

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA: UMA NOVA POSSIBILIDADE

Nickolas ANDRADE
Colégio Presbiteriano do Brás
São Paulo, São Paulo, 03055-000, Brasil

Rafaela QUESADA
Colégio Eduardo Gomes
São Caetano do Sul, São Paulo, 09530-001, Brasil

e

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

RESUMO

Discute-se no ambiente acadêmico que, diante de um mundo cada vez mais tecnológico, o educador consciente de sua prática sabe que é importante o desenvolvimento de propostas de trabalho que visam à utilização das TICs em sala de aula da Educação Básica. Entretanto, o que se vê na prática é que grande parte dos professores responsáveis pelas disciplinas de Língua Portuguesa e de Literatura costumam reagir negativamente ao fato de desenvolver novas estratégias de trabalho usando ferramentas tecnológicas, muitas vezes, por desinteresse ou despreparo. É em função de um mundo a cada dia mais tecnológico, sobretudo, no universo de crianças e adolescentes, que aparecem os jogos digitais como uma possibilidade didático-metodológica no ambiente educacional. Foi a partir dessas reflexões que surgiu o tema central deste artigo: verificar de que maneira os jogos educativos digitais podem ser aplicados nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura e como eles podem ser trabalhados e reinventados no ambiente escolar, despertando, de forma mais criativa e lúdica, o gosto pela aprendizagem no educando.

Palavras-Chave: Língua Portuguesa; Literatura; Ensino-aprendizagem; Jogos digitais; TICs.

1. INTRODUÇÃO

As práticas didático-metodológicas dos docentes de Língua Portuguesa e de Literatura entram no rol dos temas mais discutidos na contemporaneidade na medida em que é cada vez maior a preocupação de se propor aos alunos aulas significativas e estimulantes, que, verdadeiramente, façam os discentes envolverem-se com o processo de ensino-aprendizagem da língua materna.

Assim, diante de um mundo cada vez mais tecnológico, o educador consciente de sua prática sabe que é importante o desenvolvimento de propostas de trabalho que visam à utilização das TICs em sala de aula da Educação Básica. É a partir dessas reflexões que surgem os jogos como um caminho a ser trilhado por educandos e educadores.

A elaboração de um jogo digital, com base seja nos aspectos gramaticais da língua, seja na avaliação da leitura de um livro paradidático, seja na revisão dos conceitos de escolas literárias,

além de ser inovadora – tomando como ótica o tradicionalismo escolar –, é extremamente eficaz para que haja uma propagação em relação ao uso de recursos tecnológicos como ferramentas significativas no processo de ensino-aprendizagem.

Só a partir de uma sólida e bem organizada proposta é que os 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.

O que se vê na prática é que grande parte dos professores responsáveis pelas disciplinas de Língua Portuguesa e de Literatura costumam reagir negativamente ao fato de desenvolver novas estratégias de trabalho usando ferramentas tecnológicas, muitas vezes, por desinteresse ou despreparo.

Foi a partir dessas reflexões que surgiu o tema central deste artigo: verificar de que maneira os jogos educativos digitais poderiam ser aplicados nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura.

2. O PROFESSOR E AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA

O docente que ministra as disciplinas de Língua Portuguesa e de Literatura na Educação Básica deve constantemente refletir sobre sua prática pedagógica, verificando, periodicamente, se está ou não atingindo todos os objetivos com seus alunos e se está ou não auxiliando na verdadeira formação de crianças e adolescentes que, hoje, estão inseridos em um mundo cada vez mais tecnológico. Muitas vezes, é possível perceber a reclamação e o descontentamento de professores da Educação Básica brasileira em relação à utilização de recursos tecnológicos na sala de aula, referindo-se àqueles disponibilizados pela instituição de ensino. Outras vezes, os docentes alegam não ter a mesma atenção que antes recebiam dos estudantes por conta do uso constante de celulares e *smartphones*.

O que não se percebe (de forma massiva) na Educação Básica é a conscientização no que concerne aos hábitos e gostos dos estudantes. Em outras palavras, existe uma resistência grande por parte dos professores na aceitação e consequente uso da tecnologia a seu favor. Desta forma, o uso pedagógico de

recursos tecnológicos (como jogos virtuais) representa um grande potencial de aprendizagem que não é aproveitado por parte dos docentes de Língua Portuguesa no Brasil, apesar de esta tendência apresentar-se cada vez mais pesquisada no país.

Não são todos os professores que veem com bons olhos o uso de tecnologias no ambiente escolar. Muitos educadores – inclusive, aqueles que acabaram de sair dos bancos universitários e que deveriam, pelo menos, ser menos receosos quanto à utilização de ferramentas tecnológicas em sala de aula – ainda se negam a usar a tecnologia, declarando ser inadmissível que o mundo virtual substitua o papel do professor. Contudo, segundo as palavras de Lévy, a inserção da linguagem dos computadores na vida cotidiana dos alunos e, consequentemente, 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” [1].

Outros docentes chegam 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 [2] 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 dever ser feito a partir das experiências já em andamento [3].

Efetivamente, por trás do discurso desses professores, que rejeitam o uso das TICs no ambiente escolar, encontra-se o repúdio às ferramentas tecnológicas pelo fato de não saberem dominar – e de não quererem aprender – o uso de um editor de textos ou de um *software* que cria apresentações gráficas de maneira apropriada. Dessa forma, recorre-se às palavras de Freire que alertava ao afirmar que “diabolizar a tecnologia ou a ciência é uma forma altamente negativa e perigosa de pensar errado” [4].

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.

Além disso, é importante que o educador reflita sobre sua prática para que tenha a oportunidade de tentar conciliar os elementos presentes no dia a dia dos educandos e, também, para que aqueles que resistem às mudanças não acabem, por conseguinte, cedendo lugar aos docentes que têm a intenção de unir as TICs aos conteúdos de sua disciplina.

Nesse sentido, percebe-se que docentes malformados, desinteressados, pouco informados, com falta de amor e comprometimento por seus alunos, costumam utilizar as ferramentas tecnológicas sem nenhum propósito evidente ou por imposição da gestão da escola em que atua. Sobre a utilização da tecnologia no ambiente escolar, Moran aponta que:

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 [5].

Chega-se à conclusão de que aulas meramente expositivas, por exemplo, podem ser um desestímulo completo para qualquer aluno e, desse modo, muitos são os educandos que se tornam desmotivados por terem aula com professores igualmente desmotivados.

3. MUDANÇAS TECNOLÓGICAS E O AMBIENTE ESCOLAR

Ao longo das últimas décadas, verificou-se que o mundo se tornou mais tecnológico e que houve uma utilização mais ampla de mídias diversas. Notou-se, igualmente, que a clientela escolar, por sua vez, acompanhou, quase instantaneamente, o ritmo dessa evolução.

Nesse sentido, ficou inviável pensar que as Tecnologias da Informação e da Comunicação não adentrassem o universo das salas de aula, uma vez que *smartphones*, *tablets*, *notebooks* e *softwares* variados estão presentes, cada vez mais intensamente, no dia a dia de crianças e de adolescentes.

Mais ainda, é perfeitamente possível afirmar que os estudantes brasileiros já não mais se acostumam apenas ao uso de cadernos, livros ou apostilas dentro do processo de aprendizagem. Inúmeros sistemas de ensino já têm inserido em seus materiais recursos tecnológicos como simuladores, vídeos e animações, especialmente no que diz respeito aos conteúdos como Física e Biologia. No entanto, há que se considerar que não apenas esses âmbitos do conhecimento humano merecem o cuidado da inserção tecnológica. Não se pode esquecer do ensino de língua materna, bem como de sua expressão artística, a literatura.

Valendo-se dos Parâmetros Curriculares Nacionais, esse documento aponta que se faz necessária – e útil – a utilização das TICs em ambiente escolar, já que:

não há como negar que as novas tecnologias da informação cumprem cada vez mais o papel de mediar o que acontece no mundo, editando a realidade.

A presença crescente dos meios de comunicação na vida cotidiana coloca, para a sociedade em geral e para a escola em particular, a tarefa de educar crianças e jovens para a recepção dos meios [...] [6].

Paulo Freire, em um de seus escritos, apontou para o fato de que:

novas propostas pedagógicas se fazem necessárias indispensáveis e urgentes à pós-modernidade tocada a cada instante pelos avanços tecnológicos. Na era da computação não podemos continuar parados, fixados no discurso verbalista, sonoro, que faz o perfil do objeto para que seja aprendido pelo aluno sem que tenha sido por ele apreendido [7].

Prudente seria que o docente, maior interessado na reflexão de sua práxis pedagógica, se mantivesse atualizado e que recebesse de mente aberta as TICs, justamente pelo fato de estar inserido em um mundo que, constantemente, se torna mais tecnológico, implicando no uso de tais ferramentas “[*que*] de um lado, desafia, mas [*que*] de outro, possibilita uma amplitude da criatividade dele e do educando” [8].

Uma boa maneira de inserir as TICs em sala de aula, por exemplo, é por meio da elaboração de jogos digitais, já que essas ferramentas costumam auxiliar o educador no trabalho com os conteúdos de sua disciplina de maneira mais divertida, estimulante e descontraída. Usando isso a seu favor, o professor tem a possibilidade de criar jogos que sejam atrativos e de relevância educativa, estimulando os alunos a aprender determinados assuntos.

Nesse sentido, os *games* despertam tanto os alunos quanto os professores e, conseqüentemente, promovem uma agradável atmosfera em sala de aula, local em que se aprende e se diverte ao mesmo tempo. É possível afirmar também que os jogos digitais, pelo fato de proporcionarem momentos descontraídos em sala de aula, também permitem ao professor estreitar seus laços afetivos com seus alunos, o que configura fato imprescindível na efetividade do ensino.

4. GRAMÁTICA, LEITURA E LITERATURA POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS

Verifica-se que nos últimos anos, educadores conscientes passaram a repensar a abordagem de estudo da língua portuguesa, isto é, da gramática, desenvolvendo, de maneira alternativa, atividades leves e dinâmicas lúdicas, que contem sempre com a participação dos alunos.

Também é de suma importância que a língua seja tratada considerando a sua função comunicativa, ou seja, que ela seja voltada para situações reais e de uso correto; o uso de

material autêntico contribui para a compreensão dos conceitos e para a conseqüente produção dos alunos.

Foi a partir desse contexto que se construiu a proposta de atividade que será apresentada nesse artigo: um jogo digital com o qual os alunos da Educação Básica farão, de forma lúdica, a revisão de aspectos gramaticais da norma culta da Língua Portuguesa.

O uso dessa ferramenta inovadora na sala de aula apresenta inúmeros pontos positivos: a aula leve e o trabalho informal tiram o professor da posição de superioridade na qual se encontra normalmente, dando lugar a uma relação dialógica livre entre discentes e docentes, havendo um ambiente propício para a expressão dos estudantes, como tirar dúvidas e dizer suas opiniões.

Além disso, o formato do jogo e a estética aplicada a ele atraem a atenção dos alunos, seguindo os ensinamentos de Paulo Freire que apregoa que “decência e beleza [*andam*] de mãos dadas” [9].

Qualquer recurso que o professor traga para a sala de aula, desde que tenha sido bem pensado, trabalhado e construído de forma adequada e com esmero, influenciará diretamente na autoestima dos alunos, pois eles saberão que aquela atividade fora preparada para eles, para que aprendam.

Assim, a aplicação de um jogo que considere situações do dia a dia, isto é, a perspectiva pragmática da língua, promoverá uma aprendizagem orgânica, na qual os alunos não gravam apenas nomenclatura, mas, também, sejam capacitados a agir socialmente, de posse da língua como instrumento poderoso de posição no mundo.

No que se refere à leitura, pode-se afirmar que as propostas leituras de livros paradidáticos costumam ser alheias à realidade do aluno e/ou ser mal trabalhadas pelos educadores, que realizam uma avaliação sobre a leitura das obras pautada em um simples exame da captação de detalhes da narrativa.

Desse modo, não é adequado que o professor de Língua Portuguesa, responsável pelo trato dos livros paradidáticos na escola, exija a leitura de uma quantidade exorbitante de livros sem nenhuma proposta evidente, fazendo com o que os estudantes leiam as obras com o intuito de que, em um momento inespecífico no futuro, realizem uma avaliação tradicional com questões objetivas, conteudista, superficial, obsoleta, entediante, desestimulante e que gera desconforto nos educandos.

Na contemporaneidade, o processo de avaliação tem por objetivo fazer com que os alunos assimilem os conteúdos trabalhados em sala de aula, analisando as dificuldades encontradas visando a um aperfeiçoamento e a uma ampliação, cada vez maior, de suas potencialidades, desenvolvendo-se como indivíduo.

No entanto, observa-se que muitas são as avaliações que permanecem focadas em um raso aferimento dos conteúdos estudados, no lugar de uma verdadeira aprendizagem dos estudantes, já que muitos docentes, ainda, “utilizam as provas como instrumentos de ameaça e tortura prévia dos alunos, protestando ser um elemento motivador da aprendizagem” [10].

Unindo elementos presentes na realidade dos estudantes e contribuindo para a inserção de elementos tecnológicos em ambiente escolar, surge o jogo Uma viagem a Hogwarts que consiste em um instrumento que foi utilizado como avaliação da leitura do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, da autora britânica J. K. Rowling.

Em relação à literatura, é possível notar que no ensino desta são comuns situações em que, basicamente, o educando decora 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 e por aí finaliza-se o trabalho.

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.

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 literatura também ganhou um novo desafio. Por que não utilizar, durante as aulas de 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.

Foi a partir de todas essas constatações que foi criado o jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

5. JOGOS INVADINDO AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Inicialmente, é importante observar que a preparação de jogos consiste em 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 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.

É importante salientar que os jogos digitais, que serão descritos nessa pesquisa, foram desenvolvidos para serem aplicados para turmas dos Ensinos Fundamental II e Médio, em uma escola em que haja computador, projetor e caixas de som para a aplicação do *game* em sala de aula.

Ressalta-se, ainda, 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 *software 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.

Contando, portanto, com auxílio do suporte *PowerPoint*, recurso disponível no pacote *Microsoft Office*, os jogos foram confeccionados. Presente em computadores com o sistema operacional *Windows* e *Mac OS X*, esse aparato foi escolhido para a elaboração dos *games*, pois costuma ser empregado na criação, na edição e na exibição de apresentações gráficas, que facilitam o dia a dia dos usuários que o utilizam como uma forma de criar atrativas exibições de conteúdo multimídia.

O programa, ainda, oferece aos usuários recursos variados para a realização de apresentações gráficas, como a possibilidade de inserir vídeos, sons e imagens, além do uso de animações e de transições de *slides*. Há, ainda, a oportunidade de os indivíduos criarem *links*, por meio de recursos como *hiperlink* e ações, nos quais o usuário, ao clicar em um elemento presente no *slide*, pode ser direcionado a uma página da *web*, a um arquivo existente em seu computador, a um outro *slide* da mesma apresentação, à criação de um novo documento ou a um endereço de e-mail. Esse recurso último, o *hiperlink*, foi amplamente utilizado para a confecção dos jogos.

A seguir, serão apresentados os jogos desenvolvidos pelos pesquisadores.

TÁ NA NORMA?

Com o intuito de promover a revisão gramatical e a solução de dúvidas de uso diário da Língua Portuguesa, surge o jogo “Tá na Norma”, que se trata de uma atividade virtual, baseada em um tabuleiro colorido e dinâmico, que conta com perguntas relacionadas a dúvidas do uso da Língua Portuguesa em diversas situações, estimulando a interação e a discussão dos alunos durante toda a aplicação. O tempo estimado é de duas aulas seguidas, com duração de 80 minutos, aproximadamente. É possível fazer a atividade individualmente ou em grupo, o que facilita a interação e promove a socialização dos estudantes. O tabuleiro é dividido em casas em cinco cores, correspondendo cada casa a uma pergunta:

- casas brancas: neutras
- casas pretas: prejuízos
- casas amarelas: dúvidas medianas
- casas verdes: dúvidas fáceis
- casas vermelhas: dúvidas difíceis

Com o auxílio de um dado, os estudantes decidem qual é o jogador (ou grupo) que inicia a jornada.



Fig. 1 Tela inicial do jogo *Tá na Norma?*

Após ler as instruções, os alunos seguem para o tabuleiro e jogam casa a casa, tentando responder se a frase apresentada na casa aberta está adequada ou não à norma culta escrita da Língua Portuguesa. Caso o grupo (ou o aluno) responda corretamente, pode manter-se na casa alcançada. Caso a resposta esteja errada, o “pino” deverá voltar ao início do tabuleiro.

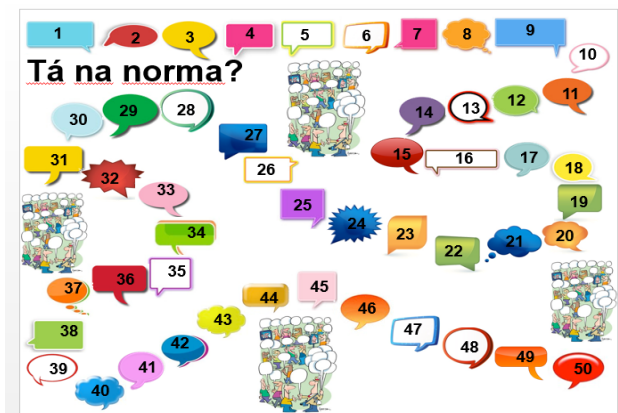


Fig. 2 Tabuleiro do jogo *Tá na Norma?*

Vale a ressalva de que não se pretende trabalhar apenas a linguagem verbal como também a linguagem imagética, uma vez que, para a identificação da frase como correta ou incorreta, são utilizados os ícones “Curtir” e “Descurtir” da rede social *Facebook*, representados por um polegar virado para cima (no caso de frase correta) e um polegar virado para baixo (no caso de frase incorreta). Além disso, a escolha do nome do jogo aparecer em linguagem coloquial tem papel importante na caracterização do jogo no que concerne à aproximação com o universo do estudante, o que configura papel essencial na efetividade do processo ensino-aprendizagem.

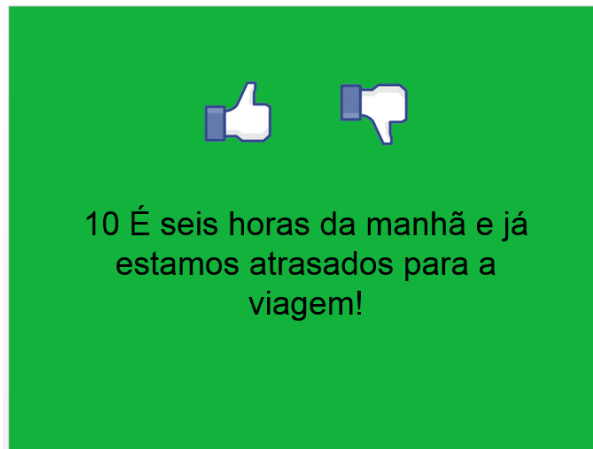


Fig. 3 Tela de dúvida fácil (casa verde) do jogo *Tá na Norma?*

É importante ressaltar também que o jogo aqui proposto não tem a intenção apenas de praticar ensino efetivo de Língua Portuguesa (mais precisamente dúvidas e erros comumente encontrados na utilização da norma culta no momento da expressão do aluno comum), mas também de tornar o aluno um real sujeito da aprendizagem.

Esse fato se dá de duas formas: primeiro, a partir do momento em que o aluno tem a oportunidade de trabalhar em grupo e discutir suas dúvidas com os colegas, já que a ideia central do jogo é tirar o professor do lugar de destaque: ele atua como mediador do jogo e auxilia nas dúvidas que forem mais complicadas, mas respeitando a interação dos estudantes. Segundo, no momento em que o jogo permite que haja momentos divertidos, como o que se observa abaixo:

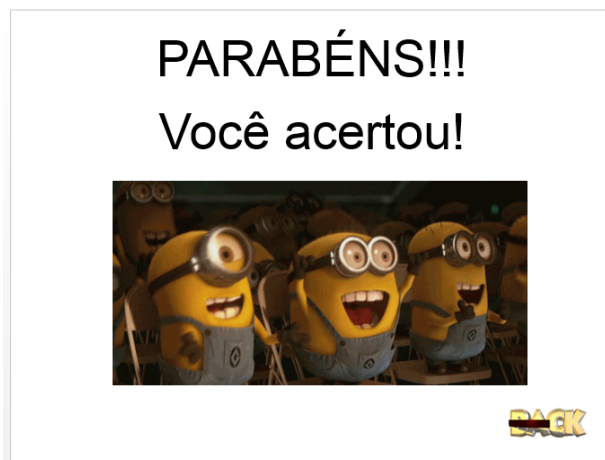


Fig. 4 Tela de acerto do jogo *Tá na Norma?* com personagens de filme infantil

UMA VIAGEM A HOGWARTS

Contribuindo para a inserção de elementos tecnológicos em ambiente escolar, surge o jogo *Uma viagem a Hogwarts* que pode ser utilizado como um instrumento de avaliação da leitura

do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, da autora britânica J. K. Rowling.



Fig. 5 Tela inicial do jogo *Uma viagem a Hogwarts*.

Após uma leitura atenta do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, em que foram percebidos os elementos presentes na narrativa, bem como do filme homônimo, o pesquisador pôde elaborar as questões que serviriam para o jogo digital, criando, dessa forma, um material autêntico para a sua pesquisa.

O educador, além disso, elaborou regras que foram expostas aos alunos com o intuito de proporcionar uma compreensão de que essas informações são essenciais para um bom andamento do jogo.

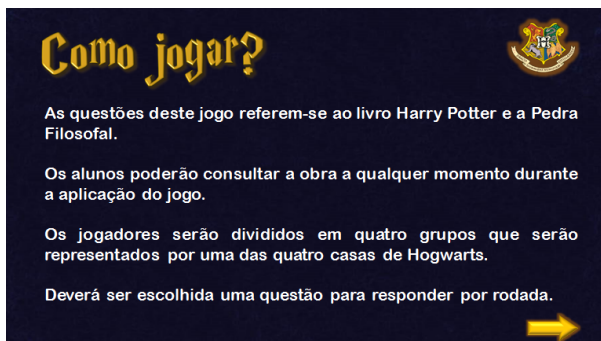


Fig. 6 Tela das regras do jogo *Uma viagem a Hogwarts*.

Durante a aplicação do jogo *Uma viagem a Hogwarts*, coube ao docente solicitar aos estudantes que se dividissem em quatro grupos, com número aproximado de integrantes. Cada equipe representaria uma das casas da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, a saber: Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal e Sonserina, com a intenção de deixar mais realista a experiência de estar inserido no universo criado na narrativa de Rowling.

Depois de estarem devidamente designados em suas casas, os grupos, então, devido a uma prévia ordem de sorteio, começaram a jogar, respondendo às questões elaboradas pelo docente, de acordo com aquilo que foi apresentado a eles e discutido em sala de aula, no momento em que se trabalhou tanto a leitura literária quanto a cinematográfica.

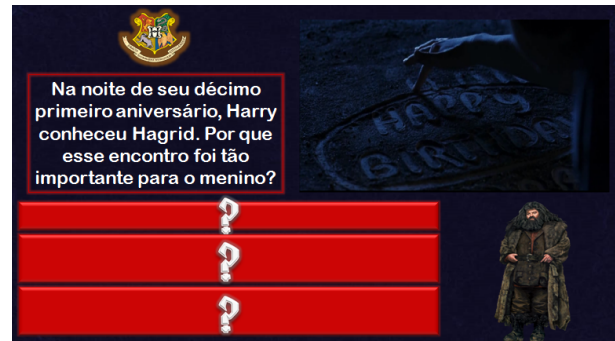


Fig. 7 Exemplo de um slide com pergunta do jogo *Uma viagem a Hogwarts*.

É importante salientar que o jogo digital, servindo como um instrumento de avaliação, não tem o intuito de meramente aferir o conhecimento dos educandos em relação à leitura, mas, sim, o de promover uma reflexão a respeito daquilo que foi trabalhado em sala de aula e de como a leitura de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* contribuiu para ampliar o repertório de leitura dos discentes.

Ressalta-se que, ao aplicar o jogo para a turma, o docente estava caracterizado como a personagem Harry Potter na intenção de dar mais veracidade ao jogo, levando elementos presentes no universo da narrativa à sala de aula. Ademais, também houve um suave fundo musical contando com canções que embalam a jornada do protagonista no primeiro filme da franquia.

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.



Fig. 8 Tela inicial do jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

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.

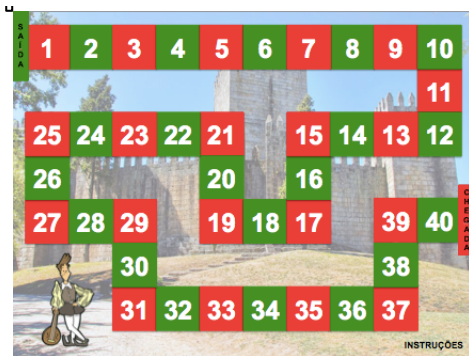


Fig. 9 Tabuleiro do jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

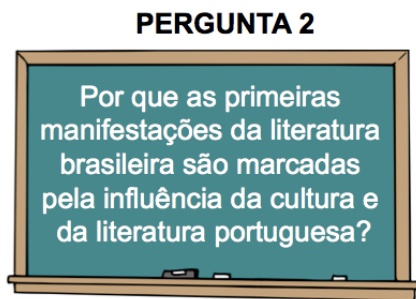


Fig. 10 Exemplo de um *slide* com pergunta do jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

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.

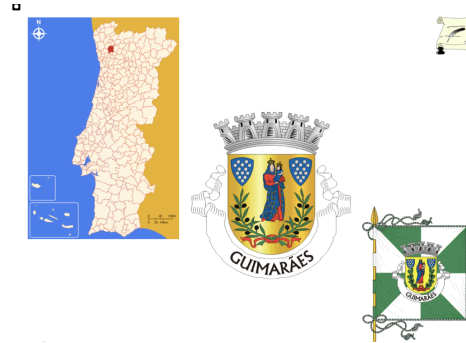


Fig. 11 Exemplo de *slide* com questões geográficas, brasão e bandeira do jogo *Trovadorismo de ontem e de hoje*.

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.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável a necessidade urgente de mudança no ensino de Língua Portuguesa em geral, de forma que a prática pedagógica englobe não mais somente o conteúdo catedrático (aquele dito tradicional, exigido pelos vestibulares no Brasil), mas também que torne o processo de aprendizagem da língua materna, bem como de sua literatura – seja ela brasileira ou portuguesa – um fato interessante, quicá apaixonante.

Não é mais possível aceitar, no contexto brasileiro, por parte do docente de Língua Portuguesa, qualquer posição diferente desta aqui descrita, uma vez que se observam os graves efeitos no Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) do país, quando relacionados estritamente à educação. É possível observar, em inúmeros países com maior preocupação em relação ao ensino de língua materna, bem como da utilização coerente dos TICs, a influência efetivamente positiva que aparece explicitada em seus índices de desenvolvimento, PEA, qualidade de vida, índices de criminalidade, entre outros. Isso se dá, sem dúvida, pelo fato de que a educação representa a base de formação de uma nação. Mais ainda, a educação está obrigada a seguir as tendências tecnológicas inseridas no dia a dia do estudante. Quando tal fato não acontece de maneira adequada (isto é, a sala de aula deve contar com tecnologia e metodologia muito bem amarradas, como nos mostram os jogos em questão), torna-se inevitável a percepção de um processo de ensino-aprendizagem pouco efetivo e, indubitavelmente, falho. Mais ainda, passageiro. Os jogos aqui presentes intencionam transformar o aprendizado de um conteúdo de literatura, da leitura de um livro paradidático ou de dúvidas corriqueiras em processo de efeito perene nos estudantes, para que utilizem corretamente os recursos disponíveis em suas vidas. Assim, a aprendizagem torna-se, por excelência, útil e efetiva.

A maior dificuldade dos educandos brasileiros concentra-se no entendimento e posterior utilização efetiva da língua materna para expressar-se de forma clara e adequada, aquilo a que chamamos de funcionalidade da língua. Jogar o *Tá na Norma* tem a função de auxiliar os estudantes ao longo do árduo caminho em direção à escrita e fala livres do preconceito linguístico, uma vez que estejam bem colocadas em relação à norma culta.

Vale a ressalva: não houve a pretensão, em qualquer momento, de colocar a norma padrão da Língua Portuguesa como aquela de maior prestígio, contrariando os ensinamentos que a gramática funcionalista forneceu nos últimos anos aos professores de Língua Portuguesa. Pelo contrário, o jogo pretende tornar os alunos conscientes e dominadores desta forma de expressão da língua, assim como o são de outras formas mais coloquiais.

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 cotidiano docente.

Diante de uma necessidade cada vez mais emergencial de se discutir a respeito do ato de ler nas aulas de Língua Portuguesa na Educação Básica, bem como de se repensar as formas de avaliação das leituras obrigatórias no âmbito escolar, o jogo *Uma viagem a Hogwarts* foi elaborado.

É notório que os jogos conquistaram um espaço na contemporaneidade, principalmente no cotidiano de crianças e adolescentes, e não há como negar que eles são influentes na vida desses indivíduos.

Sabendo disso, a avaliação, sobretudo de livros paradidáticos, não deveria ocorrer de uma maneira tão arcaica. Em um mundo repleto de tecnologias que podem ser utilizadas pelo docente para elaborar propostas avaliativas mais atrativas aos alunos, parece não haver justificativas suficientes que sustentem o motivo de as aulas de Língua Portuguesa ainda serem altamente enfadonhas e desmotivadoras para os educandos.

Diante do exposto, fica evidente, portanto, que um jogo digital pode servir como uma maneira autêntica de avaliação do ato de ler, justamente pelo fato de envolver um trabalho com tecnologia, aliado à leitura de um livro presente no universo leitor dos educandos. Além disso, é possível uma ressignificação, das aulas de Língua Portuguesa, que são, comumente, presas a práticas que não atribuem sentido algum à vida dos discentes.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Lévy. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2007.
- [2] V. W. Setzer. **Meios eletrônicos e Educação**: Uma visão alternativa. São Paulo: Escrituras Editora, 2005.
- [3] J. T. R. Falcão. Computadores e educação: breves comentários sobre alguns mitos. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, n. 165, maio/ago. 1989.
- [4] P. Freire. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- [5] J. M. Moran. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.
- [6] Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- [7] P. Freire. **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- [8] S. Guimarães; P. Freire. **Educar com a mídia**: novos diálogos sobre educação. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- [9] P. Freire. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- [10] C. C. Luckesi. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudos e proposições. São Paulo: Cortez, 2008.