

Scrabble: do jogo pedagógico à pedagogia do jogo por meio das práticas de letramento e numeramento

*Scrabble: from the pedagogical game to the pedagogy of the game through
literacy and numeracy practices*

DJIBY MANÉ

Universidade de Brasília (UnB)

E-mail: djibym@gmail.com

Resumo: Brincar é parte integrante da vida cotidiana. Por meio de jogos de palavras, dramatizações, videogames, as pessoas buscam constantemente práticas lúdicas, reconhecidas como atividades de lazer – uma fonte de prazer. Fazendo-se uso do *Scrabble*, por meio de atividades de letramento e numeramento, o presente estudo consistiu em levar os alunos a construir conhecimento nas diversas disciplinas da grade curricular, em especial, Português e Matemática. Para tanto, a metodologia adotada teve por base documentos publicados física e virtualmente. Quanto às bases teóricas, foram adotadas as ideias de Chambovay (2013), France (2023), Grimal (2018), HAS (2022), Huizinga (2019), Nemessany (2020), UNESCO (2017) e Vianez e Olombel (2019). Concluiu-se que o *Scrabble* promove competências linguísticas, matemáticas e transversais, pois, sendo principalmente um jogo de tabuleiro, é também uma excelente ferramenta de ensino; seu uso em sala de aula permite que os alunos aprendam brincando, oportunizando aos professores a conciliarem os objetivos de ensino com as aspirações dos alunos; ainda, a implementação de atividades que promovam a aquisição dessas habilidades geralmente representa um desafio para os professores que desejam variar os métodos de ensino e manter os alunos estimulados e entusiasmados.

Palavras-chave: *Scrabble*; letramento; numeramento; ensino; aprendizagem.

Abstract: Playing is an integral part of daily life. Through word games, role-playing, and video games, people constantly seek playful practices, recognized as leisure activities – a source of pleasure. Using *Scrabble*, through literacy and numeracy activities, this study aimed to engage students in building knowledge across various subjects in the curriculum, particularly Portuguese and Mathematics. The adopted methodology was based on documents published both physically and virtually. Theoretical bases were drawn from the ideas of Chambovay (2013), France (2023), Grimal (2018), HAS (2022), Huizinga (2019), Nemessany (2020), UNESCO (2017), and Vianez and Olombel (2019). It was concluded that *Scrabble* promotes linguistic, mathematical, and transversal competencies. As primarily a board game, it is also an excellent teaching tool; its use in the classroom allows students to learn through play, providing teachers with the opportunity to align teaching objectives with students' aspirations. Moreover, implementing activities that promote the acquisition of these skills often represents a challenge for teachers who wish to vary teaching methods and keep students engaged and enthusiastic.

Keywords: *Scrabble*; literacy; numeracy; teaching; learning.

1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

O que poderia ser mais motivador para os alunos do que mobilizar seus conhecimentos através de uma atividade lúdica? O desejo de competir e vencer desperta o de melhor dominar alguns elementos relacionados ao Português e/ou à Matemática. Nesse viés, a iniciação a um jogo como o *Scrabble*, por exemplo, valoriza tais competências e aqueles que o praticam.

Sendo um jogo instrutivo com múltiplas possibilidades, o *Scrabble* consiste em formar palavras a partir de letras de diversos valores e colocá-las em um tabuleiro esmaltado com quadrados coloridos. Para jogar bem, é preciso construir palavras associando as letras, conjugando os verbos, formando plurais e femininos; ou seja, formar corretamente palavras (ortografia) que tenham significado (semântica); e ainda é preciso levar em conta as palavras já colocadas e imaginar diversas possibilidades de acréscimos iniciais (RE – FAZ) e finais (CULTURA – L). O jogo em comento ainda permite enriquecer o vocabulário enquanto se diverte.

Se o *Scrabble* permanece, acima de tudo, um jogo de tabuleiro, também pode ser um excelente recurso didático. Com efeito, sua prática em sala de aula acarreta aos alunos o ato de “aprender brincando”, ofertando aos professores a oportunidade de conciliar os objetivos educativos com as aspirações dos alunos. Logo, questiona-se: o que poderia ser mais motivador para o aluno do que mobilizar seu conhecimento via atividade lúdica? De fato, o desejo de vencer desperta o desejo de dominar certos elementos relacionados à língua ou à matemática. Além disso, a iniciação a um jogo considerado difícil valoriza quem o joga.

No ensino, o *Scrabble* busca respostas para as questões mais gerais sobre a relação jogo-educação. A temática é, sem dúvida, muito complexa, sobretudo, porque tal relação permanece imprecisa e sujeita a toda especulação teórica. Com efeito, se o jogo se refere ao prazer, à diversão, à recreação e ao entretenimento, a escola remete à noção de esforço e aprendizagem. Ao mesmo tempo, a ideia de fazer uso do jogo para fins educativos não é nova, ao passo que o educador sempre buscou desviar ou adaptar o jogo (ou o que considera como tal) para a Pedagogia.

Para o tratamento da questão, mostra-se necessário algum trabalho de investigação, uma vez que não se trata de questionar se o *Scrabble* é um jogo, mas se continua a sê-lo em um contexto escolar, perfazendo uma questão de estudo dos usos e das representações do que do objeto em si.

A ideia do *Scrabble* na escola pode parecer absurda quando se pensa apenas em seus aspectos lúdicos, por vezes, percebido como um passatempo para idosos em países ocidentais. No entanto, sua prática esconde muitas facetas didáticas, tanto em Português como em Matemática, bem como uma lógica transversal.

O presente estudo teve por norte fazer uso do valor lúdico do *Scrabble* para ação em contexto de letramento (Português) e numeramento (Matemática), bem como em competências transversais. Para tanto, recorreu-se à metodologia bibliografia com a seleção de artigos e obras especializadas para identificar as ideias que contribuem sobre a temática em comento, sobretudo, em Chambovay (2013), France (2023), Grimal (2018), *Haute Autorité de Santé* (HAS) (2022), Huizinga (2019), Nemessany (2020), *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) (2017) e Vianez e Olombel (2019), buscando fundamentar a concepção de jogo, pedagogia do jogo e as competências de letramento, numeramento e transversais desenvolvidas no jogo *Scrabble*.

Assim, fazendo uso de uma visão interacionista de linguagens e tendo a pedagogia crítico-social das competências desenvolvidas em partidas de *Scrabble*, as linhas seguintes propuseram evidenciar, além das considerações gerais e finais, o contexto teórico da pesquisa, a metodologia da pesquisa e a abordagem pedagógica do *Scrabble* na escola com foco em atividades que desenvolvem competências linguísticas (Letramento), matemáticas (Numeramento) e transversais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o tratamento do contexto teórico da presente pesquisa, tem-se o conceito do jogo *Scrabble* como um jogo pedagógico com competências envolvidas nessa atividade lúdica.

2.1 CONCEITO DE JOGO

O termo “jogo” pode evocar uma gama de representações quando é mencionado: jogo de tabuleiro, jogo teatral, jogo de *role-playing*, jogo educativo, videogames, jogos infantis etc. Dessa feita, o tipo de jogo sobre o qual a presente pesquisa se debruçou tem norte lúdico: *Scrabble*.

Etimologicamente, a palavra jogo vem do latim “*jocus*”, que significa brincadeira. De acordo com Huizinga (2019, p. 35-36), o jogo é

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exposições de todo gênero. Aventuramos a dizer que a categoria jogo é uma das mais fundamentais da vida.

Em geral, o jogo é sinônimo de prazer, de liberdade, não induzindo nenhuma obrigação ou restrição, ao contrário do trabalho. Permite, antes de tudo, “quebrar o gelo” (entre indivíduos não muito comunicativos ou que ainda não se conhecem) ou largar o lastro antes/depois de um jogo mais pesado e exigente; ou seja, permite criar uma verdadeira dinâmica de grupo, aproveitando a faceta lúdica, ao mesmo tempo que é dotado de objetivos claros, definidos e alcançáveis, totalmente inscritos na sequência educativa.

Aplicado em sala de aula como uma ação pedagógica, o jogo revela-se benéfico, pois permite aos alunos superar o egocentrismo, explorar vários papéis (parceria, liderança, adversário) e aprender a gerir o labor em conjunto, além das competências linguísticas, matemáticas e transversais; ainda permite o estabelecimento de relações com base no respeito, pois o jogo é sempre regido por regras que devem ser seguidas; caso contrário, o participante pode ser excluído. Nesse viés, a situação lúdica poderá levar o aluno a compartilhar, negociar e, por vezes, driblar a regra.

2.2 SCRABBLE: DO JOGO PEDAGÓGICO PARA A PEDAGOGIA DO JOGO

O jogo de *Scrabble*, originalmente denominado Lexiko e, posteriormente, palavras cruzadas, foi inventado durante a grande depressão pelo arquiteto Alfred Mosher Butts. Ele queria fazer um jogo para trabalhar as habilidades de vocabulário de palavras cruzadas e anagramas (Grimal, 2018).

As regras do *Scrabble* variam em função da fórmula utilizada. Pode ser jogado com dois, três ou quatro jogadores na fórmula clássica (todos os partícipes fazendo uso do mesmo tabuleiro, cada um com suas letras), com considerável número de jogadores na fórmula duplicada (um tabuleiro para cada jogador, as mesmas letras para todos, tentando encontrar a palavra mais lucrativa) e com o *Scrabble Júnior* (pensado para os mais novos, que oferece dois jogos em um: o primeiro, na frente – versão para partícipes de 5 a 7 anos de idade; e, o segundo, no verso, para partícipes maiores de 7 anos de idade), muito próxima da clássica) (Grimal, 2018).

As variações da fórmula duplicada permitem organizar eventos originais e aumentar a diversidade e a riqueza do jogo. Algumas destas podem ser combinadas. No presente estudo, tem-se a apresentação das três fórmulas supracitadas.

O *Scrabble* é um jogo de tabuleiro ou esporte cerebral que consiste em formar palavras cruzadas em uma grade com letras de diferentes valores; as casinhas coloridas da grade permitem multiplicar o valor das letras ou palavras. O vencedor é o jogador que acumular o maior número de pontos ao final do jogo.

Scrabble é um jogo de tabuleiro que combina a busca por palavras a partir de combinações de letras sorteadas aleatoriamente, e seu criterioso posicionamento em um tabuleiro para ganhar pontos. É um jogo de antecipação e reflexão que favorece o trabalho lexical e morfológico, bem como a identificação matemática ligada ao cálculo mental. (France, 2023, p. 2)¹

Do inglês “*board game*”, a expressão jogo de tabuleiro é concernente a todos os jogos que se jogam em um “tabuleiro”, isto é, uma mesa. Em geral, são jogos intelectuais, que se caracterizam por regras – as regras do jogo – mais ou menos complexas e, consoante os casos, mais dependentes do bom senso, da memória ou do acaso. Proporcionam momentos de convívio, permitem o desenvolvimento de competências e são acessíveis a todas as idades e níveis de experiência. Suas diferentes categorias permitem rápida adaptação aos gostos e desejos dos partícipes, oferecendo, assim uma experiência lúdica única e gratificante.

Em outra vertente, o uso do jogo em geral em sala de aula parece ir contra as práticas escolares habituais, apresentando certa dificuldade em estabelecer-se como uma via sólida e eficaz de aprendizagem. Contudo, devido à motivação da criança e ao prazer despertado pelo jogo, um bom número de pedagogos debruçou-se, desde o início do século XX, sobre o interesse do jogo na escola. Sobre a questão, Vianez e Olombel (2019, p. 5) reiteram que “[...] o uso do jogo na escola não pode ser apenas para entretenimento,

¹ Do original: “Le Scrabble est un jeu de société qui conjugue la recherche de mots à partir de combinaisons de lettres tirées au sort, et leur positionnement judicieux sur un plateau permettant de gagner des points. C'est un jeu d'anticipation et de réflexion favorisant un travail lexical et morphologique, ainsi qu'un repérage mathématique lié au calcul mental”. (France, 2023, p. 2)

ele é utilizado como ferramenta pedagógica [...]. Isso permite diversificar o material didático”

De fato, o uso de jogos em escolas e universidades depende da livre escolha dos professores, cujo comportamento deve ser motivado pelo entusiasmo, pela paixão e pelo interesse em métodos de ensino ativos. Em sua maioria, tais profissionais detêm cultura lúdica, devido à prática pessoal de jogos no contexto do lazer – o que lhes conferem competências especializadas, justificando sua utilização no contexto (extra)escolar. Assim, segundo Chambovay (2013, p. 3): “A pedagogia do jogo é efetivamente um contributo para diferenciar o ensino, nomeadamente pela informação que permite levantar e pelos vários tipos de jogo adaptados às capacidades dos alunos”².

A pedagogia do jogo ou aprendizagem baseada no jogo oferece aos alunos a oportunidade de se envolverem nas aulas de modo ativo e imaginativo. Através do jogo, eles podem organizar, construir, manipular, explorar, investigar, criar, interagir, imaginar, negociar e dar sentido ao aprendizado recebido. O jogo ainda promove o desenvolvimento holístico (físico, social, emocional, cognitivo e criativo) de uma criança e, dependendo de como é utilizado, pode também apoiar uma vasta gama de competências relacionadas aos aspectos de letramento e numeramento.

Segundo Eluerd (1984, p. 45),

Se o jogo tem sucesso onde as práticas pedagógicas mais comuns falharam, é obviamente porque os objetivos mudam. Na escola, a penalidade por erros é chamada apenas de nota ruim. Alguns alunos consideram isso um motivo suficiente para trabalhar. Outros acabam aceitando como se aceita a chuva ou as dores de cabeça passageiras. Não sem uma espécie de sabedoria fatalista! Nos torneios de Scrabble, a penalidade por erro é chamada de advertência, penalidade, perda da vez. Entre os alunos scrabbleiros, sanções semelhantes são mais motivadoras do que zero pontos. Como escreveu um dos professores praticantes de Scrabble, para apreciar o valor da aposta “basta ver o beicinho e o desespero momentâneo da criança que perderá uma, ou mesmo várias vagas na classificação, mas que, provavelmente, não cometer o mesmo erro novamente” (4). Quem seria o culpado aí?³.

Em um mundo globalizado e em constante evolução, onde a digitalização e a gamificação ocupam um lugar de destaque, os métodos tradicionais de ensino podem,

² Do original: “[...] la pédagogie du jeu est effectivement un apport pour différencier l’enseignement, notamment par les informations qu’elle permet de relever et les divers types de jeu adaptés aux capacités des élèves”. (Chambovay, 2013, p. 3).

³ Do original: “ Si le jeu réussit là où des pratiques pédagogiques plus courantes avaient échoué, c'est d'évidence parce que les objectifs changent. A l'école, la sanction des fautes s'appelle trop uniquement mauvaise note. Certains élèves y trouvent un motif suffisant de travail. D'autres finissent par l'accepter comme on accepte la pluie ou les migraines passagères. Non sans une sorte de sagesse fataliste d'ailleurs ! Dans les tournois de scrabble, la sanction de la faute s'appelle avertissement, pénalité, perte de places. Chez les élèves scrabbleurs de semblables sanctions sont plus motivantes que le zéro pointé. Comme l'écrit l'un des enseignants pratiquant le scrabble, pour apprécier la valeur de l'enjeu "il suffit de voir la moue et le désespoir momentané de l'enfant qui perdra une, voire plusieurs places au classement mais qui, vraisemblablement, ne refera plus la même faute" (4). Qui aurait-il là de coupable?”. (Eluerd, 1984, p. 45).

por vezes, parecer obsoletos ou menos envolventes. Têm-se, então, os jogos educativos, como exemplo de jogos inovadores, que oferecem uma abordagem inovadora e dinâmica, permitindo aos alunos serem ativos quando da aprendizagem. Ao exigirem participação ativa, reflexiva e colaborativa, os jogos educativos promovem melhor memorização e compreensão mais profunda dos conceitos abordados. Além disso, podem quebrar a monotonia do ensino tradicional, estimular o interesse e fortalecer a motivação dos alunos. Em suma, os jogos educativos são uma resposta adaptada às necessidades formativas atuais, aliando a eficácia educativa ao prazer de aprender.

Dessa feita, o *Scrabble*, através da sua natureza interativa e estimulante, tem o poder de aumentar significativamente o envolvimento e a motivação dos alunos. Ao colocar os alunos (jogadores) no centro da ação, o *Scrabble* torna estes verdadeiros atores em sua própria aprendizagem, não sendo mais simples receptores de informação, mas, sim, participantes ativos, confrontados com desafios, cenários e situações que exigem reflexão e ação. Tal imersão cria um sentimento de pertencimento e investimento pessoal, levando a uma maior motivação para aprender e compreender.

2.3 COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO SCRABBLE

2.3.1 Considerações sobre letramento e numeramento

O jogo faz parte da vida do ser humano por permitir, por um tempo, que o sujeito possa sair do “aqui e agora”, experimente, imagine, crie, testando a capacidade de brincar, aprender e resolver problemas. Neste sentido, o *Scrabble* é um verdadeiro conjunto de recursos pedagógicos relacionados às competências linguísticas (letramento), matemáticas (numeramento) e transversais. Segundo a UNESCO (2017, p. 14),

O letramento é a capacidade de identificar, compreender, interpretar, criar, comunicar e calcular, utilizando materiais impressos e escritos associados a diversos contextos. O letramento envolve um contínuo de aprendizagem que possibilita aos indivíduos alcançar seus objetivos, desenvolver seus conhecimentos e potenciais, assim como participar plenamente na comunidade e na sociedade como um todo⁴.

O conceito de letramento da UNESCO (2017) compreende o numeramento, isto é, usa-se apenas a palavra “letramento” para se referir ao letramento e ao numeramento. Tradicionalmente, o letramento é entendido como a capacidade de ler, escrever, compreender e fazer uso de informações, enquanto o numeramento se refere à capacidade de contar, bem como de utilizar a Matemática em situações quotidianas, com a confiança necessária para fazê-lo.

Urge ressaltar que os termos “letramento” e “numeramento” vão além das ações de ler e escrever palavras, números e símbolos em uma página, ou aprender Gramática e Matemática. Abrangem a capacidade de compreender e fazer uso de

⁴ Do original: “*Literacy is the ability to identify, understand, interpret, create, communicate and compute, using printed and written materials associated with various contexts. Literacy involves a continuum of learning in enabling individuals to achieve his or her goals, develop his or her knowledge and potential, and participate fully in community and wider society*” (UNESCO, 2017, p. 14).

linguagem, sinais (sugestões e gestos), números, símbolos e imagens para aprender, comunicar e criar. São experiências de aprendizagem em todas as áreas, bem como no ensino e na vida fora da escola. Assim, HAS (2022, p. 5)⁵ afirma:

O letramento em sentido amplo refere-se a todas as habilidades para compreender, produzir e usar informações escritas que promovam e possibilitem a participação social na vida cotidiana (em casa, no trabalho), bem como na comunidade, e que permitam ao indivíduo atingir objetivos pessoais, para ampliar seus conhecimentos e suas capacidades, para trocar com os outros. Abrange, portanto, o conhecimento das letras, a consciência fonológica e as habilidades linguísticas (processamento automático, vocabulário receptivo, discriminação auditiva, articulação de palavras e pseudopalavras).

A prática de letramento se dá não apenas na escola, mas também em todos os aspectos da vida diária, como na interação; na leitura de roteiros, anúncios, jornais, receitas, manuais e *sites*; na análise e interpretação de considerável quantidade de informações da mídia; na escrita de poemas, músicas, relatórios, *blogs* e *e-mails* etc. Mas, em um sentido mais amplo, o letramento abrange a noção de compreensão ou habilidade.

Atualmente, a palavra “letramento” vem acompanhada dos termos “digital”, “financeiro”, “emocional” e “de saúde”, entre outros, descrevendo o conhecimento prático de um assunto específico.

Segundo HAS (2022, p. 2),

O numeramento refere-se a todas as habilidades de compreensão, produção, manipulação, processamento e uso de informações e conceitos numéricos e matemáticos que permitem aos indivíduos administrar situações cotidianas, resolver problemas em contextos reais e que sustentam sua participação na vida da sociedade⁶.

O letramento abrange as habilidades numéricas e matemáticas utilizadas na vida diária. Por apresentar alguma novidade, tal conceito merece uma descrição detalhada, que visa clarificar não somente sua definição, mas também as escolhas compreendidas no presente estudo. Nesse viés, tem-se como prioridade colocar o conceito de numeramento em um contexto internacional – em evidência há pelo menos duas

⁵ Do original: “La littératie au sens large renvoie à l’ensemble des aptitudes de compréhension, de production et d’utilisation de l’information écrite qui favorisent et permettent la participation sociale dans la vie courante (à la maison, au travail) ainsi que dans la communauté et qui permettent à l’individu d’atteindre des buts personnels, d’étendre ses connaissances et ses capacités, d’échanger avec autrui. Elle englobe donc la connaissance des lettres, la conscience phonologique et les compétences linguistiques (traitement automatique, vocabulaire réceptif, discrimination auditive, articulation de mots et pseudo-mots)”. (HAS, 2022, p. 5).

⁶ Do original: “La numératie renvoie à l’ensemble des habiletés de compréhension, de production, de manipulation, de traitement et d’utilisation des informations et des concepts numériques et mathématiques qui permettent à l’individu de gérer les situations de la vie courante, de résoudre les problèmes dans les contextes réels et qui sous-tendent sa participation à la vie de la société”. (HAS, 2022, p. 5).

décadas, aparecendo, então, como o ponto de convergência entre o trabalho de investigação e as abordagens de organizações ou instituições, preocupadas com as questões subjacentes ao desenvolvimento social e económico.

2.3.2 Competências linguísticas, matemáticas e transversais

O *Scrabble* é um jogo lúdico que permite desenvolver competências linguísticas (ortografia, conjugação, vocabulário etc.), matemáticas (cálculo mental envolvendo, principalmente, adição, subtração e multiplicação) e transversais (concentração, reflexão, autocontrolo etc.).

De acordo com France (2023, p. 2)⁷, jogar *Scrabble*

[...] permite a prática e o enriquecimento do vocabulário, bem como o treino nas regras básicas de ortografia; mobiliza as capacidades de memorização e de antecipação bem como a localização espacial no tabuleiro de jogo e os automatismos de cálculo mental, num quadro rigoroso de mobilização cognitiva, de apoio às atividades escolares.

Jogar *Scrabble* consiste em formar palavras, escrevendo-as corretamente. Tal formação se dá pela combinação de letras para compor sílabas, desinências, prefixos, radicais etc. – tudo aquilo que se relaciona com o padrão da língua, refletindo na ortografia lexical (grafia correta das palavras), conjugação (o uso de vários verbos e o uso de suas formas infinitivas e conjugadas), vocabulário (a descoberta de palavras e seu significado), morfologia (o estudo das classes de palavras e suas características específicas etc.), além do uso de materiais como dicionários e tabelas de conjugações.

Sobre a questão, Mounsamy (2014-2015, p. 29) assevera:

Jogar *Scrabble* permite formar palavras e vê-las. O aspecto visual e gráfico é necessário na ortografia, mas não suficiente. Na verdade, os especialistas (Krieg e Schelcher, Billard, Lieury) concordam com a importância da fonologia na aprendizagem da ortografia. A consciência fonológica é o principal preditor do desenvolvimento ortográfico, disse C. Billard. A prática do *Scrabble* por si só exclui este ato. De antemão, é necessário planejar um momento de “brincadeira” com as sílabas das palavras em questão. Palavras com sílabas complexas ilustram esse conselho⁸.

⁷ Do original: “[...] permet avant tout la pratique et l’enrichissement du vocabulaire de même que l’entraînement aux règles de base de l’orthographe; il mobilise les capacités de mémorisation et d’anticipation ainsi que le repérage spatial sur la grille de jeu et les automatismes de calcul mental, dans un cadre rigoureux de mobilisation cognitive, en appui des activités scolaires”. (France, 2023, p. 2).

⁸ Do original: “Jouer au *Scrabble* permet de produire des mots et de les voir. L’aspect visuel et graphique est nécessaire en orthographe mais pas suffisante. En effet, les spécialistes (Krieg et Schelcher, Billard, Lieury) s’accordent sur l’importance de la phonologie dans l’apprentissage de l’orthographe. « La conscience phonologique est le facteur prédictif majeur de l’évolution de l’orthographe. » disait C. Billard. La pratique seule du *Scrabble* exclue cet acte. Au préalable, il faut prévoir un temps de « jeu » sur les syllabes des mots concernés. Les mots avec des syllabes complexes illustrent ces conseils”. (Mounsamy, 2014-2015, p. 29).

Sem dúvida, as habilidades linguísticas são *sine qua non* na prática de *Scrabble*. O fato de recorrer à manipulação de letras, formando grupos de letras (grafemas) e sílabas completas, pode promover uma introdução cuidadosa às habilidades matemáticas (combinações e probabilidades), por exemplo.

Resumir a prática de *Scrabble* a uma simples atividade linguística seria apreciá-la erroneamente. Além das competências linguísticas, o cálculo mental (adição e multiplicação) é constantemente solicitado através da pontuação obtida em cada palavra formada no tabuleiro (numeramento). O jogo em comento ainda exige atividades de geometria e situações de referenciação espacial⁹ com base no tabuleiro. A prática diária do cálculo mental reforça o domínio de números e operações.

No tocante às competências transversais, antes de ser um jogo de palavras, o *Scrabble* é essencialmente um jogo coletivo que exige pesquisa e reflexão. Sobre a questão, Grimal (2018, p. 13) observa:

A prática do Scrabble requer muitas habilidades em diversas áreas. Na verdade, tenderíamos a acreditar que este jogo se limita à formação de palavras, mas vai muito além. Trata-se também de colocar as palavras no tabuleiro de forma a otimizar a sua pontuação, o que supõe contar os pontos com rapidez e precisão. Isto requer uma boa concentração, mas também uma boa gestão do tempo¹⁰.

Assim como em outras atividades, a prática regular do *Scrabble* incentiva o aluno a se concentrar, se organizar, adotar uma abordagem rigorosa, antecipar-se constantemente às ações, respeitar as regras e os seus oponentes; ainda, o jogador lida com duas principais informações: 1) quantitativa, que se refere à noção do tamanho dos números (números para ganhar o jogo); 2) espacial, que se refere à localização, à forma e ao espaço do tabuleiro (jogar naquele espaço, conceitos de localização, posição e direção; mapas geográficos e diagramas esquemáticos; o tabuleiro e a disposição das peças).

3 DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA ADOTADA

Para a realização do presente estudo acerca do desenvolvimento das atividades de letramento e numeramento por meio das práticas do *Scrabble*, optou-se por uma pesquisa de natureza qualitativa que, segundo Marconi e Lakatos (2011, p. 269): “[...] é um meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano”.

⁹ Denomina-se referenciação as diversas formas de introdução, no texto, de novas entidades ou referentes. Quando tais referentes são retomados mais adiante ou servem de base para a introdução de novos referentes, tem-se o que se denomina progressão referencial (Koch; Elias, 2006).

¹⁰ Do original: “La pratique du scrabble fait appel à de nombreuses compétences dans divers domaines. En effet, on aurait tendance à croire que ce jeu se limite à la formation de mots mais cela va bien au-delà. Il s’agit également de placer les mots sur la grille afin d’optimiser son score, ce qui suppose de comptabiliser rapidement et précisément les points. Cela requiert une bonne concentration mais également une bonne gestion du temps”. (Grimal, 2018, p. 13).

O paradigma qualitativo é utilizado em pesquisas exploratórias, cujo objetivo é “[...] desenvolver ideias com vista a fornecer hipóteses em condições de serem testadas em estudos posteriores” (Gil, 2002, p. 152). Gil (2002) atenta que esses tipos de pesquisas tendem a ser mais flexíveis em seu planejamento, pois pretendem observar e compreender os mais variados aspectos relativos ao fenômeno estudado pelo pesquisador.

Por se concentrar na revisão de documentos, a presente pesquisa seguiu os preceitos do estudo exploratório, por meio de uma pesquisa bibliográfica que, de acordo com Gil (2002, p. 529), “[...] é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, essa modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”. Em outras palavras, a finalidade da pesquisa bibliográfica consiste em colocar o pesquisador em contato com o que já se produziu e se registrou a respeito do tema de pesquisa.

Urge ressaltar que todo o trabalho é necessariamente baseado no que foi feito no passado: referencial teóricos, como ressalta Gil (2010, p. 29-30):

Praticamente toda pesquisa acadêmica requer em algum momento a realização de trabalho que pode ser caracterizado como pesquisa bibliográfica. Tanto é que, na maioria das teses e dissertações desenvolvidas atualmente, um capítulo ou seção é dedicado à revisão bibliográfica, que é elaborada com o propósito de fornecer fundamentação teórica ao trabalho, bem como a identificação do estágio atual do conhecimento referente ao tema.

De fato, a pesquisa bibliográfica é obrigatória em grande parte dos trabalhos científicos, pois é por meio dela que se toma conhecimento sobre a produção científica existente. Portanto, é normal fundamentar as ideias com documentação para apoiar a sua opinião e demonstrar um ponto de vista. Tal procedimento se enquadra no presente estudo, com base na utilização de artigos científicos publicados.

A coleta de dados é uma das características da pesquisa documental, uma vez que os dados são obtidos em documentos. No presente estudo, tal ação se deu com: a leitura exploratória (leitura rápida, que objetiva verificar se as obras consultadas são de interesse para o trabalho) do material selecionado, isto é, o uso do *Scrabble* em sala de aula; a leitura seletiva (leitura mais aprofundada das partes que realmente interessam); e o registro das informações extraídas das fontes em instrumento específico (autores, ano, método, resultados e conclusões).

Uma vez coletados, os dados passaram por um processo de manipulação para lograr os resultados e posterior análise. Tal ação consiste na tomada de decisões informadas em vários setores.

A análise de dados é um processo de avaliação de dados que faz uso de uma ou mais ferramentas analíticas, no intuito de determinar a relevância dos dados fornecidos em prol dos objetivos e das metas da pesquisa.

Em prol da análise dos dados coletados na pesquisa em voga, recorreu-se à metodologia de Análise de Dados Textuais (ADT), que, segundo Fallery e Rodhain (2007, p. 1), “reúne métodos que visam descobrir as informações “essenciais” contidas

em um texto”¹¹. Nesse viés, aqueles autores distinguem quatro abordagens principais para a execução de uma ADT, quais sejam: 1) abordagem lexical (lexicometria); 2) abordagem linguística, que responde ao questionamento “como falamos sobre isso?”; 3) abordagem de mapeamento cognitivo, que responde ao questionamento “como estruturar um pensamento”? 4) abordagem temática para interpretar o conteúdo, cujo tema trata do jogo *Scrabble* no contexto escolar.

A ADT é um método de análise de dados que consiste em processar perguntas abertas em questionários, analisando, posteriormente, a parte textual obtida. Ela engloba tanto análises linguísticas, que se concentram nas estruturas formais da linguagem, quanto análises de conteúdo, que estudam e comparam os significados dos discursos para atualizar os sistemas de representação veiculados por esses discursos (Fallery; Rodhain (2007).

Assim, na presente pesquisa, buscou-se analisar as características e o uso do *Scrabble* em sala de aula como forma de desenvolver nos alunos as competências linguísticas (letramento), matemáticas (numeramento) e transversais. Além disso, o uso do jogo em questão em sala de aula mostra-se como um meio de levar o professor a diversificar sua metodologia, promovendo a forma lúdica de ensino.

4 SCRABBLE NA ESCOLA: DO JOGO PEDAGÓGICO À PEDAGOGIA DO JOGO

Seja para adultos, seja para crianças, jogar *Scrabble* faz uso de muitas e variadas habilidades. Saber jogá-lo é saber formar palavras (tarefa já complexa), colocá-las, contá-las e otimizá-las, sem esquecer as habilidades de concentração e atenção. Por essas e outras razões, o *Scrabble* parece interessante para fins educativos.

Do jogo pedagógico à pedagogia do jogo, o *Scrabble* é de fundamental importância, pois consiste em desenvolver as competências linguísticas (ortografia, conjugação, vocabulário etc.), matemáticas (cálculo mental etc.) e transversais (concentração, reflexão, domínio de si mesmo etc.). Além disso, são desenvolvidas as diferentes áreas de trabalho (jogar para remediar, fortalecer ou reinvestir), as três fases do jogo (reflexão, partilha, antecipação) e os vários tipos de jogos (temáticos, técnicos, em aula, em oficina etc.) (Grimal, 2018).

No decorrer do referido jogo, os jogadores formam palavras com uma ou mais letras do seu cavalete, bem como com letras da ou das palavras eventualmente formadas. A primeira palavra no início da partida deve cobrir a casinha estrelada central. As palavras seguintes são colocadas perpendicular ou paralelamente àquela já formada. Elas devem sempre estar escritas da esquerda para a direita ou de cima para baixo. Uma palavra já colocada no tabuleiro pode se estender atrás, na frente ou simultaneamente, por meio de um processo derivacional de formação de palavras. Além disso, um jogador é livre de colocar suas letras no tabuleiro ou passar a vez, mas não deve mexer nas letras jogadas anteriormente. No fim, o vencedor é aquele jogador que acumular o maior número de pontos.

4.1 AS FASES DA PRÁTICA DO SCRABBLE NA ESCOLA

¹¹ Do original: “[...] regroupe les méthodes qui visent à manipuler l’information contenue dans un texte”. (Fallery; Rodhain, 2007, p. 1)

Jogar *Scrabble* na escola envolve três principais variáveis: 1) formação de palavras (Fp); 2) colocação dessas palavras no tabuleiro (Cp); 3) contagem dos pontos dessas palavras (Cpt). A melhor exploração do jogo em questão está ligada à fórmula duplicada, que permite a todos jogar constantemente com as mesmas letras em um tabuleiro. Nessa fórmula, as jogadas sucedem-se com uma alternância de fase de pesquisa individual, em que os alunos constroem, colocam e contam as suas palavras, e fase de análise coletiva ou partilha, que permite destacar as soluções encontradas (France, [s. d.]).

A primeira fase – de pesquisa individual ou em dupla – é recomendada no início da atividade, em que o aluno tenta explorar a seleção de letras de que dispõe, tenta combinar para encontrar palavras, forma as possibilidades de palavras, faz as contas, verifica a ortografia etc. À medida que o(s) aluno(s) busca(m) formar e fazer jogadas, ele(s) deve(m) ser orientado(s) pelo professor. A ajuda pode ser dada na própria formação das palavras (combinação de letras para formar grafemas comuns, como -CH-, -OU- etc., encontrar desinências extraídas de certas conjugações, como -IA, AVA, EM etc.) ou ser relativa à jogada (encontrar lugares lucrativos, consideração das palavras já jogadas que podem ser completadas etc.).

Na segunda fase – de análise coletiva ou partilha –, os alunos são convidados a propor uma solução (validade da palavra, número de pontos, colocação, comparação com outras, análise gramatical etc.) que será analisada pelo resto da turma.

Uma vez colocada no tabuleiro a palavra selecionada, os alunos devem ser incentivados a antecipar o resto do jogo. Para tanto, faz-se importante identificar os lugares interessantes no tabuleiro, mas, acima de tudo, imaginar as extensões das palavras já formadas (por exemplo, um S no final da palavra AJUDA permite transformar o substantivo singular para plural ou a terceira pessoa do singular no presente do indicativo de “AJUDAR” para a segunda do singular).

Os alunos que encontraram a solução podem explicar aos colegas como fizeram para alcançá-la. Embora um certo número de palavras possa ser encontrado “intuitivamente”, muitas obedecem a regras de construção, que exigem habilidades em combinatória (formação de grafemas, sílabas, estrutura de desinências etc.).

De fato, grande parte das palavras selecionadas constitui uma possível abertura nas regras ortográficas ou de conjugação. Por exemplo, a utilização da palavra FAZ pode levar a procurar extensões autorizadas (RE/DESFAZ, FAZER, FAZEMOS, FAZEM). Muitos outros exemplos são possíveis, quer se trate de conjugação ou de ortografia (por exemplo, a formação de plurais, femininos etc.).

4.2 PARTIDAS DE SCRABBLE NA ESCOLA

Para realizar as atividades relacionadas às competências linguísticas, matemáticas e transversais por meio do *Scrabble*, três tipos de partidas podem ser desenvolvidos: 1) temáticas, que incluem palavras que pertencem ao mesmo campo lexical; 2) gramaticais, para aprofundar determinados pontos gramaticais; 3) técnicas, que favorecem a análise do tabuleiro e antecipação (France, [s. d.]).

4.2.1 Partidas temáticas (ortografia lexical, vocabulário)

Incluem um grande número de palavras pertencentes ao mesmo campo lexical, permitindo ao aluno encontrar um vocabulário que já domina (e que pode reinvestir) ou que pode enriquecer. O conhecimento do aluno sobre o tema pode levá-lo a se antecipar e orientar melhor sua pesquisa.

Para ilustrar as paridas temáticas, tem-se, como exemplo, este texto:

Causas do conflito entre Israel e Palestina

O confronto travado entre Israel e Palestina é um dos conflitos de mais longa duração da história da humanidade. Estende-se oficialmente desde a década de 1940, embora a década de 1930 tenha presenciado uma crescente tensão e violência entre judeus e árabes. Passado todo esse período, de tempos em tempos, hostilidades acontecem entre os dois lados, aumentando a tensão.

Historicamente falando, o conflito entre israelenses e palestinos se explica pelo controle da Palestina. Embora exista a questão da religião, que importa muito mais quando o assunto é Jerusalém, a rivalidade entre israelenses e palestinos tem motivos políticos, principalmente, e que envolvem o controle daquele território (Silva, [s. d.]).

A partir da leitura do texto, o professor pode pedir aos alunos que formem palavras referentes a nomes de países e explicar em que continente se encontram. No intuito de facilitar essa atividade, todas as peças do *Scrabble* devem ser viradas para cima ao lado do tabuleiro de jogo.

Sendo formadas as palavras e uma vez presentes no tabuleiro, cada uma possui uma pontuação em função das possíveis combinações, conforme evidenciado na figura 1, a seguir.

1. Israel: 19 pontos ('L' na casinha de letra dupla, total da palavra vezes 2 por ser a primeira jogada)
2. Síria: 5 pontos
3. Mali 8 pontos ('A' na casinha dupla e a formação de 'má')
4. Turquia 22 pontos (palavra dupla)
5. Canadá 12 pontos (2 letras 'A' em casinha tripla)

Figura 1 – Partida temática



Fonte: elaboração própria, 2024.

Por se tratar de um tema de cultura geral, a atividade em comento poderia envolver toda a escola, no intuito de ajudar os alunos a melhor conhecer os países, classificando-os por continente.

4.2.2 Partidas gramaticais

As partidas gramaticais são semelhantes às temáticas no sentido de que um ponto específico é explorado em profundidade durante a mesma partida, por meio de múltiplas palavras relacionadas. Dessa feita, o componente trabalhado pode dizer respeito à:

- conjugação: estudo de um tempo verbal (por exemplo, o pretérito imperfeito do indicativo com desenhos que permitem formar as desinências -AVA, -IA...) ou de uma categoria especial de verbos (por exemplo, os verbos da segunda conjugação, o verbos em -ER);

- gramática e ortografia gramatical: estudo de um tipo de palavras (advérbios, adjetivos e suas diferentes formas etc.) ou de determinados pontos específicos (o plural de palavras, o feminino), de uma categoria de palavra (advérbios, adjetivos e suas diferentes formas) ou de certos pontos específicos.

Por exemplo, a partir do texto de Silva ([s. d.]), o professor pede que os alunos selecionem os verbos presentes no trecho, escreva-os no tabuleiro e calcule a pontuação obtida.

1. estende 26 pontos (a letra 'N' na casinha dupla e multiplica o total da palavra por 2 (primeira jogada)
2. tenha 17 pontos ('N' na casinha tripla = 3×3)
3. explica 42 pontos ('P' na casinha tripla e a palavra dupla)
4. exista 7 pontos (coringa como 'x' e 's' na casinha tripla')
5. importa 10 pontos ('P' na casinha tripla)
6. tem 6 pontos (palavra dupla)
7. envolvem 38 (palavra dupla: $18 \times 2 = 36$) + 2 pontos da palavra 'em

Figura 2 – Partida gramatical



Fonte: elaboração própria, 2024.

Com base nessa atividade, urge ressaltar que não pode ser feita uma jogada com os verbos “é”, por ser composta de uma letra, e “acontecem”, por possuir mais de sete letras.

As partidas gramaticais fazem parte dos “jogos linguísticos” ou de palavras, pois tem-se ali a formação de palavras combinando letras para encontrar sílabas, terminações, prefixos, radicais etc., ou seja, tudo que se relaciona com a lógica da língua (Português, no caso em tela). Isso afeta a ortografia lexical (escrita correta das palavras), a conjugação (o uso de numerosos verbos e uso de suas formas conjugadas), o vocabulário (descoberta das palavras e seu significado) e a gramática (estudo das classes de palavras e suas especificidades), sem esquecer a utilização de documentos como dicionários.

4.2.3 Partidas técnicas

As partidas temáticas dizem respeito à análise do tabuleiro, isto é, recorrem mais às habilidades transversais. O objetivo é estimular o pensamento do aluno, analisando o suporte “tabuleiro”. Assim, a cada movimento, uma análise cuidadosa do tabuleiro deve levar o aluno a fazer suposições sobre o próximo movimento. Ele terá que identificar os lugares sensíveis e poderá ampliar as palavras, buscar as extensões das palavras e seus possíveis interesses, imaginar as palavras que podem ser formadas, antecipar-se a partir das letras ainda não utilizadas etc.

O tabuleiro do *Scrabble* possui configuração alfanumérica, que permite aos jogadores orientar-se no espaço através de números e letras. Além disso, contar os pontos dá aos alunos a oportunidade de visualizar, de forma mais simples, os lugares mais proveitosos de se jogar, exigindo dele um trabalho de reflexão, concentração, organização, antecipação e respeito às regras e aos adversários. Também representa um suporte interessante em geometria (a disposição das casinhas deve ajudar o aluno a lidar com as situações de simetria que possa encontrar) e de localização, uma vez que a designação do lugar de cada palavra se dá por referência alfanumérica, que varia em diferentes valores, sendo a Casinha azul escuro (Letra Dupla), Casinha amarela (Palavra Dupla), Casinha rosa (Letra tripla) e a Casinha verde (Palavra Tripla), conforme evidenciado na Figura 3, a seguir.

Figura 3 – Partida técnica



Fonte: elaboração própria, 2024.

O objetivo das partidas técnicas é estimular o pensamento do aluno a analisar o tabuleiro do *Scrabble*. A cada movimento, uma análise cuidadosa do tabuleiro deverá levar o aluno a formular hipóteses sobre o próximo movimento. Terá, assim, que identificar locais sensíveis que possam realçar palavras, procurar extensões de palavras e o seu possível interesse, imaginar palavras que possam ser colocadas, antecipar ações

a partir de letras ainda não utilizadas etc., a cada jogada, perfazendo inúmeras soluções acessíveis aos alunos, os quais, qualquer que seja o seu nível de jogo, poderão construir e colocar facilmente a sua palavra, especialmente se tiverem em conta o estudo coletivo do tabuleiro.

Os três tipos de partidas supracitados são de fundamental importância para uma prática bem-sucedida de *Scrabble*. Dessa feita, reduzir a prática do jogo em questão a uma simples atividade linguística seria um grave equívoco. Em verdade, o cálculo mental (competências matemáticas) é constantemente exigido por meio da contagem de pontos – somar e multiplicar mentalmente torna-se gradualmente um reflexo. Além disso, são exigidas competências transversais via atividades de geometria e situações de localização espacial.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns estudos asseveram que é muito mais fácil e interessante aprender brincando. Nesse sentido, a prática do *Scrabble* na escola permite que os alunos enriqueçam o vocabulário próprio, melhorem seus conhecimentos linguísticos (ortografia, classe de palavras, conjugações verbais), aprendam a fazer cálculo mental, desenvolvam uma disciplina pessoal e um nível alto de concentração e trabalhem suas nuances de memória, lógica e percepção visual. Além disso, é uma maneira de formar professores para ampliar a rede de contatos no intuito de divulgar o *Scrabble* nas escolas.

Por meio deste estudo, foi possível perceber que a prática de atividades lúdicas promove a criação de um ambiente propício à aprendizagem. É um fator a mais na motivação dos alunos, por contribuir para sua participação e envolvimento nas aulas. Ademais, o *Scrabble* como jogo tem um forte poder desinibidor, tanto do lado dos alunos quanto do professor, estabelecendo um clima de confiança bilateral.

De fato, quem pratica o *Scrabble* brinca com as palavras, combina letras para formar palavras, questiona a grafia de uma palavra, faz uso de documentos de verificação (dicionário), procura possíveis derivações de uma palavra etc. – tudo isso contribui para a apropriação da Língua Portuguesa. Nesse sentido, Eluerd (1984, p. 46) afirma:

Parece-me essencial que praticar o scrabble permita que alguns alunos dominem sua língua. Portanto, deixará de ser uma selva de palavras prontas para atacá-los com suas espinhas ortográficas ou lascas semânticas para assumir a aparência de um jardim oferecido para sua contemplação, colheita ou tentativas de jardinagem¹².

O *Scrabble* é um jogo coletivo e, como tal, permite que os alunos brinquem melhorando o conhecimento linguístico próprio e desenvolvendo suas habilidades matemáticas. Ele está para os esportes da mente assim como a natação está para os esportes físicos; uma disciplina completa, *sine qua non* para o desenvolvimento de competências linguísticas, matemáticas e transversais.

¹² Do original: “*Que la pratique du scrabble permette donc à certains élèves d’apprivoiser leur langue me paraît essentiel. Elle cessera dès lors d’être une jungle de mots tous prêts à les assaillir de leurs épines orthographiques ou de leurs écharde sémantiques pour prendre l’apparence d’un jardin offert à leur contemplation, leur cueillette ou leurs tentatives de jardinagem*” (Eluerd, 1984, p. 46).

A prática do *Scrabble* no contexto escolar permite que o aluno reinvesta parte dos seus conhecimentos nessa atividade, colocando em prática diversas competências e completando, assim, os conhecimentos adquiridos. Para o professor, uma sessão do referido jogo pode visar objetivos adaptados aos alunos que o jogam. Assim, ele pode ser utilizado para reinvestir conhecimentos previamente trabalhados nas aulas (palavras do vocabulário habitual, conjugações, concordâncias particulares etc.), brincar para reforçar (e aprofundar conhecimentos sobre um tema específico) ou brincar para remediar (e ajudar as crianças a dominar melhor determinados competências que ainda lhes faltam).

Em suma, é possível perceber que as competências desenvolvidas no *Scrabble* se encontram dentro dos currículos escolares, no tocante à Língua Portuguesa e à Matemática. Assim, de jogo pedagógico para pedagogia do jogo, há apenas um passo que muitas escolas dos Ensinos Fundamental e Médio não devem hesitar a dar para experimentar e implantar essa ferramenta de fundamental importância para a construção de conhecimento.

REFERÊNCIAS

CHAMBOVAY, Laura. La pédagogie du jeu : un outil pour différencier l'enseignement à l'école enfantine? **Mémoire de fin d'études à la HEP-VS**, Saint Maurice, 18 fev. 2013. Disponível em: https://doc.rero.ch/record/234278/files/M_moire_Chambovay_Laura_P_dagogie_du_jeu_et_p_dagogie_diff_renci_e_l_EE.pdf.

ELUERD, Roland. Usages pédagogiques du scrabble. **L'Information Grammaticale**, n. 23, pp. 45-46, 1984. DOI: <https://doi.org/10.3406/igram.1984.2231>. Disponível em: https://www.persee.fr/doc/igram_0222-9838_1984_num_23_1_2231.

FALLERY, Bernard; RODHAIN, Florence. Quatre approches pour l'analyse de données textuelles: lexicale, linguistique, cognitive, thématique. *In*: XVIème Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique AIMS, 2007, Montreal. **Anais [...]**. Montreal, 2007, p. 1-16. Disponível em: <https://hal.science/hal-00821448/document>.

FRANCE. [Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse]. Fédération Française de Scrabble. **Le scrabble pour les jeunes**: manuel pédagogique de initiation au scrabble. [Paris], [S. l.]. Disponível em: <https://www.ffsc.fr/files/public/fichiers/jeunes/2010/extraits.le.scrabble.pour.les.jeunes.pdf>.

FRANCE. Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse. Fédération Française de Scrabble. **Convention Cadre**, Paris, 13 jul. 2023. Disponível em: <https://www.ffsc.fr/files/public/fichiers/jeunes/convention.Education.Nationale.pdf>.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GRIMAL, Rémi. Le Scrabble au service des apprentissages. **Education**, [S. l.], 12 out. 2018. Disponível em: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01744092/document>.

HAUTE AUTORIE DE SANTE (HAS). **L'accompagnement de la personne présentant un trouble du développement intellectuel (TDI)**: volume 1. Paris: HAS, 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradutor do alemão: João Paulo Monteiro. Tradutor do inglês: Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019. 392 p.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender**: os sentidos do texto. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. 216 p.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011. 320 p.

MOUNSAMY, Sylvie. Pratique du scrabble et remédiations cognitives en ULIS-TFC. **Education**, [S. l.], 2014-2015. Disponível em: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01194880>.

NEMESSANY, Violette. La Pédagogie du jeu Comment remettre les apprentissages en jeu?: rapport de synthèse. **Technical Report**, [S. l.], jan. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/337836694_La_pedagogie_par_le_jeu_Comm ent_remettre_les_apprentissages_en_jeu.

SILVA, Daniel Neves. Conflitos entre Israel e Palestina. **Brasil Escola**, [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/o-conflito-na-palestina-faixa-gaza.htm>.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC, AND CULTURAL ORGANIZATION (UNESCO). **Reading the past, writing the future**: fifty years of promoting literacy. Paris: UNESCO, 2017. 92 p.

VIANEZ, Paola; OLOMBEL, Guilhem. Le jeu est-il un dispositif pédagogique efficace?. **Education**, [S. l.], 10 jul. 2019. Disponível em: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02179340/document>.