar objetos. Sem alternativa e presa no emaranhamento próprio de suas conceituações Filosóficas, a linguagem não poderia ser definida como qualquer coisa que não fosse declaração ou mesmo designação. A noção proposta por este autor sugere novas consequências semânticas, a exemplo da expressão da linguagem profunda do pensamento,

¹Nesse sentido, o prefácio às *Investigações* é um tanto revelador, como se lê: “[...] pareceu-me dever publicar juntos aqueles velhos pensamentos [do *Tractatus*, R.P.C.] e os novos, pois estes apenas poderiam ser verdadeiramente compreendidos por sua oposição ao meu velho modo de pensar, tendo-o como pano de fundo.” (WITTGENSTEIN 1999, p. 26). A partir da crítica à sua primeira filosofia, ele estaria também criticando a tradição filosófica na qual ela se inseria, visto que o segundo Wittgenstein afirma o seu equívoco porque “[...] chegou a considerar o método e as doutrinas do *Tractatus* como um, paradigma principal foco do *Tractatus* e da filosofia tradicional”.

realizada no uso, uma vez que tanto a lógica como a linguagem habitam a seara da produção de sentidos.

Dos aspectos teóricos ao desenvolvimento da concepção de língua relacionada à ideia de jogos e o uso da linguagem, como a seleção de elementos a partir de um conjunto de ferramentas, o autor considera essa perspectiva apropriada ao uso pedagógico como recurso facilitador da construção do conhecimento em diversas áreas, a exemplo do aprendizado de língua materna e da apreensão e uso dos signos da matemática. Nessa perspectiva, o termo *jogo de linguagem* diz respeito à representação do objeto; isto é, a linguagem passa a determinar, de certo modo, a concepção de realidade. A língua é comparada a uma caixa de ferramentas, cujo uso se define no jogo, conforme ilustra a passagem a seguir:

Dentro da caixa de ferramentas você tem várias opções de chaves para usar somente aquela que é necessária e, quando não encontra a chave certa, não tem o que fazer, assim também é com a linguagem. (WITTGENSTEIN, 2017, p. 20).

Observamos no advento de o usuário/falante da língua não encontrar a chave certa, a sua posição ou o seu grau de competência em relação ao jogo linguístico. A incerteza, assim como a dúvida, são peças que acompanham todos os jogos, não apenas os que constituem o objeto de argumentação e defesa do presente estudo, relacionados diretamente à formação do conhecimento de língua materna. A formação do conhecimento em diversas áreas pressupõe o conhecimento e o manejo dos elementos simbólicos apropriados a cada situação ou tarefa a ser desempenhada.

Wittgenstein aplicou os conceitos filosófico são ensino infantil, na construção do conhecimento que visava proporcionar a compreensão e apreensão assimilativa da linguagem. Tendo por base essa diretriz de trabalho, embasada no estudo da argumentação filosófica, demonstraremos a exequibilidade a as possíveis limitações de uma proposta pedagógica direcionada à criança, utilizando a noção de jogos de linguagem.

As noções, ora apresentadas, situam-se no campo mais amplo da Filosofia da Linguagem, ramo de estudo que se ocupa da essência e natureza dos fenômenos linguísticos. Trata de um aspecto do ponto de vista filosófico da natureza do significado linguístico, referente à apreensão (aprendizagem) e ao uso da linguagem, da criatividade inerente ao uso, da interpretação, da tradução do pensamento e da

experiência. Aspectos como o significado das palavras ou frases possuem pouca relevância dentro do escopo de investigação da disciplina.

Apesar do aspecto crítico das Investigações Filosóficas em relação ao método analítico mais presente na primeira fase, já encontramos naquele período de desenvolvimento da obra do filósofo austríaco a visão de que toda forma material de vida humana é compreensível a partir da perspectiva linguística. No *Tractatus Lógico-Filosófico* (1922), o autor afirma que as regras de linguagem apontam para o cerne da realidade, conduzindo a conclusão de que tudo que por ventura for pensado, também poderá ser dito. Logo, os limites do mundo são os limites do pensamento. É nesse embasamento que Wittgenstein propõe uma nova concepção, uma nova leitura do universo da linguagem e também apresenta uma analogia entre sistemas axiomáticos e o jogo de xadrez. Assim denominados jogos (de linguagem) por terem as suas peças funções determinadas e os seus significados validados e construídos no jogo, isto é, no uso relacionado às mais diversas situações ou contextos.

2.1 A LINGUAGEM NA PERSPECTIVA WITTGENSTEINIANA

Especificamente no que tange à linguagem, o autor concebe o fenômeno como a maneira pela qual o homem realiza a conexão com o mundo em termos da representação dos objetos e da apreensão que se faz do que se compreende como realidade.

As palavras situam-se numa relação com os objetos, por intermédio do uso, da mesma forma como se adaptam a eles, num processo que envolve a produção dos significados. O filósofo afirma, em sua obra, que o jogo de linguagem se afirma pela noção do uso, pressupondo uma harmonia entre a linguagem e a realidade. A linguagem obedece à lógica da razão que é uma atividade intrínseca do pensamento. No tocante ao uso, quanto mais aproximada estiver a tradução do pensamento, mais próximo se estará do sentido a ser transmitido, evitando-se ao máximo os equívocos ou ambiguidades que habitam o universo das possibilidades.

Já a linguagem é concebida como uma forma de representação, uma vez que as palavras faladas são, nas palavras do autor, símbolos das afecções da alma e as formas escritas são auto simbolizantes por tratarem-se de signos (representações por natureza). Observa-se, pois, uma relação entre a substância e a forma material.

A propósito, o filósofo Aristóteles já havia desenvolvido um conceito de linguagem concebendo-a como uma forma de referenciar o mundo, um fenômeno de

ligação entre a forma e o sentido ou significado. O pensador grego enfatiza que as frases declaratórias expressam a realidade e a essência das coisas. Ele dispensa uma atenção diferenciada à linguagem quando distingue as suas diferentes funções práticas que evidenciam significados diversos. (Da alma II, 8, 420b 5 et seq.)

Na perspectiva da linguagem como jogo, são diversos os tipos de jogos (de sentido) a serem jogados: dar ordens, agir segundo ordens, informar sobre um acontecimento, questionar, pedir etc. O que determina o sentido e a função é o uso em dado jogo de linguagem. Na prática pedagógica de construção do conhecimento linguístico, mais especificamente, uma aprendizagem eficaz revela-se na formação da competência de usar e distinguir os tipos de jogos. Para dar conta dessa tarefa, o professor trabalha não com a realidade propriamente dita, mas utiliza-se dos jogos de linguagem fictícia. De acordo com o filósofo, os jogos de linguagem fictícia, apresentam-se em diferentes nuances de jogos de prática linguística simples e clara, servem como objetos de comparação ou significação entre os seus elementos mais simples (WITTGENSTEIN, 2000, 2-27,130).

No entender de Wittgenstein, o grande problema na filosofia da linguagem tem sua origem em Platão, que interpretava todas as palavras como nomes próprios, em que cada nome corresponde a um objeto. Os nomes compoem as unidades simples das quais são tecidas as afigurações do mundo, sua estrutura lógica. As unidades complexas são utilizadas para ajudar a compreender os jogos de linguagem complexos, destacando-se suas principais características; para se distinguir ou designar os diferentes tipos, são utilizados termos como “verdade,” “asserção,” “proposição”, partindo de jogos de linguagem mais primitivos. Os jogos de linguagem também são considerados, nas Investigações filosóficas, como atividade linguística, para se contrapor as atividades não linguísticas.

2.2 A EDUCAÇÃO: DE PAULO FREIRE A WITTGENSTEIN

Para tratarmos de educação em território brasileiro, é fundamental evocar, inicialmente, as ideias de Paulo Freire a respeito da educação e do ato de ensinar. O filósofo e educador, patrono da educação brasileira, destaca, em sua vasta obra, que a educação constitui um ato revolucionário de emancipação do homem e de transformação da realidade. Para este autor, a educação se dá por intermédio de uma ação de reciprocidade, constituindo-se uma forma de apropriação crítica da realidade; Ele considera a dialogicidade e a dialética como elementos imprescindíveis ao ato de

educar. No que se refere ao papel da educação, o autor de *Pedagogia do Oprimido* acredita ser a educação um ato de combate à alienação, à acomodação, ao conformismo e a dependência. Essa é, portanto, uma visão de educação comprometida com a libertação- uma educação libertadora- em todas as dimensões da prática humano-social.

No que se refere ao ato de educar, propriamente, o educador pernambucano aponta para o seu caráter inovador, visto que ele acontece numa relação de reciprocidade entre educador e educando que se lançam à aventura de descobrir, compartilhar e construir, de forma conjunta e prazerosa, as matérias do conhecimento. Nesse sentido, é relevante pontuar que a educação não se constitui um processo unilateral, nem deve acontecer de forma linear e mecânica, mas numa ação dinâmica e dialética com o mundo em que tanto o professor quanto o aluno se tornem sujeitos do processo educativo, de forma compartilhada. Nessa ótica, o ato de aprender e ensinar, duas faces de um mesmo processo, já que ambas as atividades se influenciam mutuamente, é, sobretudo, uma tarefa emancipatória que se realiza mediante o exercício da consciência crítica, da leitura do mundo, da luta por melhores condições de trabalho, da prática do diálogo e da tomada de consciência.

Em relação ao caráter inovador da pedagogia freiriana, o educador Miguel Arroyo destaca o caráter intrinsecamente renovado da forma pela qual é estabelecida a relação professor-aluno. De acordo com o autor, formamo-nos no diálogo, na interação com outros humanos, não nos formamos na relação com o conhecimento. O professor pode exercer o papel de mediador dessa relação, como pode também suplantá-la. (ARROYO, 2001, p.47).

Quando entramos em contato com a disciplina Filosofia da linguagem, por oportunidade da graduação em Filosofia, fomos apresentados ao filósofo Wittgenstein como um estudioso da lógica, da Matemática e mais tarde da Filosofia da Linguagem. Sua obra é dividida em seus dois momentos mais representativos: o primeiro marcado pela publicação do *Tractatus Lógico-Filosófico*, em 1922 e o segundo pela publicação póstuma de *Investigações Filosóficas* (1953).

Nas *Investigações Filosóficas*, Wittgenstein abandona o seu projeto ontológico de determinação da estrutura lógico-linguística da realidade, habilitando-se a discutir as formas possíveis de linguagem existentes no cotidiano.

A teoria Wittgensteiniana no tocante à tarefa do ensino de línguas, destaca aspectos importantes da forma pela qual construímos e apreendemos uma língua ou

um sistema de signos e representações. Certamente as observações do filósofo, além de fundamentadas na lógica analítica e na ulterior Filosofia da Linguagem, também levam em consideração a sua experiência e vivência do período em que exerceu o magistério como professor em uma escola primária. A esse respeito, o aforismo sete ilustra uma dessas observações sobre o aprendizado de língua materna, quando afirma WITTGENSTEIN (1999, p.29-30) que: “todo o processo do uso das palavras é um daqueles jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna”:

Quando os adultos nomeavam um objeto qualquer voltando-se para ele, eu o percebia e compreendia que o objeto era designado pelos sons que proferiam, uma vez que queriam chamar a atenção para ele. Deduzia isto, porém, de seus gestos, linguagem natural de todos os povos, linguagem que através da mímica e dos movimentos dos olhos, dos movimentos dos membros e do som da voz anuncia os sentimentos da alma, quando esta anseia por alguma coisa, ou segura, ou repele, ou foge. (WITTGENSTEIN, 2017, p.16).

No que concerne à complexidade da atividade comunicativa, Wittgenstein faz menção aos apontamentos de Santo Agostinho que entende a linguagem como um sistema de comunicabilidade ou de possibilidade comunicativa que envolve não apenas os signos e as palavras, mas as intenções e as tendências gestuais. Esses elementos objetivos e subjetivos constituem o desenvolvimento da comunicação.

Levando em consideração os apontamentos aqui apresentados, acerca dos teóricos que inspiram o presente estudo, que tem como objeto a aplicação da noção de jogos de linguagem para o desenvolvimento das Competências e Habilidades preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC, no nível Fundamental, acreditamos na contribuição da Filosofia como aliada na tarefa do ensino de língua materna. Nessa ótica, educador e educandos são jogadores que passaram a trabalhar segundo regras para jogar com habilidade o jogo de linguagem que os tornarão habilidosos nas suas realidades culturais.

2.3 A IMPORTÂNCIA DA ANÁLISE DA LINGUAGEM A PARTIR DA FILOSOFIA ANALÍTICA

A partir de breves considerações da Filosofia Analítica² relacionadas ao conhecimento a respeito do processo de ensino-aprendizagem de língua materna,

²A filosofia analítica está diretamente relacionada com lógica da linguagem, por ser uma resposta na obra *Tractatus Logicos-Filosóficos*.

vislumbramos neste conhecimento uma potencial alternativa para uma mudança e melhoria na prática de ensino.

O questionamento sobre o processo de apreensão da linguagem no contexto pedagógico, em particular, na Educação Infantil, é notadamente uma contribuição da Filosofia para a educação, presente na obra *Investigações Filosóficas*. Na referida obra, encontramos uma descrição sobre as diferentes formas de apreensão dos elementos linguísticos e não linguísticos que compõem o conjunto de ferramentas a serem utilizadas no jogo da linguagem, conforme citação a seguir:

Como saber que estamos falando da mesma coisa? Wittgenstein dá ainda o exemplo da caixa contendo um besouro: "Suponhamos que cada um tivesse uma caixa e que dentro dela houvesse algo que chamamos de 'besouro'. Ninguém pode olhar dentro da caixa do outro; e cada um diz que sabe o que é um besouro apenas por olhar seu besouro. Poderia ser que cada um tivesse algo diferente em sua caixa. (WITTGENSTEIN, 2017, p.293).

As especulações de Wittgenstein acerca da linguagem, concebida como jogo, especificamente aplicadas a uma teoria sobre a aquisição da linguagem, provocam a reflexão sobre a sua aplicabilidade para uma melhor qualidade do ensino:

Chamarei esses "jogos de jogos de linguagem", e falarei muitas vezes de uma linguagem primitiva como de um jogo de linguagem." Como é visto durante a aquisição da linguagem inicialmente se dá quando o indivíduo é criança. Toda criança que independe de orientação ou não seja isolada de se comunicar possui um rápido e natural aprendizado da linguagem, levar à reflexão de novas alternativas para uma melhor qualidade de ensino". (WITTGENSTEIN, 2017, p. 19)

Como se observa, o autor de *Investigações Filosóficas* preconiza a introdução dos conceitos filosóficos, notadamente, a concepção de jogos linguísticos, no ensino infantil, quando as crianças são apresentadas, de maneira formal, à linguagem simbólica e deverão adquirir conhecimentos e habilidades no uso da linguagem, em seus elementos linguísticos e não linguísticos. Como corolário à citação retro citada, observamos com grande inquietação o fato de não termos nos documentos oficiais, a exemplo da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, nem nos currículos infantis a aplicação do tipo de reflexão filosófica aqui esboçada como recurso de ensino e aprendizagem.

A seara do inefável denota que a linguagem não dá conta de exprimir toda as coisas, isto é, a tradução exata do pensamento. Dessa forma, ela reveste-se de um viés místico, ético que, segundo o teórico, daria sentido real à vida. O que não

pode ser dito é mostrado, inferido ou simplesmente silenciado. Neste aspectos, percebemos uma estreita ligação entre ambas as fases do pensamento de Wittgenstein, materializadas, respectivamente, no *Tractatus Lógico-Philosófico*s e nas *Investigações Filosóficas*.

Retomando o “Tractatus”, a concepção de linguagem presente está associada à representação do mundo; Assim, as proposições descrevem os estados de coisas; as declarações visam descrever fatos ou elementos da realidade. Na ausência dessa possibilidade, vislumbra-se o inefável, o espaço do místico. Wittgenstein encerra seu livro com o último aforismo, que resume e explica o místico como sendo o limite da linguagem³.

No aforismo sete, o autor exemplifica vários tipos de jogos de linguagem a serem conduzidos em sala de aula. São jogos relacionados ao ato de nomear objetos, de evocar os sons representativos das palavras ou de repetir palavras, utilizados no ensino de língua materna que ilustram de maneira prática esse conceito referido por vezes no presente estudo:

Na prática do uso da linguagem (2), uma das partes chama as palavras, a outra age de acordo com elas; no ensino da língua, porém, encontramos este processo: o aprendiz denomina os objetos. Isto é, ele fala a palavra quando o instrutor aponta para a pedra. – Vai-se encontrar aqui até um exercício mais fácil: o aluno fala as palavras que o instrutor lhe dita — ambos são processos semelhantes à linguagem. Podemos também imaginar que todo o processo de uso de palavras em (2) seja um desses jogos por meio dos quais as crianças aprendem a língua materna. Quero chamar esses jogos de “jogos de linguagem”, e falar às vezes de uma língua primitiva como um jogo de linguagem. E poder-se-ia chamar os processos de denominação das pedras, e de repetição das palavras ditadas também, de jogos de linguagem. Pensemos vários usos de palavras que se faz nas brincadeiras de roda. Chamarei também a totalidade: da linguagem e das atividades com ela entrelaçadas, de “jogo de linguagem”. (WITTGENSTEIN, 2017, p.7).

A analogia com o jogo é pertinente, uma vez que no cotidiano, enquanto brincam, as crianças também criam seus jogos linguísticos, com regras estabelecidas. Na língua, especificamente, as regras referem-se ao uso dos elementos da linguagem – as peças do jogo – para a produção de significados.

A aquisição da linguagem por crianças, em uma dada sociedade, é uma

³ ALVES. M.M. Wittgenstein e a transcendência da linguagem campo místico no Tractatus Lógico Filosófico. In: Filosofando: Revista de Filosofia da UESBA, n.1,p.- jul./dez. 2012. ISSN: 2317-3785.

habilidade inata à espécie humana, independente do idioma ou da escolarização. Todo nativo de uma língua, desde que não apresente algum empecilho de ordem física ou mental, está apto a aprender o seu idioma materno. Para tanto, a partir da exposição aos diversos elementos que compõem um idioma, a criança irá inferir os significados, internalizar regras e também produzir sentidos, no jogo interativo.

As apreciações apresentadas sobre os jogos de linguagem apontam para a sua viabilidade enquanto recurso pedagógico, capaz de promover o desenvolvimento das capacidades e habilidades na construção do conhecimento de língua materna. Como ilustrado pelo próprio autor de *Investigações Filosóficas*, as possibilidades de jogos linguísticos a serem desenvolvidos em sala de aula são muitas e variadas. A título de exemplo, podemos citar: ordenar e se guiar por regras; descrever objetos; contar histórias; cantar canções, dentre tantos outros, que ajudarão no desenvolvimento das competências linguísticas, sociais e intelectuais, por conseguinte.

2.4 JOGOS DE LINGUAGEM: APROFUNDANDO SEU CONCEITO

Wittgenstein compreende a linguagem como uma complexidade que vai além do sistema axiomático, já que o seu uso evoca elementos que vão além dos linguísticos (gestos, expressões faciais), razão pela qual passou a utilizar o termo “jogo de generalidade”, mantendo, portanto, a analogia entre linguagem e jogos.

A linguagem e os seus diversos usos e concepções, desde a Grécia antiga, vem sendo objeto das investigações filosóficas. Das teorias voltadas para o ensino de língua materna, à concepção de jogos linguísticos do filósofo austríaco, embora surgida na lógica analítica, demonstra potencialidade para a sua aplicação em sala de aula, desde o nível fundamental, conforme preconiza o autor que, de maneira prática, enquanto professor primário, desenvolveu diversas atividades relacionadas.

A linguagem como mediadora da experiência humana, na relação do homem com os objetos/mundo é concebida como a mais importante criação humana, responsável, inclusive pela construção e sistematização das matérias do conhecimento. Por essa razão, o ensino de linguagem constitui-se a base para a construção de todo o conhecimento. Na perspectiva wittgensteiniana ensinar a língua materna pode significar prover o aluno de ferramentas (peças do jogo) e torná-lo apto a utilizá-las, obedecendo às regras do jogo linguístico a ser jogado.

Nesta reflexão direcionada ao ensino, em se tratando de analisar a teoria proposta por um filósofo falante do idioma alemão, trazemos à baila o termo *die Bildung*, substantivo feminino, diretamente traduzido para o idioma português como Educação, incluindo a noção de “cultura”. A primeira vista, o termo *die Bildung* se encontra ligado ao processo em que a própria subjetividade se constrói como a “consciência de si” (*Selbstbewusstsein*), no reconhecimento de uma singularidade, entendida como auto percepção, a partir da experiência empírica com as coisas. O termo foi trabalhado na dialética do conhecimento por Hegel.

A nosso ver, o termo em foco não traz em seu bojo o mesmo entendimento acerca do que seja educação para nós, educadores, falantes do idioma português do Brasil. Compreendendo que as palavras “carregam” visões de mundo, no paralelo entre o vocábulo alemão e o termo “educação”, observamos uma diferença paradigmática, relevante de se destacar, qual seja: a nossa prática pedagógica não trabalha explicitamente a construção da consciência de si, da dimensão subjetiva e moralizante do ser. Conforme já referido pelo autor das Investigações Filosóficas, os limites das palavras são os limites do mundo. Toda terminologia está “carregada” de valores, pressuposições e crenças.

Por intermédio da utilização e apropriação do conceito de *jogos de linguagem* direcionados ao ensino, pretendemos, em nossa sala de aula, construir o assoalho sobre o qual espalharemos os elementos físicos e imaginativos para formar uma única humanidade, baseada na solidariedade, considerando as vivências, saberes, experiências e a realidade dos educandos.

Na sala de aula, por ser um ambiente direcionado à construção do saber, especificamente no que diz respeito ao ensino de língua materna, dentre os jogos linguísticos a serem trabalhados, destacamos o papel do jogo de linguagem fictício, uma vez que os conteúdos de linguagem a serem construídos, não se referem a interações naturais, mas a contextos propícios ao ensino de certos elementos. Em muitos casos, o jogo de linguagem fictício deriva da reconstrução de um discurso complexo a partir de jogos de linguagem simples, cujas regras podem não estar explícitas, porém, podem ser produzidas no uso, de maneira pragmática. Analisar os sentidos das palavras antes de iniciar um jogo é observar o uso que os participantes poderão fazer ao mapear as regras. Assim, é tarefa do educador conduzir o jogo e também jogá-lo como os alunos, com vistas ao objetivo pedagógico, qual seja, a aprendizagem. A comparação com o jogo de xadrez, em que o importante não são as

peças, mas como elas funcionam no jogo, remete-nos a relevância do papel do uso na produção dos significados ou sentidos.

A concepção de língua como jogo aqui apresentada e a tarefa do ensino de língua materna, intermediada pelos jogos de linguagem, representa um recurso na prática educativa facilitadora, dado a importância e o papel central da linguagem na experiência humana. A esse respeito, esclarece o teórico que falar de linguagem é falar de parte de uma atividade, de parte de forma de vida, entendida como a junção entre cultura, linguagem, cosmovisão e o acervo linguístico individual.

Considerar tais aspectos envolvidos no fenômeno da linguagem reforça o papel do educador em vislumbrar nos alunos sujeitos inseridos em uma determinada comunidade de fala, portadora de uma cultura e de diferentes cosmovisões, sendo eles parte deste complexo e, ao mesmo tempo vivendo formas de vida individuais. Na construção dos saberes e competências necessários ao bom desempenho linguístico, no Ensino Fundamental, a aplicação do conceito e teoria de jogos de linguagem se apresenta como ferramenta valiosa para construção de uma aprendizagem significativa. Especificamente no que concerne à língua materna, acreditamos em sua potencialidade em promover uma aprendizagem que envolva a internalização de regras (inerentes ao jogo linguístico), o reconhecimento e a produção dos significados e o seu uso (atualizador dos sentidos) adequado. Quanto à prática pedagógica, afirma Wittgenstein (2017, p.30-31): “Poder-se-ia dizer, portanto: a definição ostensiva explica o uso-o significado- da palavra, caso já esteja claro que o papel da palavra tem que desempenhar na linguagem...”.

Aprender um jogo, mesmo que de linguagem, exige o treinamento nas regras que fundamentam o uso e cria nos educandos disciplina e promove o desenvolvimento cognitivo.

No dia a dia da prática de ensinar e aprender, ao mesmo tempo, o educador, com base em um currículo a ser trabalhado, possui possibilidades inúmeras de jogos a serem jogados, numa relação de cumplicidade com os alunos, de modo a facilitar a assimilação dos conteúdos.

No que se refere à produção de significados ou sentidos, isto é, ao aspecto semântico, propriamente dito, um aspecto da linguagem que pode causar uma certa dificuldade, no início da aprendizagem de uma língua, é a polissemia inerente às línguas naturais; isto é, dado à economicidade da linguagem, uma mesma palavra possui diversos sentidos. Neste aspecto, mais uma vez chamamos atenção para o

manejo habilidoso, por parte do professor, dos elementos verbais e não verbais – a língua de todos os povos, tal como denomina o filósofo em foco – dessa forma, o aprendiz apreende as regras para compreensão dos significados; ele aprende observando o jogo e as regras são internalizadas quando se joga o jogo da linguagem em questão, visto que o uso determina os significados linguísticos. Especialmente na primeira fase, o desafio para o aluno é imenso, em termos de uma nova sociabilidade com regras próprias. É tarefa, pois, do educador guiar o aprendiz neste primeiro momento, respeitando as particularidades cognitivas e as fases do desenvolvimento infantil, fazendo um uso criativo dos recursos didáticos, de modo a facilitar o processo de aprendizagem.

Refletindo sobre a forma como uma criança apreende os diversos significados e como se apropria da linguagem, o filósofo, de maneira metafórica e até mesmo poética, utiliza o discurso em primeira pessoa, conforme citação a seguir:

Se os adultos nomeassem algum objeto e ao fazê-lo se voltassem para ele, eu percebia isto e compreendia que o objeto fora designado pelos sons que eles pronunciavam, pois esses queriam indicá-lo. Mas deduzi isto dos meus gestos, a linguagem natural de todos os povos, e da linguagem que, por meio da mímica e dos jogos com os olhos, por meio dos movimentos dos membros e do som da voz, indica as sensações da alma, quando esta deseja algo, ou se detém, ou recusa ou foge. Assim, aprendi pouco a pouco a compreender quais coisas eram designadas pelas palavras que eu ouvia pronunciar repetidamente nos seus lugares determinados em frases diferentes. E quando habituara minha boca a esses signos, dava expressão aos meus desejos? (WITTGENSTEIN, 2017, p.15)

Nessa citação que nos apresenta uma visão de linguagem como representação do mundo, ou seja, as palavras designam coisas. Igualmente, percebemos a função instrumental de representação do pensamento (intencionalidade). Nesse segundo aspecto, o uso determina o significado das palavras e resolve potenciais ambiguidade. Devemos aqui recorrer à metáfora da caixa de ferramentas, aludida pelo autor. Pensemos na língua como uma caixa de ferramentas. Lá estão um martelo, uma tenaz, uma serra, uma chave de fenda, um metro, pregos e parafusos, assim como são diferentes ferramentas, também podemos conceber os elementos linguísticos e as suas diferentes funções dessa forma. As palavras não significam *per se*; são os falantes que atualizam os seus significados, no uso. A compreensão está diretamente relacionada a interação proporcionada pelo

engajamento em determinado jogo de linguagem. Conforme afirma Wittgenstein (1968, p.55): “O mundo é a totalidade dos fatos, não das coisas”.

Em seu percurso de teórico de reformulação das teses apresentadas em sua fase primeira, esse filósofo aponta que “as chamadas proposições lógicas mostram as propriedades lógicas da linguagem e, por conseguinte, do mundo, mas elas nada dizem”. (NM 209)

O caminho percorrido por esse projeto tomou como corpo teórico, o conhecimento advindo de pesquisas em diversas searas do conhecimento; não apenas dos estudos linguísticos, como também da psicologia, da sociologia, voltadas para a melhoria do ensino que reconhecem a relevante contribuição de Wittgenstein.

Nesse entendimento, conduzimos o nosso interesse acadêmico, por acreditar que a aplicação prática do conceito de jogos de linguagem quando bem conduzida tem a potencialidade de provocar mudanças significativas na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo dos estudantes em idade escolar.

Para tanto, se faz necessário trabalhar funções variadas da linguagem, a exemplo do uso de gêneros textuais variados como a poesia, a publicidade, a contação de histórias, os ditados populares, as brincadeiras etc. Esses são textos com os quais o estudante já tem contato fora do ambiente escolar e que convidam o aluno a se engajar em diferentes jogos de linguagem.

2.5 O SIGNIFICADO DE REGRA

De acordo com o teórico austríaco, a regra do jogo é considerada um aspecto primordial na concepção de linguagem, além se ser inerente a todo jogo, como já dissemos por necessidade de ênfase. Entretanto, em uma comunidade de língua, há jogos considerados oficiais, por atenderem a certos padrões mais próximos da gramática normativa, e os jogos oficiosos, como, por exemplo, as “gírias” e os dialetos; em algumas realidades sociais, as regras são estipuladas visando à codificação dos signos utilizados, como uma forma de proteção/defesa e identificação entre os jogadores participantes.

Em Foucault, o sistema de formação compreende um conjunto de regras discursivas que determinam a existência dos objetos, conceitos, modalidades enunciativas e estratégias. Tais regras compõem o saber: os objetos aparecem coexistem e se transformam no “espaço comum” discursivo. Enquanto os diferentes tipos de enunciados permeiam o discurso, os conceitos aparecem e se transformam

num campo discursivo e se relacionam com o sistema comum, quanto aos temas e às teorias, esses estão relacionados às diversas estratégias discursivas, permitindo ou excluindo certos temas ou teorias. (FOUCAULT, 1986, pág 56).

A descrição apresentada por Foucault acerca dos requisitos e condições (regras) de existência das diversas modalidades discursivas alcançam todo e qualquer gênero do discurso. No desenvolvimento desse tema, em particular, destacaremos dois tipos discursivos, a saber, o artístico e o publicitário.

Para tratar de arte, devemos recorrer à Grécia antiga em que foi definida a distinção entre Técnica e Arte, de modo que o termo “techné” foi traduzido para o romano “ars”, como tentativa de diferenciar entre arte e técnica.

No entanto, consideramos que no discurso artístico, há uma convergência entre técnica e criatividade. Acreditamos que a precípua função da arte é a libertação dos esquemas limitativos que a vida cotidiana impõe. Não obstante, a arte não acontece de maneira isolada ou num vácuo de outras formas discursivas; ela está “entrelaçada” à vida comum, provocando a reflexão ou o pensar crítico, “desautomatizando” os modos de agir de acordo com o senso comum. Discordamos, portanto de Adorno quando afirma que entre a arte e as demais atividades, há um grande abismo, existem níveis de criatividade numa escala gradual.

A arte não se afasta do conceito tal como conhecemos de jogo, para compreender ou se engajar na arte é preciso compreender o jogo da linguagem estética.

Um outro tipo de discurso que permeia ostensivamente a vida social é o da Publicidade que resulta na mobilização das mais variadas técnicas de marketing, por meio de imagens e textos persuasivos com o intuito de vender mais do que produtos: estilos de vida, gostos e valores.

Ambos os tipos discursivos podem ser utilizados com proveito em sala de aula, por “habitarem” ostensivamente a vida social, visto que a publicidade utiliza-se de recursos artísticos sofisticados para impor uma agenda de consumo ou de convencimento – veja-se o caso do seu uso nas campanhas políticas. O seu uso, além de dinamizar as aulas e motivar os participantes na prática de jogos de linguagem específicos, pode levar ao desenvolvimento da criatividade e de uma visão crítica por parte dos educandos, desde as séries iniciais da vida escolar, como é o caso da presente investigação.

2.6 JOGOS DE LINGUAGEM E SUA APLICAÇÃO PRÁTICA NO ENSINO

Dentre as metodologias de estudo existentes, a nossa escolha recaiu sobre o estudo de caso. No estudo de Caso — a avaliação é qualitativa, pois seu objetivo é o estudo de uma unidade social que se analisa profunda e intensamente. Busca-se apreender a totalidade de uma situação e, criativamente, descrever, compreender e interpretar a complexidade de um caso concreto, mediante um mergulho profundo e exaustivo em um objeto delimitado.

Partimos do entendimento de que o processo educativo requer a aplicação de métodos reconhecidos e apropriados a cada fase da vida escolar, a fim de assegurar a formação e o desenvolvimento intelectual e moral de um ser humano; Nesse aspecto, reconhecemos a relevância de uma educação formalizada, instituída por leis e normatizações. No centro dessas normatizações, vale salientar o esforço pela acomodação no âmbito da prática e sensibilização no exercício.

No tocante à rigidez do sistema educacional, ela pode ser compreendida como mecanismo de controle ou de padronização de metodologias, conteúdos, condutas e comportamentos. A esse respeito uma indagação pode ser feita sobre se é possível fazer educação, tentando conhecer a infância, esquecendo a sua própria infância? A indagação carrega a preocupação e o intento de chamar atenção para a importância do lúdico, da criatividade e do estímulo à expressão.

É compreensível que as instituições precisam estabelecer direcionamentos uniformes, a fim de tornar eficiente e eficaz a máquina administrativa, no sentido de promover a credibilidade à escola oficial. Esse é um dos elementos que conferem formalidade à escola e aos processos educacionais. Tais processos estão inseridos em sistemas políticos que estabelecem políticas educacionais, de acordo com plataformas ideológicas. Ora as plataformas promovem o desenvolvimento real dos nossos pequenos, ora são desenvolvidas sem um compromisso verdadeiro com a educação.

Entende-se por processo educativo todo empenho no sentido de favorecer e fomentar condições educacionais próprias para cada realidade, desprovido de preconceitos e direcionado de acordo com teorias e métodos voltados ao ensino-aprendizagem em todos os ciclos da escola.

Não devemos, no entanto, esquecer que o processo educacional envolve também a formação e a constante capacitação dos docentes. Neste sentido,

disciplinas como Psicologia da Aprendizagem, Filosofia da Educação, Linguística, Teorias e Métodos Pedagógicos, dentre outras, são fundamentais.

Nós envolvidos no processo, enquanto professores e colaboradores que buscamos melhorias e mudança na Escola, acreditamos na Filosofia como ferramenta relevante na construção do pensamento discursivo, assim como no desenvolvimento da capacidade crítica. Entretanto, verificamos que a sua inserção direta no ensino vem ocorrer apenas no ensino médio. Porém, o entendimento aqui descrito da linguagem como jogo e o uso de jogos linguísticos podem ser introduzidos com proveito desde as primeiras séries do ensino.

O professor exerce a sua competência não apenas no ato de ensinar, mas também na disposição de aprender com os seus aprendizes, levando em conta o seu lugar social, a sua forma de vida e forma pela qual melhor aprendem. Logo, o papel do professor como facilitador e motivador reveste-se de uma importância vital para promover o interesse do aluno pela continuidade de sua trajetória enquanto estudante. Dito isto, sentimo-nos fortemente motivados, a partir da pesquisa, a continuar estudando ou vir a nos tornar capazes de exercer o pensamento na filosofia.

Em consonância com o ensino de Filosofia na escola, a educação, nas sociedades democráticas contemporâneas, deve ser individualizada em sintonia com o ethos cultural e científico de cada cultura. Isso tem implicações, no tocante à verdade ou falsidade de um conceito ou de uma afirmação, dependendo tão somente do contexto gerador e do uso. Para ele, o papel de todas as pessoas que lidam com o conhecimento, com a ciência e com a educação deve ser de ensinar a verdade, mesmo que para isso seja preciso sofrer as consequências da censura ou até mesmo da exclusão da comunidade a que pertence.

Aplicando-se os conceitos de filosofia à escola desde a mais tenra idade, acreditamos que, na continuidade, o ensino submeterá os conceitos e conteúdos à verdade, de modo a consolidá-los apropriadamente ao longo de seu desenvolvimento intelectual, sem ter que esperar até o ensino médio, momento em que se dá início ao ensino formal de Filosofia.

A verdade não consiste no que somos, mas no que poderemos nos tornar. Nessa contextualização, é possível responder à questão sobre que jogos de linguagem devem ser empregados para tornar os participantes habilitados no processo. Respondemos: aqueles que se proponham a analisar ou declarar a verdade

dos enunciados, sem deixar de lado o compromisso com a cultura de cada sociedade inclusive da comunidade escolar.

Os jogos de linguagem que trabalham com a noção de verdade possuem elementos comuns já empregados no cotidiano dos jogadores, de modo a facilitar a sua assimilação. Com base nisto, qualquer série do ensino pode participar e se beneficiar com os resultados a serem alcançados, de acordo com os objetivos pedagógicos traçados para cada nível.

Entretanto, para além das questões didáticas, há uma verdade incômoda a ser enfrentada, qual seja, a desigualdade social vivenciada tanto pelos professores quanto pelos alunos. Esses profissionais conhecem de perto a realidade de alunos que vivem em situação precária; são pessoas com autoestima muito baixa; nesse ambiente de classe são muitas as resistências a serem superadas para se desenvolver atividades que envolvam a criatividade e livre expressão. Neste ponto, devemos lembrar que a luta pela melhoria do ensino também passa pela luta por melhores condições de trabalho e pela valorização profissional dos professores.

A constatação de que na escola temos contato com muitos dos problemas e mazelas da sociedade sinaliza que há um grande jogo pela frente, o jogo da linguagem do bem, da luta contra as desigualdades, pelo desenvolvimento do pensar crítico, transformador de realidades.

2.7 A INFÂNCIA E A FORMAÇÃO ENQUANTO INFÂNCIA

O processo de construção na educação formal ou mesmo informal deve ser voltado para o respeito à subjetividade, o que envolve modos particulares de vida, com uma cultura própria, reveladora de vivências, saberes e falares.

As crianças são portadoras e continuadoras de suas ancestralidades. No entanto, ao ingressarem na escola, experimentam, em certo grau, um momento de ruptura em vários aspectos, incluindo o linguístico, uma vez que na escola passará a se engajar em novas atividades de fala, novos jogos de linguagem. Nesse verdadeiro ritual de passagem, é preciso respeito pelo educando, sabendo que ele não é uma *tábula rasa* a ser escrita livremente; deve se levar em consideração os seus conhecimentos e a partir deles, construir novos ensinamentos.

Nessa trajetória, a didática auxiliará no sentido de tornar menos brusca a mudança de uma certa forma de vida até então experimentada para uma outra completamente diferente. A escola, na maioria dos casos, será o primeiro espaço de

socialização da criança fora do ciclo social doméstico. Os conteúdos a serem trabalhados devem passar pela ludicidade, pelo senso de solidariedade, especialmente no engajamento em atividades de grupo. Nesse ambiente institucional, marcado pela formalidade, a infância deve, sobretudo, ser respeitada em termos didáticos; não se pode perder de vista que esse período deve ser restrito para atividades voltadas para o universo infantil, no sentido mais peculiar do termo.

Em razão do interesse pela infância e por esta fase de escolarização, denominada Fundamental I, a presente investigação foi desenvolvida. Este momento da educação formal comporta questões ligadas à prática de ensino-aprendizagem, além de atribuições relacionadas ao “cuidar”, uma vez que tratamos com indivíduos situados em uma fase de desenvolvimento ainda incipiente. Não obstante, devemos percebê-los como indivíduos dotados de inteligência e capacidade, aptos a um pleno desenvolvimento, tendo na escola e, em especial na figura do professor, fortes aliados na realização desta tarefa.

Especificamente em relação às questões da pesquisa, buscando entender a compreensão das crianças sobre o que elas aprendem na escola, uma resposta foi prevalente: o entendimento de que estão na escola para “ler e escrever”; uma outra resposta, de curiosidade especial, relatava o gosto dos pequenos estudantes pelo o que as “tias” falavam, o que revela a importância do afeto e da boa didática como fontes de motivação.

No conjunto dessas falas, dotadas de sinceridade, podemos constatar que a atividade de aprender a ler e escrever que sempre norteou o percurso histórico da escola vem se modificando ao incluir elementos como o desenvolvimento da percepção e ao estimular uma maior participação do aprendiz em sala de aula. No uso de jogos fictícios de linguagem, próprios à escola e nas atividades verbais e não verbais, eles conseguem inserir os seus cotidianos em uma outra vida que só eles vivem e que se restringe ao ambiente escolar, com toda as peculiaridades que uma vida oferece. Não surpreende que o momento mais esperado é à hora do intervalo, quando ocorre uma interação mais direta entre os pares; é possível inventar e reinventar brincadeiras, nessas oportunidades são atribuídas significações às coisas do mundo da imaginação. Assim, minimizam o impacto das obrigações impostas pela vida escolar e afirmam a sua infância.

2.8 OS JOGOS E BRINCADEIRAS: ALTERNATIVA METODOLÓGICA

A literatura afirma que os jogos podem auxiliar a ação docente, visto que, a partir deles, é possível desenvolver todas as áreas do conhecimento, dentre elas, a matemática:

É importante que o professor identifique que a matemática pode estar presente nos jogos e nas brincadeiras, para, assim, auxiliar a criança no seu processo de descobrir, entender e aprender aquilo que pertence à cultura da sociedade na qual ela vive. (AZEVEDO, 2017, p.73.).

A passagem acima destaca a relevância das atividades lúdicas como recurso facilitador da aprendizagem. Com efeito, é necessário trabalhar os jogos com periodicidade e repetição, visto que a prática frequente ajuda a construir determinadas conexões mentais. Por essa razão, esse tipo de atividade deve fazer parte do planejamento das aulas.

Não é a criança que precisa dominar conteúdos disciplinares, mas as pessoas que a educam. Em relação ao ensino de língua materna, as atividades e possibilidades são as mais variadas possíveis, assim como variados são os usos linguísticos. Dessa forma, o trabalho com jogos de linguagem pode ser desenvolvido em brincadeiras dirigidas aos mais variados tipos de prática, assim como acontece na vida real.

Na realidade, os pais ou responsáveis, na primeira infância recorrem a diversos jogos de linguagem para a condução do desenvolvimento linguístico e comportamental da criança, de que são exemplos a contação de histórias, as canções de ninar ou as de roda, os trava-línguas, as preces, as repetições de sequências de palavras, o ato de contar, as imitações de falas de personagens, apenas para citar alguns. Todas essas tarefas chamam atenção para um aspecto particular da linguagem e contribuem para a estruturação desse conhecimento. Porém, não se limitam à linguagem, ajudam os pequenos indivíduos em sua jornada de apreensão e descoberta do mundo a sua volta, além de formar e estimular reações e comportamentos desejáveis. Nesse sentido, a escola, especialmente nos primeiros anos, deve incorporar o aspecto lúdico ao ensino, já que é próprio do caráter infantil a disposição e o entusiasmo pelas brincadeiras. Considerar esse aspecto vital da infância contribuirá de maneira decisiva para uma aprendizagem efetiva; para o desenvolvimento sócio cognitivo, estimulando, destarte, a permanência na escola.

Por outro lado, como a realidade das crianças que frequentam a escola nem sempre é marcada pelos bons cuidados dos pais ou responsáveis, no caso de crianças que convivem com a violência doméstica ou a experimentam diretamente, a linguagem funciona como uma ferramenta que auxilia o educador a perceber quando algo, no mínimo estranho, ocorre com aquele ou aquela educanda. Nessas observações, o nosso experimento confirmou a eficácia dos jogos de linguagem, salvaguardando a habilidade dos atores, executores da aplicação dos jogos.

Após a conclusão da primeira etapa da nossa pesquisa que objetivou conhecer os alunos e as suas pressuposições e crenças a respeito da escola, demos início a segunda parte que consistiu na aplicação de jogos linguísticos, os quais passaremos a descrever.

A primeira atividade consistiu na utilização de um livro paradidático, selecionado previamente e, após a sua leitura, foi verificada a compreensão geral e, em seguida, foram selecionadas algumas palavras-chave do texto para testar o conhecimento dos alunos; a professora descrevia o seu significado e os estudantes teriam que especificar a palavra correspondente. Dentre as palavras, chamou a atenção o termo “mala”, palavra polissêmica, cuja descrição remetia apenas ao objeto de transportar roupas. Sem que nenhum dos participantes do jogo acertasse que termo seria esse, um educando se reportou a sua realidade doméstica, mencionando o fato de que teria um tio que bebe todos os dias e quando chega em casa criando problemas, as pessoas da família o denominavam de “mala”.

Num outro momento, após a contação de uma outra história, identificamos a palavra escolhida; a educadora procurou direcionar o texto para a análise gramatical, enfatizando as divisões silábicas, morfologia, esses aspectos didáticos que reforçam e ajudam a estruturar o conhecimento, por meio da leitura da história, capacitando os aprendizes no *jogo de linguagem*, tal como descrito por Wittgenstein (2017, p. 57): “falar uma língua é parte de uma atividade ou de uma forma de vida”. As histórias que ouvimos e contamos são atemporais; sempre que se enuncia “era uma vez”, na alma se introduz uma vontade de vivê-las, de maneira que as palavras tomam sentido e direção rumo à magia.

A partir dos exemplos e das citações aqui mencionadas a respeito da inclusão de atividades lúdicas e da utilização de jogos como recurso facilitador da aprendizagem, reafirmamos a sua importância. O jogo permite à criança estruturar e organizar os seus conhecimentos, com vantagem e ganho em termos cognitivos, pois

se realiza em uma atmosfera de relaxamento, sem a pressão de uma atividade formal; o aprendizado acontece de maneira prazerosa. Através do jogo, a criança tem a possibilidade de melhorar a sua forma de expressão; desenvolver a imaginação; estimular a capacidade criadora; exteriorizar os pensamentos, impulsos e emoções; familiarizar-se com normas; melhorar sua interação social, dentre outros tantos benefícios.

Enfim, vale salientar que o jogo e a brincadeira entram num espaço de liberdade, com espaço para erros e acertos, sem gerar fortes expectativas. A questão que se coloca é de como tirar o máximo de proveito e transformar esse momento em ação pedagógica efetiva e eficaz.

2.9 LINGUAGEM E ATIVIDADE EM WITTGENSTEIN

Em posição diametralmente oposta à visão cartesiana de linguagem como representação do mundo, materializada na crença em uma relação direta entre palavras e objetos, a concepção wittgensteiniana reconhece haver entre a palavra e o mundo, uma rede de pressupostos e significações que confere significados as palavras, de acordo com o uso, termo assemelhado ao que os estudiosos da linguagem denominam de “contexto”. Esta rede de pressupostos e significações imbrica em uma forma de vida, paradigmas e vetores de crenças. Quando começamos a acreditar em algo pela primeira vez, aquilo em que acreditamos não é uma proposição única, é todo um sistema de proposições.

Nessa ótica, a linguagem, assim como o pensamento, existe a partir de um sistema, de modo que uma ideia ou enunciado são acolhidos ou refutados em um fluxo contínuo que envolve a sequência dos enunciados anteriores em um conjunto de pressupostos e crenças, nomeadamente, os paradigmas. Esse sistema influencia todas as partes que o compõem, de forma que o fenômeno de determinadas palavras entrarem em desuso é indicativo de que certos pleitos conceituais não mais atendem a paradigmas que sutilmente migram para o caminho de outro paradigma que se instalou ou está em via de fazê-lo.

Como o nosso objeto repousa no uso das palavras que estrutura como peças os *jogos de linguagem*; segundo essa visão sistêmica, o paradigma vigente é também peça que influencia todo e qualquer ordenamento educacional.

A criança aprende a acreditar em muitas coisas. Isto é, ela aprende a agir de acordo com essas crenças. Pouco a pouco se forma um sistema daquilo em que se acredita, e nesse sistema algumas crenças são inabaláveis enquanto outras são mais ou menos passíveis de mudança. Aquilo que é inabalável o é não porque seja intrinsecamente óbvio ou convincente; é inabalável por causa daquilo que está a sua volta". (WITTGENSTEIN, 2017, p. 83)

Concebendo a estruturação do pensamento como a formação de um sistema de crenças, cujo início se dá na infância a partir da socialização, entendemos que ao iniciar a vida escolar, ela dará continuidade a esse fluxo de pressuposições, ora refutando, ora assimilando novas crenças. Devemos ressaltar que nesta idade, há margem maior para mudanças e transformações, devido à "plasticidade" do cérebro em acomodar-se a novas situações. A escola representa um dos coadjuvantes sociais decisivos na formação do sistema de pressupostos e crenças do indivíduo, contribuindo, cumulativa e socialmente, para o estabelecimento de determinados paradigmas. Nesse sentido, mudanças ou transformações sociais, resultam em modificações ou substituição de paradigmas.

Estando a linguagem relacionada a um sistema mental que envolve pressupostos e crenças, inclusive acerca do que ela própria representa, o autor de *Investigações Filosóficas* (1958) afirma que: "...imaginar uma linguagem significa imaginar uma forma de vida" (§19) e que "...o termo jogo de linguagem quer chamar atenção do fato de que falar uma linguagem é parte de uma atividade, ou de uma forma de vida" (§23, grifo do autor). Para este autor, uma linguagem é mais que uma mera forma de representação; é um sistema composto de signos e regras de uso, usado em atividades humanas, concebido como uma forma de ação, isto é, como um aspecto da ação humana. Ela é parte da teia de ação humana e tem significado apenas no uso, por meio da interação humana. A linguagem, portanto, sempre ocorre em ações e como ações, mas a linguagem não é equivalente a tais ações; as ações já são linguísticas.

O jogo de linguagem na relação com o sistema cognitivo apresenta-se como uma forma de tradução do pensamento abstrato. Esse entendimento encontra respaldo também na psicanálise que busca acesso ao pensamento, por meio da linguagem.

Como sistema de signos atualizados no uso, em relação à linguagem matemática, A criança percebe o número através das relações de significados que ele assume, em situações distintas. O número é a relação abstrata que fazemos de

quantidade. Essa percepção está representada nos signos matemáticos. Logo, faz-se necessário conhecê-los no contexto da linguagem matemática a criança precisa perceber o número através das relações de significado que ele assume, em situações distintas.

No âmbito dos jogos de linguagem, a forma textual escrita reveste-se de fundamental relevância. Escrever sobre uma brincadeira auxilia as crianças a organizar suas reflexões, registrar suas dúvidas, compreensão e aprendizagem. O texto escrito após uma atividade lúdica serve para registrar sua percepção sobre o jogo ou a brincadeira. O professor auxilia coletivamente sugerindo palavras, porém, quem cria o texto são as crianças. Não basta observar o jogo, é preciso seguir as suas regras para que a sua estranheza seja possível de se compreender e avaliar, visto que ela não é um valor em si mesmo, mas funciona no sentido mais pleno de iniciação, como uma dinâmica da construção.

As crianças não aprendem somente o significado dos objetos, das coisas que os adultos ou professores lhes ensinam; aprendem também com esses gestos e mímicas e até mesmo com o silêncio. Lentamente, a criança vai absorvendo não apenas um código de linguagem, mas uma forma de vida.

No jogo comunicativo, tanto a fala como o silêncio; o dito e o não dito; os aspectos verbais e os não verbais, a exemplo da mímica e do olhar, são portadores de significados.

2.10 A PRÁTICA DE ENSINO NO CONTEXTO ESCOLAR

A prática de ensino compreende as várias etapas do desenvolvimento da atividade pedagógica, desde o planejamento, à execução dos planos de aula, à avaliação dos alunos e da própria prática pedagógica, num processo de retroalimentação em que cada etapa orienta o desenvolvimento da etapa seguinte ou a sua reformulação, com vista ao alcance dos objetivos delineados que, em última análise, deve ser a aprendizagem.

Dito de maneira simples, a prática de ensino refere-se à ação desenvolvida pelo professor com vistas a facilitar a aprendizagem por parte do aluno. Neste intento, é preciso considerar o aprendiz de maneira holística, em suas diferentes dimensões, atentando para o seu ritmo de aprendizagem, sua realidade sociocultural, percebendo nele um ser pensante, capaz de desenvolver habilidades e apto para exercer o seu papel no processo educacional.

A prática de ensino em que acreditamos possibilita a efetiva aprendizagem do educando em suas diferentes dimensões; o professor considera o conhecimento prévio do educando, assumindo o papel de mediador dos processos de aquisição de conhecimentos, competências, habilidades, aliando teoria e prática, concedendo espaço para o lúdico, o jogo, a fim de despertar o prazer de aprender. Além de fazer uso de metodologias ativas e comparativas, de acordo com os níveis e interesses do educandos. Com base nessa compreensão, direcionamos o interesse para atividades que considerem o uso de jogos como produtos oriundos das necessidades cognoscíveis de cada classe, com necessidades específicas e atendendo a determinado nível escolar.

Vale lembrar que, dentre as tarefas de ensino atribuídas à boa escolarização, está a formação e a consolidação da competência linguística na língua materna. Dominar bem a língua materna, em suas expressões oral e escrita, consolida a base para a compreensão das outras matérias do conhecimento, já que a sua mediação acontece por meio da linguagem. Nisto, porém não exclusivamente, pode residir o sucesso ou o fracasso escolar. Nesse contexto, afirma Wittgenstein: “Estamos envolvidos numa luta com a linguagem” (WITTGENSTEIN, 2017, p.27).

Esta luta envolve a escola como lugar de desenvolvimento da expressão e continuidade da competência comunicativa de jovens, crianças e adultos; mais do que ensinar a decodificar palavras, a escola deve ensinar a leitura do mundo, na acepção freiriana do termo, qual seja, ensinar os indivíduos a pensarem criticamente, de modo a se tornarem atores sociais e históricos, capazes de transformar a sua realidade.

Nessa perspectiva, voltamos à importância da linguagem como estruturadora do pensamento, como forma de atividade e como forma de agir no mundo. A prática da linguagem proporciona a necessidade de melhor condução de aplicabilidade do jogo de linguagem, prática essa que exige o regramento. Iniciamos as atividades da sala de aula e os tópicos que seguem esclarecem ponto a ponto as sequências. Iniciamos com os jogos de linguagem, uma análise das produções orais de crianças em situação escolar. Inicialmente indagamos aos pequenos se eles leram o livro paradidático, material que dará subsídio para a aplicação dos jogos de linguagem. Nesse momento poderemos medir o interesse pela atividade, damos as regras, elemento peculiar a todos os jogos.

Oferecemos o gerenciamento e motivação para que a criatividade flua e as histórias que contam a realidade deles sejam possíveis de transformá-las em discurso

e período. Em determinado momento da sequência didática, a educadora abrirá espaço para a discussão das regras do jogo, que no caso é o trabalho linguístico.

Ao adquirirmos o gênero regra do jogo, como mecanismo de mobilidade que facilita a criatividade em diversos diálogos ou experiências, estamos ensinando os educandos a exercitar a compreensão para realizar fora da escola, qualquer atividade em grupo, sem desprezar a sua individualidade. Nessa prática, podemos introduzir vários tipos de jogos de linguagem da vida real, como, por exemplo, a entrevista para seleção de jovens para vagas de emprego.

A escola é a casa que ampara muitos saberes, ideais e pretensões de todos aqueles que a constituem; lugar – onde iniciamos nossos primeiros passos *na e pela* linguagem – onde aprendemos a ler o mundo para sermos transformados em cidadãos, sujeitos históricos e atores sociais. Nessa formação, as práticas se transformaram e conseguiram também transformar a finalidade da educação para além da instrução, caminhando para um “tornar-se adulto” dos que seguirão a missão educativa de universalizar, incluir e produzir igualdade, entre educadores e educandos.

Nos jogos de linguagem, identificamos caminhos para um melhor domínio dos elementos que constituem a boa expressão verbal, um reflexo da competência linguística.

Para tanto, buscamos realizar ações par delinear um perfil de linguagem de cada sala de aula, considerando as peculiaridades do tempo escolar. Apreciamos a metáfora da linguagem como uma vestimenta para o pensamento; assim sendo, o pensamento novo a ser trabalhado na prática escolar possuirá também uma nova linguagem, com consequências lógico-cognitivas e sociais.

Na nossa prática escolar, mapeamos o sentido das palavras que usaremos em uma aula explicativa. Não se trata de uma explicação a respeito de um Jogo de linguagem através de nossas vivências, mas da constatação de um jogo de linguagem⁴.

⁴Devido ao fato das Investigações filosóficas ser um livro escrito por meio de aforismos, parágrafos curtos, breves, decidiu-se, ancorado em comentadores como Grayling (1996) e Shibles (1974), utilizar para a citação a sigla IC (Investigações filosóficas) seguido do número do respectivo parágrafo, número este atribuído pelo próprio Wittgenstein.

3 JOGOS DE LINGUAGEM NA SALA DE AULA: UM DESAFIO METODOLÓGICO PROPICIADOR DE UMA APRENDIZAGEM EFETIVA E PRAZEROSA

As elevadas taxas de reprovação e a distorção de idades, sempre presentes no cenário educacional, mobilizam profissionais do ensino e os que se ocupam com pesquisas de intervenção, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento progressivo de alunos e, em especial, daqueles do ensino público. Estes são alunos que têm o seu desenvolvimento cognitivo prejudicado, em virtude da falta de condições efetivas existentes, em grande número das escolas, a exemplo da falta do material didático necessário, de um ambiente propício e, sobretudo, pela falta de professores devidamente qualificados ou motivados, com carga horária exaustiva e sem a devida assistência pedagógica necessária à melhoria de sua formação continuada.

Diante das dificuldades pedagógicas apresentadas por uma parcela significativa de docentes que atuam, especialmente, nas primeiras séries do ensino fundamental (1º ao 5º ano), vislumbramos nos Jogos de Linguagem uma alternativa prazerosa, por serem os jogos ferramentas facilitadoras da aprendizagem e do desenvolvimento sócio cognitivo, além de contribuir na produção de neurotransmissores que dão a sensação de prazer.

Propostos por Wittgenstein, os Jogos de Linguagem constituem uma alternativa viável e desafiadora, com vistas a contribuir para a efetivação de uma aprendizagem eficaz, significativa e lúdica dos alunos, proporcionando, destarte, o direito a uma educação de qualidade, para o exercício da cidadania, concorrendo, assim, para que a escola exerça o seu papel social e político.

É com essa compreensão que vemos nos Jogos de Linguagem uma alternativa de ensino capaz de atender às diferentes dimensões do ato de aprender.

A partir dessa breve reflexão, a intervenção que nos propomos a realizar encontrou nos Jogos de Linguagem, ferramentas capazes de contribuir para o alcance do propósito educativo, mediante a mobilização de uma aprendizagem significativa, a qual elegemos para o objetivo da pesquisa.

Vale ressaltar que a linguagem das brincadeiras ativa a fantasia, o que proporciona um juízo de seriedade em diferentes dimensões do ato educativo que direciona o pensar a uma grande quantidade de emoções. Os jogos auxiliam as crianças a minimizar as angustias e ansiedades vividas pela realidade que as cerca, realidade que eles não sabem como lidar e que interfere negativamente no

desempenho escolar. A investigação de campo da presente pesquisa foi realizada na Escola Construindo o Saber, localizada na Rua Rui Barbosa, número 170 no município de Camaragibe, Bairro Primavera, área do Grande Recife. Fruto de um projeto de uma família de professoras, essa escola vem buscando desenvolver uma metodologia de ensino voltada para a aprendizagem das crianças do ensino fundamental I, incluindo turmas pequenas de alfabetização e turmas mistas de terceira e quarta séries.

A escolha da referida escola se deveu ao fato de já termos desenvolvido na mesma um projeto educativo com Jogos de Linguagem, do qual participam 12 alunos, integrantes do 3º e 4º anos.

A primeira atividade proposta consistiu na leitura do livro paradidático intitulado “Como eu me sinto”, sobre como identificar e lidar com as emoções. Com base na leitura, o aluno da terceira série deveria escolher uma palavra, referente a um tipo de emoção e criar uma história, sem se identificar. Passemos ao relato dos alunos:

Aluno 1: escolheu a palavra “medo” criou uma história a qual ele relatou uma situação de “medo”, vejamos: “um dia ele estava dormindo, e acordou com muito barulho, sem entender, foi se esconder dentro do guarda-roupa; e lá ele pensou que o tio que é dependente de droga, havia morrido... chorou e depois dormiu, no outro dia a mãe o encontrou e brigou muito com ele, até bateu nele. Sem revelar o ator da história, cumprindo a regra, (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 60) O que chamo de regra...-A Hipótese que descreve, satisfatoriamente, o seu uso das palavras, o qual nós observamos; ou a regra que ele consulta ao usar os signos...”

Na sequência, trabalhamos, com os demais participantes do jogo, o sentido do medo e a necessidade de enfrentá-lo, na perspectiva da idade cronológica.

Aluno 2: Como me Sinto quando sinto sua falta: Pablo 9 anos, da terceira série, sem se identificar, escolheu o signo perda; a história que ele contou foi de um cachorrinho que ele ganhou e veio a morrer; relatou o que ele fazia com o cachorro, como corria, dava banho nele e eram felizes. Trabalhamos os conceitos de amizade, fidelidade e morte, tema difícil na idade deles. Conforme se lê: “Uma regra está aí como uma placa de orientação” (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 61). Observamos que nenhum dos educandos infringiram as regras de segredo sobre a palavra e o ator da história.

Temos a lucidez de que não é possível ter a pretensão na ação intervencionista de realizar grandes mudanças, porém, nos propomos a oferecer ao

menos um olhar contributivo em relação às práticas já existentes e vigentes e aos agentes envolvidos: escola, educandos, educadores, família.

Vale ressaltar que cabe à escola, como instituição, se empenhar para acolher as mais diversas concepções educacionais, tendo em vista aumentar as possibilidades de uma efetiva aprendizagem para os alunos. Nesse sentido, o maior uso de ferramentas possíveis deve ser aplicado ao ensino. No caso da presente intervenção, a introdução do ensino de Filosofia na fase em que os alunos estão sendo iniciados no universo do conhecimento, através dos Jogos de Linguagem. À escola como instituição compete o empenho para permitir o alargamento de paradigmas, somar às crenças sobre conhecimentos já comprovados o uso de ferramentas possíveis existentes que sejam aliadas à causa do ensino, em particular do ensino de Filosofia, que aqui constituiu o objeto do nosso trabalho.

Para tanto, observamos o desenvolvimento interpretativo que ocorreu quando da prática realizada para consubstanciar a presente Intervenção. Assim, a linguagem dos gêneros orais que foram utilizados viabiliza a diversidade de formas de transmitir ideias e conceitos, além da formação de juízos de valores éticos e morais. Adicionalmente, poderíamos mencionar a constituição do “Letramento” que de certa forma possui pertinência com a nossa questão. Não daremos vulto a essa conceituação, mas se faz necessária uma pequena referência conceitual; entende-se por “letramento” o uso social que se pode fazer da leitura e da escrita, a qual outrora simplesmente significava a capacidade de ler e escrever.

3.1 JOGOS DE LINGUAGEM: UMA ANÁLISE DAS PRODUÇÕES ORAIS DE CRIANÇAS

Dentre os métodos conhecidos e utilizados, optamos pelo estudo de caso, visto que a pluralidade de jogos favorece a pluralidade de indivíduos, enriquecendo as ideias. O estudo de caso pede avaliação qualitativa, pois seu objetivo é o estudo de uma unidade social que se analisa profunda e intensamente. Busca-se apreender a totalidade de uma situação e, criativamente, descrever, compreender e interpretar a complexidade de um caso concreto, mediante um mergulho profundo e exaustivo em um objeto delimitado.

Na intervenção realizada, foi possível medir o interesse pela atividade e explicarmos a principal regra que consistiu no segredo sobre a “palavra” que deu o

mote para a criação da história do jogador, o educando. Ao mesmo tempo, oferecemos o gerenciamento e fomentamos a motivação para que a criatividade fluísse e histórias que contam a realidade dos educandos tendo em vista contribuir para a aprendizagem de cada um, a partir da palavra escolhida pelo jogador. A palavra jogo implica interatividade, funcionamento e, acima de tudo, possibilidades. Ao adquirir o gênero “regras de jogo”, a criança passa por outros gêneros como o “diálogo” e a “exposição oral”, o que enriquece a prática e o uso de gêneros variados no discurso infantil.

Dentre as séries escolares passíveis de aplicação da intervenção da presente pesquisa, visando contribuir para o desenvolvimento cognitivo de crianças, a nossa escolha recaiu sobre o ensino fundamental I, através dos jogos de linguagem, trabalhados de forma contextualizada, com foco na disciplina de linguagem, experiência essa instigante e elucidativa para nós professores de Filosofia. Isto porque as palavras só tem significado no contexto, conforme a visão de Frege (WITTGENSTEIN, 2017, p.42)

Durante o período de intervenção, foi possível verificar os avanços no tocante ao desenvolvimento da aprendizagem, alguns mais lentos outros mais evidentes.

Existem distintas funções cognitivas em ação, no processo de aquisição do conhecimento, quais sejam a percepção, memória e atenção; esses elementos constituem a experiência individual cognitiva. Para o exercício da memória, pedimos aos participantes da pesquisa que relatassem aos colegas que história dos seus livros paradidáticos havia sido escolhida por eles; feito o relato, com o nome do autor do paradidático, foi feita a pequena descrição do texto. Em silêncio, os colegas aguardaram a criação de uma pequena história que tinha como motivo uma palavra retirada do texto e influenciada pela vivência do educando em relação a esta. Neste contexto, respeitando a regra do jogo, os ouvintes não podiam saber a palavra escolhida. O exercício de linguagem realizado na sala de aula foi aplicado a contento. Muitos alunos têm consciência da importância do que as professoras dizem e aproveitam momentos como os da prática de jogos de linguagem para aliviar as dificuldades enfrentadas no dia a dia desses; um boa parte desses educandos afirmam a importância da escola, quando deixam de levar seus materiais para casa por saberem do descaso que seus familiares fazem da escola. A Escola para esses não vai além de um lugar onde deixar as crianças, sem maior importância efetiva. Sendo conhecedoras desses fatos lamentáveis, as educadoras ajustaram os jogos de

linguagem a situações que pudessem ser trabalhadas, sem ter endereços específicos, mas que encontrassem o destino adequado. Nos jogos, os educandos podem expressar seus sentimentos e desenvolver a criatividade para além do uso das palavras, já que alguns costumam ilustrar com desenhos as suas histórias.

O jogo de linguagem que transcreve a oralidade para a forma escrita baseia-se numa visão de língua que considera a oralidade uma forma de expressão legítima e apropriada, de acordo com o uso.

Na aplicação dos Jogos de Linguagem, com vistas ao desenvolvimento das habilidades linguísticas, lógicas e sócio cognitivas, as atividades foram aplicadas, considerando-se o ritmo de desenvolvimento de aprendizagem e as diferenças cognitivas de cada aluno apesar de situarem-se na mesma faixa etária. A atividade em foco teve como objetivos específicos:

- Estimular o raciocínio associativo a partir da seleção de determinadas palavras.
- Estimular a produção criativa e a expressão verbal, de acordo com a necessidade de cada contexto dos diferentes jogos;

RECURSOS: (humanos e materiais):

Humanos:

Professor, pesquisador, colaboradores de secretária, professora responsável pela turma, responsáveis que contribuem com a escola, familiares das crianças.

Materiais:

Jogos alfabéticos, livros paradidáticos, cujos textos e ilustrações foram utilizados no jogo de linguagem, objeto da pesquisa.

3.2 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Este processo de intervenção foi realizado, levando em consideração a faixa etária; o nível de letramento e compreensão em língua materna e as habilidades sócio interativas dos alunos, verificados *in loco*, a partir do contato com a professora e os alunos e da observação de algumas aulas. Neste contato, por intermédio de uma comunicação clara e transparente, foi possível explicar sobre a pesquisa, seus objetivos e estabelecer uma relação de confiança com as crianças que demonstraram interesse em contribuir com o trabalho. Neste tocante, destacamos a importância da

participação ativa do aluno no processo de ensino, por meio da exposição dos métodos e objetivos de trabalho, sempre que se considerar relevante e conveniente, como foi no caso da pesquisa. Essa já é por si uma primeira etapa da atividade pedagógica. A seguir passaremos a descrever, detalhadamente, as atividades desenvolvidas em sala de aula na presente investigação.

3.2.1 Atividade para o trabalho de contexto e metáforas

A atividade para o trabalho das noções de contexto e metáforas foi realizada de acordo com as seguintes etapas:

1. As 12 crianças receberam um cartão com uma imagem. Cada uma escolheu uma palavra extraída do livro paradidático que faz parte do material didático usado pelos educadores.
2. Esses cartões foram mantidos em segredo (regra).
3. Cada educando foi levado a descrever a imagem do cartão
4. Os demais alunos deveriam dizer o nome do objeto que a imagem representava.
5. Foi feito uso de metáforas e descrição do contexto. Neste ponto, buscamos aplicar, na medida do possível, a seguinte ideia: na figuração e no afigurado deve haver algo de idêntico, afim de que um possa ser, de modo geral, uma figuração do outro.
6. Tempo reservado para a atividade: 40 minutos, às quartas-feiras – projeto de 15:30 às 16:10,
7. Período de realização: 08 aulas.

A atividade foi desenvolvida nas aulas de linguagens e língua portuguesa, por serem mais apropriadas aos objetivos, sendo assim organizada: a primeira aula de exposição do conteúdo programático, às segundas-feiras e a segunda de aplicação do projeto, às quartas-feiras.

3.2.2 Função Pedagógica da Atividade

Desenvolvimento da leitura, compreensão e interpretação textual; reconhecimento e identificação dos diferentes contextos de linguagem que influenciam diretamente nos significados das palavras; aprendizado sobre o processo de formação e uso das palavras em seus variados contextos sociais.

3.2.3 Palavras que inspiram histórias

Neste jogo de linguagem, foram selecionadas palavras extraídas do material paradidático, para construir histórias relacionadas ao dia-a-dia dos educandos. Dessa forma, elementos do cotidiano das crianças vêm à tona, associar-se às peças temáticas.

A realização da atividade seguiu os seguintes passos:

1. As 12 crianças do 4^a ano são agrupadas em um círculo e com a ajuda da professora;
2. São instruídas a escolher palavras aleatórias que despertem sua curiosidade;
3. Cada uma das palavras escolhidas deverá ser pesquisada pelos alunos durante o período de uma semana, fornecemos os paradidáticos.
4. Retornando a sala de aula para expor o resultado de sua pesquisa, os alunos deverão narrar sua experiência na busca sobre a origem, os usos habituais e não habituais das palavras e seus respectivos significados. Nesta etapa:
 - a) O tempo reservado para a atividade em sala foi de 90 minutos, às quartas-feiras – projeto de 14:00 às 15:30 em 8 aulas.
 - b) Tempo reservado para atividade de pesquisa em casa: 1 semana, de quarta-feira à quarta-feria.

3.2.4 Função Pedagógica da Atividade

Desenvolvimento de interpretação textual, estímulo ao estudo das palavras e à leitura; aprendizado sobre o processo de formação e o uso das palavras em seus variados contextos sociais.

3.2.5 Estratégia de avaliação dos resultados

Considerando que a linguagem deve ser avaliada de forma contínua, no processo de aplicação dos jogos, verificamos que recursos como a linguagem da mídia, em suas mais variadas formas, e a arte, contribuem para o formação de ideias e no desenvolvimento da criatividade, ressignificando elementos da realidade última dos educandos.

A arte como forma expressão estimulou a criatividade, assim como a música. A representação da realidade fática indicou quanto o educando se encontra emocionalmente adaptado à escola. Desse modo, foi possível avaliar positivamente a prática de ensino mediada pelos *jogos de linguagem*. No jogo não acontece a exposição de conteúdos; é o próprio jogo um meio através do qual as ideias e conteúdos são atualizados na prática.

Consideramos a assiduidade como um elemento importante, assim como o interesse dos colaboradores, cuja contribuição constituiu um fato decisivo no processo de aprendizagem das crianças.

3.2.6 Ficha de Acompanhamento Semestral

Ao final do primeiro semestre, as professoras apresentaram à coordenação pedagógica o resultado da avaliação do nível de compreensão de leitura, do desenvolvimento cognitivo e da aquisição das competências básicas. De acordo com a evolução de cada criança, o professor promove adequações e ajustes em seu planejamento de atividades.

Na ocasião, a coordenação convidou os responsáveis pelas crianças, para informá-los sobre o projeto e da necessidade de um acompanhamento diário dos textos que as crianças levariam para casa.

3.2.6.1 Interesse em participar das atividades, atenção voltada para as histórias criadas pelos colegas participantes

No que diz respeito à atividade linguística, afirma Wittgenstein (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 60) que “falar de linguagem é falar de parte de uma atividade, de parte de forma de vida”; esclarece o autor que “forma de vida” refere-se à junção entre cultura e linguagem individual; isto é, compreende aspectos da vida social e da realidade cognitiva que se influenciam mutuamente.

Na formação dos conhecimentos linguísticos, temos na utilização dos jogos de linguagem um recurso didático facilitador da aprendizagem. Por meio deles, entendemos a importância de fazermos usos de uma linguagem clara e transparente, a fim de que os aprendizes, gradualmente, possam se apropriar da linguagem. A esse respeito, o filósofo austríaco nos chama a atenção:

Se os adultos nomeassem algum objeto e ao fazê-lo se voltassem para ele, eu percebia isto e compreendia que o objeto fora designado pelos sons que eles pronunciavam, pois esses queriam indicá-lo. Mas deduzi isto dos meus gestos, a linguagem natural de todos os povos, e da e da linguagem que, por meio da mímica e dos jogos com os olhos, por meio dos movimentos dos membros e do som da voz, indica as sensações da alma, quando esta deseja algo, [ou se detém, ou recusa ou foge. Assim, aprendi pouco a pouco a compreender quais coisas eram designadas pelas palavras que eu ouvia pronunciar repetidamente nos seus lugares determinado em frases diferentes. E quando habituara minha boca a esses signos, dava expressão aos meus desejos? (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 20)

Conforme se lê acima, entre a compreensão dos signos linguísticos que compõem a linguagem e apropriação desse saber, por meio do uso, há um processo. Os primeiros professores da língua materna são os pais ou pessoas responsáveis pela criança; no entanto, é na escolarização que esse conhecimento é formalizado e desenvolvido, de tal modo que a competência linguística se traduz no bom manejo das “ferramentas’ da linguagem, como lemos a seguir:

A designação das palavras na construção da linguagem para o teórico repousa no fato de apresentar o seu uso, para que não ocorra discórdia com as palavras semelhantes. Pense nas ferramentas em sua caixa apropriada: lá estão um martelo, uma tenaz, uma serra, uma chave de fenda, um metro, pregos e parafusos, assim como são diferentes as funções das palavras, são também a função das ferramentas utilitárias. (WITTGENSTEIN, 2017, p.20)

Adicionalmente, a supracitada citação traz à baila, a questão da polissemia e aponta o conhecimento da palavra em contexto/uso como ferramenta eficaz a ser utilizada para evitar ambiguidades.

A intervenção realizada nos mostrou a necessidade de enfatizar alguns fundamentos teóricos dos *Jogos de Linguagem* de Wittgenstein e nos possibilitou observar, na prática, os elementos fundantes de suas concepções tais como: pensar, conhecer, conceituar, formar juízo de valor, pluralizar possibilidades de entendimento, tantas quanto existirem, já que a pluralidade de situações implica na pluralidade de usos e de caminhos de aprendizagem a serem mapeados, aqui especificamente, por meio da educação formal.

Nesse aspecto consideramos educação formal, aquela instituída por leis e normatizações. No centro dessas normatizações vale salientar o esforço pela acomodação no âmbito da prática e sensibilização do exercício. A norma direciona o conceito a uma rigidez que condiciona o processo.

No tocante à rigidez, devemos chamar atenção para a necessidade de padronização das concepções de ensino, metodologias, conteúdos, formas de avaliação, de forma a se construir uma base curricular comum. Entretanto, o profissional de educação, em sua práxis de ensino, deve ter flexibilidade para fazer a devida adaptação, consoante a sua realidade de ensino.

Nesse contexto, a utilização do conceito de jogos de linguagem e a sua aplicação em uma prática pedagógica representa a abertura para um novo olhar sobre o ensino de língua, somando-se às concepções já existentes, num movimento catalisador da aprendizagem e apropriação por parte dos alunos da língua materna.

O conceito de jogos implica em um conjunto de regras a serem seguidas e respeitadas pelos participantes. Quando na experiência relatada nesse estudo a professora passa a explicar as regras do jogo, ao fazê-lo, ela já está trabalhando o gênero textual “regra do jogo”, como conjunto de procedimentos estruturadores da prática a ser desenvolvida.

No interior da prática em si, apropriando-se das regras dos jogos, os alunos foram capazes de expressar a criatividade, a partir das histórias por eles elaboradas, com base em suas experiências de vida. Em outras palavras, tomando a acepção filosófica de língua como expressão do pensamento, os alunos foram capazes de traduzir as suas experiências e sentimentos por meio do uso competente da linguagem.

Podemos, assim, afirmar que utilização do conceito e das práticas de jogos de linguagem cumpre satisfatoriamente o seu papel como recurso didático e, ao mesmo tempo, ferramenta para a construção do conhecimento de língua materna.

Wittgenstein ao escolher uma perspectiva que contempla o uso da linguagem, trata do ensino habitual do vernáculo, como o ensino ostensivo, ao qual a criança é submetida, por intermédio do treinamento orientado para o funcionamento das frases e suas significações.

No exercício laboral, educadores e educandos convivem com perdas e ganhos oriundos da singularidade das trocas na relação dialética que os jogos de linguagem, no sentido amplo, impõem.

O pensar dialético institui no jogador a ideia pronta do jogo, em contrapartida às várias formas de se relacionar com os objetos do mundo e os do conhecimento (conceitos, pressupostos e crenças). Caso o pensamento tenha uma ideia pronta (tese), na efetivação do conceito poderá se permitir a uma abertura para

o novo na recepção do outro e conseqüente mudança do paradigma vigente(antítese). A síntese, por sua vez, é resultante da contradição, não sendo a negação de nenhuma das duas fases descritas. Destarte, temos nos conceitos de tese, antítese e síntese as fases do método dialético, apropriado à argumentação acerca dos jogos, espaço onde se perde e também se ganha, em virtude das regras peculiares a qualquer jogo. Nessa perspectiva, é possível relacionar os jogos de linguagem ao pensar dialético.

Saber jogar, no contexto da proposta didática dos jogos, pressupõe a habilidade no trato técnico, seguido da prática que resultará na aprendizagem, notadamente, no caso em que se propõe a informação como fator substancial da técnica didático-pedagógica.

Para poder participar do jogo de linguagem, o indivíduo precisa conhecer as regras do jogo. De acordo com Wittgenstein (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 3) cada jogo de linguagem tem suas regras específicas e essas regras não estão contidas em um manual ou catálogo. São aprendidas, simplesmente, jogando-se o jogo. Somente os jogadores de um determinado jogo são capazes de especificar sua dinâmica interna. (WITTGENSTEIN, 2017, pag.54)

Este autor (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 23) caracteriza “jogos de linguagem” como possuidores de um significado fixo, eterno que têm a finalidade de designar uma atividade específica. Segundo ele (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 11), as palavras são ferramentas que visam estabelecer o entendimento de um indivíduo A com outro indivíduo B dentro de uma mesma fração do cotidiano. Se o indivíduo está inserido em um “jogo” aqui de linguagem, é preciso, então, compreender que se deve “conhecer as regras do jogo”. O que faz, por sua vez, uma pessoa anuir com uma regra de um jogo é a crença de que existe veracidade e utilidade em si.

Na Intervenção propusemos o *jogo de linguagem* cujas peças concentram-se em determinadas palavras, considerando-se os seus diversos sentidos, porém, enfocando os seus significados menos habituais, a fim de ampliar o entendimento do educando a respeito das palavras e seus usos. Por intermédio deles, foi possível aos jogadores expressar sua percepção em relação ao mundo social à sua volta; a atividade permitiu uma maior consciência sobre as regras e relações complexas que caracterizam esse mundo e, conseqüentemente, a se perceber como parte integrante dele.

Convém lembrar que a educação infantil compôs a vida profissional de Wittgenstein. Após se desvencilhar de sua fortuna, por motivos pessoais, em favor de

suas irmãs, Wittgenstein, entre 1920 e 1926, foi professor primário, lecionando para crianças de 9 a 10 anos de idade.

No que concerne ao ensino infantil, Wittgenstein (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 5) afirma que o processo de aquisição da fala, nas crianças, é um processo de aprendizagem das regras de um jogo de linguagem. Nesse caso, o jogo é o próprio ato de pronunciar as palavras. Outra reflexão concerne ao fato de que o jogo de linguagem tem outra função, a de transmitir outro jogo de linguagem que é o conteúdo da disciplina que o educador deve apresentar, por norma educacional.

Na nossa aplicação do projeto em sala de aula, conduzimos um grupo de crianças, com idade de nove a onze anos, a ler um livro de histórias de ficção, utilizado como recurso paradidático, selecionar palavras e pesquisar sobre os seus significados e usos. Em seguida, sem revelar a palavra aos demais colegas, seguindo a regra do jogo, cada aluno deveria criar uma pequena história, baseada em sua experiência de vida.

Como resultado da atividade, os alunos apresentaram as suas produções: pequenas histórias carregadas de realidade e conceitos indiretos, embasados nos conteúdos componentes do material fornecido em aula. Nessa idade do fundamental I, o que os pais e os professores (tias) falam possui um valor de verdade quase absoluta, em razão do vínculo de confiança estabelecido, motivo pelo qual, alguns confessam não ter em casa um ambiente favorável à continuidade dos trabalhos iniciados na escola; muitos deles preferem não levar os livros paradidáticos para casa, nem trabalhos que exijam maior concentração ou mesmo sensibilidade.

Nessa situação fática, observamos a eficácia do jogo de linguagem, no desenvolvimento da expressão oral, na estruturação do pensamento e na ordenação dos elementos conceituais, de forma a contribuir para um melhor desempenho escolar e favorecer a permanência e continuidade no ambiente escolar.

Especificamente no trato com o ensino de língua materna, os jogos que tem como foco o ensino e a prática dos elementos linguísticos oferecem a oportunidade de ampliar a percepção sobre as regras de funcionamento da linguagem à semelhança das regras de qualquer jogo. A esse respeito, o autor de Investigações Filosóficas destaca: 340. “Não se pode adivinhar como uma palavra funciona. É preciso que se veja a sua aplicação e assim se aprenda”. No entanto, esse autor verifica que: “A dificuldade é, porém, eliminar o preconceito que se opõe a este

aprendizado. Não se trata de nenhum preconceito tolo”. (WITTGENSTEIN, 2017, pag. 149)

3.3 COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

A competência consiste na eficiência em resolver problemas e dificuldades, sejam de aprendizagem, compreensão, idoneidade ou de interação social, para citar apenas algumas. Em face a essas, é preciso direcionar os educandos para tomar decisões acertadas, através da análise lógica, utilizando conhecimentos adquiridos em sala de aula e fora dela, por meio das experiências e vivências.

Uma prática pedagógica eficaz deve conduzir o indivíduo à autonomia em relação à aprendizagem que, em outras palavras, pode ser traduzida na máxima: “aprender a aprender”. Entretanto, a vida escolar e a educação não se limitam exclusivamente às matérias do conhecimento. A escola é também um espaço de socialização e de formação do ser toda a sua complexidade, o que também envolve o desenvolvimento de competências e habilidades.

As habilidades, por sua vez, contêm elementos que habitam a seara da compreensão que identifica variáveis endógenas e exógenas; compara situações relevantes; seleciona estratégias e recursos a serem empregados na solução de problemas. O ensino voltado ao desenvolvimento de habilidades visa capacitar o aluno a entender e solucionar os problemas e desafios da vida escolar e cotidiana, para além dos muros da escola.

No decorrer de toda caminhada em busca da melhor estratégia de melhorar o desempenho no processo ensino-aprendizagem, encontramos nos jogos de linguagem uma via de ramificações diversas, as quais preenchem as carências mais profundas, por trafegarem pelo universo da subjetividade, o qual deve ser estimulado ao pleno desenvolvimento pela prática pedagógica.

Como resultado direto da intervenção aqui descrita, o melhor achado foi, sem dúvida, a declaração de que a Escola é um lugar prazeroso; por isso eles preferem proteger o material didático, como livros paradidáticos com quais trabalhamos, deixando-o na escola. Os jogos de linguagem pelo caráter lúdico afastam o vazio da repetição e da falta de motivação, decorrente de motivos alheios aos educadores, que fazem parte do cotidiano das instituições da rede oficial, muitas delas em condições precárias de funcionamento.

A aplicação prática de um conceito da filosofia aplicado ao ensino revela a relevância da abordagem apresentada no presente estudo, voltado a primeira fase do ensino escolar, que pretende, de maneira modesta, contribuir para a melhoria do ensino de língua materna. Não menos louvável consideramos o esforço dos pesquisadores que realizam pesquisas voltadas a contribuir, no campo teórico, com o universo analítico e lógico da Filosofia da Linguagem. Com efeito, Filosofar é como tentar descobrir um segredo de um cofre: cada pequeno ajuste no mecanismo parece levar a nada. Apenas quando tudo entra no lugar a porta se abre.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação encontra convergência no processo pelo qual o conceito de *jogos de linguagem* teve sua continuidade, a partir da crítica severa feita por Wittgenstein ao positivismo lógico. Os estudiosos consideravam tratar-se de uma certa comparação evolutiva e elucidativa entre o “Tractatus-Lógico-Philosóphicus” e as Investigações Filosóficas. Essa pesquisa investigativa que se alicerçou na lógica sofreu críticas ferrenhas quando evoluiu na sua própria fonte criadora, radicalizou-se com a mudança de pensamento do filósofo, Wittgenstein.

A linguagem é engendrada no colo, no simples, É com este entendimento que Wittgenstein percebe a possibilidade do uso da linguagem nas ações mais primárias. É nesse desenvolvimento de formulação do pensamento que a abordagem pedagógica, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental encontra o conceito de *jogos de linguagem*, conceito este que contribuiu definitivamente para o recorte disciplinar da Filosofia da Linguagem, o que confirma a relevância da nossa pesquisa. Por ser a Pedagogia o conhecimento responsável pelo objeto educação e todo o processo que advém do ensinar e sua consequência, a aprendizagem, podemos afirmar que nela podemos evidenciar a aplicabilidade e relevância dos jogos de linguagem.

De acordo com essa concepção de língua, o uso passa a ser o ator mais evidente, no contexto formativo, que as peças, os signos, os quais tecerão as palavras, peças do jogo de linguagem. Por conseguinte, é possível inferir que o significado das palavras não é uma propriedade imanente, mas deriva do uso.

Em sala de aula, a linguagem é ferramenta constitutiva e mediadora das atividades desenvolvidas. Por essa razão, o trabalho com a palavra, em especial com os jogos de linguagem, reveste-se de grande importância, no sentido de despertar a atenção das crianças para aspectos peculiares à língua, além de estimular a criatividade e apropriação desse saber, expresso em sua produção textual, desenvolvida com base em suas experiências de vida. O uso dessa ferramenta, portanto, pode aplicar-se às diversas matérias do conhecimento, fomentando o interesse e contribuindo para uma abordagem facilitadora da aprendizagem.

Sabemos que há uma distinção primordial entre os signos linguísticos e os numéricos. Naqueles o uso delimita e define os seus significados. No caso dos números o seu significado é imanente. Estes fazem parte dos jogos de linguagem numéricos, utilizados na disciplina da matemática.

O conceito filosófico de jogos de linguagem não define ou estabelece qual ou como deve ser desempenhado o jogo escolhido pelos atores, mas os agentes envolvidos com os jogos escolhidos devem ter conhecimento das regras do uso, aspecto imprescindível para o bom funcionamento de qualquer jogo. Assim, quando em sala de aula criamos um jogo para trabalhar determinados jogos de linguagem, estamos trabalhando a noção de “jogos” em uma segunda ordem:

Poder-se-ia pensar: quando a filosofia fala do uso da palavra “filosofia” deveria haver uma filosofia de segunda ordem. Mas isso não se dá; o caso corresponde ao da ortografia que também diz respeito à palavra “ortografia”, mas que nem por isso é uma palavra de segunda ordem. (WITTGENSTEIN, 2017, pag.66)

Não temos nessa abordagem a pretensão de nos estender sobre o aspecto “uso”, embora a prática pedagógica nos direcione para a utilização do jogo de linguagem como técnica. Vale ressaltar que a pedagogia é um conjunto de técnicas, princípios, métodos e estratégias da educação e do ensino. Neste ponto, chamamos atenção para a origem do termo: *paedagogus*, (latim) significa conduzir a criança, referência à antiga Grécia, andragogia, época em que as crianças eram conduzidas à escola pelos escravos por eles supervisionadas. Na contemporaneidade, a pedagogia é um conhecimento que se ocupa em compreender a educação a qual como atividade se restringe à espécie humana, cujo desenvolvimento só pode ocorrer com as relações sociais. A partir dessas considerações, oferecemos a concepção de *jogos de linguagem*, enquanto conceito e prática, importante ferramenta a ser utilizada como elemento metodológico nas práticas de educação.

A presente pesquisa de cunho qualitativo, caracterizada pela intervenção do pesquisador em relação ao objeto de estudo, foi desenvolvida a partir da inspiração no trabalho do teórico Ludwig Wittgenstein, em particular, no conceito de jogos linguísticos e da constatação da sua aplicabilidade ao ensino de língua materna, tal como descrito em diversas passagens da obra *Investigações Filosóficas*.

Além dos motivos acima expostos, sentimo-nos fortemente instigados pelo fato de não encontrarmos, nos documentos que servem de base à elaboração do currículo escolar do nível Fundamental, a exemplo da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, qualquer menção à introdução de conceitos filosóficos acerca da linguagem, mesmo que a título de fundamento à prática pedagógica ou ao ensino de língua materna.

Partindo dessas constatações e da identificação com a teoria do citado filósofo, iniciamos o nosso percurso teórico-prático que resultou na presente dissertação de mestrado, tendo como objetivo a aplicação do conceito de Jogos de Linguagem, à prática pedagógica no nível Fundamental I.

Na experiência desenvolvida, o primeiro desafio metodológico foi elaboramos um jogo de linguagem. Para tanto, tomamos como premissa inicial a utilização de materiais disponíveis na escola e acessíveis aos alunos. Neste intento, selecionamos um livro paradidático intitulado “Como eu me sinto”, da terapeuta Cornélia Maude, a partir do qual se desenvolveu a atividade já relatada anteriormente. No jogo proposto, utilizado como recurso didático, estabelecemos os conteúdos específicos a serem trabalhados, a saber, o estudo de palavras extraídas do citado livro, chamando a atenção dos alunos para o aspecto polissêmico das palavras e da importância do uso, na determinação dos significados, tal como define o filósofo austríaco. Além disso, delineamos como objetivo estimular a criatividade dos educandos e a expressão verbal oral e escrita, materializada na produção de histórias baseadas em suas experiências de vida.

Os jogos de linguagem foram desencadeadores de reflexões entre a escola, os pais e a pesquisadora, visto que os reflexos positivos foram por estes percebidos, especialmente, no interesse das crianças em comparecer à escola e na motivação em participar das atividades, sempre se reportando aos jogos.

A partir dos exemplos e das citações aqui mencionadas a respeito da inclusão de atividades lúdicas e da utilização de jogos como recurso facilitador da aprendizagem, reafirmamos a sua importância. O jogo permite à criança estruturar e organizar os seus conhecimentos, com vantagem e ganho em termos cognitivos, pois se realiza em uma atmosfera de relaxamento, sem a pressão de uma atividade formal. Através do jogo, a criança tem a possibilidade de melhorar a sua forma de expressão; desenvolver a imaginação; estimular a capacidade criadora; exteriorizar os pensamentos, impulsos e emoções; familiarizar-se com normas; melhorar sua interação social, dentre outros tantos benefícios.

A relevância da pesquisa advém da facilidade de aplicação dos jogos de linguagem e da ampla possibilidade de contextualização dos conteúdos trabalhados da qual os educadores poderão tirar proveito. Do ponto de vista do educando, devemos destacar o entusiasmo e interesse em participar ativamente da tarefa em

todas as suas fases, o que nos leva à conclusão de que conseguimos atingir, de maneira exitosa, os objetivos traçados e os resultados esperados.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **Teoria Estética**. Lisboa: Edições 70, 2006.

AGOSTINHO. **De magistro**. Tradução: Ângelo Ricci. Instituto de Filosofia. Universidade do Rio Grande do Sul, 1956. _____. **Confissões**. Tradução: José de Oliveira Santos e Ambrósio de Pina. Petrópolis: Vozes.

ARRUDA JÚNIOR, Gerson Francisco de. **10 Lições sobre Wittgenstein**. Petrópolis: Editora Vozes. 2017. (Coleção 10 Lições).

ARROYO, M. G. A Educação de Jovens e Adultos em tempos de exclusão. In: **Revista de Educação de Jovens e Adultos – RAAAB**, São Paulo, n. 11, abr. 2001.

AZEVEDO, Flora Muniz Tucci de. (Tese- Doutorado) **Jogo de linguagem e a ética clínica ferencziana**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ), 2017.

BRANDÃO, Helena H. Nagamine. **Introdução à análise do discurso**. 2. ed. Campinas-SP, 2008.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense, 1986.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez 1998.

SILVA, M. O. S. **Wittgenstein para além da linguagem Agostiniana**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2012.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. Tradução de Marcos G. Montagnoli. Petrópolis: Vozes, 2017. Obras secundárias.

WITTGENSTEIN, L. **Tractatus logico-philosophicus**. Tradução e apresentação de José Arthur Giannotti. São Paulo: Nacional, 1968