

## Letramento digital no ensino de língua portuguesa em uma escola do semiárido potiguar: os jogos educativos na mediação do ensino-aprendizagem

Alexandre Caitano, Edjane de Azevêdo, Marlla Viana

Departamento de Ciências Exatas Tecnológicas e Humanas (DCETH) Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) Rua Gamaliel Martins Bezerra, S/N - Alto da Alegria - 59.515-000 – Angicos – RN

sr.alexandre16@hotmail.com, edjanemikaelly@hotmail.com,  
marllamayrla@hotmail.com

***Abstract.** The use of new technological tools coming impacting the way of life of the society and, consequently, the modes of teaching and learning. There are practically no oral communication between people, because they began to communicate more via text message, boosting so some researchers discuss digital literacy, which is nothing more than an understanding of what is writing or reading. It is used as a methodology to the analysis of teaching practices, by means of a workshop with digital games, entitled Digital literacy in teaching Portuguese Language, applied in a state school in the city of Angicos/RN, for students of the 8th grade of elementary school.*

***Resumo.** A utilização das ferramentas tecnológicas vem impactando o modo de viver da sociedade e, conseqüentemente, os modos de ensinar e aprender. Praticamente não há comunicação oral entre as pessoas, porque elas passaram a se comunicar mais por mensagem de texto, impulsionando assim alguns pesquisadores a discutir o letramento digital, que nada mais é do que a compreensão do que se está escrevendo ou lendo. Utiliza-se como metodologia a análise das práticas de ensino, por meio de uma oficina com jogos digitais, intitulada de Letramento Digital no Ensino de Língua Portuguesa, aplicada em uma escola estadual, na cidade de Angicos/RN, para os alunos do 8º ano do ensino fundamental.*

### 1. Introdução

Atualmente o jovem se encontra rodeado de ferramentas, aparelhos, redes sociais, entre outros aparatos tecnológicos. Há, portanto, uma necessidade de se buscar meios tecnológicos para a sala de aula, como forma de aproximá-lo da realidade juvenil no contexto escolar.

Nesse contexto, despertar no educando o interesse pelo estudo da língua portuguesa requer uma aproximação dos desejos juvenis. Para isso, torna-se necessário utilizar novos meios para instigá-los, preparar aulas onde se faça uso de tecnologia interativa, como jogos. Por isso, a ação docente requer planejamento alinhado com os novos suportes tecnológicos.

As dificuldades impostas pelo acesso à internet não podem se tornar um empecilho para o progresso da educação, principalmente quando sabemos que na maioria das escolas públicas onde existem laboratórios de informática o sistema operacional utilizado é o Linux Educacional. O sistema Linux traz uma série de programas educacionais que podem ser utilizados nas diversas áreas do conhecimento sem a necessidade de acesso à Internet.

Um dos papéis cruciais do professor é incluir. Incluir, letrar, mostrar ao aluno como melhor utilizar as ferramentas tecnológicas para seu crescimento intelectual. O incentivo por práticas de produção textual, a utilização de jogos digitais e outras ferramentas que despertem no aluno a importância para o seu cotidiano. Trabalhar atividades onde o discente possa mostrar sua produção para os amigos e familiares, criando assim uma ligação maior da teoria empregada na construção de gêneros textuais, produções, entre outros, com a realidade do aluno.

Os novos suportes tecnológicos são fortes aliadas da educação. O desafio está em procurar formas de inserir essas ferramentas para ajudar na produção do conhecimento, fazendo com que seu uso não seja apenas uma adaptação do método tradicional de ensino da lousa para o computador. Tudo o que se aprende no âmbito escolar vai refletir na vida pessoal e social do educando, desse modo, é importante que haja o processo do letramento digital, pois, existe na tecnologia uma oportunidade para o crescimento do conhecimento intelectual do aluno.

Esta experiência vivenciada na região do semiárido potiguar contribuiu para termos a certeza da importância do letramento digital para a formação e desenvolvimento de jovens estudantes mais esclarecidos e críticos, diante da utilização das tecnologias frente ao conhecimento sistemático de língua portuguesa. A pesquisa tem cunho qualitativo, pois, de acordo com Flick (2004), os métodos qualitativos “encontram-se especificamente incorporados ao processo de pesquisa, sendo melhor compreendidos e descritos através de uma perspectiva do processo”, e, por conseguinte, os casos são estudados de acordo com os seus contextos, entendendo, descrevendo e explicando os fenômenos de maneiras diferentes.

## **2. A importância do letramento digital no ensino de língua portuguesa**

Nesse mundo tecnológico em que vivemos, é essencial que tenhamos conhecimento das ferramentas mais adequadas possíveis para estarmos atualizados e atentos com as mudanças contínuas. Escrever bem ou ao menos conhecer o essencial da nossa língua materna sempre foi e será primordial para nosso crescimento profissional e também pessoal. Práticas sociais como a leitura e a escrita podem ser proporcionados por diversos meios tecnológicos, como o computador, a Internet, os telefones celulares, enfim, meios de comunicação que estão, em sua maioria, nas mãos dos brasileiros, pois, de acordo com o site G1 (2015), no levantamento feito em 2014 pelo IBGE, mais de 50% dos brasileiros estão conectados à Internet e 75,5% da população no Brasil tem telefone celular.

Para CARMO (2003) é considerado letramento digital todas as possibilidades de contato com a língua escrita nos ambientes digitais em que ela ocorre, seja nas práticas de leitura ou de escrita, ou ainda por percepções de imagens alocadas em situações diversas. Por isso a sua importância em ser trabalhada nos âmbitos educacionais, já que, além de trabalhar com ferramentas mais próximas ao universo dos educandos, ainda conta com a necessidade que esses alunos dominem um conjunto de novas informações, habilidades mentais, manuseio de ferramentas tecnológicas e reaproveitamento de meios

educacionais sem que necessariamente estejam em uma sala de aula fechada em quatro paredes de concreto.

É possível observar que a tecnologia é uma grande aliada da educação, seu modo interativo, multidisciplinar e de simples acesso nos faz crer de que o seu uso em sala de aula facilite o aprendizado dos educandos, e, de acordo com Bagno (2002 p. 55-56),

[...] tipo de letramento é o letramento digital, uma vez que o computador se tornou um novo portador de textos (hipertextos), suscitando novos gêneros, novos comportamentos sociais referente às práticas de uso da linguagem oral e escrita, e cobrando de nós, novas teorizações e novos modelos de interpretação dos fenômenos da linguagem.

Para Costa (2006, p.3), “a escola deve aproveitar a competência comunicativa dos adolescentes que usam bem os gêneros emergentes disponíveis na tecnologia digital para transformá-los em bons produtores de tecnologia”, ou seja, essa tecnologia está nas mãos dos nossos educandos diariamente, inclusive algumas são os motivos das dores de cabeça do educador, como o aparelho celular em sala de aula, e nada mais prático para solucionar esse problema do que utilizar essa ferramenta para transformá-la em tecnologia educacional, como Xavier (2008, p.2) conceitua que “O *Letramento digital* implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização”.

Nada mais comum do que trabalhar em uma aula de Língua Portuguesa a produção e interpretação de textos, gêneros textuais, funções da linguagem, a estilística da linguagem, artigo, substantivo, preposição, enfim, como escrever diversos tipos de textos de acordo com cada situação possível e de forma adequada. E, para isso, utilizar ferramentas que estão nas mãos dos alunos, o telefone celular, seja com a função de SMS (mensagem de texto) ou de aplicativos disponíveis, e o computador, com editores de textos, rede social, jogos, enfim, existem diversas maneiras de inserir o educando no contexto tecnológico atual dando-o a oportunidade de enxergar que ele pode aproveitar essas ferramentas para o seu crescimento educacional. Levy (1999) considera que

[...] não basta estar na frente de uma tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É preciso antes de mais nada estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço.

Não basta ter acesso à tecnologia, o educando deve ter em mente que esta ferramenta abre oportunidades, e, se bem aproveitadas, são de grande importância para o crescimento e avanço de seu conhecimento.

### **3. Aplicação da oficina Letramento digital no semiárido potiguar**

É possível observar a enorme necessidade que os nossos educandos têm referente às normas da Língua Portuguesa. Nesse mundo tecnológico, as pessoas se comunicam mais rápido com mensagens de texto, e, para não demorar, elas abreviam as palavras, escrevem de forma errada e/ou inadequada, gramaticalmente falando, tornando esses hábitos em vícios de linguagem.

Pensando nisso, incentivados pelo Prof. Dr. Sueldes de Araújo, sobre o comando e pela disciplina de Prática de Ensino V: Ensino-aprendizagem de computação, decidimos aplicar uma oficina intitulada de Letramento Digital no Ensino de Língua Portuguesa, dividida em três dias, para instigar os educandos a escreverem mais e com mais qualidade e a entenderem o que escrevem. Segundo Xavier (2008),

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital.

As atividades desta oficina foram desenvolvidas na Escola Estadual Professora Joana Honório da Silveira Moura, localizada em Angicos/RN, em parceria com uma professora de Língua Portuguesa e com a turma do 8º ano A do ensino fundamental II, no período de 15 a 17 de setembro de 2015, com duração de 1h30min cada, totalizando 4 horas e 30 minutos, aproximadamente. Os horários para as aplicações foram divididos da seguinte forma: No dia 15 das 07h15min às 08h45min; No dia 16 das 07h40min às 09h10min; No dia 17 das 10h00min às 11h30min.

As aulas foram ministradas de forma oral e prática, com o auxílio de uma apresentação de slides contendo imagens e o passo-a-passo referentes aos assuntos que foram abordados em cada dia. Neste sentido, buscamos adequar melhor a cada dia o modo como “fazemos em casa de modo pessoal” para compartilhar com os alunos o que cada ferramenta que utilizamos tinha de melhor. Tudo, ou quase tudo, é tecnológico. Uma caneta esferográfica é uma tecnologia, um caderno é uma tecnologia, mas o que os nossos educandos precisavam e/ou precisam é de um mergulho no mundo tecnológico das ferramentas educacionais conectadas a grande nuvem, a Internet, e ao mundo tecnológico referente aos computadores e foi isso o que fizemos. Apresentamos ferramentas que eles podem utilizar para fins educacionais de modo mais prático e rápido.

A oficina foi dividida em três dias, organizada de acordo com a grade de aulas da professora colaboradora, de forma a proporcionar um aprendizado aos alunos do 8º ano A e a própria educadora, ensinando-os a utilizarem o computador não apenas para o acesso à Internet ou como apenas entretenimento, mas mostrando que aquele ambiente virtual pode ser a própria sala de aula.

No primeiro dia (Figura 1), 15 de setembro de 2015, participaram 28 (vinte e oito) alunos. Discutimos sobre qual seria nosso objetivo com a turma, informamos como seriam organizados os três dias da ação, e em seguida demos início a oficina com a pergunta: Gênero textual, o que é isso? Decidimos iniciar essa discussão no intuito de sentir o nível de “intimidade” que a turma tinha com os gêneros textuais. Juntamente com

a problematização dos termos gramaticais envolvidos, sempre trazíamos significados, e construíamos em conjunto nossas definições. Neste primeiro encontro, trabalhamos mais o aspecto teórico, mostrando diversos tipos de gêneros, dando ênfase ao gênero Carta do Leitor, que seria utilizado em uma atividade no dia seguinte. Ao fim deste primeiro encontro, apresentamos o jogo KHangMan, um jogo de força que traz palavras da língua portuguesa, e quando os alunos encontrassem palavras que não soubessem o significado, eles deveriam procurar o significado no dicionário (físico). Após esta última atividade encerramos este primeiro dia da oficina.



**Figura 1. Primeiro dia da oficina. 15 de setembro de 2015**

No segundo dia (Figuras 2 e 3), 16 de setembro de 2015, participaram 23 (vinte e três) alunos. Iniciamos o segundo momento da oficina com uma atividade prática, trabalhando com a turma um artigo de opinião retirado da prova do ProITEC 2013 do IFRN, onde eles iriam ler, pensar e escrever como resposta ao editor do artigo, uma Carta do Leitor. Determinamos os critérios para a produção da carta, e para exercício das veias críticas e gramaticais do gênero. Para a produção, separamos os alunos em trios, esta divisão foi feita no intuito de incentivar a interação entre os discentes e dar maior atenção a temática abordada no artigo. Após cada grupo terminar a produção da carta, fomos incentivando que os grupos abrissem mais uma vez o jogo KHangMan. Desta vez os grupos utilizaram o jogo entre si, entre os componentes daquele grupo formado para a produção do texto. Depois que todos terminaram a produção, encerramos este segundo dia da oficina.



**Figura 2. Segundo dia da oficina. 16 de setembro de 2015**



**Figura 3. Segundo dia da oficina. 16 de setembro de 2015**

No terceiro dia, 17 de setembro de 2015, participaram 27 (vinte e sete) alunos. Iniciamos falando sobre as produções das Cartas, comentamos sobre duas cartas produzidas por eles (sem identificar a autoria), mostrando possíveis deslizes na organização física do gênero textual. Parabenizamos os alunos pelos posicionamentos em relação a temática do artigo de opinião, pois foram levantados muitos aspectos interessantes, mostrando-nos a importância de se explorar temáticas sociais em prol do desenvolvimento educacional do corpo discente. Após a discussão, partimos para um método em que dividimos a turma em duas para iniciarmos uma pequena disputa. Levamos uns adesivos com duas cores, amarelo e roxo e dividimos os grupos de acordo com as cores dos adesivos. Explicamos como funcionaria a dinâmica e partimos para a execução da atividade. Trabalhamos juntamente com os alunos, usando três *softwares* que foram usados em etapas diferentes. Na primeira etapa, eles jogaram o jogo Roda a Roda, quando a turma se deparasse com alguma palavra desconhecida, iríamos procurar juntos no dicionário (físico), e discutirmos o significado. Na segunda etapa utilizamos o jogo Soletrando e na terceira e última etapa, o Jogo da Acentuação (adequado ao novo acordo ortográfico). No final da dinâmica, os grupos receberam um prêmio simbólico, e antes de

terminarmos este terceiro último encontro, pedimos para que os alunos se manifestarem, que falassem sobre nossa ação, se gostaram, se gostariam de continuar participando de ações como esta, e se nossa forma de trabalho facilitou o aprendizado. Recebido o *feedback*, encerramos o último dia da oficina.



Figura 4. Terceiro dia da oficina. 17 de setembro de 2015

#### 4. Problemas encontrados e desafios vencidos durante a aplicação da oficina

Inicialmente, de acordo com o plano de aula original, os três dias de aplicações deveriam ter sido diferentes, pois iríamos utilizar a Internet como fator principal, mas, em nenhum dos dias foi possível, pois, segundo a professora colaboradora, houve um problema na rede e no roteador do laboratório da escola, o que ocasionou a falta de Internet durante os três dias de aplicação da oficina.

No primeiro dia, 15 de setembro, as ferramentas OneDrive<sup>1</sup> e GoogleDrive<sup>2</sup> deveriam ter sido apresentadas aos alunos. Eles também deveriam ter criado contas de e-mail e o jogo dos Sem erros de português<sup>3</sup> deveria ter sido explicado e apresentado, porém, como não houve Internet, um segundo plano, ao qual foi intitulado de plano B, foi posto em prática, onde caso não houvesse Internet no momento da aplicação, não haveria a apresentação das ferramentas nem a criação dos e-mails e a apresentação do Jogo dos Sem erros de português. Apresentamos assim o jogo Khangman, do Linux educacional, que é um jogo referente a língua inglesa e língua portuguesa, no nosso caso, o utilizamos para a língua portuguesa.

Durante a segunda etapa, 16 de setembro, os alunos produziram o texto e deveriam enviá-lo para algum dos e-mails dos aplicadores através do OneDrive ou GoogleDrive, mas como não havia Internet e como não houve a apresentação das ferramentas no dia 16, recolhemos os textos em um *pendrive*. Não houve a apresentação do jogo da força dos coletivos, pois precisaria de Internet, então, passamos para o plano B, caso não houvesse Internet no momento da aplicação, os textos seriam salvos na

<sup>1</sup> O OneDrive está disponível em < <https://onedrive.live.com/about/pt-br/>>

<sup>2</sup> O GoogleDrive está disponível em < <https://www.google.com/intl/pt-BR/drive/>>

<sup>3</sup> Jogo dos Sem erros de português está disponível em <<http://educarparacrescer.abril.com.br/100-erros/>>

máquina e salvos em um *pendrive* por um dos aplicadores, então, deveria ser apresentado o jogo *Khangman*.

No dia 17 de setembro, apresentamos dois textos, que salvamos no dia 16 e, sem revelar a autoria, falamos sobre o desenvolvimento da temática de cada texto e sobre a organização, acentuação, ortografia utilizada, ou seja, o desenvolvimento do texto por completo. Deveria haver a apresentação do jogo da Acentuação, mas no dia 17 também não houve Internet, então passamos para o plano B, onde, caso não houvesse Internet no momento da aplicação, não haveria a apresentação do jogo da acentuação, então, utilizamos o *software* *Roda a Roda*, onde os grupos deveriam tentar adivinhar as palavras, e as palavras desconhecidas seriam procuradas no dicionário (físico) pelos alunos. Foram apresentados ao jogo *Soletrando*, e o jogo da Acentuação (com o novo acordo ortográfico), ou seja, a gincana foi dividida nessas três fases e ao final, os grupos foram premiados.

Tudo o que foi planejado aconteceu, pois havia um segundo plano para qualquer eventualidade que pudesse ocorrer. Estando habituados ao mundo tecnológico, é sabido que a Internet nem sempre pode estar disponível por diversos fatores, sendo ela dependente não apenas dos equipamentos, mas do clima, da energia elétrica, enfim, sabendo e estando habituados a isso, foram traçados planos para que a Internet não fosse utilizada caso houvesse algum empecilho para o seu uso.

## **5. Resultados obtidos**

Diante dos resultados obtidos mediante a realização da oficina executada com os alunos do 8º ano A, verificamos que eles são abertos as novas formas de aprendizagem mediante a utilização das tecnologias no espaço escolar. Eles são nativos digitais e conhecem as ferramentas, no caso da nossa oficina o computador, mas não o utilizam para fins educacionais, e sim para entretenimento. E esse foi o maior desafio da nossa oficina, incentivar os educandos a conhecer os usos das ferramentas contidas no computador, nas quais eles puderam desempenhar suas habilidades de leitura e escrita, tendo noção do que escreveram, promovendo e provocando mudanças em sua construção social. Outro resultado obtido com a integração tanto da turma quanto da professora colaboradora, foi o incentivo ao uso da tecnologia em sala de aula, onde inclusive, alguns alunos conseguiram enxergar a tamanha importância desses recursos que, pensaram em fazer alguns cursos referente a área de jogos digitais, para ajudar a escola na adesão dos novos suportes tecnológicos e pedagógicos.

## **6. Considerações finais**

A educação pode evoluir de acordo com as novas tendências educacionais e os novos suportes tecnológicos são excelentes recursos didático-pedagógico, que podem promover a autonomia, a criatividade e a inovação do educando em sala de aula, possuindo um fator diferenciador nesta nova concepção de educação, permitindo a reflexão de uma visão mais ampla do universo educacional.

Por fazerem parte do dia-a-dia dos alunos, as tecnologias são ferramentas essenciais para o novo paradigma da educação. Com a utilização dos jogos digitais, os educandos tornaram-se protagonistas do seu próprio conhecimento, respeitando e seguindo o seu ritmo de aprendizagem de forma prazerosa.

Portanto, encontramos no letramento digital um possível caminho que estimule a busca do educando por novos conhecimentos, de modo que o computador seja um instrumento que os ajude a ter uma postura mais crítica mediante ao que está por trás da tela, implicando no domínio de um conjunto de novas informações e nas práticas de leitura, escrita e interpretação mais analítica sobre o meio ao qual está inserido.

## 7. Referências

- BAGNO, M.; STUBBS, M.; GAGNÉ, G. Língua materna: letramento, variação & ensino. São Paulo: Parábola, 2002.
- CARMO, Josué Geraldo Botura do. O LETRAMENTO DIGITAL E A INCLUSÃO SOCIAL. Disponível em: <<http://www.educacaoliteratura.com/index%2092.htm>> Acessado em 20 de jan. de 2015.
- COSTA, Giselda dos Santos. SMS: UM TORPEDO LINGÜÍSTICO NAS AULAS DE LINGUAS. Disponível em: <<http://www.giseldacosta.com.br/public/2237507-SMS-um-torpedo-linguistico-nas-aulas-de-linguas.pdf>> Acessado em 20 de jan. de 2015.
- FLICK, Uwe. Uma introdução à pesquisa qualitativa. trad. Sandra Netz. - 2.ed. - Porto Alegre: Bookman, 2004. p. 17.
- LEVY, Pierre. *O movimento social da cibercultura*. In: \_\_\_\_\_. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2001, p. 123-134.
- Portal G1. Pela 1ª vez, acesso à internet chega a 50% das casas no Brasil, diz pesquisa. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/09/pela-1-vez-acesso-internet-chega-50-das-casas-no-brasil-diz-pesquisa.html>> Acessado em 20 de dez. de 2015.
- XAVIER, Antonio C. dos Santos. Letramento Digital e Ensino. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>>. Acesso em 10 de nov. de 2014.