



## O letramento digital: uma experiência com o poema/jogo

Adriana Sales Zardini  
(UFMG)

### Resumo

A proposta desse artigo é apresentar uma experiência de uso de um jogo digital de leitura e alunos do 6º ano do ensino fundamental, utilizando o portal Olimpíada de Língua Portuguesa. Esse trabalho tem como objetivo fazer um análise a respeito do letramento digital tendo como fundamentação teórica a visão de letramento como prática social (Soares, 2002) e a concepção da interacional da língua (Kock, 2007). Além de analisar a leitura como processo cognitivo, o presente trabalho pretende analisar também a leitura na tela de um computador segundo Andrade (2011), Freitas (2011) e Ribeiro (2011). Por meio de uma pesquisa com os alunos foi possível verificar algumas dificuldades enfrentadas pelos mesmos e pontos positivos, tais como: ambiente virtual de leitura diferenciado, diversificação de recursos midiáticos e contribuição para aprendizagem significativa. Além disso, percebeu-se que a aplicabilidade desse jogo em uma aula de leitura digital exige que professores reflexivos que possam avaliar as melhores escolhas para seus alunos.

Palavras-chave: Letramento Digital, Jogos Educacionais, Leitura Digital.

### Abstract

This article proposes to show an experience using a digital game among students from the 6<sup>th</sup> grade, from Olimpíada de Língua Portuguesa website. The main objective of this work is to analyze digital literacy using the theories of literacy as a social practice (Soares, 2002) and the conception of language as interactional process (Kock, 2007). Besides, it aims to analyze reading as a cognitive process; this article also has a main objective to verify reading through a digital screen according to Andrade (2011), Freitas (2011) e Ribeiro (2011). It was possible to verify some difficulties students had to deal with and some positive aspects, such as: a singular reading virtual environment, multiple media resources and the contribution to meaningful learning. Besides, it was possible to perceive that the usage of this game in a reading class demands reflexive teachers who can evaluate the best options to their students.

Keywords: Digital Literacy, Educational Games, Digital Reading.



## Introdução

O objetivo deste trabalho é fazer uma análise de um jogo de leitura disponível na internet e usado por uma professora de Português em suas aulas, além de analisar a questão do letramento digital ao se adotar o jogo com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental do Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais. A escolha deste tema surgiu a partir de uma disciplina do doutorado em estudos linguísticos sobre Leitura Digital da Faculdade de Letras, UFMG.

Este artigo é fruto de um trabalho da autora e da professora Juçara Teixeira, e foi escolhido um jogo de aprendizagem do portal da Olimpíada de Língua Portuguesa<sup>1</sup> por estar de acordo com o conteúdo programático estudado pelos alunos do 6º ano. Foi selecionado o jogo Arquipélago Poético<sup>2</sup>, referente ao gênero “poema”, objeto de estudo da turma.

A escolha do jogo teve como objetivo desenvolver uma atividade que abordasse poemas e rimas, mas que fosse diferente das atividades rotineiras propostas pelo livro didático ou que são feitas usando apenas recursos impressos; agrega-se a isso o objetivo de oferecer aos estudantes oportunidades diferenciadas de aplicação do conteúdo aprendido e reflexão em um contexto lúdico de aprendizagem. Além disso, o jogo, da maneira como é disposto no portal, favorece a participação de todos os alunos da classe, por estarem sincronicamente conectados à internet.

Com este trabalho, foi possível analisar como a introdução de um jogo para a sala de aula favoreceu a leitura de poemas e quais as suas contribuições no processo de desenvolvimento das habilidades de leitura e do letramento digital dos alunos. De maneira mais específica, buscou-se verificar quais são as contribuições do material disponibilizado para a formação do leitor, identificar quais são os objetivos do

---

<sup>1</sup> Portal Olimpíada de língua Portuguesa: <https://www.escrevendoofuturo.org.br>

<sup>2</sup> Jogo Poema: [https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno\\_virtual/caderno/poema/jogo.html](https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/poema/jogo.html)



professor ao usar o jogo e como se deu a participação e o envolvimento dos alunos no jogo.

Antes de iniciar a atividade, foi realizada uma análise do jogo, a fim de compreendê-lo em sua totalidade e identificar, pela perspectiva do letramento e do desenvolvimento das habilidades de leitura, quais são suas potencialidades e fragilidades. Além disso, através dos dados coletados nos questionários foi possível analisar o jogo e os questionários respondidos pela turma, a partir dos quais obtivemos *feedbacks* dos alunos sobre a experiência com o jogo e poderemos refletir sobre sua aplicabilidade em sala de aula.

## 1. Descrição do jogo “Arquipélago Poético”

O jogo “Arquipélago Poético” possui uma tela introdutória, na qual se explica ao aluno quais são os objetivos a serem alcançados por ele, a fim de que a tela, então em preto e branco, seja transformada e adquira cores vivas, imagens animadas e opções de arrastar palavras. Nesse aspecto, o jogo *online* é bastante diferente de um jogo comum de tabuleiro ou impresso nos livros, que poderia ter sido realizado em sala de aula, pois este não ofereceria atrativos comuns às telas de um computador, como: imagens animadas, sons, mudança de página, interação com o aluno, entre outros aspectos.

Após a leitura das regras iniciais, o jogador é conduzido à outra página onde ele poderá ler e ouvir a leitura de um poema, cujo conteúdo explica a razão dos poemas estarem sem cor e sem rima. Em todas as páginas há botões de avançar. A próxima tela se chama “Arquipélago Poético” e nela há uma recepção atraente – com sons e muitas imagens – e mais algumas instruções do jogo. Logo em seguida, há um mapa das telas, com opções de retornar às regras do jogo refazer a atividade, ajuda e retornar para o mapa do “Arquipélago Poético”. Se o aluno estiver interessado, poderá



iniciar o jogo imediatamente. Ao clicar em “iniciar”, o aluno é conduzido a outro mapa, onde ele poderá ver que sua primeira tarefa é ir até o “Porto das Rimas”, a primeira etapa do jogo, seguida de “Triângulo das Quadrinhas” e “Matas Fóricas”.

Como a proposta desta atividade em sala se concentrou apenas no trabalho com rimas, os alunos foram instruídos a seguirem esse percurso de maneira uniforme, não podendo, naquele momento, selecionar outras opções que estavam disponíveis nem pular etapas.

Ao clicar em “Porto das Rimas”, o aluno mais uma vez recebe instruções dessa etapa do jogo. Em seguida, surge uma nova tela com o primeiro poema a ser completado por ele. Há três espaços em branco, onde o aluno deverá encaixar uma rima dentre as opções que estão suspensas no canto direito da tela. Ao terminar de completar os espaços em branco, o sistema acusa automaticamente se as rimas escolhidas estão corretas ou incorretas. O método de avaliar a adequação das rimas é o seguinte: farol vermelho (rima incorreta), farol amarelo (rima adequada) farol verde (rima que o autor do poema escolheu, ou seja, rima perfeita). Se aluno escolheu uma rima adequada ou perfeita, ele será conduzido à outra tela onde o poema completo é lido por uma criança, que aparenta ser a autora do texto. Caso contrário, se ele não conseguiu a rima adequada ou perfeita, é convidado a refazer o preenchimento dos espaços em branco, sendo essa a condição para prosseguir o jogo. Nessa etapa, são três telas com três poemas distintos e rimas diversificadas, seguindo o mesmo padrão da primeira tela: opções de rimas, *feedback* das rimas escolhidas, leitura oral feita por outra criança.

No terceiro poema, encerra-se essa etapa do “Porto das Rimas” e o aluno recebe os elogios por ter ajudado a construir um barco para que Ema e Tico navegassem pelo mapa e por ter contribuído para que encontrassem as partes do robô Poeco que apareceu despedaçado no início do jogo. A próxima tarefa é arrastar as partes encontradas e inseri-las na cabeça do robzinho.



A última tela dessa etapa é uma história em quadrinhos, mostrando os personagens conversando entre si e convidando o leitor para a próxima etapa: “Triângulo das Quadrinhas”. Como a proposta desta pesquisa foi avaliar apenas as habilidades referentes ao gênero “poema” e ao uso das rimas, pedimos aos alunos que interrompessem a atividade após a conclusão dessa etapa.

O jogo de rimas, proposto pelo portal da “Olimpíada de Língua Portuguesa”, é uma opção atraente para o professor revisar e aprofundar o conteúdo com os alunos, já que em uma sala de aula regular não seria possível dar oportunidade para todos os alunos irem ao quadro para preencher os poemas com rimas, não haveria a interação de arrastar palavras/objetos, verificar se a atividade está correta ou não e ouvir o poema na voz de outra criança, com fundos musicais diversos.

A realização de uma atividade mediada por computador exige do professor um tempo maior na elaboração da aula, pois requer que o docente tenha conhecimento das etapas do jogo, dos propiciamentos gerados por uma atividade na Internet e que ele deseje despertar o interesse dos alunos, inclusive. Entretanto, não se deve afirmar que os jogos em sala de aula sem uso de tecnologias não devam ser valorizados e tampouco que precisam ser deixados em segundo plano. Pelo contrário, é inegável o enriquecimento que os aplicativos e jogos *online* podem trazer para a sala de aula tradicional.

## **2. O projeto de ensino de leitura e escrita de poemas**

No projeto de ensino de leitura e escrita de poemas, propõe-se ao professor o trabalho com a sequência didática, a fim de propiciar aos alunos experiências diferenciadas de aprendizagem da língua portuguesa e sua literatura.



A partir da análise dos textos introdutórios do projeto e das oficinas do projeto, observamos que foi adotada a concepção interacional (dialógica) da língua, na qual o texto é o lugar onde os sujeitos sociais se constroem e são construídos pela linguagem. Nessa perspectiva, o texto passa a ser o *“lugar da interação e da constituição dos interlocutores”* (KOCH, 2007, p.10-11), isto é, o lugar onde os interlocutores interagem e constroem sentidos. Segundo Koch (2007),

(...) **o sentido** de um texto é **construído na interação texto-sujeitos** e não algo que preexista a essa interação. **A leitura** é, pois, uma **atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos**, que se realiza evidentemente com base nos elementos lingüísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer a mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo. (p.11, grifos da autora).

Desse modo, o sentido não se encerra no texto, mas depende da interação “autor-texto-leitor” para se realizar, o que significa que não há um sentido único, exclusivo, no texto, mas sim mais de um sentido possível, conforme se modificarem os leitores. Koch (2007) afirma que é por esse motivo que se deve falar “de **um** sentido para o texto, não **do** sentido” (p.19, grifo da autora), pois, “na atividade de leitura, ativamos: lugar social, vivências, relações com o outro, valores da comunidade, conhecimentos textuais” (p.19), o que interfere na atribuição de sentidos ao texto, os quais podem ser variados conforme se alterem esses fatores contextuais. No entanto, a relação do leitor com o texto não é totalmente aberta, pois nele estão manifestas sinalizações colocadas pelo autor e que o leitor deverá considerar na atribuição de sentidos.



Aliada a essa concepção interacional da linguagem, adotou-se no projeto a visão de letramento como prática social (SOARES, 2002), em que o ensino da leitura e da escrita tem como objetivo formar sujeitos capazes de exercerem efetivamente as práticas sociais de leitura e escrita, de modo a atuarem competentemente nos diversos eventos de letramento existentes na sociedade.

Além disso, perpassa o projeto a concepção de “letramento digital” que, segundo Soares (2002, p. 151), caracteriza-se por ser *“um certo estado ou condição (...) dos que exercem práticas de leitura e escrita na tela”*. Essa proposta de letramento se materializa, ou melhor, se “virtualiza” no jogo “Arquipélago poético”, no qual os alunos desenvolvem três jogos, em forma de atividades com textos multimodais, a fim de desenvolver habilidades de leitura e escrita.

Para alcançar esse objetivo de formar alunos letrados, aptos a atuarem socialmente com/pela linguagem, foi adotada a perspectiva de ensino da sequência didática, cujo objetivo é a leitura e a aprendizagem de características e finalidades de um determinado gênero textual, por meio de um conjunto de atividades de leitura e escrita.

Nesse sentido, o desdobramento de trabalho com jogos é oferecer possibilidades de trabalho com a linguagem em que alunos e professor deverão desenvolver, de modo contextualizado, atividades de leitura e escrita do gênero textual “poema”. Nessa proposta de ensino-aprendizagem, o aluno precisa mobilizar seus conhecimentos prévios e desenvolver estratégias para realizar atividades de leitura, bem como desenvolve habilidades de escrita para produzir textos que circularão em contextos reais de interação. É nesse âmbito que foi possível verificar o grau de letramento digital destes alunos e como a interação com o computador favoreceu a aprendizagem lúdica.



Nesse contexto de ensino-aprendizagem proposto no projeto, o professor tem uma “função orientadora” (HAIDT, 199, p. 57), pois atua como orientador da aprendizagem do aluno, auxiliando-o na construção do próprio conhecimento. O papel de professor mediador é fundamental, para que os alunos desenvolvam suas próprias estratégias e façam escolhas não apenas porque foram ensinados e sim porque analisaram e chegaram à conclusão de que suas decisões foram as melhores para seguir adiante no jogo. De acordo com Teixeira (2014, no prelo), isso implica em uma postura diferenciada do educador, em que ele não é o centro do saber, mas um ator importante no cenário de aprendizagem. A ele cabe o papel de contribuir com conhecimentos (linguísticos, enciclopédicos, interacionais) não dominados pelos discentes, a fim de auxiliá-los a lerem o(s) texto(s); também precisa orientar o olhar dos estudantes para que percebam elementos no/do texto e assim atribuam sentidos; do mesmo modo, deve valorizar o conhecimento prévio dos alunos e auxiliá-los no processo de transformação e/ou uso daquilo que já conhecem.

### **3. O letramento digital nas habilidades de leitura**

Conforme já discutido anteriormente, o projeto ancora-se na perspectiva da linguagem como interação. Na composição do jogo, prevalece a concepção de um sujeito leitor que atua ativamente na construção dos sentidos do texto, o aluno é convidado a participar de uma missão (“Devolver a cor e poesia do mundo”) na qual ele terá um papel ativo, pois precisará ajudar as personagens Ema e Tico a remontarem o robô Poeco e a encontrarem a Ilha dos Poemas, para assim devolver a cor e a poesia ao mundo, conforme é possível perceber na figura 1, em que o mundo está em preto e branco.





Figura 1: Introdução do jogo



Fonte: <https://www.escrevendoofuturo.org.br>

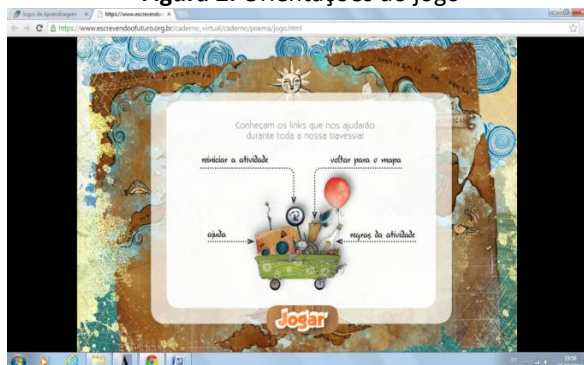
Há, nessa proposta, um caráter lúdico, em que o leitor é envolvido e conduzido a um mundo imaginário, no qual ele terá de agir para contribuir com a narrativa. Estimula-se, assim, a imaginação do estudante com relação ao mundo ficcional, a fim de motivá-lo a interagir com o(s) texto(s) presentes no jogo.

A esse texto inicial sucede uma música cantada pelo robô Poeco, que se apresenta na história e é representado pela imagem que figura à esquerda da tela (Figura 1), na qual Ema e Tico observam o Robô desmontado. Nessa etapa, há o uso de diversos recursos multimodais, como imagem, som e texto verbal escrito e cantado, que o leitor precisa relacionar para atribuir sentidos.

Outro recurso multimodal utilizado são as orientações do jogo (figura 2) apresentadas ao aluno. Nesse passo, cada *link* possui um significado e o estudante terá de relacionar significante e significado, bem como usá-lo produtivamente para atuar com desenvoltura durante a atividade.



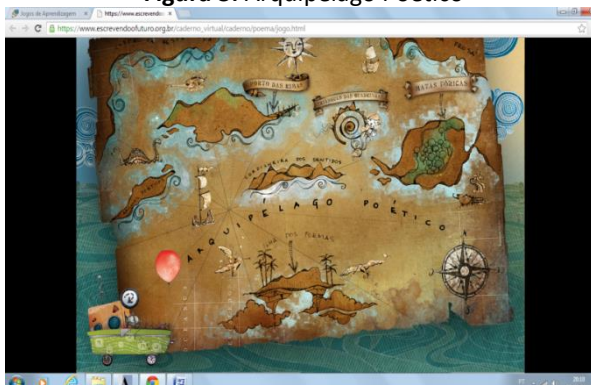
Figura 2: Orientações do jogo



Fonte: <https://www.escrevendoofuturo.org.br>

Ao clicar em “Jogar”, o aluno acessa o jogo e, no canto inferior esquerdo, aparece o carrinho com as orientações do jogo (figura 3). Para saber como jogar, ele precisa clicar em “regras gerais”. Só após isso, inicia-se o jogo. Nessa introdução do jogo, apresenta-se o mapa do “Arquipélago Poético”, no qual há as três etapas a serem vencidas e a Ilha dos Poemas a ser alcançada ao final da aventura. Nesse momento do jogo, o leitor é estimulado, pelas imagens e pelo som, a imaginar histórias e construir sentidos. Essa é uma atividade interativa do leitor com o texto, na qual ele precisa dialogar com as linguagens verbais e não verbais para atribuir sentidos a essa narrativa que se desenrola.

Figura 3: Arquipélago Poético



Fonte: <https://www.escrevendoofuturo.org.br>



Durante todo o jogo predomina esse tipo de abordagem dos textos multimodais, na qual não há atividades no modelo pergunta-resposta para aferir a compreensão do aluno sobre os diferentes recursos utilizados (som, imagem, cores, tipo de letra etc.). A interação do aluno com o material de leitura e a consequente compreensão torna-se uma experiência pessoal ou, no máximo, em dupla, quando o jogo é realizado por dois alunos. Ao aluno fica a tarefa de relacionar essas informações e construir sentidos, em um texto que ele constrói gradativamente na medida em que avança o jogo.

Nesse sentido, os recursos multimodais podem aproximar o leitor do texto, pois trazem um alto grau de informatividade sobre o tema tratado no jogo/narrativa e, pela abordagem lúdica, adquirem um caráter atrativo para os alunos na faixa etária de 10 a 11 anos, público-alvo do jogo.

Ao entrar no “Porto da Rimas”, primeira etapa do jogo, o aluno precisa completar o poema com a rima mais adequada. Nessa atividade de leitura, também não há perguntas para verificar a compreensão do aluno, mas, ao realizá-la, ele precisa ativar diversas habilidades para executá-la proficientemente. Isso significa que, no processo de atribuição de sentido ao poema, que inclui lê-lo sem a rima e com a rima, os alunos precisariam adotar alguns princípios de textualização, que seriam as habilidades de leitura: identificar o tema do texto; estabelecer relações entre palavras, expressões e/ou partes maiores do texto; inferir o sentido de uma palavra ou expressão, atentando-se para a polissemia; adequar as palavras ao contexto, por meio da coesão nominal; ativar conhecimentos prévios sobre o gênero poema; identificar e usar adequadamente as rimas.

Foi possível constatar que o jogo estimula a interação verbal do leitor com o texto, pois foi necessário usar diferentes estratégias para atribuir sentidos ao poema e escolher a rima adequada, ao passo que o aluno precisou mobilizar várias habilidades para textualizar o poema. Além disso, após essa primeira tarefa, há a leitura oral que



possibilita outras textualizações, pois, por meio do áudio, materializa-se o poema para o ouvinte/leitor.

Outro aspecto que se observa na tarefa é o princípio da adequação das palavras ao contexto, pois parte-se do pressuposto de que os sentidos não são unos, mas múltiplos; por outro lado, não são infinitos, mas têm uma delimitação colocada pelo próprio texto e pelo contexto. Verificamos isso devido ao fato de algumas rimas serem adequadas ao poema, embora não fossem as rimas ideais (escolhidas pelo autor), assim como havia rimas inadequadas, cujos sentidos comprometeriam a coerência do texto.

Nessa atividade, a coerência é um princípio de interpretabilidade, como afirmam Koch (2007) e Marcuschi (2007), pois, para o texto significar, é preciso que haja a interação autor-texto-leitor. Assim, a coerência será construída no processo de leitura, a depender das estratégias usadas pelo leitor para atribuir sentidos ao texto. Nessa atividade, a atitude ativa do leitor diante do texto se manifesta explicitamente, pois, para encontrar a rima ideal, é preciso textualizá-lo, ou seja, usar estratégias diversas para atribuir sentidos ao texto e percebê-lo como um todo coerente e que permite múltiplos sentidos. Assim, constata-se que, nessa tarefa, o centro da coerência passa para o navegador, pois é com ele que está o *mouse*.

O trabalho com a coerência se amplia no processo de audição do poema, quando ele já foi completado, em que novos sentidos podem emergir devido à outra experiência de leitura, a oral, com todas as particularidades que a envolvem no jogo: entonação, expressividade do leitor, fundo musical.

Após o aluno completar a primeira etapa, “Porto das Rimas”, ele precisa ajudar a montar o robô Poeco, para só então prosseguir o jogo. Nessa etapa, há a continuação da história, contada no gênero história em quadrinhos, e mais uma parte da história é contada e o estudante pode continuar lendo-a, caso prossiga o jogo.



O jogo ora analisado apresenta-se parcialmente como uma remediação do impresso, sem ser um aspecto negativo, quando se trata da tarefa de completar o poema com as rimas adequadas; no entanto, não é uma remediação negativa, no sentido de fazer tudo que seria possível de realizar no impresso, pois são utilizados diversos recursos multimodais (como imagens, sons, cores, movimentos, símbolos) que não seriam possíveis sem o digital. Além disso, destaca-se o manejo do computador, do *mouse* e dos *links*, que são habilidades exclusivas do letramento digital.

Diante disso, observou-se que um jogo dessa natureza pode propiciar experiências diferenciadas aos aprendizes, pois utiliza estratégias lúdicas nesse processo de ensino instaurado por meio do jogo, assim como oferece *feedback* sobre o erro, apresenta frases contextualizadas em um texto, contextualiza em uma história as tarefas do jogo, não permite avançar sem acertar todas as questões e utiliza um repertório visual rico. Entretanto, embora seja oferecido um *feedback* sobre o erro, ele se reduz a dizer que a rima é adequada, inadequada ou perfeita. Ao aluno cabe retornar ao poema e usar outras estratégias para encontrar a rima ideal, muitas vezes usando critérios básicos de ensaio-erro. Uma possibilidade seria esse *feedback* ser mais rico, explorando a polissemia das palavras ou mostrando o equívoco na relação de sentido estabelecida pelo aluno ao escolher a rima.

No referente aos recursos multimodais, cumpre ressaltar que as imagens do jogo (e da história, pois ele o é também) são coloridas, de boa qualidade e, por serem animadas, acreditamos que desperta um interesse maior dos alunos. Além disso, a presença de sons adequados a cada contexto enriquece a leitura dos poemas, das etapas do jogo e até da construção da narrativa.

Ao interagir com as palavras em formato de “adesivos” para serem “colados” às partes em branco dos poemas, os alunos acabam “brincando” com as palavras e transformando o texto de acordo com as opções de rimas que escolheram.



Ao analisar este jogo foi possível constatar que não é apenas uma atividade de completar espaços em branco, como seria de se esperar nos livros impressos. O jogo *online* utiliza outras ferramentas digitais que favorecem a interação, como arrastar palavras, clicar em avançar ou retroceder, imagens em movimento, sons e o próprio poema lido por outra criança, com fundo musical contextualizado.

Acrescenta-se a isso que a proposta do jogo é uma nova forma de interação, principalmente para lidar com tarefas já um tanto repetitivas na escola como preencher lacunas. Ao jogar, o aluno poderá vivenciar uma experiência diferente de ler, ouvir e interagir com os poemas e com uma narrativa que se constrói paralelamente ao jogo. Entretanto, é preciso considerar também que alguns alunos talvez não se sintam atraídos pelo jogo, por não gostarem de computador, por não terem interesse em ler poemas, narrativas, fazer tarefas da disciplina de Língua Portuguesa, entre outros aspectos.

Diante do exposto, é possível afirmar que o jogo traz inovações e contribuições do ponto de vista do letramento digital, pois se vale de estratégias diversas oferecidas pela multimídia para oferecer uma experiência diferenciada de leitura, além de adquirir conhecimento, é ser crítico diante das atividades propostas, é saber tomar decisões diante um jogo, por exemplo. Do mesmo modo constitui-se como um material rico no referente às habilidades de leitura, pois requer que os alunos desenvolvam e/ou ativem diversas estratégias de leitura para textualizar os textos e atribuir-lhes sentido; assim como propicia ao professor ser um mediador nesse contexto de aprendizagem, pois cabe a ele auxiliar os alunos no processo de leitura dos textos multimodais.

Portanto, durante as atividades de leitura dos textos verbais e não verbais constantes no jogo, a ausência de perguntas norteadoras é dispensável se partir do pressuposto, como esse projeto faz, de que os alunos estudaram o gênero textual nas oficinas e já foram estimulados a lerem textos multimodais; ou se o professor fizer um



exercício de leitura coletiva dos textos do jogo. Caso nenhuma dessas estratégias seja usada, a textualização dos textos e do jogo pelos alunos pode ficar comprometida.

#### **4. Análise dos dados**

O grupo de alunos foi composto por 11 meninas e 12 meninos, sendo que a maioria (78%) tem 11 anos de idade. A frequência com que esses alunos utilizam o computador e a internet varia um pouco, sendo que 60% utilizam diariamente, 22% utilizam de duas a três vezes por semana, 13% apenas nos finais de semana, e apenas um aluno (4 % dos entrevistados) não usa computador.

Os alunos, ao serem perguntarmos sobre atividades relacionadas aos jogos de aprendizagem, responderam de maneiras variadas, oscilando entre jogar em português e outras disciplinas ou apenas em outras disciplinas. Um fato interessante é que 26% dos alunos afirmaram ser a primeira vez que utilizaram um jogo de aprendizagem. Curiosamente, mesmo entre os alunos que responderam ser a primeira ao jogar, 56% não encontraram dificuldades para jogar, e 43% dos alunos destacaram que tiveram dificuldades apenas para encontrar as rimas. Ao apontar que não tiveram dificuldades de navegação para jogarem, observamos que nesse gênero “jogo digital”, os alunos pesquisados apresentam um perfil de interação com o meio digital, não sendo necessárias as explicações longas ou a ajuda das professoras.

Em relação ao interesse pela atividade, 83% dos alunos afirmaram que a atividade (jogo das rimas) é mais interessante do que a maioria das atividades de leitura já realizadas na escola. E, para 74% deles, o que torna a atividade mais interessante é que ela é um jogo. A atividade proposta estimulou os alunos por ser: um desafio em forma de jogo (70%), por usar a internet e o computador (22%) e por “sair da rotina” da aula de língua portuguesa (21%).



Após completarem os poemas com as rimas, os alunos puderam escutar outra criança lendo os poemas. Ao serem questionados se o poema “fez mais sentido” após essa leitura, 52% dos entrevistados afirmaram que foi possível perceber mais sentidos, além dos que eles próprios haviam percebido; 35% afirmaram não ter percebido muito sentido antes da leitura e 13% afirmaram já ter percebido o sentido do poema.

E por fim, a última pergunta era se a atividade proposta contribuiu para a aprendizagem dos alunos. A maioria dos entrevistados (70%) concluiu que passaram a ter uma visão diferente sobre o uso das rimas; sendo que 26% constataram que aprenderam algo novo e de maneira inovadora; e apenas um aluno (4%) disse que a tarefa não contribuiu para sua aprendizagem, pois já conhecia tudo o que foi apresentado.

A partir das respostas dos alunos foi possível observar que a maioria sentiu interesse e achou a atividade desafiadora. Os alunos se mostraram tranquilos ao navegarem pelas telas e afirmaram que a atividade é interessante por se tratar de um jogo. Tais constatações estão relacionadas talvez à ideia de que ao jogarem não estavam em um ambiente formal de aprendizagem e puderam fazer tentativas de rimar as palavras do poema, sem parecer que era um teste. Os alunos saíram do laboratório de informática com satisfação por terem “brincado” de rimar.

Ao participarem do jogo, os alunos demonstraram particularidades significativas no processo de leitura do poema e da história que é contada durante o jogo. O modo como eles interagiram com o jogo está relacionado ao modo como eles interagem com o texto, principalmente no meio digital. Foi possível observar que muitos alunos “pularam” as etapas de instruções, e, quando indagados, alguns disseram que não era preciso ler todas as instruções, pois eles já conheciam os botões, ou seja, era só clicar em começar. Com isso, a leitura da história ficou comprometida, pois, para entendê-la e interagir com ela, era preciso ler todas as instruções iniciais.





Ao tentar compreender os poemas, mesmo faltando palavras (as rimas), os alunos usaram inferências para tentar preencher com a rima que consideravam adequada/correta. Quando foi perguntado aos alunos sobre o modo como eles escolhiam as rimas, alguns disseram que o autor havia deixado “pistas”, ou seja, bastava olhar o verso anterior ou posterior para tentar encontrar uma palavra que tivesse a mesma rima. Obviamente, alguns alunos foram mais além do que foi perguntado e nos disseram que também usaram a lógica na percepção do sentido da palavra no verso para preencherem as lacunas.

O modo como alguns alunos jogaram demonstra que, também no jogo de rimas, está presente a noção de hipertexto defendida por Marcuschi (2007), no sentido que o hipertexto é uma espécie de ‘ameça’ à ideia de estrutura textual estável. Os alunos não fizeram uma leitura linear do poema, muitos começaram de baixo para cima, do segundo verso para o primeiro, o que confirma as ideias de Marcuschi a respeito de o hipertexto não possuir hierarquia e sofrer interferência do leitor/navegador. A maneira do hipertexto organizar a informação é a bricolagem e a justaposição, pode funcionar de vários modos enquanto orientação cognitiva.

A professora pesquisada, é uma docente com 30 anos, leciona há 9 anos, possui Mestrado na área de Letras e atua no Ensino Fundamental II do Centro Pedagógico da UFMG. Ao realizar tarefas que motivam/despertam o interesse dos alunos para as atividades de leitura, a entrevistada procura fazer uma introdução do tema do texto por meio de um bate-papo, música, vídeo e outros recursos. A professora realiza atividades de leitura cerca de três vezes por semana, sendo que os multimeios mais utilizados são: a) textos impressos escritos, b) textos digitais com acesso coletivo, c) textos multimodais (vídeos, *podcasts*, por exemplo). Além disso, utiliza diversas formas de avaliação para aferir a compreensão textual dos alunos, como: perguntas orais/questionários, esclarecimento de perguntas dos alunos, resumo/síntese do texto e apresentação oral. Durante a leitura, ela afirma que os alunos fazem perguntas à



professora ou interação entre si para tirarem alguma dúvida a respeito do que não foi compreendido.

A entrevistada afirma usar o computador às vezes para fins educacionais e considera a realização de atividades envolvendo tecnologia como positiva, pois agrega valor às metodologias de ensino. Além disso, os jogos do portal da Olimpíada de Língua Portuguesa já eram de seu conhecimento.

Em relação à contribuição do projeto de leitura e do jogo, a professora afirma que trouxe mudanças significativas, pois passou a ter novas percepções a partir das situações vivenciadas. Em relação à atividade proposta aos alunos, ela ainda afirma que o quesito de maior relevância para a realização da atividade de leitura é o conhecimento estilístico (registros, variedades de língua e sua adequação às situações comunicativas). Em relação ao grau de desafio, ela também percebeu pouca dificuldade por parte dos alunos e considera a atividade eficaz para um melhor desempenho dos alunos em leitura, porque ela estimula os leitores através de *feedback* e faz o aluno repensar suas escolhas, assim como os estimula a criar uma narrativa para além do jogo. Além disso, a atividade leva os alunos a assumirem um papel ativo na leitura, pois estimula o uso de estratégias como antecipar e inferir ideias do texto.

De modo um geral, tanto os alunos quanto a professora mostraram-se satisfeitos com a atividade proposta. Os alunos possivelmente não se sentiram obrigados a acertar na primeira tentativa e concluíram o jogo com o mesmo entusiasmo inicial. Já a professora aponta o jogo como uma proposta enriquecedora de aplicação de conhecimentos teóricos a partir de atividades lúdicas com o uso do computador.



## Considerações finais

Ao analisar a atividade proposta aos alunos foi possível encontrar consonância com Coscarelli (2010, p. 517) quando a autora destaca que a leitura digital está mais para “*uma ampliação das possibilidades do texto e da comunicação do que realmente numa revolução que implicaria numa mudança completa de nossas bases teóricas*”.

As oportunidades de interação, atividades diversificadas e uso de outras mídias digitais que o projeto favoreceu só têm a contribuir para a prática em sala de aula. Entretanto, nossas funções como educadores e as funções dos alunos enquanto leitores passam a “*ir além de saber navegar em livros, jornais, revistas, bulas, manuais, entre outros textos, esse leitor precisa também saber navegar na internet*” (RIBEIRO, 2008 apud COSCARELLI, 2010, p. 518).

Ao falar sobre o Projeto Aladin (Alfabetização e Letramento em Ambientes Digitais Interativos Multimodais), Coscarelli (2010, p. 523) apontou alguns critérios de avaliação de jogos<sup>3</sup> como: “*usabilidade, concepção de aprendizagem que dá suporte ao jogo, a utilização de recursos propiciados pelos ambientes digitais, e a extensão das palavras, sílabas, letras, frases ou textos usados no jogo, a contextualização, os níveis de desafios, o tipo de *feedback*, entre outros*”.

Ao utilizarmos os critérios descritos anteriormente para avaliarmos o jogo das rimas, verificou-se as seguintes características:

A navegação e usabilidade são aspectos que foram levados em consideração durante a confecção das telas do jogo, visto que os alunos não tiveram problemas para entender o que estava sendo proposto e navegar entre as telas.

---

<sup>3</sup> Sugerimos o trabalho de Zardini (2009, p. 156 – 157), no qual a autora elabora um *checklist* de Classificação e Avaliação de SE para Ensino e Aprendizagem de Inglês, que pode ser facilmente adaptado ao se avaliar um jogo em Língua Portuguesa.



A concepção de aprendizagem que dá suporte ao jogo prioriza o interacionismo/construtivismo, em que a presença do sujeito diante do conteúdo é essencial, portanto, não é o suficiente ter contato com o conhecimento para adquiri-lo, é preciso “agir sobre o objeto e transformá-lo” como defende Piaget, além da interação entre sujeitos que foi proporcionada).

O jogo utiliza-se de diversos recursos digitais para propiciar um ambiente acolhedor e funcional, pois, durante o jogo, o aluno fica exposto a cores, sons e imagens animadas que interagem com navegador/leitor.

As palavras sugeridas como rimas são de uma extensão mediana e são oferecidas rimas fáceis e difíceis para que o estudante possa refletir sobre qual é a mais adequada para aquela lacuna do poema.

A contextualização do jogo e a criação de uma narrativa estimulam a conclusão das etapas, visto que os alunos são responsáveis por ajudarem os personagens a chegarem ao destino desejado, e lhes cabe a tarefa de ajudar a montar o robzinho, entre outras tarefas.

O nível de desafios do jogo vai aumentando à medida que os alunos avançam as telas e o *feedback* é imediato após cada tarefa cumprida. Além disso, mesmo se houver uma escolha errada de rima, o aluno tem a possibilidade de voltar ao poema e tenta escolher outra palavra para que a rima seja adequada.

Por fim, a respeito do jogo proposto e de sua aplicação em uma sala de aula, é necessário que façamos uma reflexão a respeito da nossa função enquanto professores, qual é a nossa responsabilidade em relação ao desenvolvimento das habilidades de leitura e do letramento digital de nossos alunos. Cabe a nós professores oferecer oportunidades de leituras diversificadas, usarmos as novas mídias e os diversos recursos que temos à nossa disposição para contribuir significativamente com a aprendizagem de nossos alunos que, como se constatou pela pesquisa, demonstram muito interesse em atividades diferenciadas de ensino, sobretudo as lúdicas e que usam novas mídias.



## Referências

COSCARELLI, Carla Viana. A cultura escrita na sala de aula (em tempos digitais). IN: MARINHO, Marildes, CARVALHO, Gilcinei Teodoro. (Orgs.) **Cultura escrita e Letramento**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. 7. ed. São Paulo: Ática, 1999.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda M. **Ler e compreender os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2007. 216 p.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. A coerência no hipertexto. IN: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Eliza. **Letramento digital aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Ceale – Autêntica: Belo Horizonte, 2007.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

TEIXEIRA, Juçara Moreira (no prelo). **Práticas de ensino da leitura: a formação de leitores competentes e o papel do professor**. *Revista do SELL*, Uberaba, 2014.

ZARDINI, Adriana Sales. **Software educativo para ensino de inglês: análise e considerações sobre seu uso**. Dissertação (Mestrado), Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <http://www2.et.cefetmg.br/permalink/a0b03d88-14cd-11df-b95f-00188be4f822.pdf>. Acesso em: 02 de dezembro de 2015.