

DOS GAMES PARA A SALA DE AULA: TIC, LITERATURA E EDUCAÇÃO

Valéria MARTINS

Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, São Paulo, 01241-001, Brasil

Pós-doutoranda da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
da Universidade de São Paulo

Marlise BRIDI

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo
São Paulo, São Paulo, 05508-900, Brasil

RESUMO

Há muitos anos os professores da Educação Básica conhecem os benefícios de se utilizar materiais lúdicos em sala de aula. Além de uma aprendizagem menos maçante, normalmente, os alunos, justamente por estarem em momentos menos estressantes, aprendem os conteúdos abordados com maior êxito. É a partir dessa perspectiva que esta pesquisa busca a elaboração e aplicação de um jogo digital interdisciplinar que possa ser utilizado como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas de Literatura Portuguesa da 1ª. série do Ensino Médio. Este trabalho objetiva relatar essa experiência, que une ludicidade e tecnologia, e propor práticas didático-metodológicas que mais se aproximem do cotidiano dos educandos da Educação Básica brasileira.

Palavras-chave: Literatura Portuguesa; Ensino; Jogos Digitais; TICs.

1. O PAPEL DO PROFESSOR DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA

Da Antiguidade até o início do século XIX, predominou na prática escolar uma aprendizagem de tipo passivo e receptivo. Aprender envolvia quase exclusivamente memorizar, sendo que a compreensão desempenhava um papel muito reduzido. Segundo Zilberman & Rösing [1], é “o que se observa, por exemplo, no modelo de bom aluno repetidor, cuja competência mais valorizada é dizer aquilo que o livro didático ou o professor já disse: quanto mais literal a repetição, melhor”.

O processo de desenvolvimento da prática da leitura passava pelo mesmo exercício mecânico, já que a leitura, frequentemente, resumia-se à repetição do que era ouvido ou à memorização de textos. Essa forma de ensino baseava-se na concepção de que o ser humano era semelhante a um pedaço de argila que podia ser modelado à vontade. O pensamento humano era como se fosse uma tábua lisa, um papel em branco sem nada escrito, no qual tudo podia ser impresso.

O estudo caracterizava-se pela recitação de cor, os conhecimentos a serem adquiridos eram reduzidos e para que os alunos pudessem repeti-los corretamente e adequadamente, o docente utilizava o procedimento de perguntas e respostas, tanto em sua forma oral quanto escrita. O mesmo, lamentavelmente, ainda aconteceu no ensino da literatura em que são comuns situações em que basicamente o educando tem de decorar as características de uma determinada escola literária estudada naquele momento, datas da publicação de certas obras e os nomes de autores que são associados a um ou outro movimento literário.

O mundo, porém, desenvolveu-se em um ritmo que, cada vez mais, ganhou uma característica desenfreada e esta educação

tornou-se, conseqüentemente, antiquada. Era necessário pensar um ensino mais estimulante e adaptado aos interesses reais dos alunos e às suas condições de aprendizagem. Uma educação, ainda, que formasse para a vida cidadãos críticos e comprometidos com o mundo do qual fazem parte.

Com o passar do tempo, o conhecimento passou a ser encarado não como algo que alguém transmite, mas, sim, como uma descoberta que a própria pessoa realiza, um ato que se dá no interior do indivíduo, sendo uma das funções do educador ajudar o aluno a descobrir, inclusive por si mesmo, a verdade. Entretanto, adotando-se essa forma de pensar, evidentemente, surge a seguinte questão: como ajudar o aluno a descobrir essa verdade?

Daí a importância de um bom professor com uma consciente prática pedagógica. Existem meios, práticas e atividades que podem fazer com que o docente desenvolva melhor sua aula. Tendo consciência de sua prática e refletindo diariamente sobre ela, o educador, provavelmente, atingirá seus alunos com muito mais êxito.

É imprescindível, portanto, que o professor entre em contato com a realidade do aluno, saiba em que condições ele vive, do que ele gosta, o que faz sua família, quais são seus medos e aflições e assim por diante. É preciso que o professor conheça o alcance de sua ação como mediador do conhecimento apresentado ao educando e perceba-se como alguém que auxilia o aluno no ato de conhecer e conhecer-se de maneira autônoma e crítica.

A leitura, por exemplo, durante as aulas de Língua Portuguesa, deveria partir, portanto, de temas do dia a dia do aluno e não de assuntos que passam muito longe de sua realidade. Posteriormente, as leituras clássicas seriam apresentadas, sendo que, sempre que possível, seria muito proveitoso se aproximações e comparações entre passado e presente fossem traçadas. Além disso, muitos professores optam, por comodidade, pelos materiais pré-fabricados pelas editoras que não se aprofundam na diversidade que envolve o mundo das crianças e dos adolescentes.

O docente de Língua Portuguesa e Literatura, se quer fazer brotar em seus alunos o verdadeiro gosto pela leitura e pela literatura, não pode restringir a verificação destas por meio dos encartes que compõem o livro. Assim como em todas as áreas profissionais, o professor tem de se modernizar e deixar de lado a antiga cartilha, a infinita cópia de várias palavras, o caderno de caligrafia e os cansativos ditados com fonemas semelhantes.

Além disso, em um mundo em que a informação virtual domina vários aspectos da vida cotidiana e em que tudo muda muito rapidamente, o docente da área de Língua Portuguesa e Literatura também ganhou um novo desafio. Por que não utilizar, durante as aulas de leitura e literatura, mídias digitais em sala de aula?

Unir uma dupla extremamente bem aceita pelos alunos, o computador e os jogos, a outro elemento que não é visto, de forma geral, como algo prazeroso, seria de grande valia. Representaria, pelo menos, um início para a transformação didática pretendida. Nesse contexto, ao se ensinar os tipos de cantigas que são estudadas no Trovadorismo, por exemplo, os professores poderiam usar músicas da atualidade e que os alunos ouvem com as mesmas características de cada uma das cantigas: de amor, de amigo, de escárnio e de maldizer, sendo que os seus respectivos vídeos também seriam muito bem-vindos.

Entretanto, o que se constata, ainda hoje, é que poucos professores têm essa visão mais ampla sobre a importância de partir da realidade do aluno. Assim, são trabalhados em sala de aula, mesmo no momento inicial de explicação das cantigas do Trovadorismo, textos que, em função da linguagem, os alunos nem mesmo entendem o significado dos versos.

2. AS TIC NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA

Historicamente, pode-se afirmar que o termo tecnologia sempre existiu. Na Idade da Pedra, a humanidade já usava tecnologia em seu cotidiano. Com astúcia e engenhosidade, os homens usavam água, fogo, pedras, madeira e ossos de animais para viver, sobreviver, dominar, matar ou afugentar animais ou outros indivíduos que os ameaçavam.

Novas tecnologias eram criadas e, dessa forma, o homem tentava viver mais e buscava uma melhor qualidade de vida. Vieram depois lanças de metal e a utilização de animais que auxiliavam nos combates. Da mesma forma, pequenas canoas e modestos barcos transformaram-se em grandes caravelas e fortes navios; simples armas modernizaram-se e tornaram-se pesados materiais bélicos. Além disso, de acordo com Kenski [2], “sucessivamente, com o uso de inovações tecnológicas cada vez mais poderosas, os homens buscavam ampliar seus domínios e acumular cada vez mais riquezas”.

Essa busca permanece viva até hoje. É assim que as invenções migram dos centros de pesquisa de diversas nações para a casa dos indivíduos comuns e, frequentemente, mudam o dia a dia das pessoas. Foi assim, também, com o computador, com a Internet, com as redes sociais e com os jogos. A Internet, por exemplo, surgiu exatamente durante a época da Guerra Fria, em 1969, por meio dos estudos e pesquisas de uma agência do governo estadunidense que buscava comunicação entre suas bases militares.

Na década de 1990, havia a web 1.0, uma Internet estática que existia para os usuários terem acesso a informações. Ao tratar da principal característica da web 1.0, Peña e Allegretti [3] expõem que “era um banco de dados, um repositório de informações, onde a atitude do usuário se restringia à coleta de informações segmentadas”.

Dessa forma, não havia interação até que em 2004, Tim O’Reilly nomeou a nova Internet que surgiu como web 2.0 a partir da qual, em função de seu sistema de tráfego de informações e seu armazenamento, já era possível personalizar páginas - por meio da alteração de plano de fundo, por exemplo - e inserir e alterar informações. Essa Internet dinâmica criou a possibilidade de aprendizado por meio de dispositivos e ambientes virtuais que não existiam com a web 1.0. Trata-se de uma aprendizagem colaborativa que se dá através de uma perspectiva democrática:

Algumas redes sociais pensadas como um canal

de relacionamento e divulgação de informação acabaram tornando-se comunidades virtuais de aprendizagem dos mais diversificados temas, onde participam usuários especialistas e interessados que não se conhecem entre si, mas cujo interesse na troca de experiência e na discussão sobre a temática os leva à participação e consequentemente à aprendizagem colaborativa [4].

Além disso, não se pode esquecer de que “a evolução da tecnologia alterou a relação homem-máquina”; de que “os sistemas operacionais tornaram-se mais amigáveis” e de que “a mobilidade dos dispositivos midiáticos digitais facilita o acesso imediato aos bancos de dados, otimizando a relação tempo e espaço” [5]. É o surgimento da chamada sociedade híbrida. O indivíduo passa a delegar parte das informações, que antes ficavam em sua memória, aos dispositivos tecnológicos digitais e, por isso, torna-se dependente dela.

Também é importante ressaltar que o usuário deixou de apenas usufruir da rede e passou a ter a chance de contribuir com ela, como o que ocorre, hoje, com a Wikipédia, ferramenta na qual qualquer indivíduo tem a oportunidade de acrescentar ou excluir dados e editar conteúdos.

Todavia, essa nova possibilidade criou um problema: o excesso de informações incorretas ou não tão úteis. Foi essa problemática que gerou, por volta de 2007, a web 3.0, sendo que ela diferencia-se da web 2.0 principalmente pelo fato de a web 2.0 conectar pessoas e a 3.0 buscar a conexão de informações na medida em que o usuário, por exemplo, digita uma ou duas frases no navegador de sua preferência e a rede cruzará as informações existentes na web para mostrar ao usuário o resultado da busca com maior rapidez. É nesse contexto que a aprendizagem ganha uma nova significação.

Se a mobilidade dos dispositivos midiáticos digitais invadiu o cotidiano de parte da população e se a aprendizagem foi ressignificada, fica evidente que o ambiente escolar, agora considerado uma escola híbrida - “aquela que se encontra em um espaço físico determinado e se expande, a partir do momento que o mundo virtual passa a fazer parte integrante do ambiente de ensino e aprendizagem escolar” [6] - não pode ignorar tal realidade.

Entretanto, não se pode esquecer que a rede particular apresenta, *grosso modo*, uma infraestrutura completamente diferente do que se encontra na rede pública. De acordo com a pesquisa TIC Educação 2012, do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br),

A sala de aula, como local que concentra a rotina dos alunos na escola, ainda tem uma lacuna na presença de computador e acesso à Internet. Apenas 7% das escolas públicas possuem computadores instalados nas salas de aula, proporção que chega a 26% das escolas particulares. O mesmo ocorre com as velocidades de conexão à Internet. Enquanto na rede pública a velocidade de conexão se concentra na faixa de 1 a 2 Mbps, na rede particular a maioria das escolas apresenta velocidades superiores a 8 Mbps [7].

Faz-se necessário ressaltar também que a capital do estado de São Paulo, onde ocorreu a proposta deste trabalho, infelizmente, não reflete o real contexto educacional brasileiro.

Por outro lado, muitos docentes da Educação Básica e do Ensino Superior ainda se negam a utilizar computadores, jogos e Internet em sala de aula, alegando acharem inadmissível que a máquina e o mundo virtual substituam o papel do professor. Entretanto, de acordo com as ideias de Lévy [8], a inserção da linguagem dos computadores na vida cotidiana dos alunos e, conseqüentemente, no universo escolar é inevitável, pois “as crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs, consultarão familiarmente os bancos de dados”.

Todavia, outros docentes chegam, até mesmo, a dizer que não entendem como um computador ou jogos podem ser mais interessantes e atraírem mais a atenção dos educandos do que o próprio professor. Setzer [9] explica que se o computador

atrai mais a atenção dos estudantes do que um professor, isso pode significar que este não tem uma ideia adequada do que vem a ser uma criança ou um jovem, ou está atrelado a um currículo, método e ambiente que contradizem as qualidades de seus alunos. Provavelmente suas aulas são demasiadamente abstratas, dirigidas para o intelecto dos alunos, e não para os seres completos deles. Assim, os alunos não conseguem identificar-se com o conteúdo sendo transmitido, sentindo-se oprimidos e achando que as aulas são monótonas.

Na verdade, nem os professores serão substituídos por computadores ou jogos nem os jogos ou computadores são, ou serão, mais atraentes do que os bons educadores. O que ocorre é que é possível variar as estratégias de ensino e aprendizagem:

Admitir que muitas das propostas atuais para o uso do computador em sala de aula têm eficácia duvidosa ou comprovadamente nula não implica a defesa do abandono, e sim do refinamento desse instrumento, o que inclusive pode e deve ser feito a partir das experiências já em andamento [10].

No caso da Internet, por exemplo, a sua utilização possibilita a combinação das linguagens verbal, sonora e imagética; propicia maior rapidez na busca por informações e oferece interatividade em tempo real com pessoas de todo o mundo. Ela não anula a figura do professor.

No caso do jogo elaborado ao longo desta pesquisa, muitas informações, por exemplo, foram retiradas da própria Internet por meio de *sites* confiáveis e que se propõem a expandir informações úteis para o mundo. Ao tratar do tema *Trovadorismo*, o professor pode abordar também Portugal, fazendo com que os alunos conheçam a nação, seus costumes, seu passado, seus pontos turísticos e sua geografia. A máquina e a Internet propiciam essa possibilidade. Demo [11] torna essas afirmações muito evidentes ao dizer que:

Quem aprende é o ser humano, não a máquina. Quem é interativo é o ser humano, não o software. [...] Vejo as máquinas como ferramentas extremamente úteis, mas não percebo nelas o traço humano de inteligência.

O foco dessa questão, de fato, centra-se na dinâmica da aula preparada pelo docente e na postura do mesmo durante as atividades realizadas ao longo do ano letivo. Partindo de uma fórmula equivocada, alguns professores, até mesmo universitários, levam seus discentes aos laboratórios de informática e deixam-nos livremente navegando na Internet, entrando em *sites* de jogos. Durante esse tipo de aula, por exemplo, não é difícil ouvir alunos questionando o que eles devem fazer, qual tema deve ser investigado, qual *site* devem visitar.

Docentes malformados, pouco informados, sem entusiasmo e sem comprometimento usam ferramentas tecnológicas sem nenhum propósito evidente. De acordo com Pocho [12], “para que os alunos interajam pedagogicamente com ela, de modo crítico e criativo, torna-se necessário que os professores conheçam e saibam utilizar educacionalmente as tecnologias disponíveis”. O equívoco, portanto, está no mau uso da ferramenta e não na ferramenta propriamente dita. Moran [13] expõe que

há uma expectativa de que as novas tecnologias nos trarão soluções rápidas para o ensino. Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estarmos conectados a distância. Mas se ensinar dependesse só de tecnologias já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo. Ensinar e aprender são os desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento.

Na verdade, “existe hoje a ilusão de que a tecnologia resolverá todos os problemas da educação” [14]. O computador, a Internet e os jogos educativos não são recursos milagrosos. Eles não são a solução para todos os atuais problemas da educação que ainda se mostra profundamente tradicional e, até certo ponto, cansativa e maçante. Sem objetivos claros para a sua utilização, eles acabam atuando como outras ferramentas que parecem só maquiagem o contexto educacional para que as instituições de ensino promovam-se como modernas.

Se a aula é extremamente enfadonha e desgastante, o computador, os jogos e a Internet serão, sim, mais motivadores. Contudo, para que as mídias sejam empregadas da melhor forma possível em sala de aula, faz-se necessário, antes de mais nada, que o docente prepare-se, organize-se e justifique o seu uso ao longo de qualquer atividade.

Logo, seria de grande proveito se a maioria dos alunos formasse um posicionamento reflexivo sobre seus benefícios e malefícios. Os discentes chegam, então, à conclusão de que o computador deveria representar apenas um instrumento de trabalho, usado a favor do ser humano e, talvez, esse espírito crítico em relação aos computadores impediria que tantos jovens permanecessem ligados à máquina durante tanto tempo, por exemplo. Ou então, mostraria também o perigo de a Internet ser usada como um livro aberto sobre a vida e sobre o dia a dia de cada um.

A fim de que os educandos realmente atinjam essa postura crítica em relação ao computador, aos jogos e à Internet, o

professor deve criar dinâmicas, durante o cotidiano escolar, que se façam úteis para o desenvolvimento dos mesmos. Cabe lembrar, dessa forma, o papel decisivo dos docentes nesse novo processo de formação do conhecimento que passou a existir com a Internet.

Como na Internet opera-se com um grande número de informações, é imprescindível discriminar os dados, verificar a credibilidade das fontes, comparar diferentes visões apresentadas e checar a qualidade das informações. A própria pesquisadora deste trabalho, que confeccionou o jogo que será descrito nas próximas linhas, inclusive, passou por esse processo na coleta de informações necessárias para a montagem de toda a estrutura que envolvia o conteúdo estudado.

Infelizmente, porém, embora muitas instituições de ensino já utilizem há anos o computador, os jogos e a Internet no ambiente escolar, normalmente, as atividades continuam finitas no tempo e no espaço restrito da sala de aula. Da mesma forma, as propostas, geralmente, continuam ligadas a uma única disciplina e são estruturadas, rotineiramente, por um único professor.

O ensino não se faz apenas por meio dos instrumentos tecnológicos. O computador, os jogos e a Internet, por exemplo, são utilizados como um componente auxiliar no processo educativo. Todavia, hoje, é inegável que eles sejam ferramentas de extrema relevância no processo de ensino-aprendizagem de jovens que habitam um mundo que se torna, diariamente, mais informatizado, interativo, midiático e virtual.

Freire [15], há anos, tendo em vista as características da educação do Brasil, já ditava: “Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes”.

Não se trata, assim, de um aprendizado individual que se concentra, única e exclusivamente, na livre navegação em *sites* ou em jogos e na coleta de informações na Internet. Durante a execução de trabalhos bem elaborados, pode haver trocas entre professor e aluno e entre os próprios alunos.

Contudo, para que as tecnologias possam trazer mudanças reais e significativas para o processo educativo, é necessário que elas sejam incorporadas pedagogicamente e de forma pensada e bem elaborada. Portanto, mais importante que o uso do computador, dos jogos ou da Internet, é a capacidade de adequação do processo de ensino-aprendizagem aos objetivos que levam o educando ao encontro do desafio de aprender.

É por isso, também, que vários estudiosos, como Morin [16], afirmam que o modelo de educação mais adequado ao mundo virtual seja o transdisciplinar - composto de um conjunto de áreas, com objetivos múltiplos, que se relacionam entre si - e não o multidisciplinar - segundo o qual o ensino baseia-se em um conjunto de áreas, com objetivos múltiplos, desconectadas entre si.

Abandona-se, assim, um processo de construção de conhecimento de forma compartimentada, segmentada, e surge a partir de agora, naturalmente, um mecanismo totalmente interligado no qual as pessoas estão cada vez mais conectadas umas com as outras.

Ademais, só aumenta o número de pessoas conectadas diariamente à Internet. Segundo o Ibope Nielsen Online, de acordo com uma pesquisa realizada em 2011 (Disponível em: <http://g1.globo.com>), constatou-se que o brasileiro gasta em média 66 horas por mês na Internet, o que representaria cerca de 2 horas por dia. Assim, são postadas infinitas informações, criando-se inúmeras *webpages*. Tais novas possibilidades

impregnam a cultura e espalham-se cada vez mais. É a cibercultura. Segundo Lemos [17],

podemos entender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática.

Todas estas mudanças afetaram a aquisição de conhecimentos. Por isso, se unidos ao uso do computador, de jogos e da Internet - elementos tão presentes na vida das pessoas -, os trabalhos educacionais, talvez, pudessem se tornar mais significativos para os alunos. O processo de ensinar e de aprender não se limita à sala de aula. Por que, então, não fazer uso do mundo virtual que cerca o mundo hoje e faz com que milhares de pessoas interajam e se comuniquem?

3. OS GAMES NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA

Só a partir de uma sólida e bem organizada proposta é que trabalhos com jogos digitais em sala de aula podem atingir êxito. Entretanto, não parece ser esta a realidade que se encontra, de forma geral, na Educação Básica e no Ensino Superior, etapa da educação responsável, entre outras tarefas, por formar novos professores. Foi a partir dessa lacuna que surgiu o tema central desta pesquisa: verificar de que maneira os jogos educativos digitais poderiam ser aplicados nas aulas de Literatura Portuguesa.

Inicialmente, a preparação de jogos é um exercício de reflexão para o professor, pois o leva a desenvolver a capacidade de elaborar práticas metodológicas e criar ferramentas pedagógicas. Tal proposta faz, dessa forma, com que o docente já em exercício não abandone a prática reflexiva que, normalmente, conduz o educador a perceber que pode trabalhar de diversas formas para buscar sempre um processo de ensino-aprendizagem mais satisfatório, sendo a possibilidade lúdica uma delas.

O jogo é uma ferramenta que mobiliza esquemas mentais e que se caracteriza por, normalmente, propiciar prazer e esforço espontâneo e por criar, quando aplicado em sala de aula, um clima de entusiasmo, de vibração e de construção de conhecimento. De acordo com Ronca [18], “o movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento”, pois, por meio dele, o aluno “constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos de várias áreas da ciência”.

Assim, os jogos podem representar um importante recurso no meio educacional, pois podem propiciar um ensino mais dinâmico, trabalhando de forma muito mais envolvente a cognição dos alunos [19]. Além disso, está relacionado, ainda, à questão afetiva, social e motora, ajudando os educandos a desenvolverem a criatividade, a autonomia e o relacionamento em grupo. É, assim, um meio que incentiva os alunos a participarem de uma atividade em equipe:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando

regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo [20].

Entretanto, mais interessante ainda é quando esse jogo aproxima os conteúdos escolares e o dia a dia dos alunos. Dessa forma, quando o docente une um conteúdo obrigatório das aulas de Literatura aos jogos, quase unanimidade entre os jovens, o professor dá mais sentido ao que é visto na escola. “Isso significa dizer que a escola que se pretende efetivamente inclusiva e aberta à diversidade não pode ater-se ao letramento da letra, mas deve, isso sim, abrir-se para os múltiplos letramentos, que, envolvendo uma enorme variação de mídias”, como é o caso dos jogos, “constroem-se de forma multissemiótica e híbrida - por exemplo, nos hipertextos na imprensa ou na internet, por vídeos e filmes, etc” [21].

É importante ressaltar, contudo, que o objetivo não é tomar o tempo de uma aula que estaria pautada em lições na lousa. Muito pelo contrário, objetiva-se facilitar a compreensão do tema abordado. Ademais, deve-se levar em consideração que em uma sala existem inteligências múltiplas. Às vezes, um aluno agitado, que não consegue prestar atenção na aula porque o docente passa o conteúdo na lousa, será o aluno que mais participará de um jogo.

Isso se deve ao fato de os jogos, normalmente, serem mais chamativos. São vários, inclusive, os alunos mais visuais do que auditivos e os jogos valem-se, constantemente, do elemento imagético. É por isso que é muito valioso o professor aproveitar as diversidades e a maneira como cada um absorve o conteúdo. Ademais, nesse processo de ensino-aprendizagem por meio de jogos, a classe trabalha em equipe, atendendo interesses pessoais e coletivos.

Também é importante lembrar que o professor não pode deixar a classe sozinha só porque se trata de um jogo. A presença do docente é fundamental não apenas para esclarecer dúvidas, mas para os alunos observarem o seu interesse e interação com a classe. É por esse motivo que o educador precisa saber manusear os recursos digitais: “[...] o problema não está apenas em trazer os meios de comunicação para dentro das escolas, mas em saber a quem eles estão servindo” [22].

Foi a partir de todas essas constatações que foi criado, em função desta pesquisa, o jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

4. TROVADORISMO DE ONTEM E DE HOJE

Inicialmente, foram feitas pesquisas de busca para se criar um banco de informações sobre o Trovadorismo, sobre o contexto histórico em que ele está inserido e sobre os autores que se destacaram nessa escola literária. Para atingir maior familiaridade com o que hoje é desenvolvido no Ensino Médio das escolas que compõem a Educação Básica, foram usados dez livros didáticos de Língua Portuguesa e Literatura que fazem parte do Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) 2015.

Posteriormente, foram armazenadas músicas brasileiras de vários estilos que continham as características de cada uma das cantigas trovadorescas: de amigo, de amor, de escárnio e de maldizer.

Ressalta-se que como grande parte das escolas públicas da capital paulista ainda não dispõe de bons recursos tecnológicos nem de internet rápida, optou-se pela elaboração de jogos com recursos simples, como o PowerPoint. O mais importante era

que os jogos funcionassem nos computadores das escolas da cidade de São Paulo. Lembra-se, ainda, que a aquisição desses pacotes de *softwares* para as escolas envolve uma somatória monetária extra, o que não acontece no momento da compra do pacote Office, presente, na realidade brasileira, nos colégios da rede pública e particular de ensino no qual se encontra o PowerPoint, o que o torna, portanto, popular e acessível.

Desenvolvido por meio do PowerPoint, ferramenta do pacote de aplicações Microsoft Office, o jogo utilizou-se das barras de inserção de elementos, de animação e de transição de *slides*, sendo o recurso do *hiperlink* amplamente usado, servindo de conexão de um *slide* para outro *slide* na mesma apresentação.



Fig. 1 Tela inicial do jogo.

É relevante destacar que a criatividade da pesquisadora foi aflorada e, mesmo durante o primeiro dia de montagem do jogo, ideias de novos jogos surgiram.

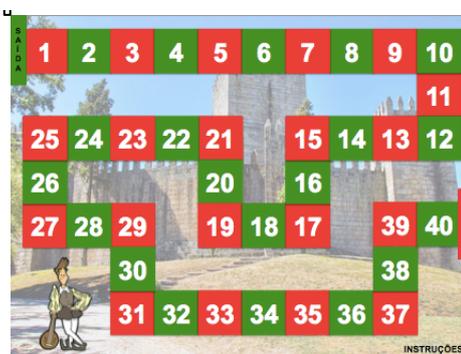


Fig. 2 Tabuleiro do jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

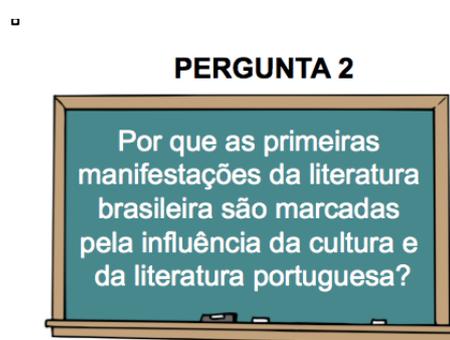


Fig. 3 Exemplo de um slide com pergunta.

Na prática, o jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje* foi elaborado com o intuito de rever todo o conteúdo da escola literária Trovadorismo após o docente ter ministrado todos os objetivos de estudo desse movimento literário, incluindo o contexto histórico, as características da poesia trovadoresca e os autores que mais se destacaram.

Ademais, também foram inseridas informações sobre pontos turísticos de Portugal, sobre hábitos, costumes, datas comemorativas e gastronomia lusitana por meio da inserção de vídeos e as músicas contemporâneas para se trabalhar o conteúdo das cantigas de amigo, de amor, de escárnio e de maldizer.

Por fim, destaca-se que também havia informações geográficas sobre Portugal e sobre a tradição que envolve os brasões das diversas vilas e cidades.

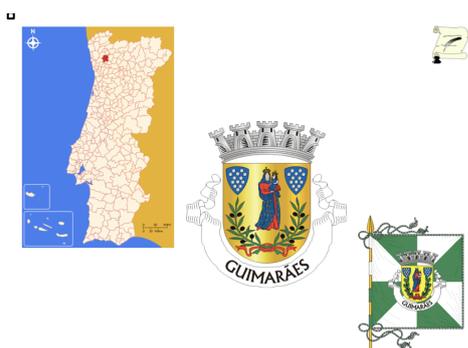


Fig. 3 Exemplo de slide com questões geográficas, brasão e bandeira.

Finalizado o jogo, a produção foi aplicada em duas escolas da rede pública e duas escolas particulares e o sucesso foi surpreendente. De forma geral, os alunos envolveram-se mais do que em relação a propostas de revisão de conteúdo que são feitas por meio de exercícios com perguntas e respostas.

Assim, o jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje* auxiliou no processo de favorecer a criação de estratégias de organização dos conhecimentos escolares. Ademais, a ludicidade tomou conta da sala de aula, elemento que também facilitou no entendimento de todos os conteúdos que envolvem o movimento literário Trovadorismo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos educacionais podem articular a afetividade, a diversão e os processos de apropriação do conhecimento. O principal objetivo da proposta, aqui descrita, era discutir com os futuros professores a necessidade diária de repensar as metodologias de ensino de Literatura Portuguesa em busca de práticas mais significativas, motivadoras e eficazes em um mundo em que os jogos, importante instrumento no processo de ensino-aprendizagem, estão constantemente presentes.

Ao longo do curso de Letras, muitas vezes, os universitários entram em contato com inúmeros referenciais teóricos, mas nem sempre são levados a refletir como todos esses conteúdos serão utilizados nas salas de aula da Educação Básica quando já estiverem formados.

A elaboração do jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje* uniu teoria e prática pedagógica, valorizou o processo criativo, a utilização do universo digital e propiciou reflexão sobre práticas metodológicas mais eficientes. Assim, o jogo pode ajudar os professores a construir seus próprios materiais

pedagógicos e novos instrumentos de avaliação, habilidade fundamental no dia a dia docente.

Referências

- [1] R. Zilberman e T. M. K. Rösing. **Escola e leitura: velha crise.** Novas alternativas. São Paulo: Global, 2009. p.71
- [2] V. M. Kenski. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas: Papyrus, 2007. p. 16
- [3] M. de L. D. J. Peña e S. M. de M. Allegretti. **Escola Híbrida: aprendizes imersivos.** Revista Contemporaneidade Educação e Tecnologia, v. 01, n. 02, 2012. Disponível em: http://revistacontemporaneidadeeducacaoetecnologia02.files.wordpress.com/2012/05/edutechi_puc20121.pdf. Acesso em: 02 dez. 2013. p. 99
- [4] M. de L. D. J. Peña e E. F. S. Masini. **Aprendendo Significativamente: uma construção colaborativa em ambientes de ensino presencial e virtual.** São Paulo: Editora Vetor, 2010. p. 56
- [5] M. de L. D. J. Peña e S. M. de M. Allegretti. **Escola Híbrida: aprendizes imersivos.** Revista Contemporaneidade Educação e Tecnologia, v. 01, n. 02, 2012. Disponível em: http://revistacontemporaneidadeeducacaoetecnologia02.files.wordpress.com/2012/05/edutechi_puc20121.pdf. Acesso em: 02 dez. 2013. p. 100
- [6] M. de L. D. J. Peña e S. M. de M. Allegretti. **Escola Híbrida: aprendizes imersivos.** Revista Contemporaneidade Educação e Tecnologia, v. 01, n. 02, 2012. Disponível em: http://revistacontemporaneidadeeducacaoetecnologia02.files.wordpress.com/2012/05/edutechi_puc20121.pdf. Acesso em: 02 dez. 2013. p. 103
- [7] A. F. Barbosa. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC Educação 2012.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. p. 26
- [8] P. Levy. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1998, p. 29
- [9] V. W. Setzer. **Meios eletrônicos e Educação: Uma visão alternativa.** São Paulo: Escrituras Editora, 2005. p. 114
- [10] J. T. R. Falcão. **Computadores e educação: breves comentários sobre alguns mitos.** **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos,** Brasília, n. 165, maio/ago. 1989. p. 254
- [11] P. Demo. **Formação permanente e tecnologias educacionais.** Petrópolis: Vozes, 2006. p. 86
- [12] C. L. Pocho. **Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula.** Petrópolis: Vozes, 2010. p. 07
- [13] J. M. Moran. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Papyrus, 2000. p. 22
- [14] R. C. do Espírito Santo. **Desafios na formação do educador: retomando o ato de educar.** São Paulo: Ágora, 2012. p. 22
- [15] P. Freire. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Cortez, 2009. p. 87
- [16] E. Morin. **Complexidade e transdisciplinaridade: a reforma da universidade e do ensino fundamental.** Natal: EDUFN, 1999.
- [17] A. Lemos. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 12
- [18] P. A. C. Ronca. **A aula operatória e a construção do conhecimento.** São Paulo: Edisplan, 1989. p. 27
- [19] C. Antunes. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- [20] A. Friedman. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996. p. 41
- [21] S. de E. B. Brasil. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio.** Brasília: MEC/SEB, 2006. p. 29
- [22] P. Freire e S. Guimarães. **Educar com a mídia.** São Paulo: Paz e Terra, 2012. p. 122