



Experimentações do uso de jogos digitais na disciplina de Língua Portuguesa

Eli Lopes da Silva

(UFSC)

Cintia Franz

(Secretaria M. E. Rio do Sul)

Dulce Márcia Cruz

(UFSC)

Resumo

Este trabalho apresenta os resultados de uma pesquisa que teve por objetivo realizar experiências com jogos na disciplina de Língua Portuguesa, com alunos do 6º. e 7º. anos do ensino fundamental em uma escola pública de Santa Catarina. Trata-se de parte de uma pesquisa de doutorado em andamento, na qual pesquisador e professora, em colaboração, criaram situações de uso das mídias tendo como base a Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM), proposta por Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014). Neste artigo apresentamos as práticas pedagógicas da professora com três jogos: o primeiro visa testar o conhecimento dos alunos sobre as classes gramaticais; o segundo e terceiro são sobre o novo acordo ortográfico. As aulas foram filmadas, fotografadas e mediadas tanto pela professora quanto pelo pesquisador que acompanha o projeto. Os resultados mostraram que não é suficiente o formador levar aos professores possibilidades de práticas pedagógicas diferenciadas como um intermediário. Não se passa experiência, ela se constitui fazendo, e o sujeito precisa ser afetado. A alternativa encontrada foi fazer com a professora, aprendendo juntos, como um mediador, num percurso etno-formativo de pesquisa.

Palavras-chave: mídias digitais, jogos, experiências.

Abstract

This paper presents the results of a research that aimed to experiment with games in the discipline of Portuguese, with students from sixth and seventh years of elementary education in a public school in *Santa Catarina*. It is part of a doctoral research in progress, in which researcher and teacher, together, created using situations of media based on the Mediated Learning Experience (MLE), proposed by Feuerstein, Feuerstein and Falik (2014). This article presents the pedagogical practices of the teacher with three games: the first aims to test the students' knowledge of grammar classes; the



second and third are on the new orthographic agreement. Classes were filmed, photographed and mediated by both the teacher and by the researcher who monitors the project. The results showed that the trainer is not enough to take chances teacher differentiated pedagogical practices as an intermediary. Passes to no experience, she is doing and the subject to be affected. The alternative found was to do with the teacher, learning together as a mediator in an ethno-formative trajectory of research.

Keywords: digital media, games, experiments.

1. Introdução

É senso comum, nos mais variados contextos escolares, que as aulas de Língua Portuguesa, por vezes, são consideradas pedantes, excessivamente dotadas de regras e com exigência de muita produção, principalmente escrita, pelo aluno. Ela é considerada uma das disciplinas que, avaliada com rigor, se torna uma das mais difíceis de conseguir atingir boas notas, por alguns motivos, dentre eles: aulas baseadas apenas em estruturas gramaticais; produções textuais realizadas no vazio, sem contextualização.

Podemos considerar que a sociedade evolui, principalmente em relação ao uso das tecnologias, o que inclui as mídias digitais, a passos que muitas vezes a escola não consegue acompanhar.

As mídias digitais estão aí, disponíveis, e com elas, muitas crianças se alfabetizam primeiro no meio digital para depois se apropriarem da escrita de fato. Por exemplo: é comum ver, nos dias atuais, crianças que ainda não foram alfabetizadas, utilizando *tablets* para brincar, porque conseguem acessar os recursos sem necessidade do domínio da escrita, pois o fazem de forma icônica.

Mas é primordial lembrar que a sociedade da qual fazemos parte se comunica ainda de forma grafocêntrica e, embora não há como dizer que crianças, ao chegarem na escola, são providas de conhecimentos e saberes que antecederam sua entrada na vida escolar para lidar com isto, é nela que eles formalizam e efetivamente começam a



aprender a escrever. Ao conviverem com outras pessoas em diversos ambientes, elas estabelecem relações, que fazem com que tenham experiências com a leitura e a escrita sem que estejam ainda alfabetizados.

A escola, sendo uma das principais agências de letramento, como afirma Kleiman (1995), desempenha papel importante de ampliar as práticas e usos da língua que transcendam o letramento escolar. Isso inclui no âmbito escolar, a apropriação de saberes que os alunos possam fazer uso de maneira autônoma, mas acima de tudo consciente.

Nesse sentido, há de se caracterizar o planejamento das ações pedagógicas em educação linguística nos anos iniciais, em que esses sujeitos sejam considerados como social, cultural e historicamente situados e, concomitante a isso, ancorar os usos da língua em práticas culturais do entorno do qual esses sujeitos tomam parte.

Nesse sentido consideramos importante inserir as mídias digitais no planejamento, não apenas com o objetivo de ter alunos conectados à internet, mas fazer uso dela e das diversas mídias para suas interações pessoais e aprendizado dos conteúdos escolares.

As práticas de ensino e aprendizagem requerem que, no ato de planejar sejam alcançados alguns objetivos específicos e previstos para determinadas atividades e, espera-se de cada aluno no fim de cada etapa consiga alcançá-los.

Com relação a essa inserção da tecnologia, cada vez mais recorrente em sala de aula, Moran, Masetto e Behrens (2000, p. 21) afirmam:

Em síntese, cada vez são mais difundidas as formas de informação multimídia ou hipertextual e menos a lógico-sequencial. As crianças e os jovens estão totalmente sintonizados com a multimídia e quando lidam com texto fazem-no mais facilmente com o texto conectado através de links, de palavras-chave, o hipertexto. Por isso o livro se torna uma opção inicial menos atraente; está competindo com outras mais próximas da sensibilidade deles, das suas formas mais imediatas de compreensão.



Nesse sentido, esse artigo vem corroborar com essas práticas e mostrar com atividades reais, vivenciadas em escola pública, com uso de jogos digitais na disciplina de Língua Portuguesa, por alunos do 6º. e 7º. anos do ensino fundamental. O trabalho desenvolvido em tal disciplina, é uma parte de pesquisa de doutoramento de um dos autores, intitulada Labirinto Rizomático de Experiências, que engloba também outras disciplinas dos anos do ensino fundamental em duas escolas. A perspectiva é a mediação tanto do pesquisador com os professores quanto destes com seus alunos, sejam elementos chave para que as mídias digitais se tornem parte do cotidiano dos professores em contextos de ensino-aprendizagem. A ideia fundamental da mediação se baseia na teoria do romeno Reuven Feuerstein, que veremos brevemente no capítulo seguinte.

2. Experiência de aprendizagem mediada

Quando o indivíduo pega um copo com água, vira para baixo e a água cai, o sujeito aprende que sempre que isto ocorrer, haverá o mesmo efeito, ou seja, a queda da água. Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014) utilizam este exemplo para mostrar que o organismo (sujeito) aprende também por experiência direta, sem necessidade de outro sujeito para mediar.

Entretanto, em situações de convívio com outras pessoas, o indivíduo aprende através da mediação do outro. A Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM) “ocorre quando uma pessoa (mediador) que possui conhecimento, experiência e intenções medeia o mundo, o torna mais fácil de entender, e dá significado a ele pela adição de estímulo direto” (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014, p. 59).

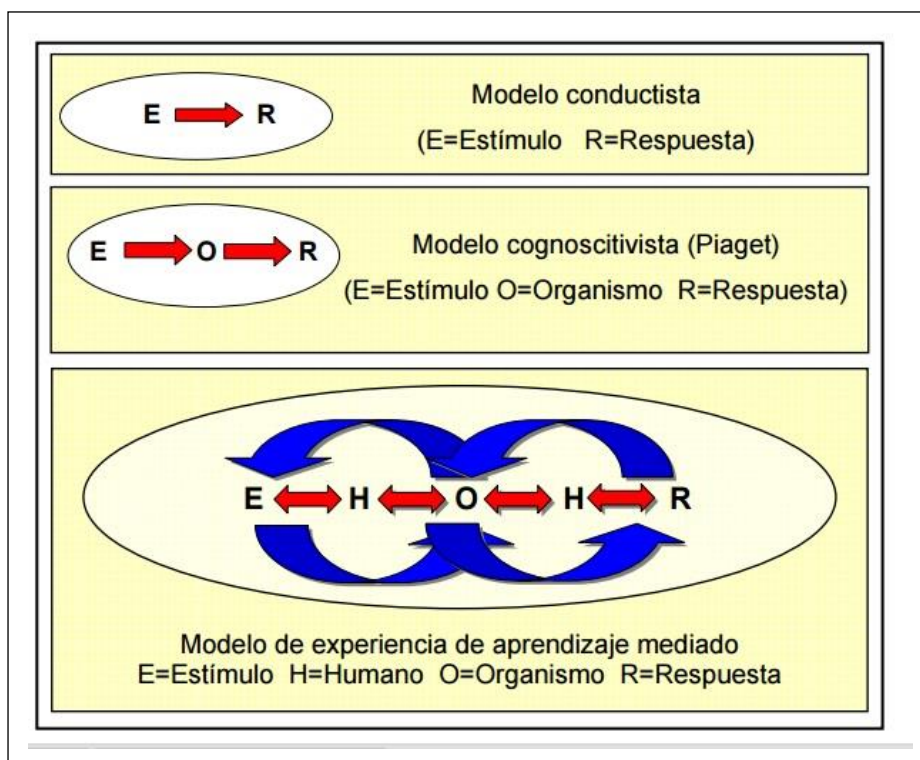
A EAM modifica a estrutura cognitiva do sujeito através de uma transmissão cultural. Gomes (2002) lembra que nem toda transmissão cultural resulta em EAM, mas o contrário é verdadeiro, ou seja, toda EAM é resultado de transmissão cultural.



Quando um emissor apresenta um objeto físico a um receptor, ele pode fazê-lo transmitindo apenas uma informação do tipo “olhe o objeto tal”, ou pode fazer pela mediação, chamando a atenção para as características do objeto, sua funcionalidade, entre outros aspectos. Assim, como afirma Gomes (2002, p. 77) “a mensagem proferida por um emissor busca transformar o estado do funcionamento cognitivo do indivíduo receptor, incitando-o a uma exploração diferenciada”.

A partir de uma entrevista que recebeu de Reuven Feuerstein, Noguez Casados (2002) montou a figura do processo de mediação de Feuerstein como uma evolução do modelo proposto por Piaget (Figura 1).

Figura 1 - Modelo da EAM proposta por Feuerstein



Fonte: Noguez Casados (2002, p. 6).



Como se vê na Figura 1, entre o Estímulo (E) e o Organismo (O), que é o sujeito mediado, existe a ação humana, o sujeito mediador (H). Entre o Organismo e a Resposta novamente há o Humano (H) que o ajuda a elaborar a resposta. Mas, tanto entre E e O, quanto entre O e R, há também experiência direta, ou seja, sem mediação.

Em uma situação de aprendizagem mediada, o organismo (O) sendo exposto diretamente a um estímulo (S) reage e responde (R) com habilidade e completude apenas após as características do estímulo terem sido organizadas, classificadas, diferenciadas, moldadas e adaptadas, e organizadas por um mediador humano maduro (H). (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014, p. 71).

Para que ocorra EAM, Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014) mostram que são necessários três critérios de mediação: intencionalidade/reciprocidade, transcendência e significado. De maneira sucinta, podemos dizer que a intencionalidade do mediador se faz presente no momento em que ele, com sua própria fala, organiza, seleciona e apresenta ao sujeito mediado os estímulos. A reciprocidade é a resposta do mediado à mediação. A mediação de significado ocorre quando o mediador ajuda o sujeito mediado a construir significados a partir do que foi a ele apresentando; ela impulsiona as atividades do pensamento, como afirmam Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014). A transcendência é a característica da mediação na qual o sujeito mediador consegue fazer com que o mediado seja capaz de ir além daquilo que está exposto, de construir novos significados, de agir em outros contextos.



3. O contexto do trabalho

O Centro Educacional Pedro dos Santos, na cidade de Rio do Sul, em Santa Catarina, atende a alunos da educação básica do 1º ao 9º anos. Sua estrutura administrativa conta com 28 funcionários e 243 alunos distribuídos em 14 turmas.

Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, a instituição tem como objetivo garantir educação de qualidade para todos, visando conciliar a formação de cidadãos críticos, transformadores, conscientes de seus direitos e deveres, capazes de conviver em sociedade, com senso de responsabilidade consigo e com o coletivo, adotando um comportamento ético, voltado para a vida, como prioridade, garantindo de forma democrática o direito de ser diferente.

Assim, considera-se importante tratar as mídias digitais como elementos do processo educativo, incluindo no planejamento docente ações que viabilizam o atendimento às particularidades de cada aluno, ampliando o acesso à informação, cultura e ao conhecimento científico.

Segundo o PPP, o acesso à informática é primordial, e tem como suporte ao professor um laboratório de informática com doze computadores e todos eles com acesso à internet. O laboratório conta ainda com um aparelho de ar condicionado, 1 televisor com suporte móvel, 1 aparelho de DVD. É protegido com portas e janelas com grades de ferro e sensor de alarme. As atividades de cunho pedagógico desenvolvidas no laboratório de informática são de responsabilidade dos professores dentro das suas respectivas disciplinas ou série/ano.

O contexto na qual as experiências aqui relatadas são executadas tem como foco principal o uso de jogos na disciplina de Língua Portuguesa, com duas classes: uma classe de 6º ano e outra de 7ª ano, com alunos de idade entre 11 e 14 anos. São considerados pelos docentes como alunos participativos, observados cotidianamente pelos professores, em que há a perceptividade deles (professores) em relação maneira



que estes alunos têm de compreender o processo de formação dado pela escola em que ele está inserido.

Os alunos são oriundos, em sua maioria, do bairro em que a escola está situada e outros de bairros próximos. Em termos gerais, são turmas que estão sempre abertas à diálogos, muitas vezes extrapolando o que está posto em discussão. Embora, em sua maioria, as turmas demonstrem interesse quanto as atividades propostas, evidenciam dificuldade na realização de atividades que envolvem leitura e escrita, comparativamente ao que deveriam saber nas séries das quais fazem parte, diagnóstico este detectado pela professora de Língua Portuguesa.

Nesse viés, esta proposta veio contribuir para o alcance dos objetivos da disciplina de Língua Portuguesa e, assim, contribuir para uma aprendizagem na qual houvesse mediação tanto do professor quanto dos jogos com estes alunos.

No contexto mais amplo deste trabalho, o pesquisador levou à professora sugestões de utilização de várias mídias digitais, dentre elas os jogos aqui apresentados. A ideia da pesquisa é que os professores pudessem construir suas experiências mediadas por um pesquisador e que, ao mesmo tempo, estes professores, que inclui a professora de Língua Portuguesa, pudessem construir suas experiências, aprendendo juntos, em um percurso etno-formativo na pesquisa. A etnopesquisa-formação, como proposta por Macedo (2010), pressupõe pesquisa de sujeitos outros e de si mesmo, como etnoformador. A descrição é um imperativo da etnopesquisa, pois descrição supõe presença, necessidade de construir juntos (MACEDO, 2010). Como etnoformador, o pesquisador não apenas leva os meios (no caso os jogos) para a professora – que seria a figura de um intermediário - mas atua como mediador.



De acordo com Latour (2012), há dois meios de produzir o social: como intermediários ou como mediadores.

Um intermediário, em meu léxico, é aquilo que transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai. [...]. Os mediadores, por seu turno, não podem ser contados como apenas um, eles podem valer por um, por nenhum, por várias ou uma infinidade. O que entra neles nunca define exatamente o que sai; sua especificidade precisa ser levada em conta todas as vezes. Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam (LATOUR, 2012, p. 65).

Há, segundo o autor, uma incerteza em relação à natureza das entidades que não permite afirmar se elas são intermediárias ou mediadoras. Um exemplo é o computador que, por si somente, pode ser um intermediário complexo, mas quando quebra pode se transformar em mediador (LATOUR, 2012).

Assim, diferente de outros contextos nos quais o pesquisador que faz pesquisa com professores atua somente como intermediário, a realidade aqui apresentada tem um pesquisador atuando como mediador junto ao professor. Neste caso específico da disciplina de Língua Portuguesa, o pesquisador, com o papel de mediar a relação da professora com os jogos, pesquisou quais recursos existiam, mediu com a professora a forma de utilização destes jogos e também atuou nas aulas que foram dadas com uso destes jogos. Os planejamentos das aulas geraram minutas de reunião. O Quadro 1 mostra uma das minutas de reuniões realizadas. Nesta, especificamente, entre outros assuntos, foi discutido o uso de um dos jogos aqui apresentados.



Quadro 1 – Exemplo da minuta de reunião entre pesquisador e professora

MINUTA DE REUNIÃO NR. 4	
Data:	Hora:
21/05/2015 – quinta-feira	11:00
Escolas(s)	CEPS
Disciplina(s)	Língua Portuguesa
Ano(s)	6º. e 7º.
Professora	Cintia Franz
Participantes	Cintia / Eli / Sandra (Pedagoga)
Local:	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)
Primeiro tópico da pauta	
Assunto	Planejamento de aulas
Mídia digital	Produção de vídeo e uso de objetos de aprendizagem
Endereço eletrônico	http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html
Arquivo	
Recursos necessários	Acesso à internet
Discussão	
1) Produção de vídeo (palestra) dos alunos o 7º. Ano	
A Cintia está produzindo com os alunos “caixas de leituras”. Nessas caixas estão sendo colocados diversos materiais de leitura como poesias, contos, fábulas, entre outros.	
Os alunos estão pesquisando, em aulas no laboratório, dados sobre a importância da leitura para crianças.	
Com base nessa pesquisa, eles farão entregas das caixas de leituras para os alunos do 1º. Ao 5º. Ano, quando, na ocasião, serão produzidos vídeos com as palestras que eles darão para as outras crianças.	
O material da pesquisa também será utilizado por eles para uma produção textual, que será disponibilizada no blog da produção dos alunos, já criado pela Cíntia em reunião anterior de planejamento, no endereço eletrônico: http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com	
Ficou agenda para o dia 11/05/2015 (quinta-feira), às 10:35, a aula de produção dos vídeos.	
2) Uso de objeto de aprendizagem com a temática “classes gramaticais” no 6º. Ano	
A Cintia viu na última reunião o objeto de aprendizagem que está no endereço: http://www.livroclip.com.br/livroga_mes/games/camoes/camoes.html	
Trata-se de um jogo com as classes gramaticais. A aula será em laboratório de informática. O jogo não requer instalação prévia, porque é jogado on-line.	
3) Pesquisa de objetos de aprendizagem	
A Cíntia solicitou que o Eli ajudasse a ela na pesquisa de mais objetos de aprendizagem para serem utilizados na disciplina.	
4) Apresentação, pela Cintia, do objeto de aprendizagem “Um ponto muda um conto”.	
A Cintia apresentou esse objeto de aprendizagem e ficamos de pensar juntos, que é uma HQ (histórias em quadrinhos) sobre gêneros textuais. Pesquisaremos a forma de usar esse objeto aliado a outras mídias digitais.	



Itens de ação	Responsável	Prazo/Data
Aula da produção do vídeo da palestra dos alunos (7º. Ano)	Cintia	11/05 (10:30)
Aula com uso do objeto de aprendizagem “classes gramaticais”	Cintia	11/05 (9h)
Pesquisa de objetos de aprendizagem	Eli	
Análise da forma como usar o OA “um ponto muda um conto)	Eli/Cintia	

Fonte: dados da pesquisa (2015)

Nas reuniões de planejamento que pesquisador e professora discutiram a possibilidade de usos dos jogos aqui apresentados. Vários jogos foram testados antes da escolha, que levou em conta os seguintes critérios: ligação com o conteúdo curricular trabalhado pela professora no 6º. e 7º. anos; facilidade de jogar; acesso gratuito e quando o próprio jogo oferece dicas sobre as regras, principalmente no caso do acordo ortográfico.

4. Os jogos na disciplina de Língua Portuguesa

Intitulado como Desafio Épico de Camões, é um jogo que convida o usuário a conduzir o poeta Camões na travessia de um rio (Figura 2). Nesta travessia devem ser respeitadas as classes das palavras solicitadas. Neste jogo os alunos podem testar suas habilidades na classificação gramatical em relação ao conteúdo estudado em sala de aula. No caso, uma transcendência do que aprenderam na teoria, posta em prática.



Figura 2 - Tela do jogo Desafio de Camões



Fonte: Instituto Canal do Livro (2015).

Primeiramente, a professora fez a explanação em sala de aula, levando os alunos a reconhecer na gramática, de que forma este conteúdo se apresenta em termos de normatização. Em seguida, com base em atividades escolares, os alunos foram fazendo associações, assimilações e a apropriação daqueles conhecimentos. Este momento da relação pode ser entendido como mediação da intencionalidade e reciprocidade.



A intencionalidade está aí, exposta pelo sujeito que seria mediado, e agora passa o mediador a responder com reciprocidade, para que o processo de criação de significados e transcendência, na expectativa que ocorra EAM por parte de ambos, aconteça.

No momento em que os alunos foram para a sala de informática para ter acesso ao jogo, já foram com uma compreensão maior do que seriam as condições do jogo, ou seja, saber em que palavra “pisar” de acordo com a classe gramatical solicitada, para então poder salvar o grandioso poeta, Luiz Vaz de Camões. A ideia básica do jogo é que Camões consiga pisar na palavra correta de cada frase, que corresponde à classe gramatical da frase em questão. Quando ele chega no outro lado do rio, o jogo passa à próxima fase com outra classe gramatical.

Além disso, a professora associou o poeta Camões, trazido no jogo como o sujeito a superar as barreiras, possibilitando assim, outras leituras para além da gramática, ou seja, os alunos tiveram um pouco de leitura de fruição bem como acesso à cultura historicamente produzida na sociedade, ampliando as possibilidades de conhecimento, em que muitos dos alunos envolvidos terão acesso somente na escola.

Nesse jogo, participaram todos os alunos do 6º ano, em que foram premiados pelo tempo de jogo e também pela pontuação, levando o aluno a perceber que muitas vezes, agir com rapidez nos leva a fazer escolhas que nem sempre trarão os resultados esperados. Isso quer dizer que, embora alguns alunos levaram um maior tempo para conseguir vencer o jogo, a pontuação foi maior em função do número de acertos em relação ao que venceu pelo tempo menor.

Entretanto, não necessariamente pode-se dizer que não há significado quando se faz a mediação de intencionalidade e reciprocidade. Da mesma forma, nesse momento, embora não seja intencional a mediação de transcendência, ela pode ocorrer, passar pelo significado e intensificar-se no final do processo.



Na mediação de intencionalidade, pode haver algum movimento de significado e de transcendência. Na mediação de significado, ainda, está presente a intencionalidade, e a transcendência pode estar de alguma forma no devir. Na transcendência, a intencionalidade se faz presente, assim como o significado, embora o foco seja a mediação de transcendência.

Outro jogo utilizado nas aulas de Língua Portuguesa, dessa vez com as duas turmas (6º e 7º ano) foi o Jogo da Nova Ortografia (Figura 3). Conforme a análise realizada para colocar em prática, percebeu-se ser um programa inteiramente interativo elaborado a fim de colocar em prática, os conhecimentos erigidos em sala de aula.

Figura 3 - Tela do Jogo da nova ortografia



Fonte: Jogo da nova ortografia (2015).

Conforme as regras postas no jogo, os alunos têm condições de se apropriar das regras bem como conhecer o funcionamento da Câmara dos Deputados,



ampliando os conhecimentos dos alunos em relação aos assuntos condizentes a essa esfera da sociedade humana.

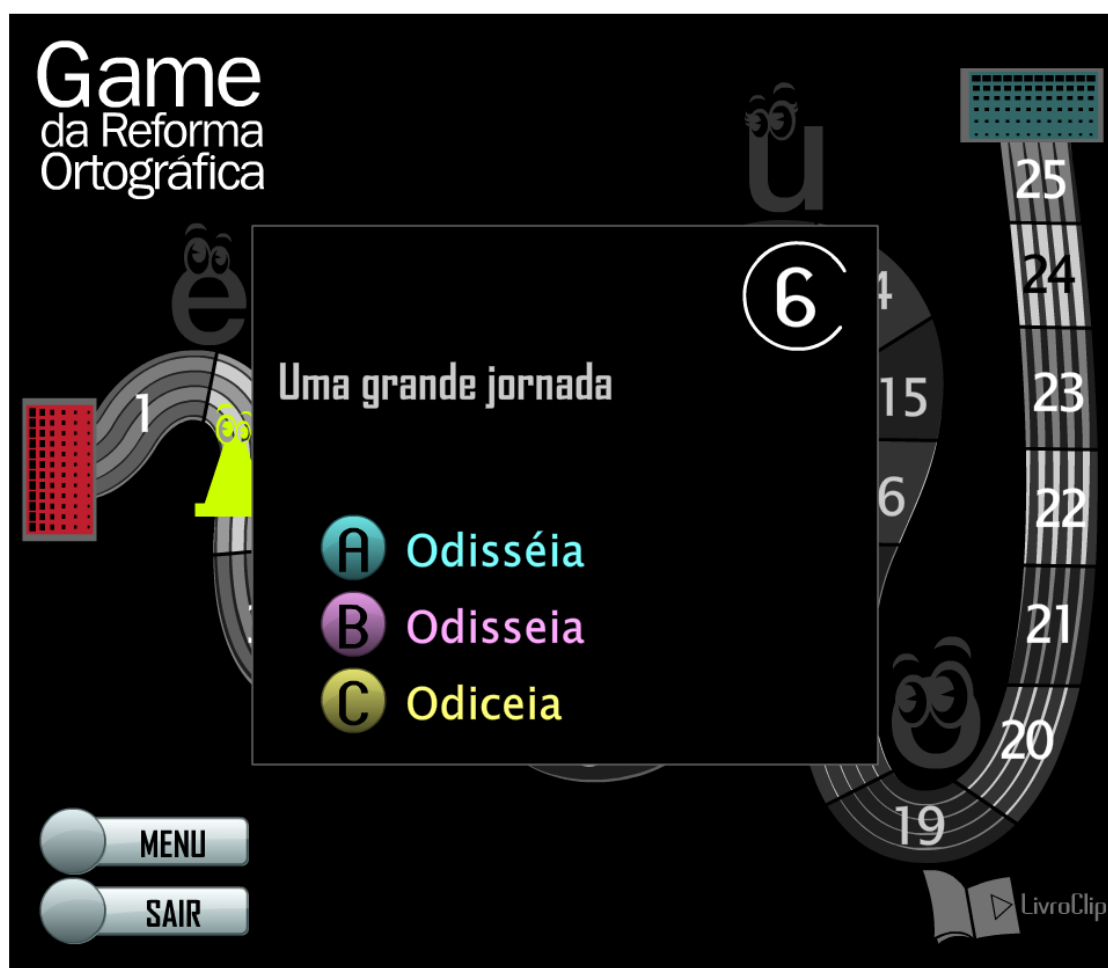
Como o próprio jogo possibilita, foi planejado aplicar o jogo em duas equipes, ou seja, houve uma interação coletiva que, além de tentar acertar a ortografia correta, foi uma maneira de poder ouvir o outro na condição de parceria bem como um espaço para a discussão das regras e não apenas uma tentativa de acertar ou não. A mediação foi o pressuposto básico o tempo todo, tanto nas condições de geração de intencionalidade sobre o propósito do jogo, que visava gerar reciprocidade por parte dos alunos, quando na geração de significados e transcendência sobre as formas de uso do acordo ortográfico.

Nesse mesmo sentido, utilizou-se de um outro jogo, o Game da Reforma Ortográfica (Figura 4). Este jogo foi elaborado pelas Faculdades Metropolitanas Unidas, em parceria com a Retoque Comunicação e o LivroClip. É considerada, também, uma maneira interativa e divertida de aprender mais sobre as novas regras da Língua Portuguesa. Neste jogo, há cinquenta questões para escolher graficamente a resposta correta. Se a resposta for acertada, num prazo de 10 segundos, o jogador pode mover o peão no tabuleiro, que no total, possui vinte e cinco casas para mover. Se o jogador errar, há a possibilidade de tentar novamente.

Este jogo foi realizado coletivamente, ou seja, não houve individualidade nem disputas entre equipes. A professora foi mediadora do processo, sempre lembrando as regras aprendidas em sala de aula. As duas turmas foram envolvidas no processo e com a mediação, tentou-se ouvir a todos, tanto dúvidas quanto tentativas e acertos.



Figura 4 - Game da Reforma Ortográfica



Fonte: Faculdades Metropolitanas Unidas (2015).

Da mesma forma que o jogo anterior, não possibilitou apenas a apropriação dos conhecimentos empreendidos em sala de aula, mas sim uma aula de cidadania, em que ouvir o próximo e respeitar a sua opinião, também se demonstraram primordiais.



Considerações finais

Utilizar os jogos digitais na disciplina de Língua Portuguesa não é apenas uma maneira divertida de dar aula, mas uma forma de fazer mediação dos conteúdos com os alunos de forma lúdica e com resultados que são a geração de significado e possibilidade de transcendência para outras situações. Expor os alunos aos jogos, deixando-os jogarem sem nenhuma mediação, poderia significar apenas transformar a sala de aula em parque de diversões. A ideia, neste trabalho, é muito mais que isto. Por este motivo a proposta foi da Experiência de Aprendizagem Mediada, com os jogos digitais. A professora reviu os conteúdos em sala de aula, antes de levar os alunos para o laboratório para jogar. Mas a mediação não fica somente neste aspecto, pois, caso fosse, provavelmente a mediação de intencionalidade ficaria clara, mas a geração de significados e transcendência não ocorressem.

Os jogos escolhidos, tanto aquele que trabalha as classes gramaticais quanto os dois outros jogos que tratam do tema acordo ortográfico, foram utilizados pelos alunos com a mediação da professora. No caso destes dois últimos jogos, a escolha se deu também porque, ao final de cada pergunta, o jogo apresenta a regra do acordo ortográfico para o aluno de forma que, em outras situações que ocorram o uso da mesma regra, ele possa acertar.

Um aspecto que cabe destacar é que a mediação não ocorreu somente entre a professores e os alunos. Houve casos em que os alunos jogavam em dupla e que um teve a oportunidade de mediar o outro, ou seja, a mediação ocorre também entre os pares. Houve momentos nos quais uma dupla ou outra era vista com a tela do jogo parada, porque os alunos estavam discutindo entre si sobre o uso da regra. Isto mostra que, mais que ganhar ou perder no jogo, quando devidamente mediados, os alunos apresentam interesse em construir aprendizado a partir dele.



Finalizamos com um depoimento da professora desta disciplina: “com as mídias digitais que temos jogos, entre eles os jogos, o ensino da Língua Portuguesa não pode ser mais da mesma forma como era há dez ou vinte anos atrás”.

Referências Bibliográficas

FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS. **Game da Reforma Ortográfica**. [2015]. Disponível em: <<http://portal.fmu.br/game/>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

FEUERSTEIN, Reuven; FEUERSTEIN, Rafael S.; FALIK, Louis H. **Além da inteligência: aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

GOMES, Cristiano Mauro Assis. **Feuerstein e a construção mediada do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

INSTITUTO CANAL DO LIVRO. **Game Desafio Épico de Camões**. Disponível em: <<http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

JOGO da nova ortografia. [2015]. Disponível em: <http://imagem.camara.gov.br/internet/midias/Plen/swf/Jogos/jogo_da_nova_ortografia/jogo_da_nova_ortografia.swf>. Acesso em: 30 nov. 2015.

KLEIMAN, Angela B. Letramento e formação do professor: quais as práticas e exigências no local de trabalho? In: KLEIMAN, Angela. B. (Org.) **A formação do Professor**. Perspectivas da Lingüística Aplicada. Campinas: Mercado de Letras, 2001. 342 p. p. 39-68.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA, 2012; Bauru: EDUSC, 2012.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Etnopesquisa crítica, etnopesquisa-formação**. 2. ed. Brasília: Liber Livro, 2010.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e a mediação pedagógica**. 13. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

NOGUEZ CASADOS, Sergio. El desarrollo potencial de aprendizaje: entrevista a Reuven Feuerstein. **Revista Eletrônica de Investigación Educativa**, Ensenada, Baja California, Mexico, v. 4, n. 2, p. 1-15, 2002. Disponível em: <<http://redie.uabc.mx/index.php/redie/article/view/67/121>>. Acesso em: 3 dez. 2015.