



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA**

MICAELLY BARBOSA DOS SANTOS

A SOCIOLINGUÍSTICA EM FOCO: JOGANDO COM A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA

CAJAZEIRAS - PB

2019

MICAELLY BARBOSA DOS SANTOS

A SOCIOLINGUÍSTICA EM FOCO: JOGANDO COM A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras - como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciado em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Nazareth de Lima Arrais

CAJAZEIRAS - PB

2019

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Denize Santos Saraiva Lourenço - Bibliotecária CRB – 15/046
Cajazeiras - Paraíba

S237s Santos, Micaelly Barbosa dos.
A sociolinguística em foco: jogando com a variação linguística /
Micaelly Barbosa dos Santos. - Cajazeiras, 2019.
51f. : il.
Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Narareth de Lima Arrais.
Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa)
UFCG/CFP, 2019.

1. Sociolinguística. 2. Variação lexical. 3. Jogos educativos. I. Lima
Arrais, Maria Nazareth de. II. Universidade Federal de Campina Grande.
III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU – 81'27

MICAELLY BARBOSA DOS SANTOS

A SOCIOLINGUÍSTICA EM FOCO: JOGANDO COM A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras - como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciado em Letras.

Aprovado em: 06/12/2019

Banca Examinadora:

Maria Nazareth de Lima Arrais

Prof.^a Dr.^a Maria Nazareth de Lima Arrais
(UAL/PROFLETRAS/CFP/UFCG - Orientadora)

Rose Maria Leite de Oliveira

Prof.^a Dr.^a Rose Maria Leite de Oliveira
(UAL/PROFLETRAS/CFP/UFCG - Examinador 1)

Ruthlana Dutra Nogueira

Prof. Ms. Ruthlana Dutra Nogueira
(EMEIEFJDP- Examinador 2)

Dedico à minha família, em especial ao meu pai Antônio e à minha mãe Francisca pelo total apoio durante essa trajetória. Dedico também aos meus amigos que estiveram comigo me incentivando até chegar nesse momento vitorioso.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo o dom da vida e também por estar comigo em todos esses momentos que passei na faculdade. Lembro que nas horas mais difíceis, quando cheguei a pensar em desistir, orei a Ti e o Senhor me ouviu, encorajando-me a prosseguir. Te agradeço!

À toda minha família, em especial a minha mãe, Francisca de Jesus dos Santos e ao meu pai, Antônio Vicente Barbosa que estiveram comigo durante essa caminhada, me ajudando, tanto na vida pessoal quanto na vida acadêmica, sempre com amor e carinho. Não sei se eu teria conseguido sem a ajuda de vocês, pois quando eu estava desmotivada, pensando que não iria passar em algumas disciplinas, vocês me incentivavam mostrando que as coisas não eram fáceis, mas com esforço conseguiria. Obrigada por tudo, amo vocês!

À minha irmã Abimaelly que, mesmo morando longe de mim, tem me dado forças para eu prosseguir nos estudos.

Sou grata também aos meus avós paternos, Francisca e Vicente, e aos maternos, Terezinha e José Guilherme. Nunca vou esquecer das nossas conversas, vocês sempre me aconselhando e me passando muitas experiências de vida que vou levar comigo aonde eu for. Vocês são muito especiais para mim!

À minha turma 2015.2, por todos os momentos que passamos juntos, compartilhando experiências e conhecimentos. Foram momentos incríveis que eu não vou esquecer. Tiveram também aqueles difíceis, mas que serviram de muito aprendizado. Saudades!

Às minhas amigas, Ezequiany e Thalia, que sempre estiveram comigo durante esses anos na faculdade, os momentos que passamos ali ficarão guardados. Como não lembrar das nossas conversas nos corredores, nos banquinhos onde ficávamos horas jogando conversas fora sobre as coisas da vida e também da faculdade. A Ezequiany vai um agradecimento a parte por ter me amparado às vezes que precisei me acomodar em sua casa por falta de transporte, e também por ter acolhido a mim e a Thalia nos muitos finais de semana para estudar seminários de Sintaxe. Não tem como esquecer, foram dias trabalhosos, mas que valeram à pena. Sou muito grata a você!

Aos professores do curso de Letras – Língua Portuguesa, Hélio, Irlanda, Onireves, Lígia, Fátima, Jogervaldo, Mariana, Rose, Elri, Abdoral, Nelson, Juliana,

Lurdes, Adriana, Nazareth, Wanderley, Emanuely, Viviane, Hérica, Rosilene, Erlane e Marcílio por todos os conhecimentos que cada um de vocês me passaram.

À minha orientadora, professora Dra, Maria Nazareth de Lima Arrais por ter me orientado com muito carinho e dedicação. Obrigada por ter me passado tanto conhecimento, eu aprendi muito com a senhora.

Ao pessoal do ônibus por todos os momentos que passamos durante esses quatro anos até chegar à faculdade, compartilhamos muitas coisas legais fazendo com que a viagem que se tornava muito cansativa por conta da distância, se tornasse divertida. Agradeço em especial ao motorista Genilson, por ter passado esses anos conosco, possibilitando a nossa chegada à UFCG.

Enfim, agradeço à banca examinadora por ler e analisar este trabalho e a todos que contribuíram direta ou indiretamente para que eu chegasse à conclusão do curso de Letras com sucesso.

“Através de jogos (...) não haverá vencedores nem vencidos; haverá vitoriosos na aprendizagem.”

(ALMEIDA, 2013, Contracapa)

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo geral construir jogos educativos como ferramenta de estudo de variações linguísticas. Para atender este objetivo, traçamos as seguintes ações específicas: discutir conceitos da Sociolinguística Variacionista com ênfase na variação lexical; discutir a importância dos jogos para o desenvolvimento social e cognitivo enfatizando seu uso na educação; construir jogos que enfatizem a variação linguística como forma de explorar a riqueza da língua. A pesquisa está fundamentada, principalmente, na Sociolinguística Variacionista de Labov (2005). Em relação ao tipo de pesquisa, esta é considerada bibliográfica e aplicada e de abordagem qualitativa. Como resultado da pesquisa, construímos quatro Jogos de Português, sendo um para cada série do Ensino Fundamental II: o primeiro é um jogo de memória destinado ao 6º ano, o segundo, um jogo de furadinha, esse foi atribuído ao 7º ano, o terceiro, um jogo de tabuleiro que tem como público-alvo o 8º ano, e o quarto, um jogo de pistas que está destinado ao 9º ano.

Palavras-chave: Sociolinguística. Variação lexical. Jogos educativos.

ABSTRACT

This research aims to build educational games as a tool for studying language variations. To meet this objective, we outline the following specific actions: discuss concepts of Variation Sociolinguistics with emphasis on lexical variation; discuss the importance of games for social and cognitive development emphasizing their use in education; Build games that emphasize linguistic variation as a way to exploit the richness of language. The research is based mainly on Labov's Variationist Sociolinguistics (2005). Regarding the type of research, it is considered bibliographic and applied and with a qualitative approach. As a result of the research, we built four Portuguese Games, one for each grade of elementary school II: the first is a memory game for the 6th grade, the second, a game of furadinha, this was assigned to the 7th grade, the third, a board game that targets the 8th grade, and the fourth, a clue game is intended for the 9th grade.

Keywords: Sociolinguistics. Lexical variation. Educational Games.

LISTA DE QUADROS

| | | |
|----------|--|----|
| Quadro 1 | - Jogos educativos..... | 14 |
| Quadro 2 | - Peças do jogo da memória..... | 37 |
| Quadro 3 | - Peças do jogo da furadinha..... | 39 |
| Quadro 4 | - Peças do jogo da furadinha..... | 39 |
| Quadro 5 | - Preparação para o jogo do tabuleiro..... | 41 |
| Quadro 6 | - Preparação para o jogo do tabuleiro..... | 42 |
| Quadro 7 | - Sugestão de palavras e expressões populares..... | 45 |
| Quadro 8 | - Demonstração visual..... | 45 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 1.1 METODOLOGIA | 13 |
| 2 A SOCIOLINGÜÍSTICA: O UNIVERSO DA HETEROGENEIDADE | 16 |
| 2.1 CONCEPÇÕES, ORIGEM E DISSEMINAÇÃO | 16 |
| 2.1.1 A Sociolinguística Variacionista | 18 |
| 2.1.2 A Sociolinguística Interacionista | 22 |
| 2.1.3 A Sociolinguística Interacionista Escolar | 24 |
| 3 O JOGO COMO UM INSTRUMENTO MEDIADOR DE APRENDIZAGEM | 27 |
| 3.1 CONHECENDO A ORIGEM E O SIGNIFICADO DOS JOGOS | 27 |
| 3.2 A RELAÇÃO ENTRE O JOGO E A EDUCAÇÃO | 32 |
| 4 PROPOSTAS: JOGANDO COM A VARIAÇÃO LEXICAL | 36 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 47 |
| REFERÊNCIAS | 49 |

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi motivada pela curiosidade que sempre tive de estudar a língua e suas variedades, pois ficava intrigada ao me deparar com situações no meu cotidiano em que muitas pessoas eram criticadas por utilizarem uma forma linguística diferente da que a escola estipulava. Lembro que esta mesma situação já aconteceu comigo, quando me chamaram a atenção pelo fato de eu ter pronunciado uma palavra diferente da convencionalmente usada. Hoje, vejo que situações como esta que expus são mais corriqueiras do que supunha.

Quando comecei a estudar sobre variação linguística sempre lembrava o modo como os meus avós falavam. Eles moravam na zona rural, assim como eu, e têm um grau de escolaridade baixa, trazendo assim para o nosso convívio um quadro vasto de variedades que, até eu entrar na academia não tinha consciência de que configura uma forma diferente e rica da expressão linguística. Hoje fico admirada e encantada ao ouvi-los com tanta habilidade ao usar a língua.

Sobre essa variedade linguística, Faraco (2005) explica que a Sociolinguística é uma área de grande relevância para examinar essas variações que fazem parte da nossa língua: “[...] é o estudo das correlações sistemáticas entre formas linguísticas variantes (isto é, entre diferentes formas de dizer a mesma coisa) e determinados fatores sociais” (p. 184). De fato, variação é um assunto bem abrangente, que precisa ser bem explorado no campo educacional para que os alunos tenham o conhecimento da riqueza que a língua apresenta.

Uma das estratégias para o estudo das variações linguísticas pode ser os jogos educacionais. O jogo como objeto mediador para a construção do conhecimento, pode ser uma forma bastante positiva para aprender. Segundo González, Alvarez e De Pablo (1993, *apud* VALENZUELA, 2005, p. 90), o uso do jogo é indispensável no processo de desenvolvimento do aluno, pois é uma ferramenta que está presente em todos os momentos na vida de uma pessoa e é de fácil acesso, seja, por exemplo, uma corrida de bicicleta que um pai faz com um filho, uma brincadeira com o uso de bolas em que há uma interação entre os indivíduos com o brinquedo, enfim são movimentos simples que possibilitam às pessoas exercitarem seu corpo e também a mente.

Sendo assim, um aluno que pratica esses jogos terá um desenvolvimento social mais saudável, uma vez que estará praticando a interação com as pessoas

através do jogo, como também desenvolverá a capacidade de ouvir mais o que o outro está falando, já que em algumas brincadeiras existem regras e é preciso ouvir os comandos do outro para seguir os caminhos do jogo.

Nesse sentido, torna-se clara a importância de utilizar os jogos como objeto mediador dos saberes para trabalhar em sala de aula, não apenas com crianças pequenas, mas com alunos em geral, até porque todas as pessoas de diferentes faixas etárias gostam de jogos e têm pelo menos algum contato com um jogo. Dificilmente vemos um sujeito dizer que não participa de nenhuma brincadeira. Eis porque, na educação, Davis (2010, p. 67) diz que “os instrumentos mediadores explícitos [...] são, portanto, essenciais na aprendizagem justamente porque fazem a mediação entre os conhecimentos relevantes da escrita e os conhecimentos até então construídos pelas crianças.”

Pensando na variação linguística e nos jogos como estratégias de ensino e de estudo, a problematização desta investigação volta-se para a possibilidade de trabalhar a variação linguística em sala de aula através de jogos como forma de conscientizar, brincando com os alunos, o reconhecimento e a valorização da riqueza linguística. Partimos do pressuposto de que o trabalho com os jogos é uma ferramenta que pode auxiliar o professor no trabalho com a variação linguística de forma lúdica e prazerosa para os alunos, de forma a ampliar seus conhecimentos sobre as diferentes variedades da língua.

Partimos, então, do seguinte objetivo geral: construir jogos educativos como ferramenta de estudo de variações linguísticas. E para atingi-lo, traçamos as seguintes ações específicas: discutir conceitos da Sociolinguística Variacionista com ênfase na variação lexical; discutir a importância dos jogos para o desenvolvimento social e cognitivo, enfatizando seu uso na educação; construir jogos que enfatizem a variação linguística como forma de explorar a riqueza da língua.

Esta proposta de pesquisa se justifica por trabalhar com a diversidade da língua, propondo observá-la como mais uma riqueza da língua. Outro ponto que justifica a proposta apresentada é o fato de enfatizar o jogo como um dos caminhos que podem ser traçados em sala de aula, de modo que cada uso linguístico será visto pelos alunos como algo valioso que merece ser valorizado.

Para uma organização estrutural que ofereça uma compreensão clara ao leitor, este texto está sistematizado da seguinte forma: o primeiro capítulo a que nomeamos de *Introdução*, tem como intenção apresentar o objetivo geral do

trabalho, bem como os específicos. E também trazer pontos que justificam a nossa pesquisa e por último apresentar sua metodologia.

No segundo capítulo, elaboramos um aparato teórico sobre a *Concepção, Origem e Disseminação da Sociolinguística*. Fizemos, para tanto, um passeio sobre a Sociolinguística Variacionista de Labov (2005); a Sociolinguística Interacionista, de Gumperz (2002); e a Sociolinguística Interacionista Escolar de Bortoni-Ricardo (2017).

No terceiro capítulo intitulado *o jogo como um instrumento mediador de aprendizagem*, trouxemos uma abordagem teórica sobre o jogo para podermos compreender a sua origem. Para isso, espelhamo-nos nas ideias de importantes autores, como é o caso de Kishimoto (2010), que diz ser o jogo um elemento folclórico passado de geração a geração até chegar aos dias atuais. Buscamos também as ideias de Ortiz (2005), que fala da característica que o jogo tem de trazer diversão ao homem e também como um meio de aprendizagem. Além desses autores, buscamos Valenzuela (2005) que também apresenta o jogo como instrumento mediador de aprendizagem.

O quarto capítulo denominado *propostas: jogando com a variação lexical*, destina-se a apresentar uma proposta de intervenção tendo o jogo como um objeto mediador. A intenção é oferecer um produto como sugestão para o professor utilizá-lo em sala de aula com variados conteúdos. No caso deste trabalho, usamos o jogo como instrumento para trabalhar a variação linguística com ênfase na variação lexical, cujos alunos irão aprender brincando sobre a variação da língua de forma mais produtiva.

Na sequência, delineiam-se as *Considerações finais* trazendo as constatações a que chegamos a respeito das teorias estudadas sobre a Sociolinguística e dos jogos, e demais resultados pertinentes à construção das propostas dos jogos. Esta parte vem seguida das referências usadas na pesquisa.

1.1 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa bibliográfica, aplicada e de abordagem qualitativa. Como diz Heerdt (2007, p. 67) “a realização da pesquisa bibliográfica é fundamental para que se conheça e analise as principais contribuições teóricas sobre um determinado

tema ou assunto.” Desse modo utilizamos um aparato teórico que serviu de base para o nosso estudo, do qual passamos a conhecer mais sobre a temática através dos teóricos que já haviam escrito sobre a sociolinguística variacionista.

Do ponto de vista da sua natureza, a pesquisa é considerada aplicada, pois “[...] objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais” (PRODANOV, 2013, p. 51), e foi isso que nós fizemos, realizamos estudos teóricos que forneceram informações relevantes para servir de apoio à construção de uma proposta de intervenção como sugestão para os professores usá-la em sala de aula.

Quanto à abordagem qualitativa, caracteriza-se por trabalhar fatos da língua de forma descritiva, tendo como foco principal, segundo Prodanov (2013), o processo e o seu significado. Isso porque estamos preocupados em compreender a variação da língua com ênfase na variação lexical, identificando os fatores que contribuem para que ocorra as mudanças linguísticas, e não em analisar dados estatísticos.

Como produto da investigação teórica, propomos, neste trabalho, a construção de jogos para auxiliar o professor em sala de aula no ensino das variações lexicais. Trata-se de sugestões práticas, com quatro Jogos de Português, sendo um para cada ano do Ensino Fundamental II:

Quadro 1- Jogos educativos

| ANO | JOGOS | OBJETIVOS |
|--------|-------------------|---|
| 6º ano | Jogo da memória | <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer uma diversidade de variação lexical que fazem parte da língua do povo. • Associar as variantes aos seus significados. • Ativar o conhecimento prévio no contexto de palavras e expressões populares. |
| 7º ano | Jogo da furadinha | <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer as variantes informais e formais como riqueza lexical de mesmo valor comunicativo. • Treinar a competência discursiva. |
| 8º ano | Jogo do tabuleiro | <ul style="list-style-type: none"> • Ampliar o conhecimento sobre as variantes da língua. |
| 9º ano | Jogo das pistas | <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer as variações dicionarizadas e as variações populares |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

No quadro 1, apresentamos o ano, o título do jogo e os objetivos, já que é uma demonstração breve do capítulo quatro onde exporemos detalhadamente o como confeccionar, quando convier, o como jogar e os materiais necessários para que o jogo aconteça.

2 A SOCIOLINGUÍSTICA: O UNIVERSO DA HETEROGENEIDADE

Neste capítulo, apresentamos os argumentos de importantes autores que contribuíram para o estudo sobre a Sociolinguística. Iremos ver a língua e sua heterogeneidade correlacionada com o meio social com a Sociolinguística Variacionista de Labov (2005). Passaremos pela Sociolinguística interacional de Gumperz (2002) contribuindo para se entender a interação entre as pessoas. E para terminar o capítulo, abordaremos a Sociolinguística interacionista escolar de Bortoni-Ricardo (2017), vindo contribuir para o campo educacional.

2.1 CONCEPÇÕES, ORIGEM E DISSEMINAÇÃO

Faraco (2005), ao escrever sobre os estudos de Georg Wenker (1852-1911), explica que ele buscava estabelecer um limite geográfico preciso da grande divisão dialetal do território de fala alemã que separa as variedades do Norte e das variedades do Sul. Isso porque

Wenker era adepto [...] da regularidade absoluta das mudanças e da uniformidade de sua distribuição. Em outros termos, ele aceitava o princípio de que uma mudança sonora atingia categórica e uniformemente todas as palavras que satisfizessem as mesmas condições (FARACO, 2005, p. 179-180).

De acordo com o autor, Wenker defendia essa questão da uniformidade entre o polo Norte, conhecido como o baixo alemão, e o polo Sul, conhecido como o alto alemão, tanto que Faraco vai dizer que, quando houvesse uma mudança, por exemplo, de uma palavra usada por um determinado grupo, todos deveriam aderir àquela mudança. Porém, essa ideia não se concretiza, a homogeneidade defendida por ele não tem sentido. Segundo Faraco, pelos estudos de Wenker,

[...], constatou-se que não havia uma fronteira nítida entre os dois grupos dialetais, mas antes áreas de transição em que o consonantismo do alto alemão afetava apenas palavras do léxico, isto é, no mesmo dialeto algumas palavras seguiam o padrão conservador do Norte, e outras, o padrão inovador do Sul (FARACO, 2005, p. 180).

O que o autor argumenta é que existe uma diferença entre o dialeto dos dois polos, mas não tem como fazer essa separação, pois eles se transitam, como é o caso das variantes do Norte que conservam o consonantismo mais antigo e as do Sul que se afastam do sistema antigo. Por mais que haja essa diferença entre eles, haverá momentos em que uma pessoa irá utilizar uma variante ou outra para se comunicar, ou seja, ela não ficará presa apenas a uma variante, mas transita em várias formas.

Tendo em vista que a língua não é homogênea, pelo fato dela apresentar uma diversidade de variantes, fica nítido o fato de que ela apresenta uma realidade heterogênea. Nesse sentido, a língua deve ser estudada não mais como autônoma, mas correlacionada com o meio social que pode influenciar na forma como as pessoas falam. Esta perspectiva de estudo das variações linguísticas, relacionado com a comunidade falante, ganha um aprofundamento na Sociolinguística.

Segundo Bortoni-Ricardo (2017), a Sociolinguística como uma ciência autônoma e interdisciplinar, teve início em meados do século XX, embora houvesse vários linguistas que já desenvolviam trabalhos de natureza sociolinguística bem antes dos anos 1960, como é o caso de Meillet [1866-1936], Bakhtin [1895-1975] e membros do Círculo Linguístico de Praga. A autora cita que esses pensadores levavam em consideração o contexto sociocultural e a comunidade de fala em suas pesquisas linguísticas. Esses linguistas já estudavam a língua levando em conta o meio que as pessoas estavam inseridas. Bortoni-Ricardo (2017) ainda fala de duas premissas básicas que aplainaram o caminho para a emergência da Sociolinguística como um campo interdisciplinar, tais premissas são: o relativismo cultural e a heterogeneidade linguística, inerente e sistemática.

O relativismo cultural que a autora enfatiza tem a ver com a igualdade de valores culturais dentro de uma sociedade, tanto que ela escreve que “[...] é uma postura adotada nas ciências sociais, inclusive na Linguística, segundo a qual uma manifestação de cultura prestigiada na sociedade não é intrinsecamente superior a outras” (BORTONI-RICARDO, 2017, p. 12). Podemos ver o caso de pessoas que menosprezam um tipo de padrão cultural apenas por ser diferente daquela que elas seguem, mas é preciso saber que não existe um padrão superior ou inferior, o que temos são formas diferentes pertencentes a uma sociedade. Sobre a heterogeneidade linguística, Faraco (2005) enfatiza que na língua há elementos de

variadas proveniências, possibilitando aos falantes a usarem esses elementos em circunstâncias diferentes.

Esta discussão continuará nos três tópicos a seguir que vai discorrer sobre a Sociolinguística Variacionista, Sociolinguística Interacionista e a Sociolinguística Interacionista Escolar.

2.1.1 A Sociolinguística Variacionista

Segundo Faraco (2005), os estudos históricos da língua constam que diversos fatores essenciais para o uso da língua contribuíram para que se entendesse a mudança linguística, mas foi a partir das pesquisas de Labov, iniciadas na década de 1960, nos Estados Unidos, que essas investigações vão ganhar um novo suporte nos estudos sociolinguísticos. Faraco (2005) ainda cita que esses estudos vão desvelar outras dimensões da realidade heterogênea das línguas, trazendo assim, importantes contribuições para as investigações históricas. Tendo em vista que diversos fatores podem implicar os usos da língua, a Sociolinguística laboviana fica conhecida como uma corrente correlacional, justamente por admitir que o meio social e o sujeito podem manter relações diversas, e com isso trazendo ao falante um campo vasto de estilos que ele pode usar dependendo das circunstâncias.

Sobre esses fatores que estão ligados com os nossos usos linguísticos, Coelho *et al.* (2010, p. 28, grifo dos autores) irão chamá-los de condicionadores linguísticos e sociais. Isso porque “os condicionadores em um caso de variação são os fatores que regulam, que *condicionam* nossa escolha entre uma ou outra variante”, isto é, o meio social em que estamos inseridos é que irá mostrar qual variante devemos usar naquele ambiente. Esses autores citam que os fatores estão divididos em dois grandes grupos: um que está ligado aos aspectos internos e outro ligado aos aspectos externos. Com relação ao primeiro, podemos trazer como exemplo, a ordem dos constituintes, a categoria das palavras ou construções envolvidas, aspectos semânticos etc.; já o segundo caso, que são os externos, temos a questão do sexo/gênero, o grau de escolaridade e a faixa etária dos falantes.

Vimos então que a heterogeneidade linguística possibilita o uso de mais de uma forma linguística, que se altera de acordo com fatores internos e externos. Vale destacar também que, mesmo a língua apresentando uma diversidade de variantes que dão aos falantes uma série de possibilidades de uso, a língua obedece a uma sistematização. Como diz Faraco (2005), ela é organizada, uma vez que tratamos as variantes nos diferentes níveis linguísticos, como é o caso da variação lexical, variação fonológica, variação morfológica e variação sintática. Cada um desses níveis gramaticais traz inúmeras formas linguísticas que merecem ser destacadas, porém o nosso trabalho é com ênfase na variação lexical.

Coelho *et al.* (2010) enfatizam que, no campo da variação lexical, as maiores contribuições têm sido oferecidas a partir de estudos geolinguísticos de diferentes regiões presentes no Brasil. Os autores citam que esses estudos, desde os trabalhos pioneiros do filólogo Antenor Nascentes, têm como propósito a elaboração de um “Atlas Linguístico do Brasil” que traz o mapeamento das diferentes áreas linguísticas do português brasileiro. Isso nos mostra a diversidade de uma língua, como exemplo a língua portuguesa, pois mesmo sendo uma única língua, ela traz inúmeras variações de acordo com cada região e, dentro de cada região, temos uma série de variantes, como é o caso das palavras “abóbora” e “jerimum”; há regiões que usam abóbora, outras que usam jerimum. Mais exemplos desse tipo são as palavras: “bergamota”, “tangerina”. Vemos então que as palavras são representadas por uma forma lexical diferente, enquanto o seu significado permanece o mesmo.

Coelho *et al.* (2010) citam ainda que os aspectos lexicais são menos sistematizados do que os fonético-fonológicos, morfológicos ou sintáticos, visto que esses últimos são condicionados por fatores internos e externos, já os lexicais são condicionados por fatores extralinguísticos, de caráter cultural, sobretudo, etnográficos e históricos.

Falando agora sobre a dimensão externa da língua, temos vários tipos que motivam os usos linguísticos, que são: a variação regional ou geográfica ou diatópica, variação social ou diastrática, variação estilística ou diafásica e variação na fala e na escrita. Mas, mesmo havendo essa diferença entre os dois fatores, isso não quer dizer que eles ocorram separadamente, nem tampouco sejam independentes da dimensão interna da variação. Vejamos o que Coelho *et al.* (2010, p. 71) escrevem:

Normalmente, o que ocorre é uma combinação dos fatores que condicionam a forma como falamos. Na dimensão externa da variação, estudamos os fatores extralinguísticos – aqueles que, como o nome sugere, encontram-se fora da estrutura da língua. Para a Sociolinguística, esses fatores são tão importantes quanto os linguísticos.

Como os autores citam, ocorre uma relação entre os fatores extralinguísticos e internos, mesmo eles apresentando uma diferença, isso porque se observarmos, por exemplo, as variantes “nós vai” e “nós vamos” que Coelho *et al.* (2010) trazem, vemos que o grau de escolaridade, que é um fator extralinguístico, está influenciando o uso dessas variantes. Uma pessoa com menos escolaridade é mais provável falar “nós vai”, já uma pessoa que tem um maior contato com a língua padrão, dificilmente irá falar assim. Vemos que ocorre uma combinação com os fatores internos, que é o caso do nível sintático, onde ocorre a falta de concordância de número segundo a gramática em “nós vai”.

Sendo assim, fica nítida a ideia de que tanto os fatores externos são importantes quanto os internos para se entender as variações da língua. Lyons (1981) também faz essa ligação entre as variantes e meio social:

A relação entre variação linguística e os seus correlatos sociais é de tal ordem que as generalizações amplas em termos de variáveis como sexo, idade e classe social logo são substituídas, em determinados exemplos, por afirmações mais detalhadas e interessantes que se referem à estrutura de diferentes sociedades e às atitudes (isto é, à cultura) de seus membros (p. 251).

O autor também deixa bem clara a ideia de que há uma grande relação entre as variações linguísticas e o meio. Muitas pessoas chegam a generalizar dizendo que uma determinada pessoa pertence, por exemplo, a uma região por ela falar de certa forma.

Observamos também um outro ponto que Faraco (2005) cita, além desses apresentados acima, que é a questão da escolaridade. Podemos identificar as variantes de determinados níveis escolares, como é o caso, por exemplo, da língua de um aluno que faz parte da educação infantil, com faixa etária de 06 anos de idade, de certo modo possui uma linguagem diferente de um aluno de 15 anos. Podemos ver essa diferença linguística ao pronunciar certas palavras, por exemplo, quando trocam um fonema por outro, pois ainda não são capazes de ver a diferença

de um e outro. Também vemos essa diferença nas palavras que um aluno com seus 15 anos pronuncia, mas que uma criança de 06 anos ainda não tem no seu vocabulário.

Ainda pensando nessa questão de que o estatuto social do falante pode resultar na forma como ele se expressa, Faraco (2005) enfatiza que, através das variantes usadas pelo falante, é possível evidenciar a “estratificação social” dessas variantes. Vejamos:

O estatuto social dos falantes (sua situação socioeconômica, seu grau de escolaridade, sua etnia, seu sexo, sua idade) e as formas linguísticas variantes que ele utiliza são dimensões correlacionáveis de modo sistemático, revelando uma *estratificação social* das variantes (FARACO, 2005, p. 184-185).

A ideia que o autor quer passar está bem nítida e fácil de associar com nosso convívio, pois, considerando o vocabulário de um professor do curso de Letras como exemplo, podemos dizer que sua bagagem cognitiva é bem recheada, pois estudou muito, leu vários livros, fez diversas pesquisas, e isso fez com que seu repertório fosse ampliado de tal modo que novas palavras tornassem parte do seu uso hábito, palavras essas um pouco mais complexas para aquelas pessoas que não têm tanto conhecimento como esse professor. Então, o que o autor diz é que através das variantes usadas pelo professor de Letras, podemos perceber a sua estratificação social, isto é, o nível que aquela variante pertence, no caso desse exemplo, vemos que as variantes estão em um patamar elevado e pertencem a um falante que tem um grau de escolaridade mais elevado. Fica clara a ideia de que os usos linguísticos estão ligados com o meio social, tanto que Lyons (1981) também enfatiza essa questão que é uma língua viva que está circulando no nosso meio e variando de acordo com o uso dos falantes.

Com relação à sociolinguística, Faraco (2005, p.186-187) também argumenta:

A sociolinguística dá nova força empírica ao princípio de que a mudança não se dá por mera substituição discreta de um elemento por outro, mas que o processo histórico, pressupondo sempre um quadro sincrônico de variação, envolve fases em que as variantes, estratificadas social e estilisticamente, coexistem e fases em que elas entram em concorrência, ao cabo da qual uma termina por vencer a outra.

Com base na citação do autor, fica nítido o fato de que os estudos sociológicos abriram novas perspectivas para pesquisas de variações linguísticas ao constar que o uso das variantes não se dá por mera substituição discreta de um elemento por outro, ou seja, por mais que a língua passe por diversas transformações, ao longo do tempo, haverá momentos na nossa vida que iremos utilizar uma variante ou outra, dependendo do quadro sincrônico que a língua se encontra no momento.

Vale também mencionar que as variantes presentes no quadro linguístico não recebem a mesma avaliação, há aquelas que são mais valorizadas, e aquelas menos valorizadas. Faraco (2005) cita que, por traz desse quadro linguístico, há uma diversidade de variantes que recebem diferentes avaliações sociais:

A sociolinguística [...] tem mostrado que atrás dum processo de mudança linguística não há só um quadro de variações, mas principalmente uma motivação social: assim como as variantes estão distribuídas diferentemente pela estrutura social e pelas situações de uso, assim também recebem elas diferente avaliação social [...], o que abre perspectivas para sua eventual adoção ou rejeição, movimento que está na base do próprio processo histórico (FARACO, 2005, p. 187).

O autor também nos mostra como a sociedade pode motivar o uso de determinadas variantes, então para o sujeito que faz parte desse meio social se sentir bem no ambiente que está inserido e também com as pessoas que estão a sua volta, ele utiliza as formas definidas pela sociedade, isto é, passa a utilizar aquelas variantes que tem uma melhor avaliação, excluindo as que elas usam habitualmente. Muitas vezes, as pessoas usam as expressões impostas pela sociedade de forma prazerosa, ou seja, usam porque gostam de se expressarem de determinada forma, mas existem outras pessoas que apenas usam para não sofrerem preconceitos ao utilizarem palavras diferentes daquelas consideradas bem-vindas socialmente.

2.1.2 A Sociolinguística Interacionista

Existe na sociolinguística uma vertente que é voltada para a organização da interação comunicativa, a qual Bortoni-Ricardo (2017) cita que muito contribuíram os

estudos de Erving Goffman (1922-1982) e de John Gumperz (1922-2013) denominada como sociolinguística interacional. Esses autores defendem a ideia de que as interações face a face são de natureza sistemática e normatizada, pois em qualquer encontro entre falantes da língua ocorre uma série de ações na fala e no corpo do falante em relação ao interlocutor, que são baseados em um conjunto de fatores os quais influenciam na própria interação.

Tendo em vista a diversidade de recursos presentes no nosso repertório que o homem pode utilizar para se comunicar, Gumperz (2002, p. 150) argumenta sobre isso dessa forma:

A diversidade linguística funciona como um recurso comunicativo nas interações verbais do dia-a-dia no sentido de que, numa conversa, os interlocutores – para categorizar eventos, inferir intenções e aprender expectativas sobre o que poderá ocorrer em seguida – se baseiam em conhecimentos e estereótipos relativos às diferentes maneiras de falar.

Como o autor cita, os falantes da língua fazem uso de diversas formas linguísticas durante o processo de interação, assim o assunto que está sendo debatido entre eles pode ser compreendido de várias formas, uma vez que a língua possui um campo vasto de variedades. Gumperz (2002) vai chamar esse processo dinâmico entre os participantes de “atividade”, isto é, algo que está sendo desenvolvido e sofrendo alterações para que a mensagem transmitida entre eles possa ser compreendida de forma eficaz, então o termo “atividade” não é tratado como algo estático apesar de estarmos tratando de uma organização onde as palavras seguem uma ordem no momento da comunicação, mas estamos falando de uma atividade que segue um processo que vai sendo modificado à medida que os participantes vão interagindo.

Para que haja esse processo de interação, os participantes utilizam uma constelação de traços que o autor os denomina de pistas de contextualização. É através dos traços que nós conseguimos sinalizar para os outros, fazendo com que eles consigam interpretar aquilo que estamos querendo dizer. Sendo assim, “as pistas de contextualização são todos os traços linguísticos que contribuem para a sinalização de pressuposições contextuais” (GUMPERZ, 2002, p. 152). Entre alguns desses traços temos a exemplo da alternância de dialeto, o tempo da fala, as

hesitações, a entonação, temos também pistas não verbais como o direcionamento do olhar, o distanciamento entre os interlocutores etc.

O autor enfatiza que quando o interlocutor não entende a função dessas pistas dentro da interação, pode haver uma mal interpretação por parte do ouvinte sobre o que realmente o falante tinha para dizer. E isso acontece frequentemente, quando duas pessoas estão falando sobre determinado assunto e em algum momento uma muda o tom de voz ou a forma linguística, então o que estava ouvindo já fica intrigado com aquilo, é nesse momento que começam os julgamentos errôneos como cita Gumperz (2002), quando uma pessoa é julgada apenas por uma mudança no momento interativo e por falta de entendimento da parte do outro, já considera como erro.

2.1.3 A Sociolinguística Interacionista Escolar

A Sociolinguística interacionista escolar foi inspirada na Sociolinguística interacionista e colocada em prática por Bortoni-Ricardo (2017). A autora cita que essa Sociolinguística é uma ciência que nasceu preocupada com o desempenho escolar de crianças que são nativas de grupos, sejam eles sociais ou étnicos apresentando menor poder econômico e cultura predominantemente oral. Isso porque crianças pertencentes a um grupo social menos favorecido, por exemplo, podem apresentar uma linguagem que foge das regras estipuladas pela sociedade como a correta por pertencerem a uma família que não tem tanta condição financeira para investir em estudos mais qualificados, fazendo com que essas crianças fiquem presas a determinados usos linguísticos. Por isso, a autora escreve que a Sociolinguística vai se preocupar com o desempenho dessas crianças na escola, para que elas saiam desse ambiente limitado e abram suas mentes para o estudo da língua, de modo que a comunicação com as outras pessoas se tornem mais produtiva.

Pensando nessa questão do desenvolvimento educacional da criança, mas não apenas crianças, como também de alunos em geral, Bortoni-Ricardo argumenta:

Denominei Sociolinguística educacional o esforço de aplicação dos resultados das pesquisas sociolinguísticas na solução de problemas

educacionais e em propostas de trabalho pedagógico mais efetivas. Para isso, o paradigma incorpora resultados de estudos sociolinguísticos quantitativos e qualitativos, enriquecendo-os com subsídios oriundos de áreas afins, como a pragmática, a linguística do texto, a linguística aplicada e a análise do discurso (BORTONIRICARDO, 2017, p. 158).

Com base nas ideias da autora, podemos ver que a sociolinguística vem para estudar a língua de modo que os problemas com relação aos usos linguísticos venham ser solucionados, como é o caso dos problemas decorrentes de falácias construídas por leituras aligeiradas dos próprios textos dessa área denominada como Sociolinguística. “A principal delas é crença de que não deveriam os professores intervir na correção dos chamados erros gramaticais” (BORTONIRICARDO, 2017, p. 158). Porém, os linguistas argumentam que essa ideia adotada pela escola de que os professores não poderiam interferir, é errada. O fato delas não serem consideradas erros, não significa que a escola deva esquecer de explicar suas situações de usos e que a língua apresenta uma dimensão de variedades.

E isso acontece em muitas escolas, como é o caso do professor passar para os alunos fazerem uma redação sobre um determinado tema, e sabemos que é um texto que obedece a norma culta da língua, porém muitos alunos usam palavras que não estão dentro da norma estabelecida pela formalidade, e os professores aceitam esses usos, para não criar, por exemplo, uma insegurança linguística nos alunos.

Os educadores têm a ideia de que corrigir os alunos, nesse sentido, os deixariam amedrontados ao produzirem um texto, por terem falhado em alguns aspectos linguísticos. Assim, o professor como educador deve mostrar que temos as situações de uso, então a linguagem utilizada deve se adequar ao contexto, e que um texto escrito é bem diferente do oral. Na oralidade, muitas vezes pode ser usado termos que a escrita não aceita, como é o caso de uma conversa, mesmo sendo uma conversa mais formal, o falante usa mais repetições de palavras, coloca pausas onde não tem; outro ponto também entra que é a questão da entonação, seja ela mais alta ou mais baixa. Já na modalidade escrita muda muitos pontos, como é o caso da redação onde deve haver uma coerência da construção do texto, não que na oralidade não deva ter, porém a escrita exige que as palavras ocupem sua posição adequada segundo o nível formal, deve ter também o uso das palavras, pois os termos usados precisam obedecer à norma culta da língua.

Outro aspecto que a escola desconhece, mas que o professor deve levar como ponto a ser pensado, é a questão da aceitabilidade. Goodenough (1957, *apud* BORTONI-RICARDO, 2017, p. 88) vai associar cultura aos modelos que as pessoas têm em mente para perceber, relacionar e interpretar as coisas que as cercam. Pensando assim, Bortoni-Ricardo (2017) argumenta que, no nosso país, a gramática herdada de Portugal e descrita nas escolas é muito valorizada socialmente, ficando na mente das pessoas como a correta a ser seguida. Isso acontece de fato, vemos com frequência no nosso cotidiano pessoas sendo repreendidas pelo fato de usarem uma linguagem que não está de acordo com a norma de Portugal.

Então, é imprescindível que o professor venha observar com mais frequência as produções dos seus alunos, seu modo de se comunicar com os outros, como Bortoni-Ricardo (2017) escreve que é importante o professor está sempre atento para a transição dos modos de falar para os modos de escrever, ler e refletir, para que os alunos não venham sofrer críticas na sociedade.

Depois de discorrer sobre a Sociolinguística, nas três especificidades, no capítulo a seguir, discutiremos a concepção de jogo, suas características, bem como a ideia de que seu uso pode ser concebido como um instrumento mediador da construção do conhecimento na escola.

3 O JOGO COMO UM INSTRUMENTO MEDIADOR DE APRENDIZAGEM

Neste capítulo, abordaremos algumas teorias que foram importantes para o estudo no que diz respeito ao uso do jogo, bem como o seu valor como um instrumento mediador na educação. Para darmos início ao estudo sobre a origem do jogo, nos baseamos no autor Kishimoto (2010) que faz um levantamento sobre as raízes do jogo que possibilitaram o seu surgimento. O autor explica que o jogo é um elemento folclórico, que apresenta como uma de suas características a transmissão oral, por ser uma tradição que foi passada oralmente de geração a geração, se adaptando de acordo com o tempo de cada época, assim “muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos” (p. 13).

Mesmo o jogo sendo um instrumento tão conhecido e utilizado pelo homem, muitos desconhecem os seus múltiplos valores. Para compreendermos sua definição e utilidade com mais ênfase, trouxemos os estudos de Ortiz (2005) que explica que o jogo, além de ser um meio lúdico que permite ao homem momentos de diversão, também é um meio de aprendizagem capaz de permitir aos indivíduos exercitarem hábitos que estão ligados a sua vida. Tomando conhecimento da importância do jogo para o nosso desenvolvimento, vemos o quanto é significativo fazer uso dessa ferramenta para o ensino/aprendizagem, uma vez que os alunos, de forma geral, gostam de brincadeiras. Então, se o professor utilizar esse método em sala de aula, certamente terá resultados satisfatórios.

Nesse sentido, trouxemos as ideias de alguns autores que falam sobre a utilidade desse instrumento em sala de aula, como é o caso de Valenzuela (2005), que escreve sobre a questão do uso do jogo como uma metodologia de aprendizagem, enfatizando três perspectivas: meio globalizador, objeto de estudo e ferramenta metodológica, que devem estar relacionadas entre si para que o objetivo do ensino/aprendizagem seja alcançado.

3.1 CONHECENDO A ORIGEM E O SIGNIFICADO DOS JOGOS

Kishimoto (2010) explica que, para compreendermos a origem dos jogos tradicionais infantis bem como o seu significado, requer a investigação das raízes folclóricas que são responsáveis pelo seu surgimento. Explica que é importante

destacar a determinação das origens brasileiras na mistura de três povos, nos primeiros séculos, que são: os indígenas, africanos e europeus na figura dos primeiros portugueses colonizadores.

Segundo Kishimoto (2010, p. 15), “a mistura de povos indígenas e africanos ao europeu (português) fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o povo de cor branca.” O autor cita que as bandeiras e entradas constituídas em sua maioria por brancos e índios permitiram a rápida mistura populacional primitiva. Então, no século XIX, tempo antes da abolição da escravidão, começou-se a intensificar o movimento de imigração de origem mediterrânea e germânica tais como, portugueses, italianos, espanhóis, alemães e outros para substituir a mão de obra escrava que fora proibida. Assim já estava constituído o núcleo nacional, bastante sólido para a assimilação na nova leva de imigrantes.

Foi esse cruzamento que possibilitou a mistura dos povos indígenas, africanos e europeus na formação da população brasileira. Além dessa mistura de povos, continuou com povos europeus e asiáticos, produzindo assim a grande heterogeneidade que a composição populacional de hoje apresenta. Kishimoto (2010) continua a enfatizar que, com a mistura dos povos, veio também o seu folclore que recebeu uma nova cor, quando houve esse cruzamento de vários povos, pois ao se cruzarem, conseqüentemente os seus aspectos podem sofrer mudanças e se adaptarem a um novo modelo, porém o que havia de português permaneceu e perdurou. A exemplo do folclore lusitano, que veio com os primeiros colonizadores, temos “[...] os contos, histórias, lendas e superstições que se perpetuaram pelas vozes das negras, e também os jogos, festas, técnicas e valores” (KISHIMOTO, 2010, p. 16).

Quanto ao folclore português, o autor cita que foi originado de tradições milenares europeias, as quais, chegando ao Brasil, adaptavam e sofriam as mudanças que a terra oferecia. Essas tradições eram transmitidas oralmente por pessoas anônimas podendo ser constatada na veiculação dos jogos tradicionais como a pipa, que é um jogo muito conhecido, mas que antigamente era usado com outros fins práticos, como podemos ver a seguir:

Introduzida no Maranhão pelos portugueses no século XVI, a pipa parece ter procedência oriental. Originárias de longínquos tempos,

foram usadas primitivamente pelos adultos, com fins práticos, em estratégias militares e, com o passar dos séculos, transformaram-se em brinquedos infantis (KISHIMOTO, 2010, p. 17).

Vemos então, que a pipa usada antigamente servia como auxílio para ajudar os militares nos campos de guerra, ela servia como um objeto de sinalização quando os militares queriam comunicar aos aliados a posição e o pedido de ajuda. Com o passar do tempo, essa tradição foi transmitida de geração a geração, ganhando assim novos fins, como é o caso de hoje ser usada com um jogo bastante divertido pelas crianças, que ficam a maior parte do tempo na brincadeira concentradas, fazendo com que a pipa fique por mais tempo no ar, obedecendo os comandos do jogador. Esse jogo possibilita as crianças fazerem uso de vários movimentos corporais, desenvolvendo uma consciência corporal ao mesmo tempo que se divertem.

Observando dessa forma, já temos umas das definições que são atribuídas ao jogo. Ortiz (2005, p. 15-16, grifo do autor) escreve que “a palavra *jogo* provém etimologicamente do vocábulo latino *iocus*, que significa brincadeira graça, diversão, frivolidade, rapidez, passatempo”. Pegando o exemplo citado, podemos ver que a criança, seja de qual faixa etária for, ao praticar a brincadeira, estará se divertindo, pois é algo que a deixa feliz. Ela não faz isso por obrigação, mas por puro prazer. Então como o autor enfatiza, o jogo de uma visão mais ampla traz essa alegria para as pessoas que o pratica.

Além disso, Ortiz (2005) argumenta que a brincadeira é um meio de aprendizagem espontâneo e exercita hábitos intelectuais, físicos, sociais e/ou morais, e são hábitos que envolvem toda a vida da criança, pois, desde a infância, a criança tem acesso a práticas que já são consideradas como brincadeiras, seja um movimento que o bebê faz com as mãos para pegar um brinquedo e levar até a boca porque, mesmo ele ainda não tendo o conhecimento da utilidade daquele objeto, consegue desenvolver essa atividade física com mãos.

Segundo Ortiz (2005), muitos estudiosos defendem a ideia de que toda atividade é jogo, desde os primeiros meses da existência humana como vimos no exemplo citado. Vemos assim que a brincadeira nasce e cresce junto com a criança durante os diferentes estados evolutivos até chegar ao estado adulto e à velhice. E durante esse processo, a criança vai desenvolvendo habilidades que até então não conhecia. O autor escreve também sobre a questão dos hábitos sociais e morais

que o jogo permite à criança desenvolver, pois, a partir do momento que a criança começa a jogar, ela vai desenvolvendo o hábito de socialização, uma vez que conversa com os outros integrantes do jogo. Explica ainda que não é apenas a conversa que acontece, mas também o respeito pelo outro, pois existem nos jogos as regras a serem seguidas, e uma delas como exemplo é esperar a sua vez de jogar. Se a criança não tem o respeito pelo outro, a partir desse momento ele vai aprender a respeitar e esperar sua vez chegar.

Desta forma, podemos ver que, por meio dessas atividades consideradas lúdicas, conseguimos aprender hábitos sobre a vida. Ortiz (2005, p. 16) escreve que:

O homem pratica atividades ao longo de sua vida, denominadas lúdicas, que lhe servem de distração, recreação, educação, entretenimento, relaxamento de outras atividades consideradas mais sérias, como, por exemplo, o trabalho. Mas quando se estuda a brincadeira no mundo infantil, observamos tanta seriedade como no trabalho mais responsável do adulto. Há contrastes: seriedade e alegria; divertimento e responsabilidade acompanhada de alegria, prazer, paixão ou amor.

Da mesma forma que os homens usam muitas vezes os jogos para se afastarem do seu trabalho como uma forma de diversão, uma vez que o trabalho é visto por eles como uma forma mais séria e o jogo como uma diversão que afasta ele dos problemas da vida, as crianças também veem os jogos como algo que vai além de um momento de diversão, tanto que quando estão jogando, por exemplo, um jogo de dominó, por mais que a criança esteja se divertindo, ela quer saber as regras do jogo. Nessa direção, pensa logo nas estratégias para jogar, porque quer ganhar e, quando acontece de o adversário ganhar, a criança não aceita de imediato, quer saber onde falhou e pede para jogarem de novo porque ficou insatisfeita. Nesse sentido, na brincadeira de criança, haverá sempre esses contrastes como Ortiz (2005) coloca.

Diante das ideias apresentadas, vimos que a definição do jogo vai além de um instrumento de diversão. Através dele, consegue-se desenvolver vários hábitos, como física, motora, emocional, cognitiva e social. O jogo apresenta características bastante relevantes como: a *ausência de finalidade*, isso significa dizer que as atividades desenvolvidas por uma criança estarão centradas no processo dessas atividades e não no resultado final. Por exemplo, ao construir castelos de areia, as

crianças se divertem naquele momento de construção, independentemente de como será o resultado final.

A segunda característica mostra que *os brinquedos são elementos complementares, de apoio*, isso porque uma brincadeira não precisa de objetos para que possa ser realizada, uma vez que esses objetos são complementares, podendo ser usados ou não, até porque devemos saber quais instrumentos dá para as crianças, pois nem todas irão saber usá-los: “deve-se proporcionar à criança objetos que tenham um grau de complexidade moderado e que potencializem sua criatividade, sua imaginação” (FUENTES, 2005, p. 31).

Outra característica do jogo é a sua *motivação intrínseca e a voluntariedade*. Isso é bem fácil de perceber em qualquer atividade. É a motivação interna que leva a criança a participar das brincadeiras sem a ajuda de uma pessoa grande. Fuentes (2005) escreve sobre o caráter voluntário, pois a criança tem essa vontade e prazer próprio de realizar as atividades.

Outra propriedade que caracteriza são os *diferentes graus de estruturação*: existem aqueles que são consideradas mais simples, e as pessoas realizam com mais facilidade. Existem também as mais complexas que exigem um pouco mais de habilidade.

Fuentes (2005) traz mais outro ponto que é a questão da *capacidade de representação*, que tem a ver com a atuação de crianças nos jogos, onde eles passam a representar outras coisas. A autora apresenta a expressão “como se” bastante usada nas brincadeiras, onde elas atuam como se fossem aquilo que estão representando.

Outra característica citada por Fuentes (2005) é o seu *efeito catártico*. Isso porque o jogo permite que as pessoas esqueçam um pouco seus problemas, uma vez que funciona também como um instrumento de diversão. E esse ponto é justamente outra qualidade do jogo: *prazer/diversão e seriedade*. Sem dúvidas, o jogo dá às pessoas momentos prazerosos. Do mesmo modo que ele é divertido, ele também apresenta uma seriedade. Se observarmos o modo como as crianças jogam, vemos o empenho delas durante o jogo porque veem aquilo como algo sério, tanto que se alguém atrapalha a brincadeira, elas ficam logo chateadas.

A autora também enfatiza o *não esgotamento físico e psicológico* em relação ao uso do jogo, pois “as crianças mantêm sua atividade lúdica durante intervalos prolongados de tempo, ou ao menos o fazem durante mais tempo que qualquer

outra atividade, já que o jogo é praticamente incompatível com os estados de cansaço físico e psicológico” (MARTINEZ CRIADO, 1998 *apud* FUENTES, 2005, p. 32).

Como vimos, a criança pode passar muitas horas jogando e não se cansar. Podemos perceber que quando está brincando com outra pessoa, e a outra fala em parar a brincadeira, dificilmente a criança aceita de imediato, pede logo para continuar jogando. Uma última característica do jogo que Fuentes (2005) traz está relacionada com o seu caráter *inato*, isso significa dizer que as brincadeiras surgem com o desenvolvimento do organismo de forma natural.

No tópico a seguir continuaremos nossa discussão a respeito dos jogos, agora correlacionando essa ferramenta com a educação. Para isso, trouxemos Garófano e Caveda (2005) que argumentam sobre a utilidade significativa dos jogos, abordamos ainda as ideias de Valenzuela (2005), que falam sobre três perspectivas importantes para entendermos os jogos e brincadeiras no atual sistema educativo, são elas: meio globalizador, objeto de estudo e ferramenta metodológica.

3.2 A RELAÇÃO ENTRE O JOGO E A EDUCAÇÃO

Discutimos que o uso do jogo é essencial para o desenvolvimento da vida de uma criança, como cita Garófano e Caveda (2005). O jogo não é apenas importante do ponto de vista motor, mas também da perspectiva intelectual, afetiva e social. Conhecendo suas utilidades significativas, torna-se claro que o seu uso em sala de aula promove o ensino/aprendizagem, uma vez que muitos estudiosos concordam que a melhor situação para aprender é aquela em que se aprende de forma agradável, e o jogo traz para a sala de aula essa harmonia que deixa a aula mais prazerosa. Embora enxergamos as excelências do jogo como instrumento educativo, Garófano e Caveda (2005) enfatizam que na sociedade em que vivemos, onde brincar e jogar se opõem ao trabalho, muitos educadores acabam deixando esse instrumento de lado, ao considera-lo útil apenas para o descanso do trabalho.

Isso acontece também nas famílias em casa, onde as pessoas chegam a considerar o jogo como um passatempo, uma brincadeira, servindo para diversão. No entanto, vemos exemplos de pais que, ao verem seus filhos brincando, chamam a atenção para eles irem fazer algo “proveitoso”, considerando o jogo algo sem

fundamento nenhum. Mas, o que os pais poderiam fazer era utilizar esse momento de diversão com o seu filho e ensiná-lo que o jogo é importante. Já que a criança passa a maior parte de sua infância brincando, seria uma forma de aproveitar esse tempo de forma educativa.

Considerando a importância do jogo, não apenas para o mundo infantil, mas também para os indivíduos de forma geral, vejamos ainda o que Hartley, Frank e Goldenson afirmam:

O jogo converte-se em uma prova de sua personalidade, contribui para a conquista progressiva de sua inteligência e tenta converter a criança em um ser criativo dotado de autonomia, imaginação e fantasia, o que lhe ajudará a obter maior equilíbrio emocional, sendo as práticas lúdicas importantes tanto para as crianças sem problemas quanto para as que os possuem (HARTLEY, FRANK e GOLDENSON, 1977 *apud* VALENZUELA, 2005, p. 90).

Podemos ver o quanto o uso desse instrumento pode ser significativo nas escolas, pois permite que o aluno desenvolva a imaginação ao praticarem as atividades lúdicas, tornando-se mais criativo. Tendo isso em mente, o professor pode utilizar esse instrumento em sala de aula para enriquecer suas aulas sobre determinados assuntos.

Sobre a importância da brincadeira na educação, Valenzuela (2005) cita três perspectivas complementares que são importantes para entendermos os jogos e brincadeiras no atual sistema educativo, são eles: meio globalizador, objeto de estudo e ferramenta metodológica. No primeiro ponto, o jogo é visto como um meio globalizador, pois ele “[...] inter-relaciona conteúdos da educação física com outras áreas e eixos transversais” (VALENZUELA, 2005, p. 91), isto é, o jogo permite que as pessoas tenham a experiência de participarem das brincadeiras, relacionando as práticas físicas com conteúdos que pertencem a outras áreas. O autor cita também o uso do jogo no sentido de objeto de estudo, isso porque ele é um meio que apresenta diferentes modalidades, que podem ser exploradas de forma educativa. E, por último, temos o jogo como estratégia metodológica, por ser uma atividade que motiva a aproximação entre as pessoas, ele funciona como uma ferramenta muito eficiente para ser usada em fins educacionais.

Valenzuela (2005) ainda enfatiza que as brincadeiras favorecem a exploração corporal, pois eles usam seus movimentos para jogarem, além disso, temos as

relações com os demais integrantes do grupo, que certamente são favorecidos, uma vez que os jogadores precisam estar em comunicação. Vale também enfatizar o quanto o jogo é eficaz no que diz respeito ao engajamento de determinados alunos que não gostam muito de participarem das aulas, seja por acharem as aulas chatas, ou por serem alunos tímidos que sentem vergonha de se expressarem.

A partir do momento que o professor utiliza uma metodologia diferente em suas aulas, como o jogo, por exemplo, o aluno se envolve, pois foge daquela aula tradicional que ele está acostumado a frequentar e passa a ver métodos diferentes que são atrativos. A mesma coisa acontece com o aluno tímido, ele irá participar com mais frequência e com mais prazer, pois muitas vezes o ambiente escolar que estamos acostumados frequentar aparenta ser mais formal onde o professor é mais sério, e isso causa um receio em certos alunos em se exporem nas aulas. Para Echevarría (1980 *apud* VALENZUELA, 2005, p. 93-94) “o jogo como meio educativo funciona porque, além da satisfação dos jogadores, deixa uma sobra que se acumula em forma de ensinamentos, que os participantes vão assimilando e que um dia serão úteis”.

Após esta breve discussão sobre jogos na educação, no próximo capítulo, iremos apresentar uma sequência de jogos que os professores podem usar em suas aulas para torná-las mais produtivas. Elaboramos um jogo para cada ano do Ensino Fundamental II, mas são perfeitamente adaptáveis a outros anos e níveis.

4 PROPOSTAS: JOGANDO COM A VARIAÇÃO LEXICAL

Neste capítulo apresentaremos uma sugestão de jogo para cada ano do Ensino Fundamental II. Fundamentamo-nos em todas as discussões até agora empreendidas na intenção de produzir um material que realmente contribuísse para a prática docente, bem como pudesse despertar criatividade.

O primeiro é um Jogo de Memória destinado ao 6º ano. Sugerimos este jogo porque ele possibilita aos alunos a capacidade de associação e memorização, focando o estudo da variação lexical de forma bastante positiva, pois eles estariam associando as variantes linguísticas aos seus respectivos significados.

O segundo é um Jogo de Furadinha. Esse foi atribuído ao 7º ano. Sugerimos esse jogo porque ele permite que os alunos possam descobrir algumas das variantes formais e informais aprendendo assim, suas situações de uso.

O terceiro é um Jogo de Tabuleiro que tem como público-alvo o 8º ano. Sugerimos este jogo porque ele permite que os alunos usem habilidades finas por meio de vários desafios e, com isso, respondem perguntas sobre a variação lexical.

E o quarto e último é um jogo de pistas que está destinado ao 9º ano. Este foi sugerido porque possibilita aos alunos conhecerem as expressões populares e dicionarizadas da língua através de habilidades cognitivas mais complexas, que é o caso de pistas como tracinhos que compõem as letras para formar as palavras.

Os jogos apresentados, permitem que os professores acompanhem o desenvolvimento educacional dos alunos durante todas as etapas do jogo, fazendo com que o método avaliativo do professor também discorra durante todo o processo do jogo.

JOGO DA MEMÓRIA

Público-alvo: 6º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos:

- Reconhecer uma diversidade de variação lexical que faz parte da língua do povo.
- Associar as variantes aos seus significados.

- Ativar o conhecimento prévio no contexto de palavras e expressões populares.

Material:

- Tesoura de cortar papel.
- Cola.
- Papel com as palavras impressas que serão usadas no jogo (pode ser 40 palavras para formar 20 pares). Fica a critério do professor e conforme o número de alunos da sala. Exemplos a seguir: (Quadro 2).
- Cartolina.

Como confeccionar o jogo:

- 1) O professor deve elaborar o jogo em casa, antes de levar para sala de aula. Escolher 40 palavras que irão fazer parte do jogo. Um par de palavras terá apenas um significado, por exemplo, se escolher *água na boca* e *sentir vontade* para compor o jogo, essas palavras irão formar um par, pois têm o mesmo significado. Então será assim em diante, se escolhem pares de palavras que tenham o mesmo sentido.
- 2) Depois o professor deve imprimir as palavras e recortar em tamanhos pequenos. Feito isso, recortar a cartolina em pedaços maiores que as palavras, e colar as palavras que recortou no centro da cartolina. É importante que as peças estejam recortadas do mesmo tamanho para facilitar o manuseio das cartelas e também que o papel da cartolina seja grosso para que os alunos não vejam o que está no verso. E está pronto o jogo.

Como jogar:

- 1) No momento do jogo, o professor deve dividir a sala em dois grupos de, no máximo 4 participantes, mas pode ser jogado individualmente também um jogador contra outro.
- 2) As peças devem ficar viradas para baixo de modo que as palavras fiquem escondidas e cada jogador vai virar duas cartas. Se as palavras formarem os pares, ou seja, tiverem o mesmo significado, o jogador pode tentar de novo e

se ele errar passa a vez para o próximo jogador. Vence o jogo quem conseguir juntar o maior número de pares.

Quadro 2- Peças do Jogo da memória

| | | | | | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|------------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------------|-----------------------------|----------------------------|
| Boiar | Não entender | Botar banca | Chegar se vangloriando | Cheio de nove horas | Cheia de manias | De vento em popa | Algo que está correndo bem |
| Dar as caras | Comparecer | Estar no mundo da lua | Pessoa desatenta | Estar com a macaca | Estar irritado | Largar de mão | Desistir de alguma coisa |
| Botar lenha na fogueira | Instigar alguma briga | Bolo no estômago | Sensação de enjoo | Baranga | Mulher feia | Bater as botas | Morrer |
| Andar na linha | Agir de forma correta | Água na boca | Sentir vontade | Meu crush | Meu amor | A vaca foi pro brejo | Coisa má acontece |
| Amigo da onça | Indivíduo que não é de confiança | Bicho de sete cabeças | Grande dificuldade | Chove e não molha | Situação de indecisão | Estar de bobeira | Sem fazer nada |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

JOGO DA FURADINHA

Público-alvo: 7º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos:

- Reconhecer as variantes informais e formais como riqueza lexical de mesmo valor comunicativo.
- Treinar a competência discursiva.

Material:

- Isopor.
- Tesoura de cortar papel.

- Cola.
- Plástico.
- Papel com as palavras impressas que irão ser usadas (Quadro 3).
- Papel com os números para colar na furadinha (Quadro 4).

Como confeccionar:

- 1) O professor terá que confeccionar a furadinha em casa. Isso não será difícil. Ele deve escolher a quantidade de palavras que irá utilizar, fica a critério do mesmo de quantas serão. Feito isso ele deve usar um isopor que seja um pouco fino para facilitar o corte e fazer vários furinhos que deem para colocar as palavras que ele escolheu.
- 2) Depois disso, ele cola um papel embaixo do isopor e cola as palavras que ele escolheu dentro dos furos. Para tapar os furinhos, coloca um plástico e cola os números em cima para facilitar na hora que os alunos forem furar no momento do jogo e também para que eles não vejam quais palavras estão por baixo.

Como jogar:

- 1 Na hora do jogo, o professor deve dividir a turma em dois grupos, não tem problema em ficar muitos participantes nos grupos, pois eles terão que ajudar os seus colegas. Lembrando que cada grupo fica com uma furadinha, e as duas terão as mesmas palavras. Então um participante começa a jogada furando um dos buracos. Se, por exemplo, ele furar o número 1 e tiver a expressão *a gente*, eles terão que explicar o contexto situacional que ela pode ser usada e indicar se ela é informal ou formal. Na medida que o professor for vendo o envolvimento dos alunos, ele poderá ir mudando as perguntas.
- 2 E assim continua o jogo; se a equipe responder errado ou não conseguir responder, passa a vez para o próximo grupo, e este é quem marca o ponto. Vale lembrar que o número que um grupo furar, o outro grupo não pode mais escolher aquele número, tem que escolher outro. Vence o jogo quem conseguir acertar mais palavras.

Quadro 3 – Peças do jogo da furadinha

| | | | | |
|-------------------|-----------------|-------------------|------------------|------------------|
| A gente | Nós | you | cê | Fulano |
| indivíduo | baita | grande | cadê | Onde está |
| Ok | Está bem | Fechou | Combinado | Falou |
| Está certo | Tomara | Espero que | Quiprocó | Confusão |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

Quadro 4 - Peças do jogo da furadinha

| | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

JOGO DO TABULEIRO

Público-alvo: 8º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos:

- Ampliar o conhecimento sobre as variantes da língua.

Material:

- EVA
- Tesoura de cortar papel
- Cola
- Lápis
- Papel

Como confeccionar:

- 1) O professor elabora o tabuleiro em casa. Será bem fácil. Ele corta vários pedaços de EVA em quadrados que sejam um tamanho razoável para caber uma pessoa em pé em cima.
- 2) Depois ele junta os quadrados cortados e cola, ou no momento de cortar, ele faz formas que se encaixem, fica a critério do professor. Em seguida é só enumerar os quadrados dependendo da quantidade de perguntas e prendas que escolher para colocar no tabuleiro. Lembrando que nesse jogo serão usados dois tabuleiros, pois a turma será dividida em dois grupos, grupo A e grupo B e cada um fica em um tabuleiro (Quadro 5).
- 3) Agora o professor elabora um manual de perguntas e prendas que ficará com ele no momento do jogo, pois nos tabuleiros terão apenas os números para que os alunos não vejam o que está por trás dos números. (Quadro 6).

Como jogar:

- 1 No momento do jogo, o tabuleiro será posto no chão, e a turma será dividida em grupo A e B; todos os alunos irão participar, pois a cada jogada, troca de participante para que todos participem, porém é um jogador por vez de cada grupo.

- 2 Assim, o jogo começa. O aluno do grupo A, por exemplo, escolhe pisar no número 1, então o professor olha no manual o que aquele número representa, e o aluno terá que responder. Se for uma pergunta e ele errar, o ponto passa para o outro grupo, e ele permanecerá no mesmo número, passando a vez para o grupo B. E se cair em uma prenda, ele terá que pagar ou escolher alguém do seu grupo para pagar. O grupo que chegar à linha final primeiro, vence o jogo.

Quadro 5 – Preparação para o jogo do tabuleiro

| GRUPO A | | | GRUPO B | | |
|---------|----|----|---------|----|----|
| CHEGADA | | | CHEGADA | | |
| 10 | 11 | 12 | 10 | 11 | 12 |
| 7 | 8 | 9 | 7 | 8 | 9 |
| 4 | 5 | 6 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| PARTIDA | | | PARTIDA | | |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

Quadro 6 – Preparação para o jogo do tabuleiro**GRUPO A**

- 1- A variante “tô” apresenta marca de qual linguagem?
- 2- “mimosa” é um entre os vários nomes utilizados para identificar uma fruta, fale uma dessas variantes.
- 3- *Pagar prenda*: desenhar uma pêra com os olhos fechados.
- 4- A variação linguística regional registra nomes distintos para identificar o mesmo elemento e elege um deles como o correto, de acordo com a norma-padrão?
- 5- *Pagar prenda*: dizer muito rápido: o rato roeu a rolha da garrafa de um do rei da Rússia.
- 6- A variação observada em Minas Gerais – mexerica – está incorreta?
- 7- Qual das frases a seguir se mostra inteiramente formal?
“A gente não precisa ganhar muito para ser feliz.”
“Sempre que podemos, nós os visitamos.”
- 8- A um conjunto de variações linguísticas dá-se o nome de?
- 9- *Pagar prenda*: cantar de boca fechada.
- 10- *Pagar prenda*: inventar uma receita culinária.
- 11- Na oração: “Manjo essa coisa de contrabando pra burro” Qual a linguagem que o autor utiliza?
- 12- *Pagar prenda*: dizer olá imitando um animal.

GRUPO B

- 1- Assinale a correta. A norma culta ou norma padrão é:
“A variedade linguística de maior prestígio.”
“O modelo mais adequado de uso da linguagem.”
- 2- *Pagar prenda*: enumerar dez cores sem parar.
- 3- Fale uma forma culta para a expressão *a gente*.
- 4- É correto afirmar que algumas das variações linguísticas devem ser desprezadas, por serem informais?
- 5- *Pagar prenda*: cantar uma canção.

- 6- Com relação as frases a seguir, qual apresenta uma linguagem coloquial?
“Nem todos sabem se a gente aprecia essa comida.”
“Havia muitas festas naquelas redondezas!”
- 7- *Pagar prenda*: fazer caretas para rir.
- 8- Passe a frase “**daí** caímos doentes” para a linguagem padrão.
- 9- Assinale a expressão que não apresenta gíria:
“Sacou o que eu disse?”
“Só convidados podem entrar.”
- 10- *Pagar prenda*: contar uma anedota.
- 11- Passe a frase: “Eu manjo montar quebra-cabeça” para a linguagem formal.
- 12- *Pagar prenda*: desenhar uma maçã com os olhos fechados.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

JOGO DAS PISTAS

Público-alvo: 9º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos:

- Reconhecer as variações dicionarizadas e as variações populares.

Material:

- Quadro branco
- Pincel
- Papel
- Lápis

Preparação para o jogo:

- 1) O professor escolhe algumas palavras dicionarizadas e populares que irão fazer parte do jogo; ele pode deixar essas palavras escritas em um papel que estará com ele no momento do jogo. Lembrando que ele pode ter duas sugestões: usar a dicionarizada como pista, ou usar a popular como pista (Quadro 7)

Como jogar:

- 1 Em sala de aula, o professor divide a turma em quatro grupos e começa o jogo. Ele colocará no quadro tracinhos correspondentes à quantidade de letras da palavra secreta. Haverá momentos que ele irá usar traços para duas palavras, outros em que ele irá usar traços para três, fica a critério do professor de quantas palavras utilizará. Embaixo das palavras estarão as pistas que ajudarão os alunos a adivinhar quais palavras estão no jogo. Por exemplo, ele coloca como pista que pode ser a palavra dicionarizada *morrer* e pede que digam a variante popular para colocar nos tracinhos, que seria *bater as botas* (Quadro 8).
- 2 Então um grupo começa falando uma letra, se tiver a letra escolhida, ele tem direito de falar outra letra e se errar passa a vez para outro grupo.

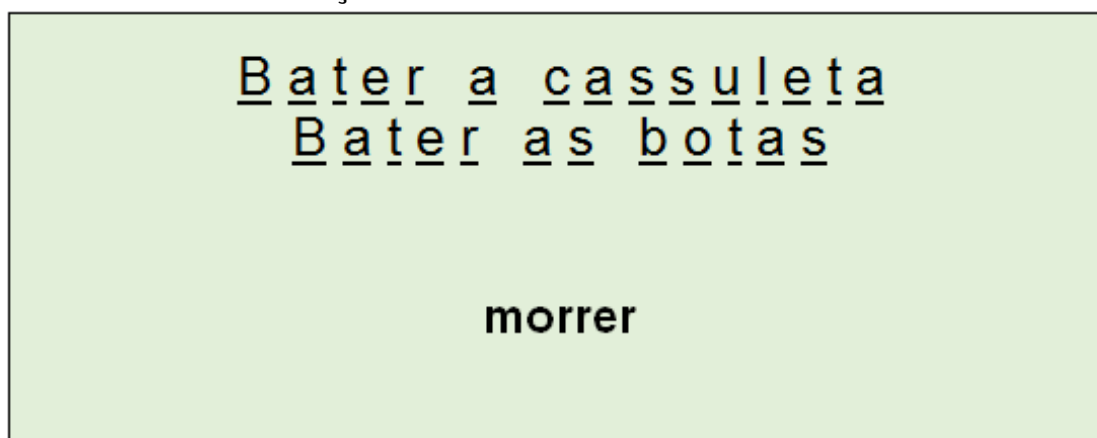
- 3 Quando tiver faltando apenas quatro letras para completar as palavras, o grupo que estiver jogando a partida, terá que falar todas as letras que estão compondo os tracinhos, se eles responderem ganharão um ponto e caso não saibam responder, passam a jogada para o outro grupo e terão que pagar uma prenda escolhida pelo professor. E assim o jogo continua, terão várias rodadas, vence o jogo o grupo que conseguir mais pontos.

Quadro 7 – Sugestão de palavras e expressões populares

| EXPRESSÕES POPULARES | SEUS SIGNIFICADOS DICIONARIZADOS |
|-------------------------------|--|
| Ranço | Repulsa, nojo |
| Bolado | Indignado, decepcionado, chateado |
| Caraca | Surpresa, espanto, desapontamento |
| Encher o saco | Perturbar, incomodar, chatear |
| Empurrar com a barriga | Enrolar, postergar, odiar |
| Vestir a carapuça | Assumir a culpa |
| Armar um barraco | Arrumar confusão |
| Bateu com a língua nos dentes | Falou mais do que devia |
| Bugar | Defeito, falha |
| Dar pé | Dar certo, ser favorável, ser positivo |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

Quadro 8 – Demonstração visual



Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Sociolinguística como ciência que estuda a língua correlacionando-a com o meio social tem significativa contribuição para o contexto educativo. Dentre os fatores internos à língua estudados pela Sociolinguística, destacamos a variação lexical que contribui para o alargamento vocabular dos sujeitos falantes que chegam à escola com sua bagagem de conhecimento que precisa ser valorizada.

Pelas discussões teóricas sobre a Sociolinguística empreendida nesta pesquisa, constatamos que esta ciência se divide em: Sociolinguística variacionista; Sociolinguística interacionista e Sociolinguística interacionista escolar. E que, embora tem sido inicialmente pesquisada sem pretensões de aplicação escolar, a Sociolinguística variacionista pode ser levada para sala de aula, considerando, por exemplo, a variação entre coloquial e formal.

Outro ponto da teoria embasadora desta investigação foi o debate sobre jogos que nos possibilitou perceber que essa questão do uso do jogo como uma ferramenta educacional é uma forma bastante eficaz, isso porque além de os alunos adorarem momentos lúdicos, os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, mnemônico, social, psicomotor etc. a depender dos objetivos a alcançar.

Como resultado da investigação teórica, apresentamos, neste trabalho, uma sequência de jogos para auxiliar o professor em sala de aula no ensino das variações lexicais. Trata-se de um capítulo, com quatro jogos, sendo um para cada série do Ensino Fundamental II: o primeiro é um jogo de memória destinado ao 6º ano, o segundo um jogo de furadinha esse foi atribuído ao 7º ano, o terceiro um jogo de tabuleiro que tem como público-alvo o 8º ano e o quarto um jogo de pistas que está destinado ao 9º ano.

Acreditamos que esses jogos irão ajudar o professor no ensino das variações lexicais, de forma que o não reconhecimento dos valores linguísticos, passarão a ser reconhecidos pelos alunos. Através desses jogos, os alunos passarão a observar a língua com outros olhos, entendendo que o nosso léxico apresenta uma heterogeneidade linguística que precisa ser respeitada, pois todas as variantes têm o seu valor. Além disso, as aulas ficarão mais produtivas, pois os alunos estarão praticando algo que lhes dá prazer, ou seja, estarão brincando e aprendendo ao mesmo tempo.

A proposta de construir jogos educativos como ferramenta de estudo de variações linguísticas foi atingida, uma vez que discutimos conceitos da Sociolinguística Variacionista com ênfase na variação lexical; a importância dos jogos para o desenvolvimento social e cognitivo, enfatizando seu uso na educação; e construímos quatro jogos que enfatizam a variação linguística como forma de explorar a riqueza da língua.

Certamente podemos direcionar não somente a proposta de construção de jogos, mas também a base sociolinguística para outros olhares práticos, a exemplo de oficinas, minicursos, eventos artísticos com discursos orais como local de encontro para interação professor e aluno na intenção de significá-los, até mesmo, podemos usar os jogos propostos em eventos maiores como as habituais feiras de conhecimentos promovidas por muitas escolas, mas fica esta seleção de jogos para acréscimos em novos contextos.

Nessa direção, pontuamos que metodologia foi suficiente para realizar os procedimentos de investigação, uma vez que possibilitou percorrer um caminho que nos conduziu buscar uma bibliografia que nos desse suporte teórico para atingir os objetivos propostos.

É pertinente, embora não tenha sido ponto de discussão no corpo da pesquisa, acrescentar aqui que a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018, p. 51-52) traz uma síntese de aprendizagem, e um dos pontos destacados como objetivo a ser explorado em todo segmento da educação infantil e ampliados como também aprofundados no Ensino Fundamental, é justamente “relacionar-se com o outro empregando gestos, palavras, brincadeira, jogos, imitações, observações e expressão corporal.” Isso intensifica mais ainda nossa concepção de usar o lúdico no campo educacional como proposta de estudo.

Portanto, consideramos aqui uma proposta de estratégias interventivas profícuas para a aprendizagem em sala de aula, capaz de ser material de apoio tanto para o professor em formação como também para o profissional já atuante, no entanto, como toda investigação, temos aqui um olhar que apresenta possibilidades de acréscimos com sugestões que podem enriquecer ainda mais o debate.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de português: linguagem, gramática e leitura**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BAGNO, Marcos; STUBBS, Michael; GAGNÉ, Gilles. **Língua materna: letramento, variação e ensino**. São Paulo: Parábola, 2002.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Manual de sociolinguística**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da educação. 2018.

COELHO, Izete Lehmkuhl *et al.* **Sociolinguística**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2010.

COSCARELI, Carla Viana. **Livro de receitas do professor de português: atividades para a sala de aula**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

DAVIS, Claudia. A concepção interacionista: Piaget e Vygotski. In:_____. **Psicologia na educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010, p. 42-75.

Expressões populares. **Dicionário popular**. Disponível em: <https://www.dicionariopopular.com/expressoes-populares/>. Acesso em: 5 nov. 2019.

FARACO, Carlos Alberto. História da nossa disciplina. In:_____ (Org.). **Linguística histórica: uma introdução ao estudo da história das línguas**. São Paulo: Parábola ocEditorial, 2005, p. 128-203.

FUENTES, Maria Teresa Martinez. Evolução do jogo ao longo do ciclo vital. In:_____ (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 29-44.

GARÓFANO, Virginia Viciania; CAVEDA, José Luis Conde. O jogo no currículo da educação infantil. In:_____ (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 59-87.

GUMPERZ, John J. Convenções de contextualização. In:_____ (Org.). **Sociolinguística interacional**. São Paulo: Loyola, 2002, p. 149-182.

HEERDT, Mauri Luiz. Pesquisa científica: conceito e tipos. In:_____ (Org.). **Metodologia científica e da pesquisa**. 5. ed. Palhoça: Unisul Virtual, 2007, p. 57-95.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 16. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

LYONS, John. **Linguagem e linguística: uma introdução**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.

MARTELOTTA, Eduardo Mário *et al.* **Manual de linguística**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: _____ (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 9-28.

PEREIRA, Cláudia. Jogo educativo dos castigos. **Educamais**. 15 mar. 2019. Disponível em: <https://educamais.com/jogo-dos-castigos/>. Acesso em: 5 nov. 2019.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

Questões de variação linguística (português). **Questões estratégicas**. Disponível em: <https://www.questoesestrategicas.com.br/questoes/busca/assunto/variacao-linguistica?pagina=18>. Acesso em: 5 nov. 2019.

VALENZUELA, Alfonso Valero. O jogo no ensino fundamental. In: _____ (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 89-107.