

**JOGOS ELETRÔNICOS E USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA: A LEITURA EM FOCO**

Sandro Luis da Silva (UNIFESP)

sandro.luis2602@gmail.com

Eliane Pereira Sousa (UNIFESP)

nannesousa@yahoo.com.br

RESUMO:

Este artigo, numa abordagem qualitativa, apresenta uma análise do jogo eletrônico voltado para alunos em fase escolar. Para o desenvolvimento deste estudo, foram utilizados como referências teóricas de Coscarelli (2009, 2013), Silva et al (2013), Masetto (2009) e Barton e Lee (2015), além de Chartier, (2009, 2002) e Solé (1998) e (2008, 2015). É possível afirmar que os jogos eletrônicos na escola tornam-se uma estratégia facilitadora para atividades de leitura, levando o aluno a constituir-se em um leitor proficiente.

PALAVRAS-CHAVE: ensino-aprendizagem; leitura; jogos eletrônicos

ABSTRACT:

This article, in a qualitative approach, presents an analysis of the electronic game aimed at schoolchildren. For the development of this study, the theoretical references of Coscarelli (2009, 2013), Silva et al (2013), Masetto (2009) and Barton and Lee (2015) were used as well as Chartier (2009, 2002) and Solé (1998) and (2008, 2015). It is possible to state that the presence of electronic games at school becomes a facilitating strategy for reading activities, making the student a more competent reader.

KEY WORDS: teaching-learning; reading; electronic games

0. PRIMEIRAS PALAVRAS...

Sabe-se que a cada dia as novas tecnologias (NT) vem tornando-se mais presentes na vida escolar, tanto de alunos quanto de professores. Elas constituem-se em uma das possibilidades de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo para os sujeitos que dele participam, fazendo com que as práticas educacionais não ocorram em espaços e tempos rígidos e determinados. Outros tempos; novas concepções do fazer escolar. Em razão das mudanças sociais e tecnológicas, há um novo olhar para a construção do conhecimento, a qual pode ocorrer em qualquer lugar e a todo tempo, favorecendo um fazer colaborativo (Pinheiro, 2013), e a escola precisa adaptar-se ao ritmo e às necessidades da realidade que se configura a cada dia.

Exige-se da escola uma nova forma de pensar suas práticas, as de (multi)letramentos e as de multimodalidade, enfim, o seu modo de ser e de fazer. As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, abrindo-se perspectivas para novas práticas de (multi)letramentos decorrentes da interação social, incluindo os digitais.

Dentre as várias ferramentas oferecidas pelo mundo tecnológico, há as plataformas que levam o aluno ao desenvolvimento da habilidade de leitura. Busca-se sempre fazer melhor uso das novas plataformas para atingir esse objetivo do processo de ensino-aprendizagem, levando o aluno, por exemplo, a tornar-se um leitor mais competente. Lembramos que, se se mudam as plataformas de leituras, muda-se também a maneira como se leem os gêneros discursivos. Coscarelli (2013) esclarece que o uso das NT's nas mais diversas plataformas digitais possibilita o enriquecimento da leitura, “a navegação pode enriquecer a leitura, na medida em que a pessoa tem a possibilidade de buscar mais textos e informações” (COSCARELLI, 2013, p. 16) . Em outras palavras: a vivência tecnológica digital presente nas últimas décadas vem proporcionando aos sujeitos das TIC's novas formas de utilizar a Internet, especialmente no que diz respeito à construção colaborativa de conhecimento, ao compartilhamento de informações, por meio dos diferentes suportes e gêneros, por exemplo, e à convivência em ambientes virtuais, como os de jogos *on-line* e redes sociais.

Com os diversos recursos oferecidos pelas NT's, os leitores terão muito mais

praticidade e agilidade no acesso a informações. Com isso, há o estímulo à busca cada vez mais por informação e, conseqüentemente, na construção do conhecimento, no desenvolvimento do raciocínio crítico, na tomada de uma postura diante do texto, tornando-se um sujeito-leitor e não simplesmente um reproduzidor das informações contidas no texto. A leitura ultrapassa os limites da decodificação; ao ler, o sujeito constrói sentido(s) para o texto. O aluno será capaz de transformar as informações em atos de comunicação. A escola não pode eximir-se dessa tarefa. Ou seja: a instituição escolar precisa, também, trabalhar com as plataformas digitais para que os alunos possam desenvolver a habilidade de leitura.

O acesso à Internet permite ao leitor digitar um único conceito e receber inúmeras informações. E, percebendo que a maioria das crianças possui aparelho de celular que permite este acesso, o professor pode, então, trazer para a sala esse dispositivo digital para promover esta interação. No entanto, para que esse fato ocorra, é necessário que as escolas em seus projetos pedagógicos e os professores em seus planos de aula implementem o uso das NT's, estabelecendo, assim, uma mediação pedagógica, facilitando o desenvolvimento da criança por meio de estratégias pedagógicas para motivá-los às novas buscas, dando a elas a autonomia para a construção do conhecimento.

Pensando o professor como um sujeito mediador no processo de ensino-aprendizagem, cabe a ele ter o conhecimento dessas práticas pedagógicas que utilizam as NT, em especial, nos limites deste artigo, as digitais, com seus alunos. De acordo com Masetto (2009, p. 144),

É importante não nos esquecermos de que a tecnologia possui um valor relativo: ela somente terá importância se for adequada para facilitar o alcance dos objetivos e se for eficiente para tanto. As técnicas não se justificam por si mesmas, mas pelos objetivos que se pretenda que elas alcancem, que no caso serão de aprendizagem.

Tendo em vista essas palavras iniciais, este artigo propõe-se a refletir sobre a utilização de jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem de língua portuguesa. Assim, refletimos sobre as possibilidades mais adequadas para trabalhar o desenvolvimento da competência leitora do aluno, a partir de jogos eletrônicos, preparando-

o para a leitura de mundo. Para atingir esse objetivo, dividimos o artigo em duas grandes partes: na primeira, em que trazemos pontos teóricos sobre o processo de ensino-aprendizagem, assim como o letramento digital, considerando o contexto em que se desenvolve a temática por nós escolhida. Na segunda parte, apresentamos um estudo sobre jogos eletrônicos no desenvolvimento do estudante, tendo como base o *Minecraft*, um jogo eletrônico que desperta a criatividade e raciocínio, auxiliando no melhor desenvolvimento da competência leitora dos estudantes/jogadores. Procuramos, assim, evidenciar a interface entre educação e tecnologias digitais.

1. UM POUCO DE TEORIA...

Para o desenvolvimento deste estudo, foram utilizados como referências teóricas textos sobre as novas tecnologias (Coscarelli (2009, 2013), Silva et al (2013), Masetto (2009) e Barton e Lee (2015), considerando também as questões relacionadas à mediação pedagógica. Em relação à leitura, valemo-nos de Chartier, (2009, 2002) e Solé (1998). Pautamo-nos, ainda, em Maingueneau (2008, 2015) para estabelecer a relação entre leitura e discurso.

As tecnologias constituem-se em uma forma de mediar a construção do conhecimento, independentemente do lugar. Considerando o espaço da sala de aula, a mediação pedagógica e o uso da tecnologia nos possibilitam, também, o desenvolvimento de processos de aprendizagem a distância, permitindo que esse avanço da tecnologia auxilie no estudo contínuo, e não apenas em momento de aula (Masetto, 2009). O autor acrescenta, ainda, que o uso das novas tecnologias será significativo para os sujeitos que participam das práticas pedagógicas quando o professor também for letrado digitalmente.

Com essas novas tecnologias também se desenvolvem processos de aprendizagem a distância. São as listas e os grupos de discussão, é a elaboração de relatórios de pesquisa, é a construção em conjunto de conhecimentos e são textos espalhando o conhecimento produzido, são os *e-mails* colocando professores e alunos em contato fora dos horários de aula, é a facilidade de troca

de informações e trabalhos a distância e num tempo de grande velocidade, é a possibilidade de buscar dados nos mais diversos centros de pesquisas através da Internet (MASETTO, 2009, p. 137)

As tecnologias digitais podem ser usadas tanto nas aulas presenciais quanto nas a distância, fazendo com que a construção do conhecimento ocorra pelas mais diversas formas. Vivemos o mundo da cultura digital e, nesse sentido, é preciso consolidar no processo de ensino-aprendizagem modos de acessar, aprender, apreender informações, transformando-as em conhecimento.

Porto, Oliveira e Chagas (2017, p. 10) afirmam que

Os sites de redes sociais digitais, os jogos on-line, os sites de compartilhamento de vídeo, os *gadgets* e os smartphones são agora os acessórios da cultura e, mais especialmente, dos jovens. Eles estão tão associados à vida das pessoas que é difícil lembrar que estão à disposição apenas há poucos anos.

E a escola não pode se eximir de trazer para as suas atividades didático-pedagógicas o mundo digital. Ela deve preparar o aluno para vivenciar as experiências do mundo, alertando-os para as novas formas de ler, escrever, relacionar, viver, acontecer, transformar, jogar, enfim, viver intensamente a realidade em que estão inseridos.

Chartier (2002) faz uma reflexão sobre a relação entre línguas e leituras no mundo digital. O autor esclarece as transformações na cultura escrita através de textos eletrônicos e a importância do poliglotismo. Ele ainda trata da evolução expansiva da leitura por meios eletrônicos, os quais podem auxiliar em trabalhos e pesquisas, habituando nossos leitores do mundo digital, sobretudo - nesta nova forma de livros, que antes impresso e agora cada vez mais digital, para que consigam distinguir esta nova e ampla linguagem e discurso. “[...] temos de distinguir entre diversos registros de mutações ou rupturas introduzidos pela revolução do texto digital.” (CHARTIER, 2002, p. 21-23).

De acordo com Maingueneau (2015, 123),

É essa ordem dos discursos que se transforma profundamente com a textualidade eletrônica. É agora um único aparelho, o computador, que faz surgir diante do leitor os diversos tipos de textos tradicionalmente distribuídos entre objetos diferentes. Todos os textos, sejam eles de qualquer gênero, são lidos em um mesmo suporte.

O advento das (novas) tecnologias trouxe uma reflexão sobre o conceito de texto, de textualidade, assim como das necessidades do leitor contemporâneo e das estratégias de que ele precisa para ler um texto e, com este, estabelecer um diálogo, numa espécie de atitude responsiva.

Ribeiro (2016) mostra, através de pesquisas realizadas em escolas, que a leitura feita em grupos é muito mais eficaz para o desenvolvimento dos estudantes. A autora traz um exemplo de que, a partir de um simples debate sobre leitura digital, o grupo de alunos mostrou ter o hábito da leitura na Internet. Esse fato pode justificar o uso dos jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem para desenvolver a criatividade de alunos e um melhor aproveitamento do conhecimento construído em sala de aula, fazendo com que a prática pedagógica torne-se mais significativa para os sujeitos nela envolvidos - professor e alunos. Muitos sujeitos não usam a internet apenas para buscar informações; eles criam, compartilham e reorganizam conteúdos para aqueles que estão no estágio de busca, comportamento que os torna coautores da web (CHIANG; HUANG; HUANG, 2009).

Ressalte-se a importância da mediação pedagógica com o avanço das novas tecnologias e nas formas da leitura digital; faz-se necessário refletir qual seria o papel da escola nas áreas disciplinares. Segundo Freitas e Costa (2011, p. 42-43),

A escola terá, então, que pensar as áreas disciplinares para as quais o uso do hipertexto será mais adequado que o texto tradicional linear. Talvez os hipertextos venham efetivar a implementação da transdisciplinaridade nas escolas, montando-se, por exemplo, hipertextos na Literatura, na História, na Geografia, nas Ciências, etc. Assim, nossos alunos teriam desenvolvidas, ampliadas, melhoradas suas competências (meta)cognitivas e (meta)linguísticas de/para um novo tipo de leitura e escrita.

Barton-Lee (2015), por sua vez, veem na linguagem *on-line* a oportunidade do desenvolvimento de uma segunda língua e cita o inglês como uma língua universal, uma vez que os usuários das novas tecnologias se não sabem, tentam saber pelo menos os significados de palavras para a compreensão dos discursos eletrônicos, fazendo uso das diversas plataformas de leitura digital. O leitor digital tem a opção de escolha da língua

através de *microblogues*, em que há traduções instantâneas, desde que o pesquisador esteja conectado a Internet, permitindo uma interação entre os usuários destes *microblogues*.

O YouTube, por ser um importante *site* da Web 2.0, atrai usuários de todo o mundo, também trazem consigo suas próprias práticas e repertórios linguísticos em seus vídeos e comentários escritos. Em julho de 2011, a interface do YouTube estava disponível em 34 línguas, indicando seu alcance global. Muitos usuários do YouTube também aproveitam a possibilidade de compartilhamento de vídeo para “ensinar ao mundo” as línguas que falam. (BARTON-LEE, 2015, p. 77)

Coscarelli (2013) trata das habilidades que são exigidas dos leitores digitais. A autora ressalta as necessidades destes leitores saberem quais são sites e informações confiáveis; esse fato é muito importante para que as habilidades do letramento digital exigidas sejam eficazes. A internet oferece uma série de elementos para serem pesquisados; no entanto, é preciso ter consciência daqueles que trazem, de fato, informações precisas, que levarão à construção de conhecimento no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, não há muito o que diferenciar do leitor do texto impresso, pois é preciso “manter o foco, fazer inferências, localizar informações, saber relacionar frases, observar que escreveu e perceber o contexto do texto” (COSCARELLI, 2013, p. 35).

Para o leitor digital há uma enorme vantagem na hora de buscar por significados em seus textos, pois basta um *clíc* para obter a informação desejada, fato que o leitor impresso não consegue com tanta agilidade, pois teria que buscar em outros textos que, muitas vezes, não estão à sua disposição. É essa agilidade, acessibilidade e disposição de informação que está fazendo o leitor impresso migrar para a leitura digital.

Percebemos, assim, a importância do digital, e, sabendo que as novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida das pessoas, que buscam meios de aproveitamentos que aprimorem o conhecimento e deem vantagens que de fato elas têm. No entanto, não podemos deixar de ressaltar, ainda, a relevância do impresso no desenvolvimento escolar. Acreditamos que um não exclui o outro; pelo contrário: complementam-se. A grande questão é deixar os alunos desenvolverem sua criatividade em

busca de respostas para suas inquietações, mostrando os caminhos sem podá-los, esclarecendo eventuais dúvidas e fazendo o adequado uso das novas tecnologias na construção do conhecimento, na interação com o mundo.

2. JOGOS ELETRÔNICOS E ESCOLA: UMA INTERAÇÃO POSSÍVEL

Ao pensarmos o processo de ensino-aprendizagem temos de recorrer aos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa (BRASIL, 2000). Embora publicado há décadas, constituem um marco para as questões relacionadas ao ensino. Eles se baseiam em teorias sociointeracionistas da língua, evidenciando que há um vínculo entre ensinar língua portuguesa e colocar o aluno em contato com os variados gêneros, orais e escritos, que circulam na sociedade. E, atualizando esse documento oficial, podemos dizer que os gêneros pertencentes ao mundo virtual passam a fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que eles estão presentes no cotidiano do aluno. Nessa direção, é possível afirmar que os jogos eletrônicos presentes no mundo virtual propiciam a motivação para que o aluno leia e, ainda, produza textos (orais e escritos) de variados gêneros, já que envolvem a necessidade de o jogador ter de lidar com desafio e aprendizagem, com interação, entre outros princípios inerentes aos jogos.

Para demonstrarmos essa possibilidade de desenvolver atividades de leitura e escrita com base em jogos eletrônicos, apresentamos um jogo eletrônico para Android e demais plataformas, como Java, iOS, Xbox, PlayStation 4, dentre outros. No caso deste artigo, vamos nos ater à possibilidade de atividades de leitura a partir do jogo eletrônico. É preciso levar em consideração que um grande número de crianças e adolescentes em fase escolar possui um aparelho de telefone celular com Android, o que favorece a utilização desses jogos na prática pedagógica.

A escolha deste *corpus* - o jogo eletrônico *Minecraft* - ocorre em virtude de alguns fatores, dentre eles o fato de estar disponível em diferentes plataformas, por estimular o desenvolvimento e criatividade de seus usuários, na sua maioria crianças e adolescentes em fase escolar e estar interligado às novas tecnologias, tendo uma base de leituras para

a progressão do jogo e promovendo uma maior interação entre os usuários do jogo.

Em relação às novas plataformas de leituras e ao *corpus*, “*Minecraft*” - jogo eletrônico que exige do jogador não apenas leituras, mas, em alguns casos, que este jogador tenha pelo menos um conhecimento básico de significados de palavras em inglês, tanto para a leitura quanto para a escrita, inicia-se, então, a criação do leitor-escriptor, que, segundo Costa (2011, p. 41) “a fronteira entre leitor e escritor torna-se imprecisa, pois o leitor-navegador não é apenas um mero consumidor passivo, mas um produtor de textos que está lendo, um coautor ativo, leitor capaz de ligar os diferentes materiais disponíveis”.

O “*Minecraft*” possui algumas características: está repleto de aventuras, exploração e criatividade; os jogadores sobrevivem em um mundo composto por blocos (similar ao Legos¹), com os quais se constrói o mundo em volta. Trata-se de um jogo independente mais popular dos últimos anos e já conquistou milhões de fãs desde o início de seu desenvolvimento. O jogo permite a criação de objetos e cenários e possui um visual bem característico, em formato de blocos. Porém, além do enorme sucesso, *Minecraft* também possui algumas curiosidades interessantes.

A criação de objetos e cenários exige do jogador criatividade, que ele acione seu conhecimento de mundo, sua memória discursiva, a fim de construir adequadamente o que pretende. Há necessidade de fazer uma leitura lógica do que se pede.

O único limite será a imaginação do jogador, pois as opções de itens para criação são infinitas; basta ler os comandos, buscar por peças e soltar a imaginação. Todavia, para que o jogo tenha uma progressão, é preciso buscar informações em outras plataformas, como no *site YouTube*, que, além dos vídeos com dicas, encontram-se também comentários dos demais jogadores. Põe-se em prática a leitura virtual, que estará em mais de uma língua, uma vez que o *site* é mundial e é possível encontrar jogadores/comentaristas de diferentes países. Como podemos perceber, há uma construção a partir de hipertexto, permitindo que o jogador busque informações a partir do diálogo com outros textos.

¹ Um brinquedo cujo conceito se baseia em partes permitindo muitas combinações.

Figura 1 - O protagonista do jogo



Fonte: www.techtudo.com.br

Jogar *Minecraft* é usá-lo como ferramenta criativa, possibilitando, a princípio, uma leitura de mundo. Não há forma de vencer em *Minecraft*, uma vez que não existem objetivos requeridos e enredo dramático que necessite ser seguido. Os jogadores passam o tempo minerando e construindo blocos de material virtual, o que justifica o nome. Ao contrário do que determina o processo de ensino-aprendizagem tradicional, cujos conteúdos são trabalhados conforme os documentos institucionais, ou até mesmo sob a perspectiva dos livros didáticos, “sem um método, sem práticas, sem controvérsias que acompanham toda a produção humana de conhecimento científico”, os jogos eletrônicos levam o aluno a pensar, a criar possibilidades para atingir seus objetivos e, assim construir conhecimento. (GÓMEZ, 2015, p. 79, *apud* AGUIAR, 2017, p. 11).

Quando os jogadores conseguem construir um inventário suficiente de recursos, eles usam estas aquisições virtuais para conceber os objetos desejados, sejam casas, paisagens, enfim, elementos que fazem parte do seu mundo e ganham vida pelo jogador. A partir daí, por exemplo, o professor pode trabalhar com os alunos a leitura de mundo, a contação de história pelo aluno, a produção de um texto escrito, enfim, abre-se um

leque de possibilidades para que se desenvolva a prática pedagógica entre os sujeitos que participam do processo de ensino-aprendizagem. Como se pode perceber, o jogo favorece a interação, que ocorre em tempo real, com o uso estratégico das ferramentas oferecidas pelas tecnologias digitais.

Este jogo além de aguçar a criatividade dos usuários, desperta neles o interesse por uma segunda língua, fazendo-os buscar por significados de palavras através de leituras, seja em *sites* de tradução ou através de dicionários digital, uma vez que o próprio nome do jogo está em inglês. Neste *site*, cada vídeo compartilhado tem-se um público alvo, ou seja, os jogadores de *Minecraft*.

Para Santaella (2004, p. 152)

Aprender a jogar é um processo de investigação, de construção de habilidades e de estratégias, de autoafirmação, em que o jogador vai conquistando terreno passo a passo frente ao software e frente aos demais jogadores, no caso dos jogos de múltiplos participantes. Estes têm o fascínio adicional da interatividade real, você não joga só contra a máquina, mas contra pessoas reais forma times, desenvolve estratégias coletivas.

Na prática pedagógica, a presença dos jogos eletrônicos, assim, facilita a autonomia do aluno para a construção do conhecimento, para a necessidade do outro para que possa se perceber como sujeito dentro de um processo mais humanizado, compartilhado, em que o outro também assume uma posição bastante importante na constituição desse sujeito.

Barton e Lee (2015, p. 79) afirmam que “os usuários *online* sabem muito bem como mobilizar seus recursos linguísticos em diferentes contextos para fins diversos e diferentes pessoas. Isto resulta do aproveitamento e do domínio das virtualidades de diferentes línguas”. E, certamente podemos trazer esse prévio conhecimento para a sala de aula, com os alunos já sabendo que, para reconhecer certas palavras, podem consultar seus aparelhos celulares e recorrer ao dicionário digital, ou buscando dicas em vídeos e através de textos disponíveis nas plataformas de leituras.

Além de ter conhecimento básico de leitura para reconhecer os itens pedidos no jogo, o usuário também se vale de *chat* para ler o que o jogo pede, para digitar o que o jogador precisa e para se comunicar com outros jogadores para que haja uma melhor

progressão de ambos. Mais uma vez, vale-se do hipertexto para realizar a atividade proposta pelo jogo eletrônico, como exemplifica a imagem a seguir:

Figura 2 - o hipertexto no jogo



Fonte: www.tectudo.com.br

Esta troca de ideias também ocorre na sala de aula entre professor-aluno e aluno-aluno. Masetto (2009) ressalta a importância dessa interação para troca de conhecimentos e da valorização do uso das novas tecnologias na formação do homem e do cidadão; não podemos negar que muitos dos alunos têm mais conhecimento no uso das novas tecnologias, possuindo mais habilidades para trabalhar com as ferramentas por elas oferecidas.

[...] há questões subjacentes às expressões *eficácia*, *eficiência*, *tecnologia*, que interessam seriamente ao processo de aprendizagem e que não podem ser desconsideradas, como por exemplo a busca dos melhores recursos para que a aprendizagem realmente aconteça, o acompanhamento contínuo do aprendiz motivando-o em direção aos objetivos educacionais, a possibilidade da interação a distância, a avaliação do processo e dos resultados da aprendizagem esperada, a reconsideração do relacionamento professor-aluno e aluno-aluno. (MASETTO, 2009, p 136).

As tecnologias digitais favorecem a construção do conhecimento participativa/colaborativa, em todos são sujeitos do processo de ensino-aprendizado. De acordo com

Ribeiro (2016, p 52), “em grupo fazemos mais leituras”. O grupo, além de compartilhar conhecimento, promove o interesse entre eles por suas buscas.

Visualmente, o *Minecraft* não é muito atraente, mas seu aspecto torna-se necessário para a variabilidade dos blocos façam sentido. O jogo também permite que personalize radicalmente os gráficos. Percebe-se que a criatividade não é algo somente oferecida pelos elementos do jogo, mas algo integral para um jogador proceder na criação de qualquer coisa no interior do jogo. E, mais importante, como se descobre rapidamente quando o sol quadrado do jogo completa seu arco no céu; a recombinação habilidosa de itens é parte necessária do básico do jogo.

Não se trata de um simulador arquitetural, mas um jogo em que o jogador precisa fazer estruturas protetivas contra o número de monstros que saem à noite - aranhas, esqueletos, zumbis e o famoso *Creeper*, que tem sido emblemático para o jogo em várias formas. Madeira, areia, carvão, pedra, diamante e outros servem para um propósito cada um, e conforme o jogador progride, necessita criar uma ferramenta mais forte para estabelecer milhas de caminhos. No caso do processo de ensino-aprendizagem, há a possibilidade de o professor trabalhar com temas diferentes, que acionem a memória discursiva do aluno. Como aponta Lévy (2011, p. 98), “as ferramentas e os artefatos que nos cercam incorporam a memória longa da humanidade. Toda vez que os utilizamos, recorremos, portanto, à inteligência coletiva. As casas, os carros, as televisões e os computadores resumem linhas seculares de pesquisa, de invenções e de descobertas”. Esse jogo é capaz de levar o aluno a descobertas, a (re)criações do mundo por meio da linguagem no mundo virtual.

Ele ainda pode construir carros de mina para se mover de forma mais eficiente pelo mundo; tochas para iluminar fendas escuras; e recombina blocos (pedra, ferro, vidro) em peças mais complexas que podem ajudar a construir um forte para se proteger contra os monstros da noite.

Explorando o espaço deste mundo, o jogador pode coletar recursos (ferro, madeira, diamantes, ouro) para construir pequenos itens, ferramentas, enfeites e construções. Para realizar esta exploração, o jogador usa seu avatar/skin, e precisa construir seu próprio abrigo, pois o sistema de dia e noite do jogo faz com que criaturas perigosas ocupem qualquer lugar aberto e não iluminado à noite. Com o abrigo pronto,

os jogadores, em sua maioria, começam a exploração de minas e cavernas subterrâneas para obter materiais para novos edifícios e artefatos. Com isto, se expõem ao perigo dos níveis subterrâneos, que são ocupados por criaturas agressivas.

É possível, também, trabalhar gêneros próprios do contexto da cultura dos jogos eletrônicos, como a resenha e o resumo, que podem fazer com que o aluno produza, de forma crítica, uma (re)leitura do jogo a partir de sua colocação diante das ações praticadas. Para promover o trabalho cooperativo e o compartilhamento de informações, o professor pode dividir a classe em equipes. Cada equipe torna-se responsável pelo desenvolvimento de ações específicas (pesquisa, coleta e seleção de informações, leitura, produção escrita e oral), com rodízio de alunos em cada equipe, de modo que todos possam experimentar as várias etapas do trabalho desenvolvido.

De acordo com Pinheiro (2013, p. 16), as práticas colaborativas “têm ganhado cada vez mais força, pois, ao mesmo tempo em que o processo de mudanças globais aumenta a necessidade de desenvolver atividades colaborativas, a internet, com todos os seus recursos tecnológicos, possibilita esse trabalho colaborativo”.

O mundo de *Minecraft* é, portanto, simultaneamente um mundo virtual privado recombinação para propósitos criativos e para propósitos de sobrevivência - nada no jogo lhe diz que o jogador precisa criar grandes e elaboradas estruturas, mas o jogo rapidamente encoraja a fazer algo.

Importante ressaltar que esse fazer exige do jogador a utilização da multimodalidade, já que trabalha com diferentes linguagens - sons, cores, palavras - para montar o objeto desejado. A multimodalidade, assim, passa a ser um elemento constitutivo do jogo eletrônico, levando o aluno a perceber a importância da linguagem para o processo comunicacional.

Para evitar a morte (e a perda de todas as posses que estavam no corpo, iniciando novamente no *spawn point*), o jogador precisa criar estruturas e armadura para sobreviver ao ataque noturno. Portanto, ele está diante de desafios que precisam ser superados. O professor pode aproveitar desse jogo e mostrar ao aluno que, quando o sujeito está diante de um texto, há também desafios a serem superados: desde o reconhecimento do signo linguístico e dos signos não verbais até a construção de sentido para esse texto. Tal qual o jogo, a leitura é um desafio; há todo um jogo a ser

desenvolvido, trabalhado em suas etapas. Tal qual a leitura, o brilho de *Minecraft* está no balanço destes elementos criativos e de sobrevivência; os jogadores raramente apenas esperam passar a noite, aproveitando a oportunidade para cavar, descobrir novos materiais e construir objetos de complexidade crescente. É o desafio da leitura mostrada por meio do jogo eletrônico. Pinheiro (2013, p. 16) afirma que “o uso de ferramentas digitais da internet vem possibilitando novas práticas de escrita digitais bastante diversas das práticas de escrita da era pré-internet”. E o mesmo procedimento ocorre com o exercício da leitura.

Voltando para a leitura, o jogador precisará ler instruções no próprio jogo ou buscando em outras plataformas digitais, como o uso de tradutor ou dicionários digitais, como já dito, este jogo está com suas instruções em inglês, para desenvolver o que se pede. O jogador vai precisar além da leitura textual fazer também uma leitura de imagens. Ribeiro (2016) mostra através de suas pesquisas a importância da escola no fator leitura de imagens, não focando apenas na leitura de textos escritos, mas também em leituras de imagens, como gráficos e expressões, trazendo para os alunos a importância de saber reconhecer/ler um texto multimodal, pois os textos digitais estão cheios de multimodalidade, e “a escola tem forte papel no alfabetismo dos jovens quanto a textos multimodais”. (RIBEIRO, 2016, p. 56).

O *Minecraft* é considerado um dos mais bem sucedidos jogos independentes dos tempos modernos. Uma das razões para esse reconhecimento é o fato de estar em diferentes plataformas digitais, desde o aparelho de celular a aparelhos de vídeo games. E toda essa facilidade para usar este jogo faz que seu caminho até a sala de aula seja mais curto; basta fazer a interrelação com as diferentes formas de leitura (Solé, 1998) e desenvolver em conjunto professor-aluno-aluno as práticas digitais em sala de aula. Segundo Coscarelli (2013, p. 43), “a chave hoje é descobrir as perguntas que os alunos querem responder e deixá-los saírem atrás de respostas”.

Temos que habituar nossos leitores com as mudanças na forma de ler, com a evolução dos livros que antes impressos e agora cada vez mais digitais. Chartier (2002, p. 21) questiona “como pensar a leitura diante de uma oferta textual que a técnica eletrônica multiplica mais ainda do que a invenção da imprensa?”. Talvez Lévy (2011, p. 96) possa responder a esta pergunta, ao afirmar que

O desenvolvimento da comunicação assistida por computador e das redes planetárias aparece como a realização de um projeto mais ou menos bem formulado, o da constituição deliberada de novas formas de inteligência coletiva, mais flexíveis, mais democráticas, fundadas sobre a reciprocidade e o respeito das singularidades.

Nesse sentido, os jogos eletrônicos sempre oferecem uma resposta, porque “nada acontece até que o jogador aja e tome decisões [...] o jogo reage, oferecendo *feedback* e novos problemas ao jogador [...] as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre jogador e o mundo” e que, na escola, textos e livros deveriam fazer parte de um contexto interativo em que o ambiente e as demais pessoas reagissem às nossas escolhas (AGUIAR, 2017, p. 6).

3. PALAVRAS FINAIS...

O jogo é uma atividade voluntária, que acontece em tempo e espaço definidos, envolve tanto pela liberdade de escolher jogar ou não, de continuar nele ou não, como pela necessidade de que seja levada a sério, porque há objetivos e metas a alcançar, regras e ordem a seguir.

Perante a evolução da leitura que antes apenas impresso e agora também digital, e buscando o interesse no desempenho dos alunos, faz-se necessário cada vez mais materiais que envolvam e despertem o interesse e a criatividade do aluno no processo de ensino-aprendizagem, para que este se torne significativo. A escola precisa buscar os meios que o envolva e, para isso, o professor tem de ter conhecimento de assuntos que os interessem; mas não só o conhecimento: saber usar estratégias que possam tornar a prática pedagógica significativa para todos os envolvidos nela.

Independentemente que sejam jogos eletrônicos ou qualquer outra atividade, é importante que se promova a interação dos sujeitos para que possam construir conhecimento, de forma autônoma, colaborativa, participativa e prazerosa.

As novas tecnologias apresentam possibilidades de usar estratégias que chamem a atenção dos sujeitos, sobretudo dos alunos, tornando-os sujeitos de discurso, seja na leitura, seja na produção do texto - oral ou escrito.

No desenvolvimento deste trabalho, procuramos demonstrar a importância do uso das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem na sala de aula, por meio dos jogos eletrônicos, mais especificamente do *Minecraft*. No entanto, para que isso aconteça, é preciso que haja um maior envolvimento das escolas com a tecnologia digital, utilizando de forma correta estes recursos, direcionando-os nas atividades a serem desenvolvidas em sala de aula. De acordo com Masetto (2009, p. 141), “O aluno, num processo de aprendizagem, assume um papel de aprendiz ativo e participante [...], de sujeito de ações que o levam a aprender e a mudar seu comportamento”. A presença das novas tecnologias na sala de aula é uma forma de transformar as percepções do aluno, modificando a relação dele com o mundo.

Os jogos, de uma forma geral, despertam comportamentos e emoções positivas nos sujeitos, desafiando-os, deixando-os felizes, sobretudo quando há conquista do objetivo pretendido.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, A. P. S. Jogos eletrônicos e ensino de língua portuguesa: algumas reflexões. Belo Horizonte: *Periódicos Letras/UFMG*. v. 10, n. 2, p.1-17, 2017.
- BARTON, D. e LEE, C. *Linguagem on-line*. SP: Parábola, 2015
- CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora da Unesp, 2002
- FREITAS, M. T. A. e COSTA, S. R. (orgs.). *Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011
- GÓMEZ, Á. I. P. *Educação na era digital – a escola educativa*. Tradução de Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015. [e-book]
- LÉVY, P. *O que é virtual*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011
- MAINGUENEAU, D. *Discurso e análise do discurso*. Trad. Sírio Possenti. São Paulo: Parábola, 2015.
- MORAN, J. M., MASETTO, M. T. e BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2009
- PINHEIRO, P. *Práticas colaborativas de escrita via internet*. Londrina: Editora da UEL, 2013.

RIBEIRO, A. E. *Textos multimodais: leitura e produção*. São Paulo: Parábola, 2016

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004. 360 p.

SILVA, I. R. et al. O uso de jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem de surdos in VALLER, L. E. R., MATTOS, M. J. V.M e COSTA, J. W. *Educação digital - a tecnologia a favor da inclusão*. Porto Alegre: Editora Penso, 2013, p. 211-238

SOLE, I. *Estratégias de Leitura*. Porto Alegre: Artmed, 1998

<http://www.ceale.fae.ufmg.br/pages/view/a-leitura-no-mundo-digital.html>

<https://minecraft.en.uptodown.com/windows>

<https://www.youtube.com/watch?v=tYoO9XkCCHg>