



LETRAMENTOS DIGITAIS E ENSINO DE PORTUGUÊS: JOGOS DE COLEÇÕES DIDÁTICAS

Gilvan Mateus Soares¹

¹Universidade Federal de Minas Gerais –gilvanso@uol.com.br

RESUMO: O estudo da língua portuguesa, na escola, precisa oportunizar aos alunos o desenvolvimento dos letramentos digitais, que englobam múltiplas habilidades e competências na leitura e na produção textual por meio das tecnologias. Nesse contexto, os jogos digitais têm sido uma das principais tecnologias com as quais crianças e adolescentes, fora da escola, estabelecem contato, de forma que, no ambiente escolar, isso não pode ser desconsiderado. Diante disso, este trabalho apresenta resultados de pesquisa realizada com alunos de escola pública do Ensino Fundamental II (6º ao 9º Ano), em Minas Gerais, sobre jogos de coleções didáticas do PNL D 2014.

PALAVRAS-CHAVE: Letramentos digitais, Ensino de português, Livro didático, Jogos.

1. Introdução

A abordagem da língua portuguesa, em sala de aula, precisa oportunizar aos alunos o desenvolvimento de diferentes letramentos, dentre eles os digitais, que englobam múltiplas habilidades e competências na leitura e na produção textual por meio das tecnologias. Para tanto, é importante considerar o cenário atual em que se inserem os alunos, envolvidos em diferentes mídias ou aplicativos, com os mais diversos fins, de modo que possam ser promovidas práticas contextualizadas de ensino de português que lhes permitam se constituírem consumidores e produtores críticos de conteúdos.

Nesse contexto, os jogos digitais têm sido uma das principais tecnologias com as quais crianças e adolescentes estabelecem contato. São diferentes gêneros, como luta, corrida e simulação, que atraem, nos mais variados suportes (computadores ou dispositivos móveis, por exemplo), um público cada vez maior, gerando, em 2017, cerca de R\$1,3 bilhão em faturamento. A escola não pode desconsiderar, assim, o potencial dos jogos.

Diante disso, este trabalho apresenta resultados de pesquisa com alunos de uma escola pública do Ensino Fundamental II (6º ao 9º Ano), em Minas Gerais, sobre jogos de coleções didáticas



inscritas no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), em sua edição de 2014.

2 Jogos e Aprendizagem Significativa

Os jogos digitais estão presentes no dia a dia de muitos jovens. Despertam grande interesse e geram diferentes reações e emoções. Há jogos dos mais diversos gêneros. Uns são considerados bons jogos; outros, nem tanto. A influência dos jogos na vida de um número cada vez maior de jovens é certa. Em decorrência, a dinâmica dos jogos tem se expandido: a gamificação tornou-se um processo que tem contribuído, por exemplo, para a organização de empresas. Trata-se de utilizar as “sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo” (INÁCIO; RIBAS; MARIA, 2014, p. 15).

Essa dinâmica dos jogos também tem sido incorporada pela educação. Em 2013, houve a produção de 621 jogos digitais para esse setor, conforme Alves e Coutinho (2016). Nesse sentido, é interessante discutir a promoção do letramento em jogos, que aponta para o desenvolvimento da “habilidade de navegar e interagir eficientemente nos ambientes de jogos e de alcançar objetivos no interior deles” (DUDENEY; HOCLY; PEGRUM, 2016, p. 31), envolvendo, assim, diferentes competências, como, por exemplo, as linguísticas, as espaciais e as multimidiáticas.

Prensky (2012, p. 185) destaca que os jogos digitais:

- costumam ser mais rápidos e apresentar mais reações;
- conseguem fazer coisas divertidas que os jogos comuns não conseguem, como simular as propriedades físicas de atirar no espaço, combinar todos os fatores de pilotar um avião ou até considerar os milhares de possibilidades em quebra-cabeças ou concursos estratégicos;
- conseguem suportar mais, melhores e mais variadas representações gráficas;
- podem gerar e permitir um número enorme de opções e cenários.

Complementa o autor afirmando que os jogos digitais, ao serem interativos, despertam o interesse porque:

- são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação;
- são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso;
- têm regras, o que nos dá estrutura;
- têm metas, o que nos dá motivação;
- são interativos, o que nos faz agir;



- têm resultados e *feedback*, o que nos faz aprender;
- são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo;
- têm vitórias, o que gratifica nosso ego;
- têm conflitos/competições/desafios/oposições, o que nos dá adrenalina;
- envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade;
- têm interação, o que nos leva a grupos sociais;
- têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção (PRENSKY, 2012, p. 156).

É necessário, no entanto, compreender que há jogos e jogos, de modo que é interessante problematizar a qualidade dos jogos e sua contribuição para uma aprendizagem significativa. Nessa direção, Gee (2009) enumera diferentes princípios de aprendizagem para os bons jogos: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; informação “na hora certa” e “a pedido”: as informações devem estar disponíveis na “hora certa”, quando o jogador dela precisa e pode usá-la, ou, ainda, “a pedido”, quando o jogador sente a necessidade de usá-la, deseja e pode dela fazer bom uso; sentidos contextualizados: frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral e reelaboração/revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais; performance anterior à competência. Os jogos, para que promovam uma aprendizagem significativa, precisam possibilitar ao jogador

viver uma experiência capaz de atribuir sentido às informações. Ao entrar em um game, o sujeito é desafiado a explorar, a realizar missões, o que o coloca no controle do processo, no qual, por meio de sua ação e interação (no e como o próprio ambiente do jogo, com um NPC [*non-player character*] ou outros jogadores – o que resulta em atividade constante), enfrenta problemas, descobre caminhos e soluções, define estratégias, toma decisões, enfim, vive experiências, e tudo isso de forma divertida, favorecendo a imersão e o engajamento (SCHLEMMER; LOPES; 2016, p. 185).

A partir dessa relação entre bons jogos e aprendizagem significativa é que nos baseamos para analisar os jogos das coleções didáticas.

3 Jogos das Coleções Didáticas

Os 43 alunos participantes da pesquisa jogaram e analisaram os seguintes jogos:

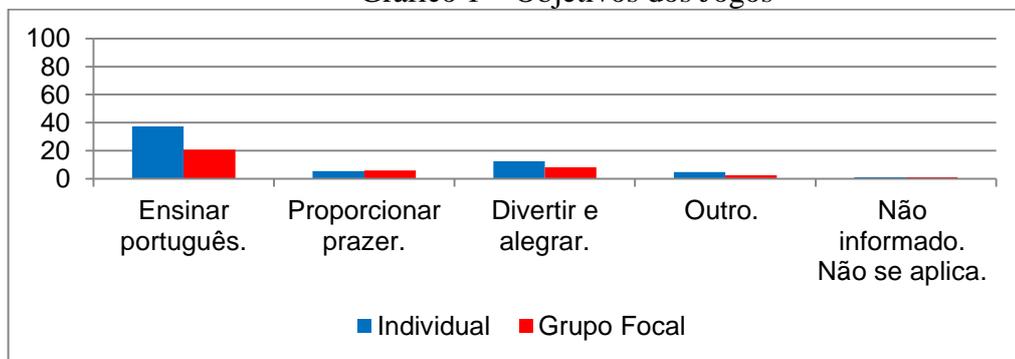


Quadro 1 – Jogos das Coleções Didáticas

JOGO	COLEÇÃO	ANO ESCOLAR
O locutor é você	Universos	6º
Golaço	Teláris	6º
Exposição Walter Beach Humphrey	Português: Linguagens	6º
Com o que se faz um conto de terror	Universos	7º
O camaleão faminto	Teláris	7º
Acerte no alvo	Português: Linguagens	7º
Palavra em jogo	Para Viver Juntos	7º
Consumo e impacto na natureza	Universos	8º
Paintball	Teláris	8º
Bola na cesta	Português: Linguagens	8º
Conjunção	Para Viver Juntos	8º
A língua na máquina do tempo	Universos	9º
Golaço	Teláris	9º
Parônimos e Homônimos	Português: Linguagens	9º
Palavreando	Para Viver Juntos	9º

Esses estudantes, individualmente ou em grupo focal, responderam a dois questionários. Neste texto, selecionamos duas questões do primeiro questionário para nossa análise: “Qual(is) poderia(m) ser o(s) objetivo(s) desse jogo?” e “Qual sua opinião sobre o jogo?”. Com relação à primeira questão, os resultados alcançados foram:

Gráfico 1 – Objetivos dos Jogos



Percebemos que os alunos, seja na análise individual (37,4%), seja no grupo focal (20,8%), indicaram, em sua maior parte, que o principal objetivo dos jogos era “Ensinar português”, e não divertir ou gerar prazer. Exemplos dessa justificativa foram: a) “Pois temos é analisar.” (JA34); b) “porque tem que interpretar texto” (JA30).

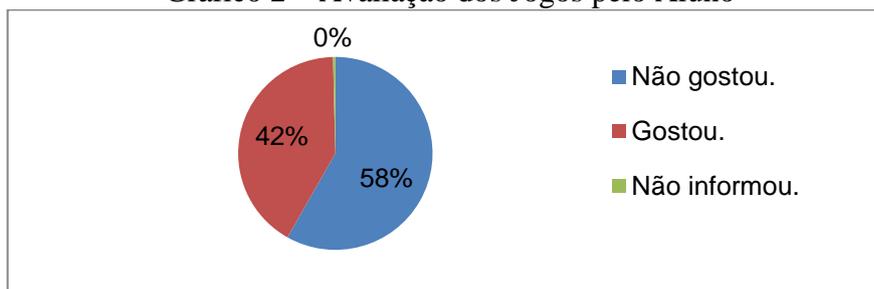
A respeito disso, Gee (2003) e Costa (2010) acentuam que os jogos educativos acabam sendo



mais breves e simples, diferentemente de jogos que não são formatados especificamente para o processo de ensino, que são mais extensos e geram mais desafios.

Procuramos, então, a partir dessa constatação, verificar se, diante desse objetivo, os alunos gostaram ou não da experiência de jogar os jogos das coleções didáticas, lançando a questão “Qual sua opinião sobre o jogo?”. Obtivemos os seguintes dados:

Gráfico 2 – Avaliação dos Jogos pelo Aluno



A grande maioria (58%) assinalou que não gostou dos jogos, mesmo que, por outro lado, boa parte tenha indicado ter gostado da experiência de jogar (42%). Interessante observar, no primeiro caso, que, para 41,81% dos alunos, o motivo foi que os jogos não se parecem com os que têm em casa, e, para 29,09%, os jogos são reprodução de atividades escritas.

Acentua-se, desse modo, a diferença entre o jogo que o aluno geralmente joga (mais interativo, com mais ação, desafios e poder de agência) e o educacional (mais linear e repetitivo), que privilegia o conteúdo, sem considerar também a jogabilidade. Faltou, assim, associar a diversão com o ensino (COSTA, 2010).

4 Palavras Finais

A discussão sobre os letramentos digitais é uma das questões que precisam estar presentes no currículo da escola contemporânea. Se as tecnologias têm permeado as relações sociais, é importante que, na sala de aula, sejam desenvolvidas práticas que envolvam a leitura e a produção de textos em sua relação com as ferramentas tecnológicas.

Nessa direção, o PNLD 2014 distribuiu, além dos manuais impressos, um DVD com recursos digitais, abordando os diferentes conteúdos das disciplinas que compõem o currículo do Ensino Fundamental II (6º ao 9º Ano). Desse DVD, procuramos, neste trabalho, apresentar



breve análise de jogos. Para tanto, orientamo-nos por questões de questionário aplicado a alunos de uma escola da rede pública de Minas Gerais, que, depois de jogarem os jogos, fizeram uma avaliação desses recursos.

Em conclusões parciais, observamos que os alunos, de modo geral, apontaram diferenças entre os jogos que costumam jogar com aqueles das coleções. Isso demonstra a importância da oferta de games para o processo de ensino e aprendizagem que sejam tão desafiantes, divertidos e atrativos como os que não têm, exclusivamente, uma proposta educacional, de modo que possam articular, satisfatoriamente, os conteúdos da língua portuguesa à diversão.

Referências

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. Games e educação: nas trilhas da avaliação baseada em evidências. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas – SP: Papyrus, 2016, p. 9-15.

COSTA, Lucas Diego Gonçalves da. Rerroupagem: Impactos e Influências na Concepção e Desenvolvimento de Jogos Educativos. **Trilha de Games & Cultura** - Full Papers. IX SBGames - Florianópolis - SC, 2010, p. 187-195.

DUDENEY, Gavin; HOCLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2016.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf. Acesso em: 24 jul. 2015.

INÁCIO, Raul; RIBAS, Vania; MARIA, Luciane. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria et al (Orgs.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 11-37.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SCHLEMMER, Eliane; LOPES, Daniel de Queiroz. Avaliação da aprendizagem em processo gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas – SP: Papyrus, 2016, p. 179-208.