

JOGANDO COM A LÍNGUA MATERNA: UMA PROPOSTA DE ENSINO

TÂMARA MILHOMEM¹

MARIA CAMILA²

THIAGO LUZ³

MATHEUS MARCOS LEAL⁴

RESUMO

As práticas de letramento presentes nos jogos virtuais, sua constituição multissemiótica e a afinidade tida entre muitos estudantes do Ensino Básico e os *games*, impulsionaram esta proposta cuja finalidade foi associar um jogo digital ao ensino de Língua Portuguesa no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Picos. Para tal intento, nos direcionaremos para a criação de um *game* como método de ensino da língua materna no ensino médio. Nesse sentido nos baseamos em pesquisas bibliográficas voltadas para o letramento, o letramento digital, os jogos digitais, e o ensino de Língua Portuguesa. Orientados por esse viés teórico, elaboramos a primeira fase do referido produto no formato RPG (*role-playing games*) com a ferramenta RPG Maker XP ®. A partir desse direcionamento, obtivemos como resultado o game denominado Motus Littera cujo propósito foi trazer um método interativo de ensino para as aulas de Língua Portuguesa, envolvendo no mesmo ambiente de jogo as diferentes áreas tocadas por esse campo de estudo, no âmbito do ensino básico: literatura e aspectos do funcionamento da língua.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Ensino de Língua Materna, Letramento Digital.

1 Doutora pelo Curso de Linguística Aplicada da Universidade Federal de Minas Gerais- UF, professora de Língua Portuguesa do IFPI- campus Picos, tamaramilhOMEM@ifpi.edu.br;

2 Graduada do Curso de Farmácia pelo Centro Universitário Santo Agostinho - PI, camilaleal.cw7@hotmail.com;

3 Graduado pelo Curso de Análise e desenvolvimento de Sistemas pelo IFPI- Campus Picos – PI, thiago_master01@hotmail.com;

4 Graduado pelo Curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal do Piauí- PI, matheusma-leal@gmail.com;

O projeto é resultado do Projeto de extensão – Pibex – fomentado pelo IFPI.

INTRODUÇÃO

Ao agrupar os **games** digitais à sala de aula objetivamos criar uma ferramenta interativa, junto com o público participante, que explorasse partes do currículo de Língua Portuguesa e pela qual fosse possível suscitar letramentos e explorar aspectos da leitura e escrita. Metodologia dessemelhante às muitas realidades de prática do ensino de língua materna. Não sem razão, atrelar **games** ao estudo dos conteúdos referentes ao currículo da educação básica ainda não é um método tão recorrente em função de diversas variáveis, como falta de infraestrutura, de treinamento e de investimentos direcionados a este propósito.

Tal fato pode ser evidenciado ao buscarmos na **World Wide Web** jogos educacionais para o ensino de Língua Portuguesa voltados para Ensino Médio, pois o número de objetos de aprendizagem que atendam a tal demanda ainda são insuficientes.

Mediante essa dificuldade, este trabalho nasceu na tentativa de atribuir mais um recurso didático à escola, que possibilite a vivência de conhecimentos linguísticos e literários (dentre outros conhecimentos que os cercam, a exemplo: históricos e sociais); interação com essas áreas; autonomia sobre o desenvolvimento do próprio conhecimento e diversão para o processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa. Assim, criamos - junto com os alunos do ensino básico - a primeira fase de um jogo, ambientado no contexto medieval, abordando conceitos e informações referentes ao Trovadorismo. Movimento literário amplamente implementado como primeiro assunto a ser tratado no contexto do ensino de literatura no Nível Médio.

O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E A NECESSIDADE DE NOVAS CONFIGURAÇÕES

O desenvolvimento do ensino de Língua Portuguesa tem sido cenário de muitas iniciativas, a exemplo disso, Brito (1997) nos lembra dos muitos estudos a cerca dessa prática que eclodiram nas décadas de 70 e 80, momento de grandes discussões acerca da reforma no ensino de português no Brasil. De lá para cá muitas publicações surgiram, alguns livros didáticos mudaram suas perspectivas e questionamentos, e as rotinas didáticas dessa área tem sido palco de várias pesquisas.

Dentre os trabalhos direcionadas ao ensino de LP, temos as publicações de Irandé Antunes, suscitando reflexões a respeito das práticas

didáticas realizadas neste contexto. Nas palavras da autora, um olhar cuidadoso sobre o ensino da área em questão pode revelar práticas pedagógicas voltadas para o estudo do texto fragmentado, de suas partes descontextualizadas. Para Antunes (2003), essa configuração de ensino de língua limita “os objetivos que uma compreensão mais relevante da linguagem poderia suscitar-linguagem que só funciona para que as pessoas possam interagir socialmente (ANTUNES, 2003, p. 19)”.

A observação da autora parece evidenciar caminhos diferentes para o funcionamento da língua e seu ensino. Pois a linguagem está a serviço da interação social e, apesar disso, a escola muitas vezes resume seu enfoque da linguagem a classificações morfológicas e sintáticas. Além das críticas a tal abordagem, Antunes (2007, p. 157), aponta soluções para reconfigurações desse quadro. Sob seu olhar, aceitar as concepções da linguagem - como atividade funcional, interativa, discursiva e interdiscursiva, como prática social situada e imersa na realidade cultural e histórica da comunidade - acarreta visíveis diferenças na vida da escola, consequentemente no empenho de professores e alunos.

Consoantes às conclusões da autora sobre o ensino de LP, estão algumas pesquisas em torno dos letramentos, quando entendem as práticas discursivas como indissociáveis às situações enunciativas, considerando os textos, que advêm dessas práticas, como centrais para a educação neste âmbito. Sob a leitura de Keimam (2005), esse cenário teórico contribuiu para a reflexão do ensino e estendeu o universo textual presente na escola. Fato que implicou na ampliação do repertório de gêneros textuais abordados em sala de aula e no melhor entendimento do “impacto social da escrita: as mudanças e transformações decorrentes das novas tecnologias, os usos da escrita e seus reflexos no homem comum” (KLEIMAM, 2005, p. 47).

A necessidade de discutirmos a língua materna a partir do prisma de seu funcionamento e aplicação social é latente, Magda Soares também aponta para isso e declara não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do ler e do escrever, saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente (SOARES, 2004, p. 20).

Trata-se então, de trabalharmos para garantir que o ensino desenvolva as diferentes formas de uso das linguagens (verbal, corporal, plástica, musical, gráfica e etc.) e das línguas (falar em diversas variedades e línguas, ouvir, ler, escrever). Para participar de tais práticas com proficiência e consciência cidadã é preciso também que o aluno desenvolva certas

competências básicas para o trato com as línguas, as linguagens, as mídias e as múltiplas práticas letradas, de maneira crítica, ética, democrática e protagonista (C.F. ROJO, 2009, p. 118).

Acreditamos que as novas tecnologias podem auxiliar nessa contextualização, já que também possibilitam trazer para a sala de aula de língua materna muitos gêneros textuais e, por sua vez, diversificadas práticas de leitura, escrita e oralidade. Através delas podemos agregar interatividade e numerosa quantidade de recursos à sala de aula, uma reorganização que pode imprimir mais dinamismo à educação e abrir espaço para interações mediadas pela linguagem.

Sobre a associação entre as NTIC's e a sala de aula, encontramos diferentes perspectivas e desafios. Entre eles, está a diferença entre o nível de intimidade com as tecnologias digitais entre professores e discentes, constituída por olhares, arranjos culturais e práticas de letramento distintas. Apesar da separação entre nativos e imigrantes digitais ter sido relativizada (BOYD, 2014) e pelo próprio autor da concepção (PRENSKY, 2001), a ideia de domínio da tecnologia pelas novas gerações parece recorrente. O que não é garantia da falta de conhecimento em relação a estes artefatos por gerações anteriores. Aliado a isso, diversos outros fatores podem ser decisivos para a aproximação entre partes da sociedade e as tecnologias digitais, especialmente questões econômicas (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016).

No entanto, confirmamos em outras pesquisas (OLIVEIRA, 2013; OLIVEIRA 2018), certa intimidade entre grupos de sujeitos vinculados ao ensino médio e as ferramentas digitais. Diante do referido quadro, e de certa ausência desses arranjos em muitas realidades de ensino, visualizamos uma formação por vezes destoante do ritmo do aluno e de suas rotinas. Prova disso está no fato de que esse sujeito precisa desligar-se de todas as suas ferramentas digitais de conexão com o mundo virtual, para ingressar no ambiente da sala de aula, que muitas vezes despreza as práticas de leitura e escrita multimídias, tão recorrentes nas mais diversas esferas comunicativas.

Em paralelo a essa realidade, estão muitas reflexões a cerca da linguagem que discutem a necessidade de explorar, no ensino, as mais variadas situações comunicativas. Fato que conversa com o surgimento da concepção sociointeracionista da linguagem (na qual se entendem as práticas de escrita, oralidade e leitura situadas socialmente). Associados a essas discussões, temos os estudos a cerca do letramento, cujo cerne também está atrelado a situacionalidade do uso da língua e a seu aspecto social. Fato

confirmado pela definição apresentada por Magda Soares (2004, p. 74), na qual letramento é entendido como um conjunto de habilidades necessárias para “funcionar” adequadamente em práticas sociais nas quais a leitura e a escrita são exigidas.

Perante as discussões descritas é surpreendente que em algumas realidades educacionais ainda sejam ignoradas o papel social da linguagem, intrínseco às práticas discursivas. Isso se confirma na declaração de Irandé Antunes (2003), a autora afirma que o ensino de LE tem se voltado para a análise sintática, ensinando nomenclaturas gramaticais, acreditando que é possível deixar os alunos suficientemente competentes para ler e escrever textos, nas diversificadas situações sociais por essa via.

Esse modelo de educação vai de encontro ao que se espera de um ensino ciente da necessidade de desenvolvimento do sujeito competente em suas ações comunicativas. Para a mudança deste cenário, é necessário que levemos para o tratamento da língua materna a abordagem de variadas práticas discursivas, nos orientando para a formação de profissionais e pensadores que atenderão a diferentes e, cada vez mais aprimoradas, demandas de letramento, pelas quais interação comunicativa será mediada por leituras e produções textuais múltiplas, e, cada vez mais, aprofundadas.

A necessidade do direcionamento para um ensino de língua significativo e localizado socialmente, novamente se confirma nos estudos de Rojo (2009, p.108). Em seu livro **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**, a pesquisadora defende a necessidade de ampliação e democratização das práticas e eventos de letramentos presentes na escola. Para Rojo (op. cit.) “um dos objetivos principais da escola é justamente possibilitar que seus alunos possam participar das várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, de maneira ética, crítica e democrática.”

Considerando as demandas expostas até então, acreditamos que as tecnologias digitais/virtuais podem auxiliar no processo de inserção de textos multisemióticos no ambiente de ensino de LE e, por sua vez, no desenvolvimento de letramentos. Nesse sentido apresentamos esta proposta, cuja objetivo foi associar os jogos digitais, objetos dinâmicos, multisemióticos, interativos e lúdicos, ao ensino de Língua Portuguesa. Proporcionando, através deste instrumento, práticas situadas de letramento com rotinas de leitura e escrita, em uma mesma ferramenta.

Para atender a este intento, nos apoiamos em teorias que versam sobre o letramento e os jogos digitais de Gee (2003, 2009), nas publicações

sobre letramento digital de Coscarelli (2007 e 2002), nas pesquisas sobre letramento de Soares (2004), Rojo (2009) e Kleiman (2005) e em estudos sobre os jogos virtuais de Mark Prensky (2001,2012) e Mattar (2010), dentre outras fontes consultadas ao longo do desenvolvimento deste trabalho.

Através destas referências, foi possível constatar uma considerável recorrência do uso dos jogos digitais como método de ensino e treinamento em muitas oportunidades. É o caso, por exemplo, das Forças Armadas dos Estados Unidos, uma instituição busca treinar 2,4 milhões de pessoas e, para isso, lança mão dos jogos digitais. Também são numerosos os exemplos de jogos com abordagens de assuntos referentes ao currículo da escola tradicional, como os *games Dreambox* (direcionado ao ensino da matemática) e o *Conspiracy Code* (relacionado ao ensino de história)⁵, dentre tantos outros jogos empregados como plataforma de aprendizagens.

Diante da história e possibilidades de utilização dos *games*, aliamos esta tecnologia ao ensino de Língua Portuguesa e, posteriormente, observaremos como o ensino e a aprendizagem desta área de estudo avançará por meio da criação e aplicação da ferramenta citada. Esta proposta foi realizada em parceria com alunos⁶ do Ensino Médio integrado ao Técnico do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Piauí-Campus Picos, que fizeram parte do processo de criação e avaliação do *game*.

Iniciamos a idealização do game partindo do pressuposto de que a abordagem do ensino de língua materna, por meio da gameificação, insere o ensino de LP em ambientes multimodais e mais permissivos, no que diz respeito a autonomia do aluno, a ampliação de práticas de letramento e avanço dos conhecimentos linguísticos do aluno do Ensino Básico. Portanto, entendemos que a experiência de jogar com questões inerentes ao ensino de língua materna pode potencializar a apreensão de multiletramentos e o desenvolvimento da leitura e escrita, dos alunos participantes da pesquisa, e especialmente, dos pretensos jogadores do *game*.

5 Exemplos encontrados na publicação de João Mattar (2010) capítulos 05 e 06, onde constam ainda vários outros jogos voltados para educação no cenário nacional e internacional.

6 Thiago Silva Luz, Maria Camila Leal de Moura e Matheus Marcos Leal do Nascimento.

DOCUMENTOS NORTEADORES E AS NOVAS TECNOLOGIAS

Podemos conferir que a LDB nº 9394/96 previu metodologias que contemplassem novas tecnologias e práticas atuais de utilização da linguagem. Segundo o documento, os conteúdos e metodologias de avaliação do Ensino Médio devem estar organizados de forma que, ao final desta etapa do ensino, o educando demonstre domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna e obtenha conhecimento das formas contemporâneas de linguagem.

Em consonância a esta orientação, estão os PCNEM (BRASIL, 2000, p. 12), para o documento as tecnologias da comunicação e informação, bem como seu estudo, devem permear o currículo e suas disciplinas. São muitas as competências e habilidades, descritas na orientação citada, nas quais as novas tecnologias estão envolvidas, e que requerem participação da escola para seu desenvolvimento. No que diz respeito à Língua Portuguesa, temos:

Representação e comunicação - Aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida. **Investigação e compreensão** - Entender os princípios das tecnologias da comunicação e da informação, associá-las aos conhecimentos científicos, às linguagens que lhe dão suporte e aos problemas que se propõe a solucionar. E ainda entender a natureza das tecnologias da informação como integração de diferentes meios de comunicação, linguagens e códigos, bem como a função integradora que elas exercem na sua relação com as demais tecnologias. **Contextualização sociocultural** - Entender o impacto das tecnologias da comunicação na sua vida, nos processos de produção, no desenvolvimento do conhecimento e na vida social (BRASIL, 2000, p. 14-15).

Ao longo do PCNEM deparamo-nos com mais exigências de conhecimentos relacionados às novas tecnologias. O que ocorre quando observamos as competências e habilidades descritas na disciplina de informática, fato previsível, se considerarmos que esta é a área específica mais próxima da tecnologia digital.

Representação e comunicação - Construir, mediante experiências práticas, protótipos de sistemas automatizados em diferentes áreas ligadas à realidade, utilizando-se

para isso de conhecimentos interdisciplinares. Reconhecer a informática como ferramenta para novas estratégias de aprendizagem capaz de contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento nas diversas áreas (BRASIL, 2000, p. 63).

Percebemos, nestes textos, altas expectativas no que tange a inserção de tecnologias virtuais no ensino, apesar de ainda caminharmos a passos lentos rumo a essa realidade. Diante deste paradoxo, e enquanto formadores, somos convidados a perceber o computador como possível instrumento para muitas formas de ensinar (COSCARELLI, 2007, p. 26). O que não quer dizer que outras metodologias eficazes serão subjugadas, mas que o ambiente de ensino de língua portuguesa deve abranger esse uso corrente e quase inevitável de nossa língua. Consideraremos as diretrizes dos documentos expostos, as discussões sobre o ensino de língua portuguesa e letramento citados até então, bem como outras análises que se fizerem necessárias para elaboração da ferramenta sugerida e realização das demais etapas desta pesquisa.

A PRESENÇA DOS JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA

Assim como as pesquisas citadas, algumas publicações direcionadas aos jogos refletem sobre o ensino e apontam esses recursos como possibilidades para a educação. Temos como exemplo estudos de Lynn Alves, pesquisador e desenvolvedor de games didáticos. Ele descreve a escola como um espaço no qual a leitura e a escrita são estudadas de formas tradicionais, em razão de muitos acreditarem que esta é a melhor e mais prestigiada forma de desenvolvimento das competências linguísticas do aluno. O pesquisador acredita que assim, a escola não só deixa de caminhar, mas também cria um abismo entre ela, o aluno e os conteúdos pretendidos.

Para o autor, a escola deve integrar outras formas de leitura como, por exemplo, os jogos digitais. Pois com o auxílio dos **games** os jogadores recorrem a diversas competências e "outros tipos de textos e recursos de comunicação para ampliar sua habilidade, capacidade e conhecimentos frente aos variados desafios encontrados em cada jogo (ALVES, 2009, p. 78)". Assim como o autor, James Paul Gee também acredita que essas ferramentas podem desenvolver letramentos. Parte de suas pesquisas analisam os aspectos cognitivos e o desenvolvimento de letramentos permitidos pelos games, sobre isso ele assevera:

[...] “aprendizagem como jogo” pode levar a significados empregados e não apenas verbais. Por sua vez, significados empregados em especialidades da língua lúcidas, fáceis e úteis. É claro que os videogames são apenas um meio digital entre muitos que podem ser utilizados para apoiar a aprendizagem e alfabetização. A chave para todos eles, contudo, é que eles empregam o significado em mundos de experiência - coisas fora das quais a mente humana é capaz - experiência que por fim é compartilhada, colaborativa, social e cultural (GEE, 2009, p. 39, tradução nossa).⁷

Os games, como afirma Gee, são apenas mais um meio digital entre muitos que podem ser usados para apoiar a aprendizagem. É um ambiente de práticas de leitura e escrita que retoma múltiplos letramentos, pois é constituído de signos diversificados como a imagem, a música, o movimento, textos escritos e orais. Ou seja, o game é uma ferramenta multissemiótica e atende às demandas atuais de leitura e escrita.

Em vista de suas características, entendemos que os jogos virtuais também podem valer como ambientes de práticas de letramento nas aulas de Língua Portuguesa. Prensky (2012) ratifica essa ideia quando defende que é possível atrelar os jogos digitais a diversos conteúdos educacionais. Em vista disso, recorreremos a essa ferramenta aproximando a sala de aula às vivências do público alvo, ao passo que aferimos significados diferentes ao ensino de língua materna.

Quanto aos resultados dessa proposta, Prensky (2012, p. 208) desenha um prognóstico positivo. Segundo ele, a aprendizagem mediada pelos jogos digitais pode atingir “resultados tão bons ou até melhores que aqueles obtidos por meio de métodos tradicionais de aprendizagem”. Para o autor, o processo de combinar jogos reais de computador com a educação já começou, porque a aprendizagem baseada em jogos digitais funciona. É uma ferramenta lúdica e permite que o aluno à medida que “brinca” julgue alternativas, vença desafios, faça cálculos, elabore estratégias em momentos de instrução globais. Assim, o aluno enquanto jogador, participa, tem

⁷ Texto original:[...] *“game-like learning” can lead to situated and not just verbal meanings. In turn, situated meanings make specialist language lucid, easy, and useful. Of course, video games are only one digital medium among many that can be used to support learning and literacy. The key to all of them, though, is that they situate meaning in worlds of experience—the stuff out of which the human mind is made—experience that is ultimately shared, collaborative, social, and cultural (GEE, 2009, p. 39).*

voz e abertura para seguir, com seus passos, o caminho sugerido por nós, profissionais da educação.

Alinhadas à proposta de associar jogos eletrônicos à educação temos as pesquisas de Emerique (2017), Aguiar (2017) e Batista (2011). Essa última, além de defender a comunhão entre jogos e educação, evidencia mais algumas vantagens da referida associação. Para Batista (2011, p. 08) os jogos são “uma forma lúdica de fixar conteúdos didáticos”, possuem a capacidade de seduzir os estudantes, motivando-os a participação de partidas e na tomada de decisões.

Esses e outros aspectos positivos do **game**, tais como estímulo à memória e ao raciocínio, têm sido incorporados de formas diferentes à educação. Quer seja permitindo ao aluno interagir com o jogo, ou até mesmo criá-lo. Neste estudo foi possível aplicar as duas possibilidades. Assim tivemos a participação de alunos desde a gênese do game, momentos nos quais os discentes auxiliaram na criação do seu próprio objeto de ensino.

Por essa via acreditamos ter oportunizado aos alunos, jogadores, criadores a construção de um mundo próprio, para o qual eles inventaram histórias e fantasiaram contextos. Oportunidades nas quais os alunos construíram e interagiram com graus de abstração normalmente não promovidos pelos livros didáticos (ABREU & PAULA, 2013. p. 06). No tópico seguinte descreveremos as etapas e os resultados obtidos neste processo.

MOTUS LITTERA: PRIMEIROS PASSOS

Segundo Abreu e Paula (2013), existem dois tipos de abordagens dos jogos eletrônicos: a interação e a criação. Por meio da primeira o aluno interage com os jogos e na segunda o discente cria o seu próprio objeto de ensino. Orientando-se pela possibilidade de envolvimento dos **games** com a educação, este estudo sugere a criação de um jogo pelos alunos e para os alunos, que terá como público alvo os discentes do Ensino Médio integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Software, do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Piauí-Campus Picos.

Segundo Prensky (2009, p. 218) essa é uma das coisas mais importantes que pode ser feita no desenvolvimento da aprendizagem baseada em jogos digitais, incluir o público para o qual o game direciona-se desde a gênese da ferramenta. Para o autor, esse aspecto, mais do que qualquer outro, determinará a aceitação e o sucesso definitivo do jogo, pois dessa

forma, sua realização contará com as contribuições e as preferências dos jogadores.

De tal modo, criamos um game permeado de realidades paralelas. Em sua primeira fase mesclamos quadros com ambientações atuais e outras que fazem menção a Era Medieval, constituídas a partir de características e informações relativas aos respectivos períodos históricos que lhes serviram de palco. Nesta etapa, o jogador pode vivenciar momentos de contato com o movimento literário Trovadorismo, visualizando no jogo produções textuais da época e os contextos aos quais ela pertenceu, entrando em contato com nuances de diferentes gêneros textuais, orais e escritos, onde também lhes são impostas outras situações de uso da língua.

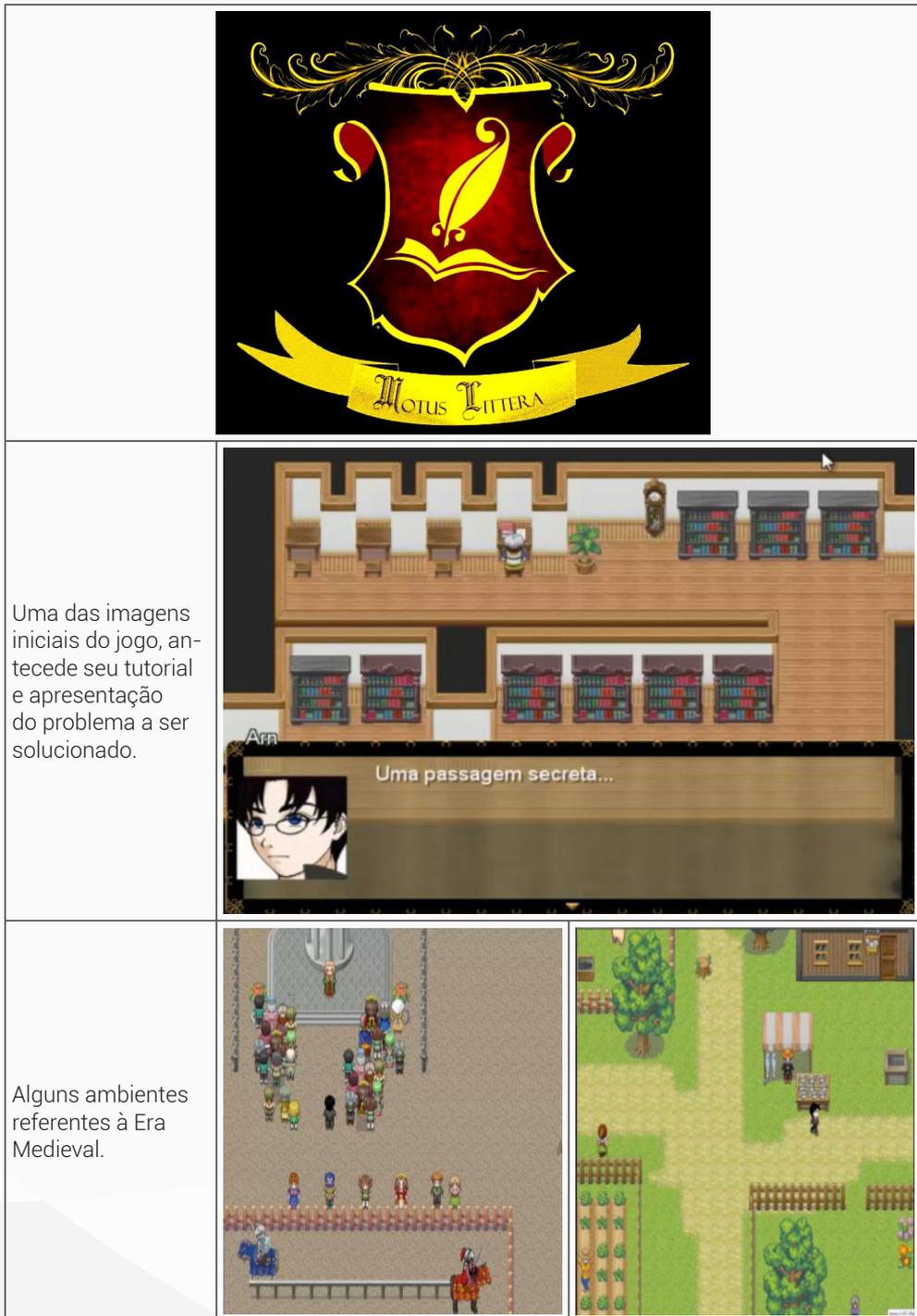
Em razão das características constituintes do jogo e pela relação de intimidade que alguns alunos possuíam este gênero específico de jogo, selecionamos o RPG (*role-playing games*) como formato para sua criação. Pois, assim como descrito por Prensky (2009, p. 188), esse gênero de jogos digitais, apresenta predominantemente imagens medievais, e por isso apresenta conexões com o primeiro movimento literário contemplado pelo *game*.

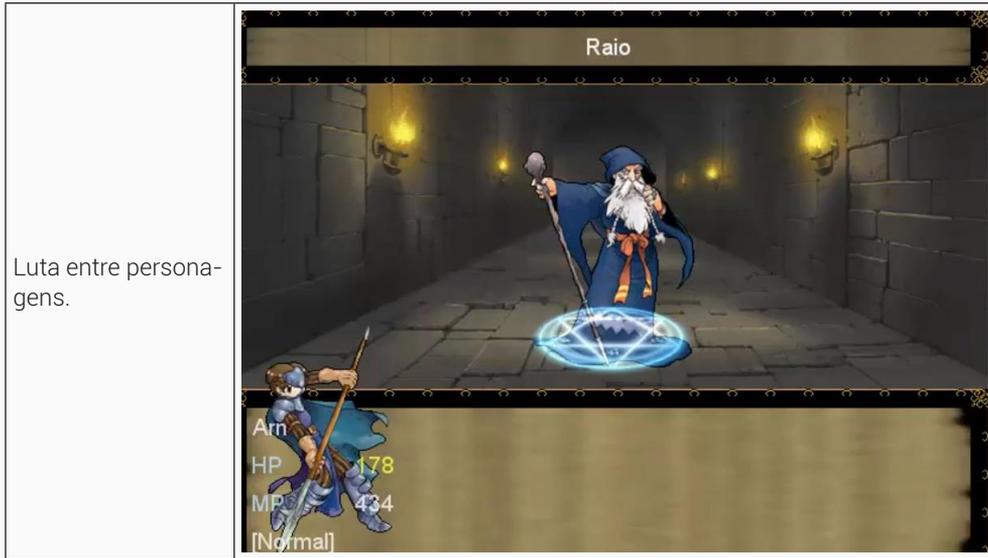
A jogabilidade do formato RPG é construída por meio de "tarefas de buscas", que resumem-se geralmente em "salvar alguém ou alguma coisa. O jogador faz papel de um personagem, que tem um "tipo" (humano, orc, elfo, mago, etc.) e um conjunto de características individuais que lhe são conferidas". Por essa lógica de jogo, "adquirem-se equipamentos e experiência por meio das ações e das lutas" (PRENSKY, 2009, p. 188).

A criação do jogo proposto e a realização do projeto deram-se inicialmente em 04 (quatro) etapas. Em seu primeiro ciclo verificaremos o nível de desenvolvimento das competências linguísticas do público envolvido por meio de um pré-teste, elaborado a partir das competências e habilidades descritas nos PCNs. Na segunda etapa da pesquisa, foram fomentados momentos de estudo e discussão com os discentes acerca da ferramenta com a qual o jogo seria criado (RPG Maker XP ®) e dos conhecimentos linguísticos e literários necessários à sua construção do jogo.

Na terceira etapa foi iniciada a elaboração do jogo, fase em que elaboramos o enredo, os cenários, as personagens e os desafios, dentre outros aspectos do *game*. No quadro n.01, listamos algumas imagens que ilustram a estética do jogo construída a partir da plataforma RPG Maker XP, Photoshop e Corel Draw, e algumas das características.

Quadro n.º 1: Configurações do game *Motus Littera*





Fonte: Telas do jogo **Motus Littera**

No quadro acima temos 5 figuras dispostas, a primeira é a logomarca do jogo, a segunda, uma das telas de apresentação. Ela surge nos primeiros momentos de interação do jogador com a ferramenta. Em seguida, temos duas imagens dispostas lado a lado, referentes à fase do jogo ambientada na Era Medieval, com cavaleiros e campos. E ao final do quadro n.º1 está uma imagem de um dos momentos de combate do jogo, onde é permitido ao jogador usar “armas” e ataques adquiridos ao longo do seu percurso no **game**.

Finda essa primeira configuração, iniciamos a quarta fase deste trabalho, sua avaliação por meio de testes. Nesta etapa, o jogo foi manipulado por alunos de diferentes idades e turmas, que jogaram e apontaram questões a serem melhoradas. Apesar de avaliado por uma amostra do seu público alvo, prevemos a continuidade desse processo de análise da ferramenta. Acreditamos ser necessário seu julgamento por especialistas em educação, informática, e um maior contingente de jogadores. Um grupo que poderá nos auxiliar a detectar as lacunas didáticas e falhas na jogabilidade do **game**.

O jogo que descrevemos e desenvolvemos até então, ficou concentrado em uma escola literária e seu contexto, mais especificamente, o primeiro movimento literário constante no currículo de Língua portuguesa do Ensino Médio, o Trovadorismo. Após sua aplicação e adaptação, pretendemos dar continuidade ao desenvolvimento do jogo, adicionando-lhe

mais ambientes com desafios e conhecimentos relacionados a outros movimentos literários, tais como: Renascimento, Barroco, Romantismo, Realismo, Simbolismo e Pós-Modernismo. Cada escola literária constituirá uma fase do **game**, com tarefas e informações relacionadas ao período histórico e à escola literária aludida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após finda toda elaboração, avaliações e adaptações do jogo descrito neste artigo, este instrumento será aplicado em variados contextos de ensino. Oportunidades em que avaliaremos as implicações do emprego dessa ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa.

Com a conclusão e aplicação do game intitulado "**Motus Littera**", esperamos propiciar um maior rendimento dos discentes nas disciplinas direcionadas à língua materna (Literatura e Língua Portuguesa). Neste sentido, este instrumento tem como finalidade facilitar a compreensão e o aprendizado das disciplinas citadas, de forma a conceber mais uma possibilidade de ensino. De forma a auxiliar o aprimoramento de habilidades de uso da língua e incentivar à leitura e o contato com conhecimentos relativos a este campo de estudo, instituindo uma forma de ensino lúdica e interativa.

Acreditamos que sua configuração, repleta de desafios e enigmas, tornará mais interessante o aprendizado das temáticas abordadas. Pois ao oferecer novas formas de interação com o conhecimento relativo a educação formal, o game possibilita ao jogador entrar em contato com as características de cada Movimento, mostrando diversas obras, variações estéticas e de gênero dos textos produzidos em diferentes épocas. Ao final da elaboração desta ferramenta, acreditamos alcançar um instrumento que abordará a literatura brasileira de forma global, auxiliando também no desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, tocando, mesmo que brevemente, em outras áreas do conhecimento.

ABSTRACT

Literacy practices present in virtual games, their multisemiotic constitution and the affinity between many students of Basic Education and games, boosted this proposal, whose purpose was to associate a digital game with the teaching of Portuguese at the Federal Institute of Education, Science and Technology – Campus Peaks. For this purpose, we will focus on the creation

of a game as a method of teaching the mother tongue in high school. In this sense, we base ourselves on bibliographical research focused on literacy, digital literacy, digital games, and the teaching of Portuguese Language. Guided by this theoretical bias, we designed the first phase of this product in the RPG (role-playing games) format with the RPG Maker XP ® tool. From this direction, we obtained as a result the game called Motus Littera whose purpose was to bring an interactive teaching method to Portuguese language classes, involving in the same game environment the different areas played by this field of study, in the context of basic education : literature and aspects of language functioning. In the act of submission, this summary must be used on the submission form of the paper.

Keywords: Digital Games, Mother Language Teaching, Digital Literacy.

REFERÊNCIAS

ABREU, R. *et al.* Contextualizando o desenvolvimento de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem. In: IX Seminário: **Jogos eletrônicos, comunicação, educação**, 2013, Salvador, *Anais*. Salvador: INSTITUTO DE TECNOLOGIA DO PARANÁ - TECPAR, 2013. p. 01-11.

AGUIAR, A.. O JOGO DIGITAL COMO RECURSO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA. **Revista Percursos Linguísticos**, Vitória (ES), v. 7, n. 17, p. 1-17, 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/11928>> Acesso em: 23 abr. 2018.

ALVES, L. **Letramentos e Games**: uma teia de possibilidades. Educação & Tecnologia, CEFET-MG, Belo Horizonte, v. 15, n.02, p. 76 – 86. 2010. Disponível em: <http://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/272> Acesso: 08 mar. 2018.

ANTUNES, I.. **Aula de Português**: encontro e interação. São Paulo. Parábola Editorial, 2003.

_____. **Muito além da gramática**: por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo. Parábola Editorial, 2007.

BATISTA, M. D. G.. Diversão levada a sério: o jogo eletrônico como ambiente de aprendizagem. **Hipertextus Revista Digital**, n.6, Ago. 2011. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume6/Hipertextus-Volume6-Micheline-Dayse-Gomes-Batista.pdf>> Acesso: 10 jan. 2016.

BOYD, D.. **It's Complicated** – the social lives of networked teens. UK: Yale University Press, 2014

BRASIL. **Decreto-Lei nº 9.394**, de 20 de novembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf> Acesso: 24 mar. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília: MEC/SEMT, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>. Acesso: 08 mar. 2018.

BRITTO, L. P. L.. **A sombra do caos**: ensino de língua x tradição gramatical. Tese de doutorado, Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 1997.

COSCARELLI, C. V.. Alfabetização e letramento digital. In: **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. COSCARELLI, C. V. ; RIBEIRO, A. E. (org.) 2ª ed., Belo horizonte, Ceale, Autêntica. 2007.

DE PAULA, G. N.. **A prática de jogar videogame como um novo letramento**. 2002. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Instituto de Estudos da linguagem. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo, 2002. 15

DUDENEY, G. *et al.* . **Letramentos digitais**: Tradução Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

EMERIQUE, L. B. **Jogos digitais em inglês: um estudo sobre a presença dos princípios dos “bons jogos” e dos princípios da aprendizagem de James Paul Gee**. 2017. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Poslin, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte.

GEE, J. P. **A Situated Sociocultural Approach to Literacy and Technology**. 2009. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com/node/6> Acesso 01 abr. 2014.

KLEIMAN, A. B.. **Preciso “ensinar” o letramento?** Não basta ensinar a ler e a escrever? Campinas: Cefiel - Unicamp; MEC, 2005.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

OLIVEIRA, T. L. M. **Leituras multimodais**: a inserção do aluno no objeto de aprendizagem blog. V ENCIPRO, 2013. Disponível em: <http://encipro.ifpi.edu.br/>. Acesso 10 mar. 2018.

_____, T.L.M. **Objetivo de leitura**: um caminho que se perdeu?. 2018. 324f. Tese. (Doutorado em Estudos Linguísticos), Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: < <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LETR-B7JP9E> >. Acesso em: 06 fev. 2021.

PRENSKY, M.. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> . Acesso em 20 mar. 2020.

_____. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2012.

ROJO, R.. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SOARES, M.. **Letramento**: um tema em três gêneros. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.