



ISSN 1981 - 3031

JOGOS DIGITAIS: CONTRIBUTOS PARA AUXILIAR A LEITURA E A ESCRITA

Cícera Gomes da Silva (PPGE/UFAL)

RESUMO: As dificuldades de leitura e escrita de alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola pública localizada no município de Santana do Ipanema/AL constituem o contexto disparador da proposta de uso de jogos digitais como contributos viáveis para amenizá-las. Os jogos selecionados da internet são analisados em suas possibilidades de contribuir com a melhoria das habilidades de leitura e de escrita e sua aplicação junto aos alunos foi observada, focalizando-se as facilidades/dificuldades relacionadas ao jogo em si e as referentes à leitura e à escrita. Os dados apontam para as virtualidades dos jogos utilizados como recursos favorecedores da produção de sentidos, da compreensão da sequência narrativa, do entendimento de regras básicas de organização/apresentação escrita do texto e da ortografia. Com relação ao uso do jogo e do computador, reafirmamos que estes artefatos ainda estão distantes dos alunos, principalmente como objetos para ensinar/aprender no contexto escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; leitura; escrita

1. Introdução

Os resultados de avaliações realizadas pelo Ministério da Educação (Provinha Brasil e Prova Brasil, realizadas, respectivamente, no 2º, 5º e 9º ano do ensino fundamental) têm revelado os baixos níveis de aprendizado da leitura e da escrita por parte dos alunos de todo país, com destaque para o estado de Alagoas que vem apresentado um dos piores índices.

Contudo, muitas das nossas escolas dispõem de novas tecnologias, inclusive digitais que podem contribuir para a melhoria das habilidades de leitura e escrita dos alunos. O pouco uso desses recursos tem razões diversas, inclusive relacionadas à formação dos professores, a gestão das tecnologias nas escolas, enfim uma gama de fatores que no contexto deste trabalho não nos cabe discutir.

Na internet são encontrados muitos sites que disponibilizam jogos que utilizados pelos alunos e orientados pelo professor no contexto escolar podem contribuir com a melhoria do desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita. Dentre tantas possibilidades, optamos pelo site www.divertudo.com.br, que se apresenta como um espaço de jogos. Do



ISSN 1981 - 3031

referido site, escolhemos alguns jogos que serão analisados no contexto deste artigo em seus aspectos intrínsecos e de uso por um grupo constituído por dez alunos de uma turma do 5º ano do ensino fundamental.

Consideramos que, os jogos digitais podem constituir-se como uma interface valiosa para auxiliar as crianças no desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita. Nessa direção, foram selecionados quatro jogos do referido site, visando contribuir para a construção de habilidades relacionadas à leitura e à escrita. Os jogos são, neste trabalho, objeto de análise, experimentação e avaliação.

Considerando que este estudo requer uma abordagem qualitativa dos dados optamos, inicialmente, por ouvir os sujeitos mais envolvidos na relação pedagógica da sala de aula: o professor e os alunos. Dar vez e voz ao professor para que falasse a respeito das dificuldades de leitura e escrita de seus alunos foi o primeiro passo. Em seguida, pedimos para que nomeasse dez alunos que tinham mais dificuldades para que participassem de algumas sessões de uso de jogos digitais. Recebemos para uma conversa inicial, os dez alunos indicados pelo professor. Após, explicarmos os objetivos de estarmos ali e conversarmos a respeito das dificuldades de leitura e escrita que eles reconheciam como tais, marcamos o início das sessões.

Ao todo, foram realizadas **quatro** sessões para que utilizassem os jogos selecionados. Foram utilizados os seguintes jogos: *Palavras fujonas 1 e 2*; *História Bagunçada*; *Fora de ordem* e *Palavras cruzadas 1 e 2*.

Com relação aos critérios de escolha dos jogos, orientamo-nos pela relação do jogo com as habilidades de leitura e escrita, mas também pelo que nos disseram professor e alunos.

Os jogos digitais selecionados requerem dos sujeitos tanto as habilidades de leitura quanto de escrita. Contudo, as de leitura são mais exploradas uma vez que esta ultrapassa a mera decodificação, requerendo do aluno uma contextualização e compreensão. Dos jogos selecionados, mesmo os que exploram mais a escrita, como é o caso das palavras cruzadas,



ISSN 1981 - 3031

esta escrita insere-se no campo da leitura compreensiva, facilitada pelo número de quadros que delimitam a quantidade de letras necessárias.

Concordamos com Valente (2002) quando nos diz que a informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos.

Neste contexto, os jogos digitais se apresentam como recursos que favorecem a inserção dos alunos em um ambiente de aprendizagem construcionista, contextualizado e significativo.

2. Dando vez e voz aos sujeitos da ação pedagógica

Os indicadores das avaliações realizadas com os alunos dos anos iniciais apontam que são muitas as dificuldades de leitura e de escrita apresentadas. Contudo, optamos por ouvir do professor que atuava numa turma do 5º ano do ensino fundamental e de dez alunos que apresentavam mais dificuldades na turma, quais eram as dificuldades apontadas por eles

O professor afirma que as dificuldades de leitura dos alunos está intimamente relacionada com o ato de gostar: “os alunos não gostam de ler”, o que o incomoda. E reafirma tal incômodo dizendo que a própria pedagogia já diz que o professor não ensina o aluno a ler e sim deve incentivar o aluno a gostar de ler. E justificando o seu esforço e explicitando seu desencanto com os resultados alcançados, continua:

Eu trago textos para sala. Pego muitos livros didáticos, escolho textos para eles, alguns até gostam, mas na hora de ler espontaneamente eles olham mais as gravuras, os desenhos, mas os textos eles não lêem. Eles também apresentam dificuldades de dicção. É difícil identificar o que eles estão lendo porque lêem muito baixo. No momento em que me aproximo e escuto, às vezes percebo que determinado aluno não ler tão ruim assim. Quando eles lêem, você percebe. Pontuar é uma dificuldade geral, praticamente toda turma tem. Apenas meia dúzia de alunos lê observando a entonação que a pontuação sugere. Eles gaguejam e não obedecem a pontuação.



ISSN 1981 - 3031

Com relação às dificuldades relacionadas à escrita mencionou as questões ortográficas de modo mais específico, porém com algumas observações e esclarecimentos a respeito dos procedimentos utilizados em sala de aula:

Eles fazem a troca do e/i eles confundem muito. Quando estou lendo com eles procuro dar um destaque especial. Se bem que não é muito correto, quando se fala é uma coisa, quando se escreve é outra. Nos treinos ortográficos eu tenho colocado muito essas palavras, mas é uma dificuldade muito grande que eles têm. O emprego do o/u, o som de x também. Eu creio que é o pouco contato com a leitura. Vejo isso como exemplo próprio. Eu mesmo hoje tenho pouca dificuldade de leitura e escrita devido o contato que tenho com a leitura. Portanto, a dificuldade que eles têm é devido a isso, o pouco contato com as palavras, também se traduz numa dificuldade com a ortografia. Quando se trata dos fonemas complexos: o som do x, os dígrafos, e/i no final de palavras, l/u antes de consoantes e não só no final das palavras, no meio também, são as principais dificuldades de ortografia.

A fala do professor, focalizando a ortografia e valorizando a atividade do treino ortográfico revela que concebe o ato de escrever de forma basicamente normativa. Contudo, percebe que este caminho não tem dado bons resultados e remete a recorrência do problema ou das dificuldades ao pouco contato que os alunos têm com a leitura.

Com relação ao aprendizado da escrita, Cagliari (2003) afirma que não é com o ditado que a criança vai aprender a escrever e que a complexidade social da escrita não se encontra reduzida ao saber ortográfico, principalmente nos anos iniciais.

Percebemos na fala do professor que ele reconhece que as dificuldades de emprego da letra correta está relacionada também ao modo como os alunos falam, mas o recurso do treino ortográfico mencionado parece não ter ajudado os alunos a superarem as ditas dificuldades ortográficas, o que o leva a concluir com base no seu exemplo pessoal de que é preciso ter mais contato com a leitura e com as palavras, o que falta aos alunos.

Com relação à competência de organização/produção textual, afirma o professor: “quando se pede pra recontar uma história eles têm dificuldade de organizar, parece que eles



ISSN 1981 - 3031

organizam a partir da parte que eles se identificam, não sei, eles não pegam a história inteira. Às vezes, colocam um pouco do início e final da história, não organizam”.

O professor evidencia em sua fala que os alunos têm dificuldade de organizar a sequência narrativa numa atividade de organização/ordenação do texto em que parecem ter por base o elemento ‘identificação com partes’ da história.

Após a conversa com o professor e a indicação das dez crianças que tinham mais dificuldades nas habilidades de leitura e escrita, tivemos uma conversa inicial com os alunos, a qual girou em função das seguintes perguntas: se eles gostavam de ler; o que mais gostavam de ler, se tinham alguma dificuldade para ler e escrever? Se era mais difícil ler ou escrever?

Os alunos afirmaram gostar de ler e disseram que se fossem fazer atividades no computador eles iriam gostar, justificando que atividade diferente era com eles mesmos.

Uma das crianças disse se atrapalhar um pouquinho nas letras quando lia, mas que sabia escrever um pouco.

Outra criança explica: “quando eu estou escrevendo eu me perco nas letras e passo mais que uma hora pensando. Eu não sei muito ler, só sei um pouquinho”.

E as demais seguem justificando:

- Eu gaguejo muito quando vou ler.
- Eu não sei ler, estou aprendendo agora. Gosto de escrever frases pra minha mãe.
- Nós não aprendemos a ler e escrever porque ficamos bagunçando na sala, não prestamos atenção. Nós gostamos muito de ler historinhas como a do Pinóquio e outras.
- Agora eu estou aprendendo a ler porque leio todo dia.
- Eu acho difícil ler porque me atrapalho nas letras, o cara se engancha nas letras.

Nas falas das crianças aparecem elementos importantes para repensarmos nossas práticas com a leitura e a escrita: a indicação de que o gostar de escrever está relacionado a



ISSN 1981 - 3031

um destinatário especial; que ler todos os dias contribui para o seu aprendizado e que gostam de ler historinhas.

As crianças demonstram estar cientes de que faltam velocidade e automatismo, percebidos na leitura oralizada quando explicam tratar-se de um “enganchar” ou se “atrapalhar” nas/com as letras. Uma das crianças acaba repetindo o discurso dos adultos que tanto costumam ouvir, justificando as suas não aprendizagens por causa da bagunça, da falta de atenção. Contudo, acaba destacando ou apontando o tipo de leitura que gostam de fazer: a de historinhas.

Diante das explicações do professor e dos alunos resolvemos selecionar atividades de leitura e escrita no formato de jogos, acessadas do site www.divertudo.com.br, com o intuito de promover tarefas diversificadas e atrativas que motivassem e instigassem os alunos a exercitarem-se nas habilidades de leitura e de escrita.

3. A tríade jogos/leitura/escrita: unidade e multiplicidade nos jogos digitais

Bem-vinda a tecnologia que elimina destros e canhotos. Agora se deve escrever com as duas mãos, sobre um teclado; bem-vinda a tecnologia que permite separar ou juntar os caracteres; de acordo com a decisão do produtor; bem-vinda a tecnologia que confronta o aprendiz com textos completos desde o início.

(Emília Ferreira, 2002, p. 19)

Vigotsky (1989) ao relacionar criança e cultura, articulava em seus estudos dois eixos que entendemos como direção de ação e atuação: o desenvolvimento real e o desenvolvimento potencial. Adotamos esses eixos como pressupostos orientadores do processo ensino-



ISSN 1981 - 3031

aprendizagem tanto no que se refere às habilidades de leitura e de escrita quanto ao uso dos jogos digitais.

Do referido autor ainda nos vem à indicação de que o lúdico tem uma grande influencia no desenvolvimento da criança e que por meio do jogo, a sua curiosidade pode ser estimulada, além de que, poderá contribuir para o desenvolvimento de sua autoconfiança.

Entendemos que os jogos digitais constituem-se como artefatos ou mídias propiciadores do desenvolvimento potencial dos alunos, uma vez que possibilitam que coloquem em jogo os seus saberes e ainda não saberes (ESTEBAN, 2001). Vigotsky explica que:

A zona de desenvolvimento proximal seria a potência explicitada que denota o possível e exerce motivação. Ela explicita a dinâmica do processo e a materializa nas potencialidades já estruturadas. A atividade e a aprendizagem 'do e no social' podem exercer esta função de desenvolvimento proximal, como é o caso do jogo, da brincadeira (VIGOTSKY, 1989, p. 68).

Considerando-se que os alunos, sujeitos neste estudo, já cursam o 5º ano do ensino fundamental, destacamos que as suas dificuldades não são mais de ordem de domínio do código alfabético no que diz respeito ao reconhecimento de letras, sílabas, palavras, mas estão relacionados aos usos e correção da escrita ortográfica e de uma leitura compreensiva e oralizada com certa velocidade e respeito às convenções que determinam na escrita ritmo e entonação, conforme nos revela a fala do professor e dos próprios alunos.

Segundo Kato (1999), as habilidades necessárias ao leitor, são: a) encontrar parcelas significativas do texto; b) estabelecer relações de sentido/referência entre determinadas parcelas; c) perceber coerência entre proposições do texto; d) avaliar a verossimilhança e a consistência das informações; e) inferir o significado e o efeito pretendido pelo autor do texto.



ISSN 1981 - 3031

Destacamos que as referidas habilidades estão de certo modo aplicadas aos/nos jogos selecionados para uso com os alunos, sobretudo se considerarmos que, em todos eles, há somente uma possibilidade de resposta certa.

No contexto de desenvolvimento da habilidade de escrita estão sendo exercitadas nos/com os jogos selecionados as capacidades de: uso de letras, palavras e frases com a análise de seus aspectos semânticos e ortográficos.

Portanto, dizemos que as habilidades de leitura e de escrita são menos utilizadas nos jogos escolhidos em suas especificidades e muito mais em suas inter-relações e que, nesse sentido a competência mais mobilizada porque integradora é a de ‘compreensão’.

Cabe destacar, que Cafiero e Coscarelli (2007) apontam a ‘compreensão’ como um dos blocos de competências que integrariam uma matriz a ser utilizada no processo de operacionalização de jogos voltados para a alfabetização/letramento/letramento digital. No contexto da referida competência, as autoras, elencam as seguintes capacidades: “compreender palavras escritas, reconhecer palavras que pertencem ao mesmo campo semântico; formular hipótese sobre o conteúdo do texto; compreender frases escritas; reconhecer sentenças que pertencem ao mesmo texto; recuperar a finalidade de um texto” (p. 95).

Por fim, justificamos a importância do uso de jogos, nesse contexto, os digitais, respaldando-nos também em Kishimoto (1996) quando aponta também o uso do jogo como um auxiliar no processo de desenvolvimento de um conteúdo curricular específico, o que resultará num empréstimo da ação lúdica para a aquisição de outras habilidades.

4. Como foi realizado o trabalho com os jogos

Destacamos, inicialmente, que o apoio do docente regente da turma e da equipe gestora em termos não só de acolhimento, mas de organização do grupo de alunos para a



ISSN 1981 - 3031

aplicação dos jogos foi de suma importância. A estrutura física da escola com laboratório de informática e internet foi outro suporte relevante para os encontros com os alunos sem atrapalhar o trabalho do professor com o restante da turma. Todas essas condições favoreceram a realização da atividade com o grupo de alunos que apresentavam mais dificuldades nas habilidades de leitura e de escrita.

A metodologia de trabalho consistiu de dois momentos distintos e/ou olhares: 1) a orientação para uso do computador e do jogo em si; 2) o acompanhamento dos alunos em sua utilização dos jogos selecionados e analisados no contexto do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita e da matriz de competências sugerida por Cafieiro e Coscarelli (2007) referente ao domínio de uso da tecnologia básica do computador.

O primeiro momento foi proposto, considerando-se que, anteriormente, ao uso de jogos digitais, faz-se necessário que o sujeito seja orientado no uso do computador. Para tanto, orientamos os alunos nessa direção,

Priorizando as habilidades de saber lidar com o mouse: (clique, dar duplo clique, clicar com o botão direito, arrastar); reconhecer ícones que indicam a localização do cursor, onde se deve clicar, entrada no programa, saída do programa, mudança de página, retorno a páginas ou atividades, opções de resultados, nível do jogo, etc. (CAFIERO & COSCARELLI, 2007, p. 94)

Para orientar a observação relacionada ao uso de cada um dos jogos experimentados, guiamo-nos pelos conhecimentos que os aprendizes deveriam possuir tanto para uso da ferramenta tecnológica em si, quanto pelas ações que deveriam realizar na leitura e na escrita, em consonância com as especificidades do jogo.

As observações foram registradas pela pesquisadora para que auxiliassem também na leitura da proposta e uso do jogo em suas possibilidades de contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Reafirmamos com o uso dos jogos a preocupação de que as crianças fossem iniciadas também na perspectiva do letramento digital na esteira do que defendem Coscarelli e Ribeiro



(2005, p. 9), ou seja, como “ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever)”.

5. Analisando os jogos

Diante do atual contexto escolar brasileiro, os educadores necessitam de alternativas pedagógicas que auxiliem o processo de ensino/aprendizagem de forma mais eficiente (ALMEIDA, 2001). Os jogos digitais apresentam-se como uma alternativa pedagógica viável, lúdica e potencialmente favorecedora do desenvolvimento de habilidades de leitura e de escrita.

Contudo, cabe destacar o que já constatou Coscarelli (2010) ao analisar jogos disponíveis no mercado e na internet a respeito de como esses materiais lidam com os conteúdos da alfabetização e se utilizam da tecnologia para desenvolver habilidades de leitura e escrita nos jogadores: “que a concepção de aprendizagem que lhes serve de base é muito behaviorista, ou seja, o jogo indica para o aluno se ele acertou ou errou, mas não fornece nenhum *feedback* para compreender o seu erro ou para ajudá-lo a acertar na próxima vez” (COSCARELLI, 2010, p 25).

Feitas estas observações, apresentaremos os jogos selecionados e utilizados com os alunos, descrevendo-o em suas possibilidades de contribuir no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, considerando-se a proposta do jogo e o seu uso ou interações provocadas no contexto de aplicação.

5.1 Palavras Furonas 1 e 2

Estes dois jogos trazem uma lista de palavras furonas de dois poemas. Na versão 1, o poema tem por título “Quem me Leva?” e o poema 2 “Os cinco sentidos”. O convite inicial




ISSN 1981 - 3031

para que o jogador adentre a interface do jogo é feito da seguinte forma: “Ajude-nos a completar os poemas”!

A interação ou o comando inicial dado ao jogador encontra-se expresso nos seguintes termos: “Epa! Algumas palavras ‘fugiram’ do poema abaixo. Você consegue colocá-las de volta a seus lugares? É só clicar e arrastar cada uma delas. Muito obrigada”! No texto, apresenta-se o problema (algumas palavras “fugiram” do poema); faz-se uma pergunta/provocação ao jogador (você consegue colocá-las de volta a seus lugares?) e em seguida faz-se a indicação de como fazer isso (é só clicar e arrastar cada uma delas), pressupondo que o jogador tenha habilidade com o mouse e que, portanto, saiba realizar os comandos de clicar e arrastar e, por fim, um agradecimento (Muito obrigada).

Palavras fugonas

Epa! Algumas palavras “fugiram” do poema abaixo.
Você consegue colocá-las de volta a seus lugares?
É só clicar e arrastar cada uma delas. Muito obrigada!



QUEM ME LEVA?
(Evelyn Heine)

Pocotó, pocotó, pocotó...
Vão [] os cavalos.
Atrás deles sobe o pó.
Os [] a guiá-los.

O mundo é muito grande
Com tanto lugar pra andar.
Fosse só com o meu []
Os meus pés não iam dar.

Um dia perguntou
A mocinha de fivela:
– O [], dá carona?
Posso ir na sua sela?

Depois veio a [],
E o pobre do bichinho
Carregava mais de sete!

Ainda bem que fizeram
Muitos meios de ajudá-lo!
Foi o trem, depois o carro.
[], pensou o cavalo.

Capitão vai de navio
E o [], de canoa.
Avião passa no céu.
Viajar, que coisa []!

RESPOSTA

[LUFAS]

[PASSO]

[CHARRETE]

[BOA]

[VAQUEIROS]

[ÍNDIO]

[TROTANDO]

[CAVALO]



ISSN 1981 - 3031

Vejamos como ficam os poemas após a volta das palavras fuJonas aos devidos lugares.

QUEM ME LEVA?

(Evelyn Heine)

Pocotó, pocotó, pocotó...
 Vão **TROTANDO** os cavalos.
 Atrás deles sobe o pó.
 Os **VAQUEIROS** a guiá-los.
 O mundo é muito grande
 Com tanto lugar pra andar.
 Fosse só com o meu **PASSO**,
 Os meus pés não iam dar.
 Um dia perguntou
 A mocinha de fivela:
 – Ô **CAVALO**, dá carona?
 Posso ir na sua sela?
 Depois veio a **CHARRETE**,
 E o pobre do bichinho
 Carregava mais de sete!
 Ainda bem que fizeram
 Muitos meios de ajudá-lo!
 Foi o trem, depois o carro.
 "**UFA**", pensou o cavalo.
 Capitão vai de navio
 E o **ÍNDIO**, de canoa.
 Avião passa no céu.
 Viajar, que coisa **BOA**!

OS SENTIDOS

(Evelyn Heine)

Se a poltrona tem dois **BRACOS**
 Por que não abraça a gente?
 Se na **CALÇA** há mesmo boca
 Por que não fica contente?
 Se existe um trem de coisas
 Por que então ele não **RODA**?
 E a tal da tal da "saia justa"?
 Será que está na **MODA**?
 Veja aquele pé de mesa!
 Por que **NÃO** sabe chutar?
 É que a **PERNA** da cadeira
 Está lá pra atrapalhar.
 Os sentidos, tenho cinco:
 Visão, **TATO**, Paladar,
 Olfacção e Audição.
 Mas sentidos de palavras,
 Estes são uma **PORÇÃO**!

Este jogo, em suas duas apresentações, requer do aluno, além da leitura e compreensão para realizar a proposta, habilidade com o mouse. No jogo, o aluno precisa ler, escolher a palavra que completa o sentido da frase e do texto como um todo, clicar e arrastá-la até o lugar adequado. Assim ele estará lendo, pensando sobre o sentido do texto e de certo modo, escrevendo de forma divertida e dinâmica.

Essa atividade pode ser vista como potencializadora na criação de um ambiente novo de aprendizagem via web. O professor deve preparar o ambiente de aprendizagem de acordo com as dificuldades apresentadas pelos alunos e ao propor a realização das mesmas ele está



ISSN 1981 - 3031

apresentando novas possibilidades do aluno aprender de forma diferente daquela que ele já conhece.

Nesta proposta, apesar de o texto estar praticamente pronto, faltar apenas palavras que completassem o sentido da frase, para o aluno foi muito difícil. Eles desconheciam o significado de algumas palavras, liam lentamente e perdiam muito tempo hipotetizando, discordando do colega, ou errando na hora de completar a frase. Neste caso, o uso do dicionário facilita muito o trabalho do aluno quando ele não conhece o significado da palavra, passa a pesquisar e utilizá-la de forma correta. Além de enriquecer seu vocabulário, ele ainda diversifica sua linguagem e amplia seus horizontes na hora da leitura.

Na nossa avaliação e de modo implícito na dos alunos o que faltou neste jogo foi o *feedback* dado ao jogador como resposta a cada um das suas tentativas, uma vez que há aceitação de qualquer palavra arrastada pelo jogador, deixando-se somente para o final a conferência por meio da verificação da resposta correta.

Considerando-se que os alunos participantes das sessões tinham pouca intimidade com esse tipo de jogo, eles nem foram autonomamente em busca da resposta certa e acreditavam ter acertado porque a palavra tinha sido aceita no lugar para o qual haviam arrastado. A pergunta comumente feita foi: “como é que a gente sabe se acertou ou errou”?

Contudo, a possibilidade de uma leitura significativa possibilitada tanto pelo gênero poema, quanto pelo seu conteúdo e a conseqüente leitura são muito prazerosas e podem muito contribuir para estimular o desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita das crianças.

5.2 Fora de ordem

Sob a informação de que “a história está ‘despedaçada’! e a chamada de um “vamos concertar”! o jogador é convidado a abrir este jogo por meio da seguinte indicação: “Arrume



ISSN 1981 - 3031

os blocos de texto para formar esta historinha. É só clicar e arrastar cada um deles. Boa diversão”!

Uma página de fundo colorido em que consta o título, a autora do texto a ser reconstruído e uma ilustração é colocada à disposição do jogador, que não precisa escrever ou digitar tudo novamente, mas só arrastar cada um dos blocos para compor a história. O seu desafio será ler e ordenar os blocos, descobrindo a sequencia da narrativa. Ao todo são apresentados sete blocos:

Fora de ordem

Arrume os blocos de texto para formar esta historinha.
É só clicar e arrastar cada um deles. Boa diversão!

- Não vai dar. - respondeu ele. Tem um anzol aí querendo me fisgar.

Era uma vez uma concha que queria aprender a nadar.

O cavalo respondeu:
- Desculpe, conchinha! Eu só sei nadar... Não sei ensinar.

Daí a conchinha olhou para cima e viu um surfista passar.
- Oba! - pensou ela, animada...

Então ela pediu a um peixinho dourado:
- Ei, você me ensina a nadar?

... Isso aí eu sei fazer! É só deixar a onda me levar!

E a concha tentou pela segunda vez:
- Por favor, cavalo-marinho... me ensina a nadar?

Quem me ensina a nadar?
(Evelyn Heine)



RESPOSTA

A história montada apresentava a seguinte sequencia:

Quem me ensina a nadar? (Evelyn Heine)

Era uma vez uma concha que queria aprender a nadar.

Então ela pediu a um peixinho dourado:

- Ei, você me ensina a nadar?

- Não vai dar. - respondeu ele. Tem um anzol aí querendo me fisgar.



ISSN 1981 - 3031

E a concha tentou pela segunda vez:

– Por favor, cavalo-marinho... me ensina a nadar?

O cavalo respondeu:

– Desculpe, conchinha! Eu só sei nadar... Não sei ensinar.

Daí a conchinha olhou para cima e viu um surfista passar.

– Oba! – pensou ela, animada...

... Isso aí eu sei fazer! É só deixar a onda me levar!

Este jogo apresenta-se como fonte instrutora na organização da escrita. O texto está escrito, pronto para ser lido e organizado pelo aluno. Ao invés de solicitar a escrita do texto como se costuma fazer na sala de aula, o professor instiga o aluno a ler o texto. Faz-se necessário uma problematização e/ou conversa inicial a fim de que ele compreenda o sentido para realizar a tarefa de refacção ou organização do texto.

Neste caso, a criança utiliza conhecimentos acumulados para construir de forma coesa a história. Se o que ele precisa é ler e organizar para dar sentido ao texto, o aluno usa estratégias do tipo: procurar letra maiúscula para o início das frases, palavras ou expressões, como ‘era uma vez’, com a qual se iniciam a maioria das histórias ou narrativas, ou mesmo o uso de sinais de pontuação que também ajudam na compreensão e utilização da forma elaborada das frases soltas para construir o texto.

Ao utilizar este jogo com os alunos, percebi o quanto é importante para eles sair da rotina do contexto de sala de aula. Eles ficam mais entusiasmados para realizar as tarefas, sua percepção é aguçada pela curiosidade e novidade e isto faz com que ele tenha um interesse maior pela sua aprendizagem. Sua concentração e seu envolvimento são grande, o que lhe permite a aquisição de novas habilidades na leitura e na escrita.

5.3 História Bagunçada

Neste jogo as palavras estão fora da ordem e é sob o comando-convite “vamos colocar ordem nas frases”! Que os jogadores são estimulados a abrirem o jogo. Agora a ordenação da



ISSN 1981 - 3031

sequencia narrativa não prescinde da ordem interna de cada uma das frases, sob pena da história ficar bagunçada.

Nesta jogada, a um clique as palavras vão sendo registradas sem que seja necessário arrastá-las e as unidades de organização são menores: sequencia de palavras na frase e conseqüente arrumação da história. Vejamos a ilustração:

História bagunçada

Alguém andou bagunçando a história da Evelyn. Será que você consegue arrumar tudo? Para isso, basta ir clicando nas palavras, pela ordem certa!



LIMPAR	<input type="text"/>
RESPOSTA	bicho-preguiça um vez Era uma
LIMPAR	<input type="text"/>
RESPOSTA	mania ficar que tinha árvores... pendurado de nas
LIMPAR	<input type="text"/>
RESPOSTA	ponta-cabeça! ...de
LIMPAR	<input type="text"/>
RESPOSTA	era que Por achava o chão o céu. ele isso
LIMPAR	<input type="text"/>
RESPOSTA	que achava o chão. céu também E era o
LIMPAR	<input type="text"/>
RESPOSTA	Mas que Confusão! bela

Não conseguiu arrumar as frases de jeito nenhum? Confira **AQUI** a resposta!



ISSN 1981 - 3031

O bicho-preguiça

(Evelyn Heine)

Era uma vez um bicho-preguiça
que tinha mania de ficar pendurado nas árvores...
...de ponta-cabeça!

Por isso ele achava que o chão era o céu.
E achava também que o céu era o chão.
Mas que bela confusão!

Neste jogo, o aluno constrói a frase clicando uma palavra de cada vez. Essa atividade exige uma concentração maior na arrumação das palavras e organização das frases. O aluno é solicitado a pensar sobre a escrita, refletir sobre o sentido de cada frase para que haja coesão e coerência e ainda tem oportunidade de limpar o campo inúmeras vezes se for preciso, caso ele observe que realizou a tarefa com erros. Todas essas chances ofertadas ao aluno possibilitam uma refacção ou reconstrução da aprendizagem. Ele repensa e refaz sem tanta timidez ou repressão docente porque ele próprio ativa o campo da resposta e percebe o erro e refaz sem constrangimento.

5.4 Palavras Cruzadas 1 e 2

Num jogo do tipo 'Palavras Cruzadas' estão em ação vários movimentos identificados por meio da leitura dos comandos que permitem realizar com as letras outras possibilidades de escrita em posições (horizontal e vertical) que por vezes se cruzam por meio do re/uso da mesma letra quando estas são incluídas ou aproveitadas também como pistas para composição de outra palavra. Cabe destacar que o desafio vai além da escrita da palavra em si, que passa a ser síntese de um conteúdo, cujas pistas foram dadas por meio de uma escrita que requer além da leitura, um movimento de interpretação por parte do sujeito.

A quantidade exata de quadros possibilita ao aluno pensar sobre uma escrita convencional, ortográfica em que não lhe é permitido omitir, excluir ou trocar letras. Com



ISSN 1981 - 3031

relação aos posicionamentos e/ou direções para a escrita (horizontal/vertical), a criança lida com um formato diferente de como convencionalmente costuma escrever.

Ademais, no contexto específico deste jogo, percebemos que são abordados também conhecimentos relativos a outras áreas, além de muitos aspectos relacionados ao estudo da gramática em suas classes de palavras e flexões. Vejamos o comando na forma como aparece na interface.

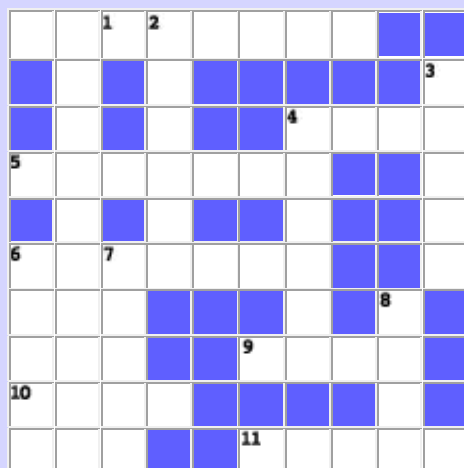
Palavras Cruzadas

Clique em cada pergunta, digite a resposta e dê OK.

Se estiver certa, vai aparecer no lugar indicado.

Bom divertimento!

(Espere um pouquinho o jogo carregar!)



Horizontais:

1. *Que não está fechado*
4. *Onde nos deitamos para dormir*
5. *Com ela fazemos móveis*
7. *O carteiro a entrega*
9. *Flor muito popular*
10. *Antônimo de torta, sinuosa*
11. *Inventar*

Verticais:

2. *Substantivo relativo a belo*
3. *Está sempre casando*
4. *Macho da égua*
6. *Rochedo, rocha*
7. *Antônimo de errado*
8. *Lar*

Não conseguiu fazer tudo? Então veja aqui as [RESPOSTAS](#).



ISSN 1981 - 3031



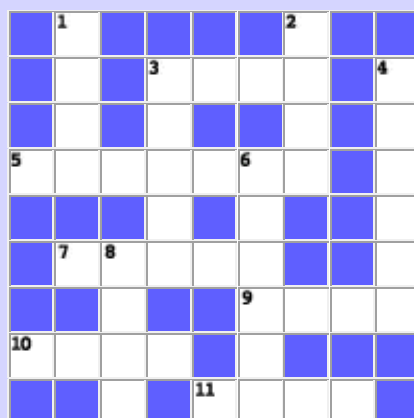
Palavras Cruzadas

Clique em cada pergunta, digite a resposta e dê OK.

Se estiver certa, vai aparecer no lugar indicado.

Bom divertimento!

(Espere um pouquinho o jogo carregar!)



Horizontais:

- Móvel onde fazemos as refeições
- A das grávidas é bem grande
- Em inglês, fala-se BLACK
- Antônimo de molhada
- Antônimo de baixo
- Golpe dado com a mão fechada

Verticais:

- Usa-se para cortar os alimentos
- Um dos lados de uma moeda
- O quarto planeta do sistema solar
- O triplo de 10
- Antônimo de fino
- Eterno rival do gato

Não conseguiu fazer tudo? Então veja aqui as [RESPOSTAS](#).



ISSN 1981 - 3031



Estes jogos são recursos que beneficiam o desenvolvimento da leitura e da escrita uma vez que oportunizam a reflexão dos educandos por meio de conhecimentos já construídos e pelas pistas de escrita que oferecem.

A orientação dada no jogo para que o aluno clique na pergunta e digite a sua resposta numa janela que se abrirá, aliada a possibilidade de reflexão sobre a escrita de modo imediato, uma vez que a palavra só será redirecionada para o lugar indicado se estiver sido escrita corretamente, dá um caráter de ludicidade e de ação instantânea ao ato de escrever com maior possibilidade de acerto por parte do aprendiz. Se o aprendiz não conseguir resolver com sucesso todas as escritas, ainda lhe é apresentada a possibilidade de poder ver, ler e conferir seus ‘ainda não saberes’ (ESTEBAN, 2001).

Observamos que, durante a aplicação dos jogos, os alunos trocavam ideias, reliam o texto, procuravam a ordem exata das frases para dar sentido ao texto. Geralmente, um dos alunos assumia a liderança, o outro questionava quando não aceitava a afirmação do colega e isso permitia a troca de experiência e de saberes/ainda não saberes (ESTEBAN, 2001) entre a dupla.

Cabe destacar que, os jogos selecionados para este experimento, no que se refere ao elemento *feedback*, não possibilitavam ao jogador, uma compreensão ampliada, uma vez em



ISSN 1981 - 3031

que não há nenhuma interação com o mesmo durante o jogo para que repense suas escolhas, ofereça-lhe dicas de ação ou algum tipo de informação para que saiba o porquê acertou e/ou errou.

Destacamos, igualmente, que os jogos utilizados estão disponibilizados como diversão e foram retirados de um site na internet para uso do público infantil, conforme consta no seu slogan: “Divertido – site infantil, feito para brincar!” Portanto, os jogos utilizados neste experimento não são objetos e/ou produtos das recentes pesquisas que estão discutindo a operacionalização dos jogos orientados e/ou orientando-se por matrizes de ensino e aprendizagem.

Por fim, reafirmamos que a possibilidade de interação que o meio digital oferece – ainda que sem *feedback* - funciona como a ajuda mediadora no processo de aprendizagem, numa aproximação com o que Vigotsky chama de atuar numa zona de desenvolvimento proximal, dito de outro modo, o que o sujeito consegue fazer hoje com ajuda, poderá fazer sozinho, posteriormente.

Papert (1994) afirma que o professor deve buscar meios para promover uma aprendizagem mais intervencionista e que propicie aos alunos estabelecer conexões entre as estruturas existentes, com o objetivo de construir estruturas novas e mais complexas. Para Papert (1994), o professor pode promover a aprendizagem significativa, com o uso do computador, em um enfoque construcionista e, nesse caso, ele deve identificar a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) de cada aluno. Nessa abordagem, cabe ao professor promover a aprendizagem do aluno para que esse possa construir o conhecimento em um ambiente que o desafie e o motive para a exploração, a reflexão e a descoberta.

6. Considerações finais



ISSN 1981 - 3031

Referenciando-nos em autores que discutem a importância do lúdico e da tecnologia na aprendizagem, notadamente a digital; e em consonância com os resultados discutidos neste trabalho, reafirmamos que os jogos digitais são um grande aliado do professor e dos alunos na aquisição de conhecimentos relacionados à leitura e à escrita e por que não dizer do letramento digital.

As crianças gostam de novidades, de desafios e os jogos digitais propiciam a mobilização de suas capacidades de compreensão e de interpretação tanto para ler quanto para escrever no contexto de uma aprendizagem mais autônoma e significativa.

Percebemos que os alunos sentiram-se motivados ao interagir com os jogos propostos e que estes podem ajudá-los no desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, desde que a sua utilização seja contínua e integrada ao trabalho realizado em sala de aula.

Consideramos importante destacar que, para percebermos os possíveis avanços em relação à leitura e à escrita, seriam necessárias mais interações, pois somente através do seu uso constante, bem como com o acompanhamento do professor da turma, é que poderíamos, de fato, ter resultados mais significativos. Alertamos aqui para a importância do papel do professor, enquanto mediador das interações do aluno no/com o jogo.

Por se tratar de um objeto relativamente novo, os jogos digitais ainda são pouco conhecidos e utilizados no contexto escolar, mas certamente, estão introduzindo no ensino uma maneira menos enfadonha de aquisição e desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, que não seja pela via da decoreba, da cópia do quadro ou do livro didático.

Os jogos digitais selecionados para análise e aplicação neste trabalho possibilitaram aos alunos exercitar as capacidades relacionadas à compreensão do que se lê e do que se escreve num movimento em que foram solicitados a compreender palavras escritas, reconhecer palavras que pertencem ao mesmo campo semântico; formular hipóteses sobre a organização e o conteúdo de um texto; compreender frases escritas; reconhecer sentenças que pertencem ao mesmo texto, organizar a sequência narrativa.



ISSN 1981 - 3031

A escola necessita, urgentemente, utilizar esse recurso útil na aprendizagem das crianças, considerando-se que o computador e os jogos podem em muito contribuir até para resgatar a baixa auto-estima daqueles que estão desacreditados, sem interesse ou rotulados de problemáticos. Destacamos que, inicialmente, os alunos estavam meio tímidos, mas que aos poucos foram ficando mais soltos e realizaram a atividade com muito entusiasmo.

Com relação ao uso do jogo e do computador, pelo menos no contexto da escola em que foi realizado o estudo, reafirmamos que estes artefatos ainda estão distantes dos alunos, principalmente como objetos para ensinar/aprender no contexto escolar.

Por fim, destacamos que, a escolha e o uso de cada jogo, devem passar pelo crivo pedagógico do professor para que o analise e perceba quais são as possibilidades de o jogo gerar uma aprendizagem mais significativa.

7. Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. *Educação projetos tecnologia e conhecimento*. São Paulo: PROEM, 2001.

CAFIERO, Delaine; COSCARELLI, Carla. Competências e habilidades na alfabetização: como construir uma matriz de desempenho para um jogo? *Língua Escrita/ Universidade Federal de Minas Gerais - CEALE - n.1 (2007)*. Belo Horizonte: FAE/UFMG, n.2, dezembro 2007, p. 88-96.

CAGLIARI, Luiz Carlos. *Alfabetização e Lingüística*. São Paulo: Scipione, 2003.

COSCARELLI, Carla Viana. *Jogos digitais e novas interfaces para alfabetização*. ANAIS DO XV ENDIPE – ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente: políticas e práticas educacionais, Belo Horizonte, 2010, p. 23-33.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Org.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005.

ESTEBAN, Maria Teresa. *O que sabe quem erra? Reflexões sobre a avaliação e fracasso escolar*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.



ISSN 1981 - 3031

- FERREIRO, Emília. *Passado e presente dos verbos ler e escrever*. São Paulo: Cortez, 2002.
- KATO, Mary Aizawa. *O aprendizado da leitura*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996
- PAPERT, S. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- VALENTE, José Armando. A espiral de aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação: repensando conceitos. In: JOLY, Maria Cristina (Org.). *Tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002. p. 15-37.
- VIGOTSKY, L. S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.