



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE SÃO BERNARDO
CURSO DE LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS
LÍNGUA PORTUGUESA**

LUIS GUILHERME SILVA DOS SANTOS

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NAS AULAS
DE PORTUGUÊS: UMA EXPERIÊNCIA COM O GÊNERO “DETONADO”**

SÃO BERNARDO-MA

2024

LUIS GUILHERME SILVA DOS SANTOS

JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NAS AULAS DE
PORTUGUÊS: UMA EXPERIÊNCIA COM O GÊNERO “DETONADO”

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, da Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências de São Bernardo, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado.

Orientador:
Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos

SÃO BERNARDO-MA

2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Silva dos Santos, Luis Guilherme.

Jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas nas aulas de português: uma experiência com o gênero "detonado" / Luis Guilherme Silva dos Santos. - 2024. 69 p.

Orientador(a): Jose Marcelo Costa dos Santos. Monografia (Graduação) - Curso de Linguagens e Códigos- Língua Portuguesa, Universidade Federal do Maranhão, São Bernardo, 2024.

1. Aprendizagem. 2. Ensino. 3. Jogos Eletrônicos. 4. Língua Portuguesa.
I. Costa dos Santos, Jose Marcelo. II. Título

LUIS GUILHERME SILVA DOS SANTOS

JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NAS AULAS DE
PORTUGUÊS: UMA EXPERIÊNCIA COM O GÊNERO “DETONADO”

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, da Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências de São Bernardo, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado.

Aprovada em: ____ / ____ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos (Presidente/Orientador)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a Dra. Eliane Pereira dos Santos (Avaliadora Interna)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a Esp. Rozane Silva da Costa (Avaliadora Externa)
Secretaria de Estado da Educação do Maranhão - SEDUC/MA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, que me trouxe até aqui; à minha família, por tudo que fizeram e ainda fazem por mim. Ao meu orientador, Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos, e a todos meus amigos que me acompanharam nessa trajetória, em especial ao meu melhor amigo Joelson Garcez Gomes (*In memoriam*).

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a Deus, por possibilitar a conclusão de mais uma etapa de minha vida e iluminar minha caminhada nesse início de carreira docente.

Quero agradecer a meus familiares, que fizeram parte da minha formação como pessoa e me deram força durante essa caminhada, a meu pai Luís Augusto Lima dos Santos, exemplo de pai, de marido e homem, e à minha mãe Jeanice Lima Silva, um exemplo de pessoa, de mãe, de mulher, e de docente que tem muita importância em minha vida.

Quero agradecer ao meu Orientador, Prof. Dr. José Marcelo Costa dos Santos, pelas orientações, pela responsabilidade, que acreditou na pesquisa e foi indispensável para o desenvolvimento deste trabalho. Também lhe agradeço como docente do curso de formação e como coordenador do Programa Residência Pedagógica (PRP), fazendo parte da minha caminhada e crescimento pessoal e profissional, e proporcionou inúmeros conhecimentos e o despertar para o querer ser professor.

Agradeço a todos os meus amigos de curso, pela relação que construímos nesses quatro anos e por todos os momentos que passamos juntos nessa caminhada, em especial à Maria Lima, Bernardo de Jesus do Nascimento, Mateus de Souza Cruz e Carlos André dos Santos – meus companheiros no PRP, que compartilharam os desafios e alegrias dessa etapa.

Quero agradecer, em especial e em homenagem, ao meu melhor amigo Joelson Garcez Gomes, que assim como eu tinha esse amor especial pelos jogos eletrônicos, era um exemplo de amigo, de filho, e de pessoa. Ficaram as lembranças dos momentos e a gratidão pela oportunidade de ter tido sua amizade.

Quero agradecer as preceptoras do programa Residência Pedagógica: Maria Zuleide Silva da Costa, Mauridéia Lopes Ramos e Rozane da Silva Costa, pelas experiências aprendidas nesses meses de programa, pelas conversas e ensinamentos de professoras experientes que contribuíram para a minha formação.

Agradeço à instituição, Universidade Federal do Maranhão (UFMA), que possibilitou o acesso ao ensino superior e os conhecimentos que permitiram o desenvolvimento dessa pesquisa, e também agradeço ao corpo docente do curso pelos ensinamentos que também contribuíram e se materializaram neste trabalho.

Agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para minha formação e para a realização de minha pesquisa.

As pessoas que continuarem a desprezar os jogos estarão em uma grande desvantagem nos próximos anos. Aqueles que consideram que eles não merecem seu tempo ou sua atenção não saberão alavancar o poder dos jogos em suas comunidades, em seus negócios ou em suas próprias vidas. Estarão menos preparadas para moldar o futuro.

McGonigal (2017, p. 23)

RESUMO

O presente trabalho tem como foco abordar o uso de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas nas aulas de Língua Portuguesa. O estudo tem como objetivo geral compreender as contribuições do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de português, com foco no gênero “Detonado” em contextos de ensino e aprendizagem no Ensino Médio. Para tanto, o trabalho tem como objetivos específicos: caracterizar os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas no ensino e aprendizagem de Português; verificar as implicações da utilização de games nas aulas de língua materna; discutir sobre as contribuições dos jogos eletrônicos na prática pedagógica em Língua Portuguesa, enfocando o gênero “Detonado”. Trata-se de estudo de caráter qualitativo, adotando a modalidade de pesquisa-ação, tendo como técnica uma oficina pedagógica, intitulada “Mundo do detonado”, desenvolvida com uma turma do terceiro ano de Ensino Médio de uma escola pública estadual da cidade de São Bernardo (MA). Como instrumento de coleta de dados foi realizado um questionário aberto, aplicado a uma professora e cinco alunos que participaram da oficina. Os principais autores que fundamentaram esta pesquisa foram: Antunes (2003), Aguiar (2017), Mattar (2010), McGonigal (2017), Leffa e Pinto (2014) e Prensky (2021). Com o levantamento de informações ao longo da análise, tanto da oficina pedagógica quanto dos questionários, foi possível concluir que os games nas aulas de Língua Portuguesa podem promover atividades mais contextualizadas e lúdicas, transformando o ensino enfadonho em momentos divertidos de estudo, e que o gênero “Detonado”, além de ser rico em textos que podem ser utilizados nas aulas, também representa um recurso altamente envolvente e inovador, o aprendizado da língua mais dinâmico e divertido.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino; Jogos eletrônicos; Língua Portuguesa.

ABSTRACT

The present work focuses on addressing the use of electronic games as pedagogical tools in Portuguese language classes. The general objective of this study is to understand the contributions of the use of electronic games in Portuguese classes, focusing on the "Detonado" genre in teaching and learning contexts in high school. To this end, the work has the following specific objectives: to characterize electronic games as pedagogical tools in the teaching and learning of Portuguese; to verify the implications of the use of games in mother tongue classes; discuss the contributions of electronic games in the pedagogical practice in Portuguese, focusing on the genre "Detonated". This is a qualitative study, adopting the modality of action research, using as a technique a pedagogical workshop, entitled "World of the detonated", developed with a class of the third year of high school of a state public school in the city of São Bernardo (MA). As an instrument for data collection, an open questionnaire was carried out, applied to a teacher and five students who participated in the workshop. The main authors who supported this research were: Antunes (2003), Aguiar (2017), Mattar (2010), McGonigal (2017), Leffa and Pinto (2014) and Prensky (2021). With the collection of information throughout the analysis, both from the pedagogical workshop and from the questionnaires, it was possible to conclude that games in Portuguese language classes can promote more contextualized and playful activities, transforming boring teaching into fun moments of study, and that the genre "Detonado", in addition to being rich in texts that can be used in classes, It also represents a highly engaging and innovative resource, the most dynamic and fun language learning.

Keywords: Learning; Teaching; Electronic games; Portuguese language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 — Explorando o detonado	39
Figura 02 — Momento de produção dos detonados	42
Figura 03 — Finalização do projeto	44
Figura 04 — Layout do site Mundo do detonado	45

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01 — Características dos nativos digitais	19
QUADRO 02 — Princípios de um bom jogo	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 OS JOGOS ELETRÔNICOS E O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	14
2.1 Games e a educação dos nativos digitais	17
2.2 Games e o Ensino de Língua Portuguesa: possibilidades e desafios	22
3 METODOLOGIA	26
3.1 A pesquisa na formação do professor pesquisador	26
3.2 Abordagem e tipo de pesquisa	27
3.3 Técnica, instrumento e metodologia de produção e análise de dados	28
3.4 Local e participantes da pesquisa	29
4 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS DADOS	31
4.1 A construção da oficina	31
4.2 A escolha do game para a sala de aula	33
4.3 A sequência didática da oficina	37
4.4 Análise da oficina “Mundo do detonado”	38
4.5 Análise do questionário aplicado com a professora	46
4.6 Análise do questionário aplicado com os alunos	51
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
6 REFERÊNCIAS	60
APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DIDÁTICA	63
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DA PROFESSORA	66
APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS	67
ANEXO A – FOTOGRAFIAS	68

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como foco abordar o uso de jogos eletrônicos¹ como ferramentas pedagógicas nas aulas de Língua Portuguesa. Compreende-se que, além de fazerem parte do cotidiano dos alunos como uma de suas principais atividades de lazer, os jogos possuem um caráter lúdico que pode ser aproveitado como recurso valioso para o ensino da língua materna no contexto da Educação Básica.

Ao longo da história, as sociedades passaram por diferentes mudanças nas configurações de interação e comunicação dos seus integrantes por meio dos avanços tecnológicos e, também, nas formas de produzir e acessar o conhecimento. Com a chamada era digital, as pessoas estão constantemente conectadas, fazendo uso de diferentes suportes tecnológicos. O que há em comum entre todas essas mudanças é a adaptação da educação a tais evoluções.

Nessa realidade tecnológica, os alunos estão rodeados de atividades que envolvem as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), interagindo em tempo real por meio de plataformas como *Google, Instagram, Kwai, TikTok, WhatsApp, YouTube*, etc. Entre as atividades mais presentes na vida social estão os jogos eletrônicos (*games de consoles portáteis, PC, playstation, xbox, smartphones, aparelhos celulares*, etc.).

Em outrora, essas ferramentas eram vistas apenas como atividades de lazer, não tendo grandes relações com a educação, entretanto hoje já se tem consciência de que esses dispositivos se configuram como elementos culturais muito presentes na vida dos discentes, o que desperta interesse no campo das pesquisas. Autores como Gee (2009), Leffa e Pinto (2014), Aguiar (2017), Mattar (2010) são exemplos de pesquisadores que já investigaram o uso dos *games* para a educação escolar e integram a base teórica desta investigação.

Nesse ensejo, a escola não pode deixar de lado essa atividade, pois o jogo, mais especificamente o *game*, representa um universo rico em gêneros que os alunos acessam constantemente, logo, se faz necessário investigar as possibilidades que os jogos eletrônicos têm para a educação, tendo em vista a visão de um ensino que preze por práticas contextualizadas.

¹ Este trabalho adota a definição de game na perspectiva dos estudos de Tonéis (2022), que diz que games são jogos produzidos e mediados pelo digital, para diferentes plataformas (Consoles, PC, mobile, web) apresentando características dos jogos analógicos ampliados pelos recursos digitais como vídeo, música, efeitos sonoros, etc. Assim, as nomenclaturas “game”, “jogo eletrônico” e “jogo digital” serão usadas para fazer referência a esses mesmos tipos de jogos.

No âmbito das aulas de Língua Portuguesa na Educação Básica, aqui em referência específica à etapa do Ensino Médio, percebe-se que ainda se concentra o estudo gramatical por meio de longas exposições orais do professor, que apresenta o conteúdo e, em seguida, orienta a resolução de exercícios. Contudo, essa prática, além de não incentivar a participação ativa dos alunos, não abrange plenamente as competências e habilidades linguísticas necessárias que os educandos devem adquirir para fazer uso social da língua, como orienta a Base Nacional Curricular Comum – BNCC (Brasil, 2018).

Tal realidade foi vivenciada durante os estágios obrigatórios, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, em que se percebeu que a rotina de ensino de Português continua, salvo exceções, marcada pela prática do estudo normativo da língua, sem muitas inovações pedagógicas. Com as vivências no PRP – Programa Residência Pedagógica² – no período de 2022 a 2024, no qual foram concentradas as atividades dos estágios obrigatórios II, III e IV, se percebeu, com mais afinco, a necessidade da inserção das ferramentas tecnológicas nas práticas de ensino.

Com a referida experiência, orientada por três professoras preceptoras, ora no Ensino Fundamental ora no Ensino Médio, as quais além de ensinar com zelo e dedicação, direcionaram boas práticas aos residentes de Língua Portuguesa, percebeu-se que, realmente, os alunos esperam do professor atividades mais dinâmicas e envolventes.

Nesse contexto, os jogos emergem como recursos metodológicos significativos, capazes de tornar as aulas mais atrativas e contextualizadas. As práticas em sala mostraram que, diante de metodologias diferenciadas, os discentes demonstram uma predisposição para participar, facilitando o trabalho e a compreensão dos conteúdos.

Diante desse quadro e motivado pelos desafios da docência durante o PRP em turmas de Ensino Médio, principalmente, nasceu o interesse em estudar formas de mediar práticas de linguagem a partir do uso de jogos eletrônicos como ferramentas de ensino e aprendizagem, especialmente o gênero conhecido como “Detonado”.

É fundamental que no fazer docente se adote metodologias mais contextualizadas, que explorem o universo de interesse dos alunos, como é o caso do *videogame*, proporcionando aos estudantes aprender com materiais do seu cotidiano. O gênero “Detonado” se enquadra nesta questão.

² O PRP é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de licenciatura. Programa esse no qual o pesquisador foi residente pelo período de 18 meses.

Surgiu na década de 1990 em revistas especializadas na área dos jogos eletrônicos, sendo destinado a ajudar os jogadores em um determinado jogo. Esse gênero se caracteriza como uma espécie de guia para terminar um jogo específico, auxiliando os jogadores no progresso do jogo, fornecendo orientações detalhadas para a conclusão de etapas dos desafios.

O detonado se configura, portanto, como um guia prático para se vencer fases, uma vez que traz curiosidades do *game*, capacitando até mesmo candidatos iniciante na atividade. Constitui-se de um tipo de texto amplamente difundido no universo do *videogame*, e desempenha um papel essencial para a comunidade *gamer*.

Assim, esta pesquisa se justifica pelo fato de que os alunos têm acesso ao mundo digital e estão cada vez mais conectados, portanto, relacionar esse interesse com práticas que lhes possibilitem, de forma lúdica e contextualizada, a ampliação de suas habilidades linguísticas é essencial.

Além disso, o presente estudo pode trazer significativas possibilidades metodológicas para o professor de Língua Portuguesa, considerando a grande afinidade que a maior parte do alunado tem com o mundo dos *games* e os incontáveis textos que eles acessam nesse universo. Como bem destaca Gee (2009, p. 2) “Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos”.

Ratifica-se que o uso de metodologias ativas privilegia a construção do conhecimento, como é o caso dos jogos eletrônicos, que podem proporcionar momentos práticos e enriquecedores para os estudantes. Nesse sentido, e tomando por base a experiência deste pesquisador na docência no Ensino Médio, durante os dois últimos módulos do PRP, numa escola pública estadual da cidade de São Bernardo (MA), essa pesquisa tem como questão norteadora: Quais são as contribuições do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Português, com enfoque ao gênero Detonado?

O trabalho em questão tem como objetivo geral compreender as contribuições do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Português, com foco no gênero “Detonado” em contextos de ensino e aprendizagem no Ensino Médio. Para tanto, o trabalho tem como objetivos específicos: caracterizar os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas no ensino e aprendizagem de Português; verificar as implicações da utilização de games nas aulas de língua materna; discutir sobre as contribuições dos jogos eletrônicos na prática pedagógica em Língua Portuguesa, enfocando o gênero “Detonado”.

Esta monografia foi produzida na esfera do Grupo de Estudos e Pesquisas em Formação e Práticas da Docência em Língua Portuguesa (GEFPDoc-LP/UFMA/CNPq), na linha 2 – Ensino de Língua Portuguesa – e segue organizada em cinco partes: a parte I compreende esta introdução, em que se apresenta o tema e objeto do estudo, além dos objetivos, justificativa e problemática.

A parte II diz respeito ao referencial teórico do estudo, sendo composto por três tópicos: o primeiro expõe a evolução dos jogos ao longo da história; o segundo tópico discute sobre os chamados “nativos digitais” e como esses se relacionam com as formas de aprendizagem; e o último item apresenta as possibilidades e desafios do uso de *games* no ensino de Língua Portuguesa.

A parte III apresenta a metodologia da pesquisa – conceito e abordagem, tipo de pesquisa, técnica e instrumento utilizado, participantes e o local do estudo. A parte IV destina-se à discussão e análise de dados, apresentando os resultados obtidos com a aplicação de uma oficina pedagógica e de um questionário com alunos e uma professora.

A parte V, por sua vez, apresenta as considerações finais do trabalho, reforçando os resultados obtidos na pesquisa, fazendo o alinhamento dos objetivos traçados no início do trabalho e se apresentam a resposta à problemática de estudo. Ao final, apresenta-se as referências e apêndices.

2 OS JOGOS ELETRÔNICOS E O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A história do jogo remonta aos tempos mais antigos da humanidade, presente na cultura e na sociedade como ferramentas tanto para as atividades lúdicas como para o aprendizado dos mais diferentes conhecimentos. Como destaca Huizinga (2001, p. 6), “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”.

Segundo o autor, o jogo é uma parte essencial da cultura humana, uma atividade natural que faz parte da vida social, e ao se investigar a história do jogo se percebe que ele não só é uma atividade lúdica, como também uma forma de aprendizagem que atende às necessidades do homem. Nesse sentido, o jogo tanto acompanha quanto influencia as sociedades ao longo dos tempos, constituindo-se não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento dos indivíduos em sociedade.

Assim, através do jogo, os indivíduos podem explorar, experimentar e assimilar diferentes aspectos da realidade transformando-os em conhecimentos. Analisando algumas das sociedades mais antigas como, por exemplo, Grécia e Roma, verifica-se que os jogos tinham um papel significativo para o desenvolvimento dos aprendizados das crianças e na preparação físico-militar dos jovens (Leone, *et al.* 2023).

No antigo Egito, há evidências dos jogos sendo usados no aprendizado de aritmética e outros conhecimentos. Também é de lá que vem um dos jogos de tabuleiro mais antigos documentados, o *Senet*, cuja origem remonta ao período entre 3.100 e 3.500 a.C. A partir das descobertas e análises de hieróglifos, os pesquisadores concluíram que a prática desse jogo era ligada aos rituais de morte dos egípcios, especificamente o ritual de passagem da vida terrena para o plano espiritual, o próprio nome *Senet* significa “passagem”, evidenciando assim a importância desse jogo como parte integrante da cultura de um povo inteiro.

Os jogos, no entanto, começaram ganhar um papel importante para a educação escolar a partir do século XVI, destacado por Kishimoto (2017), foi na época Renascentista com as novas percepções sobre a infância da criança, que os jogos adquiriram importância para o aprendizado, uma vez que seria a forma do infantil expressar sua natureza e interagir com o mundo ao seu redor.

Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), no período colonial, os jesuítas utilizavam jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem. Os índios utilizavam os jogos e o lúdico para ensinar práticas da cultura e atividades como a caça às crianças. Como destacam as autoras, o jogo possui uma relevância histórica nas sociedades, sendo uma atividade tanto lúdica quanto educativa, permitindo que os indivíduos aprendam habilidades, normas e comportamentos de maneira interativa e prazerosa a partir do ato de jogar.

Já no século XIX, com o surgimento da Psicologia da Criança, o jogo foi reconhecido como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento cognitivo e motor: “o jogo infantil desempenha papel importante como motor do auto desenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento” (Claparède, 1956, *apud* Kishimoto, 2017. p. 57).

Na segunda metade do século XX, os jogos passaram pelo seu maior salto de desenvolvimento por conta dos avanços tecnológicos, e tem início suas categorias eletrônicas. No final da década de 1950, tem-se o primeiro jogo eletrônico da história, o *Tennis for Two* do físico Willy Higinbotham, no ano de 1958.

Em 1961, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) criou o jogo *Spacewar*, do tema guerra espacial. Embora nenhum desses dois jogos tenha sido oficialmente licenciado como um jogo eletrônico, ambos desempenharam um papel crucial no impulsionamento do início dessa indústria multimilionária que atrai milhões de jogadores.

Seguindo essa história, no ano de 1971, um ano depois do lançamento do *Odyssey 100*, primeiro console da história, o engenheiro Nolan Bushnell, criou uma máquina especial para jogar uma versão do *Spacewar*, que ficou conhecida como a primeira máquina arcade da história, chamada popularmente de “fliperama”.

No início, os jogos criados eram, em especial, baseados em esportes já praticados pelas pessoas como o tênis, o futebol, a corrida, mas com passar dos tempos, os avanços tecnológicos e o crescimento astronômico dos jogos eletrônicos, as empresas começaram a disputar praticamente uma guerra pelo mercado desse entretenimento, consequentemente os *games* evoluíram bastante.

Com os novos consoles³ lançados, as máquinas ficaram mais potentes, produzindo tipos mais elaborados e com histórias mais complexas. Apesar de uma queda no mercado americano no ano de 1984, que ficou conhecido como *o grande crash do videogame*, a

³ Conhecidos como videogames, são microcomputadores para rodar jogos, utilizados conectados a uma televisão ou monitor e a controles manuais, ou ainda portáteis com telas embutidas.

indústria voltou a crescer já no ano seguinte, principalmente pelo lançamento do console NES (*Nintendo Entertainment System*) da Nintendo.

Depois desse período, os consoles começaram a dominar o mercado. A disputa entre as empresas e as exigências dos jogadores levaram à produção de *games* mais bem elaborados, com histórias mais ricas e atraentes ao público, surgindo títulos como Mario Bros, Sonic, Zelda, etc. Na década de noventa, a Sony lança o *Playstation* e, rapidamente, se torna a líder do mercado; em 2000, lança o *PlayStation 2*, que até hoje já vendeu mais de 155 milhões de cópias, o console mais vendido da história.

Ainda nesse mesmo ano, a *Microsoft* também entra no mercado como seu console *Xbox* e essa disputa entre as duas empresas dura até hoje, os consoles de nova geração aproveitam os mais avançados *software* e *hardware* do mercado para proporcionar cada vez mais experiências imersivas aos jogadores.

Os *games* Android também se tornaram um dos produtos mais lucrativos do mercado, começando na década de noventa por um dos mais famosos, *Snake* (Serpente, popularmente conhecido como “jogo da cobrinha”), havendo ainda o *Tetris*. Ao longo dos anos e dos avanços nos dispositivos, como a diminuição dos botões e a tela *touchscreen*, mudaram-se totalmente os jogos andróides e, conseqüentemente, o mundo dos *games*, dentre outros, devido ao fato da acessibilidade presente nos aparelhos celulares.

Os *games* para PC também ganharam destaque entre os fãs. De acordo com Caniello (2022), a facilidade em copia-los e distribuí-los e a facilidade de atualizar os computadores ajudou a consolidar seu uso. Assim, percebe-se que o jogo é um fenômeno cultural presente no convívio do homem desde o início da sociedade, portanto, uma importante ferramenta para a aprendizagem.

No tópico seguinte será discutida a realidade digital em que os alunos contemporâneos se encontram. Eles estão, a cada dia, mais imersos no mundo tecnológico, assim o tópico discutirá como essa realidade mudou a forma desses estudantes se comportarem com as formas de ensino e aprendizagem. Além disso, o texto vai explorar como os *games* podem contribuir para o ensino desse novo educando, acostumado com as tecnologias.

2.1 Games e a educação dos nativos digitais

No presente tópico, busca-se discutir as características dos alunos contemporâneos, que estão imersos no ambiente digital, para isso adota-se a nomenclatura “nativos digitais”,

que se refere aos indivíduos que nasceram na era digital. Isso vai contribuir para enriquecer a discussão sobre o assunto dos jogos eletrônicos. Para dar continuidade, discute-se como os esses indivíduos tecnológicos preferem aprender, e como não gostam de aprender, além de discutir como os games podem contribuir para o ensino desses novos alunos.

Já faz algum tempo que as mudanças causadas pelos contínuos avanços tecnológicos viraram foco de estudos, principalmente buscando observar como essas tecnologias impactam nas formas das pessoas se relacionarem com a informação e no processo de ensino aprendizagem.

De acordo com Gómez (2015), a cada mudança na forma de produzir, acessar, compartilhar e consumir a informação, novas práticas de leituras, de escrita e, por consequência, de aprendizagens evoluem com tais mudanças. Dessa forma, a era digital mudou a dinâmica de transmissão e compartilhamento das informações, bem como a interação social e os processos de aprendizagem.

Essa realidade tecnológica criou o que o pesquisador Prensky (2001) denomina de nativos digitais, ou seja, aqueles que nasceram e cresceram já rodeados por todas as tecnologias da era digital, “Eles estão acostumados a rapidez do hipertexto, baixar músicas, telefones em seus bolsos, uma biblioteca em seus bolsos, mensagens e mensagens instantâneas” (Prensky, 2001, p. 3).

Esses sujeitos cresceram com todas as possibilidades que os recursos digitais disponibilizam como a televisão, aparelhos celulares, computadores, videogames, redes sociais, internet, etc. Tendo em vista essa transformação tecnológica abrangente, é inegável que ela teve impacto direto na maneira como os nativos digitais aprendem e como eles se comportam em relação às formas de aprendizagem.

Sobre essa realidade, Mattar (2010, p.11) postula que “a cultura da passividade (assistir) estaria sendo substituída pela cultura da interatividade (participar ativamente)”. Esse deslocamento da cultura da passividade para a participativa nos nativos digitais vai de encontro com algumas práticas tradicionais da escola, em colocar o aluno em um lugar de passividade, meramente ouvir, copiar e armazenar os conteúdos. Segundo o autor, a época de esperar só aluno absorver as informações ensinadas passivamente já não tem a mesma efetividade de outrora, visto que agora se espera do discentes uma postura ativa e reflexiva.

Diante dessa nova realidade, é importante discutir e refletir sobre novas abordagens metodológicas voltadas ao processo de aprendizagem do Português, todavia, de maneira alguma o objetivo é depreciar ou subestimar as contribuições da escola até o momento, nem

menosprezar a formas de ensinar que ainda se encontram nas salas de aula, mas sim buscar estratégias que possam enriquecer e contribuir para o ensino desse estudante digital, tornando a aprendizagem mais atrativa, eficiente, lúdica e produtiva.

Essa realidade exige do professor de Língua Portuguesa a necessidade de construir novas estratégias metodológicas que tornem as aulas mais envolventes para o aluno, promovendo um ensino mais eficaz. Tornando o ambiente mais significativo, assim, o professor pode contribuir, efetivamente, para o desenvolvimento das competências linguísticas desse público.

Com base em autores como Mattar (2010), Prensky (2001), Gómez (2015), é possível identificar características essenciais do aluno nativo digital. Essas características devem ser consideradas ao se adotar metodologias mais alinhadas com suas necessidades, conforme são apresentadas e discutidas no Quadro 1.

Quadro 1 – Características dos nativos digitais

Conectados	Os alunos estão conectados diariamente, por meio dos aparelhos celulares e de outros dispositivos, nas redes sociais compartilhando espaços virtuais, como destaca Gómez (2001), eles transitam pelos mais diversos conteúdos, dos mais triviais até as questões sociais e políticas mais importantes da sociedade.
Imediatismo	Tendem a ser impacientes, querem respostas rápidas, não gostam de esperar, são multitarefas, muitas vezes mudando rapidamente entre elas. De acordo com Gómez (2015, p. 26) isso faz com seja “menor a sua paciência e aumenta a sua ansiedade diante da carência do hábito de esperar ou da demora.” Uma marca bem fácil de ser identificada nas salas de aula, quando o aluno tem dificuldade em se concentrar por longos períodos, principalmente nas aulas expositivas, deixando muitas vezes o aluno sem interesse.
Experimentais	Preferem aprender fazendo do que observando passivamente, aqui vale a cultura participativa que Prensky ressalta no nativo digital, que muitas vezes se choca com a passividade que pode encontrar nas salas de aula.

Visuais	Tendem a ter preferência por imagem e texto do que apenas textos, vai de encontro com os recursos digitais que eles veem a todo momento. Agora os textos na internet têm recursos de imagens, ícones, hiperlinks, áudios, etc.
Envolvimento	Eles tendem a ter muito envolvimento naquilo que avaliam como atrativo para eles, e pouco envolvimento para atividades que não são dos seus interesses. Se uma aula não conseguir ter esse envolvimento, eles vão escolher não prestar atenção.

Fonte: Organizado pelo pesquisador com base em Gómez (2015), Mattar (2010) e Prensky (2001)

A partir do quadro apresentado aqui, é possível perceber, assim como aponta Gómez (2015, p. 28), que “O ensino tradicional, simultâneo e homogêneo é incompatível com esta nova estrutura”. Não se trata mais de um público que se satisfaz apenas com aulas centradas na transmissão passiva de conteúdos, memorização e armazenamento, que por vezes nem se sabe quando e onde aplicar esse conhecimento.

O foco deve estar em um ensino que busque despertar o pensamento crítico e criativo no aluno, permitindo que eles percebam a relevância do aprendizado, que contribua para suas atividades dentro e fora da escola. Com base nessa discussão, é possível analisar como engajar esse discente nativo digital, que muitas vezes tem dificuldade de concentração por períodos prolongados e gosta do prático e não do passivo.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos emergem como uma boa oportunidade atrativa para atividades educacionais, considerando que os *games* constituem fenômenos culturais próprios do ambiente tecnológico no qual os alunos estão imersos cotidianamente, como destaca Prensky (2001, p.4): “o jogo é um idioma com o qual a maioria deles está familiarizado”.

A maioria dos educandos, que estão habituados às respostas instantâneas que as tecnologias atuais proporcionam, têm dificuldades em prestar atenção por longos períodos e com atividades mais tradicionais. É nesse sentido que os jogos podem contribuir para envolvê-los e motivá-los, mediante atividades diferenciadas, tornando o ensino de Português mais contextualizado, criativo e prazeroso.

Como também cita Mattar (2010, p. 61), “videogames são uma plataforma natural para os nativos digitais, portanto o aprendizado baseado em games deveria ser profundamente

explorado para esse tipo de educação, como uma maneira de nos comunicarmos melhor com nossos alunos”. O autor, assim como Prensky (2001), destaca os jogos eletrônicos como recurso natural para os nativos digitais, logo se constituindo como uma ferramenta que o professor pode explorar para alcançar o engajamento dos alunos.

Para se ter uma ideia de como os *games* estão inseridos no cotidiano das pessoas, de acordo com a última Pesquisa Game Brasil⁴ (PGB) 2024, cerca de 73,9% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo eletrônico, sendo que 85,5% afirmam que jogar está entre uma das atividades principais de lazer. Do primeiro coeficiente, 48,8% preferem *smartphone* para jogar, seguido de 21,7% em consoles, 14,8% em PC, 7,8% em notebooks, 3,3% em portáteis, 2,8% em tablets e 0,8% em outros.

Esses números demonstram como o ato de jogar já se consolidou como uma das atividades mais presentes na vida dos brasileiros, fazendo parte da rotina do alunado. Dessa forma, os jogos eletrônicos se tornam um recurso passível de ser incorporado no contexto educacional.

Isso não significa que essa integração se resume em colocar os estudantes para jogarem de forma indiscriminada. Como ressalta Caniello (2022), o uso dos jogos eletrônicos deve ser alinhado aos objetivos pedagógicos estabelecidos pelo docente, sem isso, a questão educativa dos jogos seria comprometida, a falta desse alinhamento resultaria em práticas sem nenhum impacto pedagógico.

Dessa forma, os *games* se configuram como ferramentas pedagógicas, dentre outros, por dois aspectos: a ludicidade e a interatividade. O fator lúdico não é próprio apenas nos jogos digitais, mas em todo jogo, dos mais antigos como os discutidos no tópico anterior, como os contemporâneos e digitais. De acordo Huizinga (2001, p. 24), é o elemento lúdico que faz com que os indivíduos tenham um alto grau de envolvimento em jogar, “o jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para o segundo plano.”

A ludicidade, portanto, se caracteriza por fazer a prática de atividades como jogos, brincadeiras ou brinquedos, entretenimentos nos quais seus participantes os realizam pelo simples prazer em participar, sem preocupação de se fazer por obrigação. Consequentemente,

⁴ A Pesquisa Game Brasil se consolidou no mercado como um levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos no Brasil, chegando em 2024 à sua 11ª edição. Pode ser acessada no site oficial: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

a motivação de continuar na atividade de jogar aguça aspectos como a inteligência e o raciocínio rápido.

Rizzo (2001, p.40) destaca a função do jogo em estimular o aluno na construção de esquemas de raciocínio e a buscar soluções para situações que acontecem na competição, logo essa ação se configura como “um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos [...]”.

De acordo com a autora, o elemento lúdico presente no jogo faz com que os educandos tenham uma participação voluntária e interesse nas atividades propostas, tornando um campo propício ao aprendizado. Dessa forma, o uso dos jogos digitais nas aulas de Língua Portuguesa pode transformar atividades frequentemente monótonas e maçantes, em experiências prazerosas e estimulantes, favorecendo uma participação ativa dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

Sobre a interatividade, Santaella (2004, p. 4) destaca “A interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar”. Assim, o jogador envolve-se em uma atividade que lhe proporciona um sentimento de participação e de capacidade para construir uma experiência única. Cada jogador vivencia uma experiência distinta, como se fosse o autor de uma nova narrativa.

Ainda no contexto da interatividade nos jogos eletrônicos, Leffa e Pinto (2014, p. 364) também destacam esse aspecto, afirmando que:

O jogo não é uma experiência contemplativa; ao contrário do texto, que permanece o mesmo antes e depois da leitura, o painel em que ocorre o jogo reage à ação do sujeito, modificando-se continuamente após cada gesto do jogador, com possibilidade de criar nele um estado de fluxo contínuo pela sequência das ações que desencadeia.

Esses dois pontos, alinhados com um plano pedagógico adequado por parte do professor, tornam os jogos eletrônicos ferramentas eficazes para o engajamento e a aprendizagem, podendo se tornar recursos essenciais para o professor tornar as aulas de Língua Portuguesa mais estimulantes e participativas. No próximo tópico serão discutidas as possibilidades e desafios do uso dos jogos digitais nas aulas de língua portuguesa.

2.2 Games e o Ensino de Língua Portuguesa: possibilidades e desafios

Dando continuidade à discussão desenvolvida até este ponto, entende-se que os jogos eletrônicos podem ser empregados em práticas de aprendizagem mais significativas, visto que promovem a resolução de problemas, o pensamento rápido, o senso de equipe e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. No âmbito do ensino de Língua Portuguesa, os *games* podem desempenhar um papel motivador das práticas pedagógicas, considerando que no jogo acontecem interações tanto entre o jogador e o jogo quanto entre os próprios jogadores. Tais interações devem ser exploradas pelo docente no trabalho dos conteúdos linguísticos, por exemplo.

Aguiar (2017, p. 3) destaca a importância de se “adotar práticas de ensino de língua portuguesa que foquem na língua em uso, por meio de textos concretos e contextualizados, e não apenas em regras gramaticais e nomenclaturas”. Como aponta a autora, as práticas de linguagem acontecem em textos reais, nos quais o usuário utiliza a linguagem em diferentes situações de interação, precisando não só dominar as estruturas linguísticas dos gêneros, como também elementos como o contexto, os participantes, nível de formalidade, etc.

Uma prática de ensino bem desenvolvida, utilizando o jogo eletrônico como ferramenta, se torna um fazer docente bem-sucedido, ratificando caráter pedagógico desse fazer, o que inclusive distingue a ação do professor dos demais profissionais, ou seja, a prática docente deve ser, essencialmente, uma prática pedagógica e, também, educativa.

A esse respeito, Franco (2005) destaca que a prática docente deve ser, também, uma prática pedagógica, para isso o trabalho docente deve ter um senso claro da finalidade do que é ensinado aos alunos, o que vai muito além de dominar os conteúdos a serem lecionados. Deve-se compreender a prática educacional como uma prática social, como um ensino emancipatório, que se leve em consideração ao adotar práticas na sala de aula questões como o contexto social dos alunos, o planejamento do processo de aprendizagem, os conteúdos considerados importantes para a formação e a ampliação desses conhecimentos. Assim,

[...] um professor que sabe qual é o sentido de sua aula em face da formação do aluno, que sabe como sua aula integra e expande a formação desse aluno, que tem a consciência do significado de sua ação, tem uma atuação pedagógica diferenciada: ele dialoga com a necessidade do aluno, insiste em sua aprendizagem, acompanha seu interesse, faz questão de produzir o aprendizado, acredita que este será importante para o aluno. (Franco, 2005, p. 541).

Isso significa que um trabalho pedagógico exige do professor uma atuação crítica, e perceber esse fazer como fundamental para a vida do educando, significa compreender que essa prática inclui a formação cidadã. Segundo Franco (2005), um trabalho docente se torna

pedagógico se o professor tiver uma reflexão crítica de sua ação e uma consciência das intenções de sua prática, uma prática com finalidade, planejamento, acompanhamento, com um olhar crítico para cada momento, ciente da função social dessa ação.

Para Antunes (2003, p. 15), “O ensino da língua portuguesa também não pode afastar-se desses propósitos cívicos de tornar as pessoas cada vez mais críticas, mais participativas e atuantes, política e socialmente”. Sabendo desse senso de responsabilidade, de não se conformar em apenas aplicar o conteúdo, faz com que o professor procure diferentes abordagens para melhorar sua atividade, pensando em abordagens que possam mudar uma realidade e tornar determinado conteúdo mais acessível, tornando assim possível desenvolver competências e habilidades.

Nesse sentido, o discente não irá desenvolver essas competências por meio do estudo gramatical descontextualizado de regras e nomenclaturas, mas sim a partir do estudo de textos reais, num ensino contextualizado, como já era ressaltado pelos PCN (1998), no século XX:

Toda educação verdadeiramente comprometida com o exercício da cidadania precisa criar condições para o desenvolvimento da capacidade de uso eficaz da linguagem que satisfaça necessidades pessoais — que podem estar relacionadas às ações efetivas do cotidiano, à transmissão e busca de informação, ao exercício da reflexão. (Brasil, 1998, p.25).

Para conseguir esse uso eficaz da língua, o ensino do Português deve se basear em contextos reais de uso, em vez de focar no ensino de frases soltas, pois os discursos acontecem em situações reais de comunicação, por meio de gêneros variados, só esse ensino realmente possibilita ao aluno aprender a língua na sua diversidade social.

Os *games*, como um artefato cultural presente no cotidiano das pessoas, pode servir como objeto contextualizado para o trabalho da língua materna. Os jogos eletrônicos, ao contrário do que se pode pensar, também podem representar práticas de aprimoramento das capacidades linguísticas, pois existem muitos gêneros próprios desse mundo, como aponta Aguiar (2017, p. 153):

Nos contextos sociais relacionados a jogos eletrônicos, é grande a possibilidade de seus membros adquirirem habilidades linguísticas e de letramento, pois em algum momento precisarão interagir, quer por meio da leitura, quer por meio da escrita dos variados gêneros textuais comuns à comunidade *gamer*, como detonados, *blogs* e fóruns de determinado jogo.

Como demonstra a autora, o mundo dos jogos eletrônicos é repleto de oportunidades de leitura, com muitos gêneros que o professor pode explorar e realizar uma prática em sala

de aula que faça seus alunos perceberem os usos dos conteúdos ensinados. Na parte gramatical, por exemplo, o educador pode adotar jogos para abordar de maneira contextualizada e atrativa os conteúdos que pretende trabalhar, poderia também utilizar *games* para uma atividade participativa, criativa e significativa, ao invés de extensas listas de exercícios de análise gramatical, de identificar os elementos e dar suas classificações.

Ao utilizar os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas, entende-se, assim como afirma Aguiar (2017), que o professor deve apropriar-se desse objeto, de seus conteúdos e de todas as possibilidades pedagógicas que eles têm. Apesar de ser um recurso promissor e inovador, vale ressaltar que para muitas escolas brasileiras, o uso dos jogos eletrônicos pode parecer uma realidade um pouco distante.

Sobre isso, Leone *et al.* (2023, p. 13) destacam:

Há muitos motivos para isso, com laboratórios com baixa quantidade de computadores (muitos defasados), acesso à internet ausente ou inadequado, gestores que preservam excessivamente os equipamentos ao invés de permitir seu uso e desgaste natural, ausência de manutenção especializada dos aparelhos, dentre outros. Essas questões são potencializadas, à medida que a escola esteja em situação mais periférica ou distante de grandes centros urbanos.

Por todos esses motivos, o uso dos *games* para muitas escolas brasileiras, principalmente as mais carentes, pode enfrentar certas dificuldades. No entanto, é fundamental apontar a necessidade do apoio institucional para esse importante recurso. Uma possibilidade para ambientes menos favorecidos é utilizar esses dispositivos como motivação para atividades como leituras, escrita, resenhas e outros tantos gêneros presentes no universo do videogame.

Mattar (2010) aponta que o professor pode utilizar os *games* que já fazem parte do mundo do aluno como elemento motivador para atividades em sala de aula, o que aumenta a participação discente nessas atividades. Também podem ser usados jogos educacionais que facilmente são encontrados na internet para atividades gamificadas, oferecendo uma opção mais simplificada, principalmente para os docentes que ainda têm dificuldade com os recursos digitais.

Em suma, o uso dos *games*, obviamente, não vai acabar com todos os problemas do ensino de Língua Portuguesa, mas pode ser um recurso relevante para transformar práticas enfadonhas e desmotivadoras de ensino e aprendizagem de Português em ações pedagógicas

que os alunos tenham o gosto de entender a língua como um recurso fundamental para suas próprias vidas.

3 METODOLOGIA

A pesquisa científica, conforme enfatizado por Del-Masso (2012), desempenha o papel de suscitar indagações e dúvidas, instigando a busca por respostas a tais questionamentos. Esse processo reflexivo propicia a emergência de novas investigações e o surgimento de questões inexploradas.

Nesse contexto, a condução de uma pesquisa implica na exploração de uma problemática que intriga o pesquisador, empregando métodos específicos do domínio científico. O propósito é compreender a natureza dessa inquietação que gerou a pesquisa, orientando-se pelo rigor do método científico.

3.1 A pesquisa na formação do professor pesquisador

Marconi e Lakatos (2002, p. 16) enfatizam que a pesquisa sempre parte de uma interrogação do pesquisador e assim buscar responder “às necessidades de conhecimento de certos problemas ou fenômenos”. Desse modo, o professor deve também se tornar pesquisador da sua área e buscar responder as questões para problemas e fenômenos que lhe inquietam.

Um dos grandes objetivos da Universidade é proporcionar a formação do indivíduo como pesquisador, dando-lhe os métodos e conteúdos do campo científico necessários para essa prática científica, é por meio da pesquisa que é possível construir conhecimentos e assim contribuir não só para a prática do professor, mas para a sociedade como um todo. Nesse viés, Severino (2014) diz que só se ensina pesquisando, qualquer contribuição para o ensino e para a sociedade só será verídica se nascer e se nutrir da pesquisa científica.

Bortoni-Ricardo (2008, p. 46) explica que a diferença entre ser um professor-pesquisador para os demais professores: “é seu compromisso de refletir sobre sua própria prática, buscando reforçar e desenvolver aspectos positivos e superar as próprias deficiências. Para isso ele se mantém aberto a novas ideias e estratégias”. Isso significa que o professor-pesquisador se preocupa em atualizar constantemente sua prática pedagógica, mantendo uma postura crítica sobre sua atuação e sobre novas metodologias.

A autora também destaca uma das vantagens em ser um professor-pesquisador que é ter um trabalho que resulta em um conhecimento teórico prático, “ou seja, em conhecimento que influencia as ações práticas do professor, permitindo uma operacionalização do processo ação-reflexão-ação” (Bortoni-Ricardo, 2008, p. 48).

Nesse sentido, ser um professor-pesquisador é assumir uma postura de construtor de conhecimento e de sujeito preocupado em melhorar sua própria prática enquanto educador. Ao renovar suas práticas e adequar seu trabalho pedagógico, avalia suas ações, mantém-se atualizado sobre as questões emergentes que influenciam a sociedade, como é o caso dessa pesquisa sobre jogos eletrônicos.

3.2 Abordagem e tipo de pesquisa

Esta pesquisa se configura como uma abordagem qualitativa. Conforme Moreira e Caleffe (2008), a pesquisa qualitativa oferece a capacidade de analisar aspectos e questões que a abordagem quantitativa, centrada em estatísticas e números, não permite abordar. No contexto deste estudo, a pesquisa qualitativa se revela pertinente ao escopo da investigação sobre o emprego dos *games* nas aulas, uma vez que proporciona uma compreensão mais profunda do fenômeno em estudo.

Para Guerra (2014, p.11), “Na abordagem qualitativa, o cientista objetiva aprofundar-se na compreensão dos fenômenos que estuda”. Assim, nesta pesquisa se objetiva verificar alguns dos aspectos do uso dos *games* na sala de aula, abrangendo tanto as dimensões relacionadas ao processo de aprendizagem, como também os efeitos decorrentes da incorporação de jogos no contexto educacional.

O trabalho desenvolveu-se no tipo de pesquisa-ação. Severino (2014) destaca que esse tipo de pesquisa permite além de compreender uma situação também buscar intervir nela. Como destaca o autor, “Assim, ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas” (Severino, 2014, p. 104).

Esse tipo de pesquisa foi escolhido em virtude de sua natureza empírica, distinguindo-se de outras pesquisas que ficam no campo teórico, incorporando também, um componente prático. Além disso, a opção pela pesquisa-ação se justifica pelo fato de se buscar a análise de metodologias direcionadas ao ambiente da sala de aula e de mudanças e melhorias no processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, o estudo não se restringe ao plano teórico da utilização de jogos eletrônicos no contexto educacional, mas almeja, de maneira prática, demonstrar como essa integração pode ser efetivada, enriquecendo, assim, a pesquisa em termos de resultados e respostas à problemática.

Tripp (2005, p. 447) define que pesquisa-ação “é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática”. Portanto, esse tipo de pesquisa tem por objetivo mudar e melhorar a prática que é foco do estudo.

O autor também destaca que esse tipo de estudo precisa ter a reflexão como elemento presente em todos os ciclos da pesquisa, como na fase de observação da prática a ser melhorada, o planejamento da intervenção, na realização e na análise dos resultados obtidos, assim tornando o processo mais eficaz e com resultados mais bem construídos.

Tripp (2005) aponta para cinco tipos de pesquisa-ação: A pesquisa-ação técnica, a prática, a política, a socialmente crítica e a emancipatória. Mesmo cada uma dessas modalidades tendo características próprias e algumas em comum, Tripp destaca que em uma pesquisa não necessariamente o pesquisador precisa adotar uma única modalidade de pesquisa-ação, mas pode utilizar diferentes ao longo das etapas de desenvolvimento, dependendo das necessidades de uma investigação. Desse modo, pode-se concluir que a pesquisa-ação se destaca por procurar melhorar a prática e gerar muitos conhecimentos desse processo de investigação.

3.3 Técnica, instrumento e metodologia de produção e análise de dados

A técnica de pesquisa empregada compreendeu uma oficina pedagógica realizada com estudantes de uma instituição de ensino público do Estado do Maranhão, centrada na incorporação de jogos eletrônicos no contexto das aulas de Língua Portuguesa. A oficina em si consistiu em trabalhar um gênero textual típico do mundo *gamer*, o “Detonado”, além do uso do *gamer* “Very Little Nightmares”.

A execução desta atividade, focalizada nos jogos eletrônicos, forneceu os dados para as análises e reflexões aprofundadas acerca de seu uso no ensino de língua materna. A realização da oficina com os alunos gerou os dados analisados no próximo capítulo, sendo interpretados os principais aspectos dessa atividade metodológica.

Na etapa de análise de dados, as fotos da oficina serviram para a caracterização das etapas da oficina, ajudando nas compreensões sobre o uso dos *games* na sala de aula, por exemplo, saber que conhecimentos prévios o professor deve ter, como os alunos interagem com esse dispositivo, como inseri-lo nas aulas e que conteúdos podem ser ensinados a partir de *games*, além de seus impactos para o ensino aprendizagem.

Como instrumento de coleta de dados, foram empregados dois questionários abertos, um com a professora titular da turma (que também atuava como supervisora no Programa Residência Pedagógica) e outro com alguns alunos que participaram da oficina. Gil (2002) destaca que uma das vantagens do uso do questionário é a possibilidade de rápida obtenção de informações, além de sua praticidade e o anonimato dos participantes.

Sobre as perguntas abertas, Lakatos e Marconi (2017, p. 134-135) afirmam:

são as que permitem ao informante responder livremente, usando linguagem própria, e emitir opiniões. Possibilitam investigações mais profundas e precisas; entretanto, apresentam alguns inconvenientes: dificultam a resposta ao próprio informante, que deverá redigi-la, o processo de tabulação, o tratamento estatístico e a interpretação. A análise é difícil, complexa, cansativa e demorada.

Dessa maneira, a escolha por esse tipo de questionário visou obter informações mais pessoais dos alunos sobre a realização da oficina considerando ainda que, como pontuam as autoras, nesse tipo de questionário o pesquisador precisa de maior atenção e uma análise crítica sobre as respostas dos participantes.

A partir da análise da oficina e dos questionários foram obtidas as respostas para a problemática do estudo, verificando se os objetivos traçados foram alcançados, evidenciando as possibilidades e desafios do uso de jogos eletrônicos como ferramentas para o ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica, com foco no Ensino Médio.

A metodologia de análise de dados contemplou a caracterização e interpretação dos dados colhidos. Em primeiro lugar foram apresentadas as configurações em que se deu a oficina pedagógica, mediante uma sequência didática, enfatizando o gênero Detonado e como foi possível trabalhá-lo em caráter pedagógico. A análise foi enriquecida com fotografias sobre momentos específicos da oficina.

Em segundo lugar, desprende-se à análise dos questionários, os quais foram desmembrados em grelhas de pergunta e resposta, seguidas da análise crítica de cada indagação feita à professora e, em seguida, aos alunos que participaram da oficina pedagógica. O conteúdo os questionários foram aspectos da oficina.

3.4 Participantes e local da pesquisa

O estudo aconteceu com a participação dos alunos do Ensino Médio de uma escola pública estadual situada no município de São Bernardo (MA). O planejamento foi que a realização dessa oficina acontecesse durante as regências do Estágio IV, nas dimensões do PRP. Pensando que a proposta da pesquisa foca em novas metodologias para a sala de aula, a participação dos alunos como alvos da pesquisa permitiu se chegar a resultados mais substanciais e concretos.

A oficina aconteceu com a turma de terceiro ano do Ensino Médio da referida instituição durante dois dias, com média de 25 alunos, no turno vespertino, com uma carga horária de quatro horas. A escolha para a turma surgiu durante as regências, em que se observou que essa turma não apresentava muita participação em aulas e tinham pouco envolvimento, logo era uma turma ideal para desenvolver uma atividade que procurava mudar essa realidade.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Nesta seção são apresentados os resultados obtidos a partir da aplicação da oficina pedagógica “Mundo do Detonado”, com a turma 301 do Ensino Médio. A seção está organizada em cinco tópicos. No tópico 4.1 são discutidos os motivos para a realização dessa oficina, bem como as questões relacionadas ao ensino de Língua Portuguesa, que muitas vezes se limita à gramática descontextualizada. Compreende-se que o ensino deve ser baseado em textos reais, sendo o gênero “detonado” escolhido para a atividade.

O tópico 4.2 destina-se a apresentar os critérios adotados para a escolha do jogo usado na oficina, com base em sete princípios apresentados por Tavares (2008), que define as características de “um bom game”, logo, de um bom jogo para esse tipo de proposta. No item 4.3 é apresentada a sequência didática da oficina, ressaltando a importância do planejamento para o desenvolvimento eficaz das atividades e como ferramenta para o professor assegurar o cumprimento das etapas e os objetivos propostos.

Nos tópicos 4.4 e 4.5, são apresentados os resultados tanto da oficina quanto do questionário aplicado aos alunos e à professora preceptora, visando responder à problemática do estudo e de verificar se os objetivos foram alcançados. A análise da oficina, como também do questionário busca examinar se os resultados sugerem que os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta pedagógica eficaz para melhorar a experiência de ensino e aprendizagem dos alunos, além de se constatar se essas atividades configuram um recurso inovador para as aulas de Língua Portuguesa, tornando-as mais contextualizadas e prazerosas.

4.1 A construção da oficina

A oficina foi intitulada “Mundo do detonado”, sendo desenvolvida em dois dias e teve como proposta central o trabalho com um gênero característico do mundo *gamer*. Conforme destacado por Aguiar (2017), esse universo existe uma grande quantidade de gêneros textuais esperando para serem explorados nas aulas de língua materna.

A oficina teve o gênero “Detonado” como objeto a ser estudado e o *gamer* selecionado para trabalhar esse conteúdo foi o jogo “*Very Little Nightmares*”⁵. Jogo esse inicialmente feito para versões de consoles e PC, mas que ganhou essa versão para móvel. A seleção do *game* aconteceu, dentre outros, pela facilidade e acessibilidade que os *games mobiles* oferecem para uso em sala de aula.

A escolha do gênero “Detonado” também se deu por um fator muito presente no universo *game* – o senso de comunidade – uma vez que os jogadores têm um sentimento de pertencimento a uma comunidade que compartilha gostos e preferências. O gênero em questão se configura como uma espécie de “guia” para a finalização de jogos, portanto, tem uma função social muito importante para a comunidade de jogadores, mesmo para aqueles mais orgulhosos que preferem “trabalhar duro” e evitar ao máximo consultar esses textos (A verdade é que todo jogador já consultou algum detonado para passar uma fase que não conseguia, ou a derrotar um inimigo, resolver um *puzzle*, mesmo que para preservar o “orgulho gamer” se evite ao máximo admitir isso).

Esse gênero se popularizou na década de 1990, em revistas especializadas em games:

Terminar, zerar, detonar... Finalizar um game sempre teve vários termos e sinônimos diferentes utilizados por jogadores. Porém, nos anos 90, no auge das revistas, um termo começou a ficar conhecido entre os jogadores, para identificar o guia com um passo a passo de como terminar um game. Esse termo, era chamado de Detonado, e era comum que as pessoas que procurassem o guia para zerar o game, perguntasse para os amigos, “Você tem o detonado de tal jogo (Atílio, 2019, s/p).

Assim, o gênero “Detonado” se tornou muito presente no mundo *gamer*, iniciando sua história nessas revistas, para posteriormente migrar para sites e fóruns na internet, podendo ser facilmente consultados por qualquer pessoa interessada, além de ganhar novas variações como os detonados feitos em formato de *gameplay*⁶.

A escolha por esse conteúdo resultou pela observação de que, nas aulas de Língua Portuguesa, frequentemente se prioriza o ensino gramatical, conferindo-lhe um papel central como conteúdo mais importante, ou o único relevante para ser explorado. Além disso, o que se observa nessa abordagem é uma gramática de frases soltas, como afirma Antunes (2003, p.

⁵ O jogo pode ser acessado no site oficial das lojas para android e IOS. Link da versão android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=eu.bandainamcoent.verylittlenightmares>.

⁶ Nesse tipo de detonado o jogador utiliza seu *gameplay*, ou seja, ele grava sua própria tela enquanto passa as fases, enquanto faz os comentários, ou legendas, até mesmo só a *gameplay*. Esse tipo de detonado circula principalmente em plataformas como o YouTube.

31) “uma gramática fragmentada, de frases inventadas, da palavra e da frase isoladas, sem sujeitos interlocutores, sem contexto, sem função; frases feitas para servir de lição, para virar exercício”, ou seja, um ensino prescritivo da língua, do “certo” e “errado”, no qual o importante é o aluno saber dar nomes aos elementos e saber suas classificações.

Tendo consciência de que a língua é utilizada em situações reais de comunicação, para diferentes propósitos comunicativos, o ensino de frases soltas não contempla esse ensino de textos autênticos, no máximo fornece ao aluno os conteúdos necessários para a realização de avaliações escolares, além de ser um ensino pouco estimulante, podendo ser até mesmo desestimulante, tornando o estudante pouco interessado em investigar sua própria língua.

O objetivo da oficina foi demonstrar que os jogos eletrônicos podem ser um recurso lúdico e inovador para o ensino de Língua Portuguesa, possibilitando o trabalho com textos reais, pois lidar com gêneros textuais é trabalhar com a língua em seus usos reais. Conforme destacado por Miller (2009), os gêneros textuais são ações sociais, uma vez que não se usa a linguagem meramente como meio de comunicação, mas sim como recurso pelo qual agimos e realizamos ações em diferentes esferas das atividades cotidianas.

Miller (2009) salienta a característica dos gêneros surgirem mediante as necessidades comunicativas nas sociedades, nas mais diversas esferas, como a profissional, escolar, familiar, etc. Assim, o gênero “Detonado” se caracteriza como um texto típico do mundo *gamer*, integrando o mundo do aluno, que aguarda ser incorporado como um conteúdo a ser explorado nas salas de aula de Língua Portuguesa.

4.2 A escolha do gamer para a sala de aula

O que torna um jogo eletrônico um bom recurso pedagógico para a sala de aula é o equilíbrio entre sua função pedagógica e sua função lúdica, ou seja, a escolha de um *gamer* não pode ser baseada exclusivamente no conteúdo a ser trabalhado, pois há o risco de torná-lo uma atividade monótona e só mais uma atividade daquelas rotineiras. Desta feita, deve-se ter um plano pedagógico bem estruturado, para evitar que esse momento se transforme em mera atividade recreativa, sem contribuição alguma para aprendizagem.

Compreendendo a necessidade desse equilíbrio entre o fator lúdico e pedagógico, o professor precisa conhecer bem o *gamer* para utilizá-lo em sala de aula. Tonéis (2022, p. 101) afirma que o professor precisa assumir o papel de *gamer*, “ao conhecer o jogo e jogar para aprender dele suas regras e potencialidades para compor seu roteiro de atividades e diálogos decorrentes do processo de jogar”. Como destaca o autor, essa escolha deve partir da

necessidade que o docente identifica em motivar seus alunos, realizando uma análise crítica de como determinado *game* pode ser aplicado em uma atividade proposta.

É importante destacar que essa seleção não é uma tarefa simples, considerando uma sala de aula com diferentes alunos e preferências específicas, inclusive aqueles que possivelmente não jogam. O professor deve assumir uma visão crítica para a escolha do *game*, para que este possa ser apreciado por todos nesse ambiente plural de sala de aula.

Com o intuito de auxiliar na escolha do jogo para as práticas pedagógicas, são apresentadas a seguir sete princípios fundamentais que, de acordo com Tavares (2009), fazem um bom jogo, logo, um recurso adequado para o trabalho na sala de aula. Vale informar ao leitor que os primeiros seis princípios foram atribuídos pela revista *Next Generation*, em 1997, na matéria “O que faz de um jogo um bom jogo?”. Já o sétimo princípio foi acrescentado por Tavares (2009). Esses critérios foram utilizados na escolha do jogo utilizado na oficina “Mundo do Detonado”.

Quadro 2 - Princípios de um bom jogo

Balanceamento	O <i>game</i> precisa estimular o pensamento rápido e desafiar os jogadores a resolverem problemas. De acordo com as características dos alunos, o professor deve ter em mente o jogo que melhor se adequa e equilibra os fatores desafio e diversão. Como destaca Tavares (2009, p. 245), “Não pode ser muito fácil a ponto de o jogador perder o interesse nele, nem tão difícil que o faça desistir”.
Criatividade	Um <i>game</i> precisa ser criativo a ponto de despertar a curiosidade no jogador a embarcar nesse jogo. O professor deve ter em mente que ao propor uma atividade dessa natureza, os alunos serão muito sinceros em dizer se querem ou não jogar esse <i>game</i> , assim um jogo que apresenta um enredo mais elaborado, desafios, uma arte e leve <i>design</i> bem elaborados vai, conseqüentemente, chamar mais a atenção dos alunos para essa atividade.

Foco	<p>O jogo precisa ter recursos suficientes para manter o jogador focado nele, sem muitas distrações. Essa característica é trazida desde os jogos não digitais como, por exemplo, o xadrez e a dama, que são jogos que exigem um alto nível de concentração. Desse modo, os jogos digitais também devem manter o jogador com a motivação adequada para permanecer na atividade. Vale destacar que esse ponto é explicativo do porquê de muitos dos jogos educativos não serem bons em manter os jogadores focados, porque são simples demais. Nesse sentido, o professor deve analisar se os elementos do <i>game</i> serão suficientes para despertar a vontade de jogar nos alunos.</p>
Personagem	<p>Assim como em uma história de contos de fadas, um filme ou qualquer narrativa, o protagonista no <i>game</i> também deve cativar seu público. Tavares (2009, p. 247) acrescenta ainda, que “uma parte do grande público pode ser cativada por cenários, meios de transporte e edifício, que, além de fornecerem o <i>gamespace</i> para que o jogo aconteça em toda sua jogabilidade (<i>gameplay</i>), podem oferecer um componente estético que muitas vezes agrada mais que as personagens do jogo”. É fácil perceber essa relação entre os personagens e os jogadores quando lembramos nomes como Mario Bros, Lara Croft, CJ, Link (para alguns pode ser uma surpresa saber que não é Zelda), Leon, Jill Valentine, etc. Ou em casos como em jogos de corrida que não apresentam personagem, sendo os próprios veículos os astros do <i>game</i>. Ao lembrar desses personagens já vem em mente inúmeras memórias sobre quando se está jogando tais jogos.</p>
Tensão	<p>Elemento este muito presente no mundo dos videogames, a tensão no jogo faz referência a “seriedade” presente no ato de jogar, muito fácil compreender esse elemento quando o jogador sente o alívio em concluir uma fase, ou a frustração em não ganhar de um chefe. Esse elemento bem difundido nos jogos de terror e suspense, mas também presente em outros jogos por meio de desafios e obstáculos colocados lá para que os jogadores se motivem em “perder” horas para terminar uma fase e sentir aquele sentimento de alívio e de autorrealização.</p>

Energia	Um bom jogo é aquele que consegue prender os jogadores com vontade de permanecer jogando. Neste tópico, identificamos recursos que ajudam nesse quesito, o sistema de <i>feedback</i> , por exemplo, dá a resposta imediata sobre as ações do jogador. Segundo <i>McGonigal</i> (2017), o sistema de <i>feedback</i> indica aos jogadores o quanto eles estão perto de alcançar os objetivos ou metas nos <i>games</i> . Outro recurso muito utilizado nos games é o sistema de recompensas, funcionando como motivador para os jogadores continuarem explorando, jogando, formando e se desafiando em um <i>gamer</i> . Exemplo disso são missões secundárias, itens melhores, sistema de mapas, chefes secretos, pontuação, recompensas ao passar chefes, fases, todos esses elementos fazem dos games uma atividade atrativa e motivadora, os tornando um verdadeiro “trabalho duro”.
----------------	--

Livre de gênero	Esse elemento é muito importante, principalmente pensando no ambiente de sala de aula, o professor deve ter o pensamento que a atividade com jogos eletrônicos deve favorecer todos os alunos, independente do gênero. Isso quer dizer que o jogo deve ser jogado tanto por homens como por mulheres, vale acrescentar também que deve ser um <i>gamer</i> inclusivo já pensando em alunos como possíveis dificuldades. Tavares (2009) destaca que um bom jogo é aquele livre de gênero, ou seja, que pode ser jogado tanto por homens quanto por mulheres, essa preocupação ocorre pelo fato de ser ter um senso comum, já ultrapassado, de que o <i>videogame</i> é uma atividade ligada ao público masculino. Foi-se o tempo que essa afirmação até tinha um fundo de verdade, hoje o mercado de <i>games</i> já é bem diversificado e bem igualitário com seus usuários.
------------------------	--

Fonte: criada pelo pesquisador com base em Tavares (2009).

Baseando-se nesses princípios, a escolha do *game* a ser usado em sala pode ser mais estruturada, permitindo ao professor planejar de maneira mais consciente, visando um trabalho bem planejado e resultados mais eficazes. Esses critérios foram considerados durante

a seleção do jogo utilizado na oficina. Além de atender todos os requisitos destacados como a criatividade, o balanceamento, foco, energia, ser livre de gênero, o jogo “*Very Little Nightmares*”, por ser *game mobile*, oferece maior acessibilidade, que também é um critério que o professor deve considerar e, devido ser estruturado em fases de curta duração, se tornou ideal para uso em sala de aula.

Very Little Nightmares é um jogo de suspense com elementos de terror e plataforma, focado em *puzzles*⁷ (quebra-cabeças), é uma versão mobile do jogo *Little Nightmares* desenvolvido para consoles e PC. O jogo foi desenvolvido pelo Alike Studio e distribuído pela Bandai Namco, lançado em 2019 para as plataformas IOS e Android. A história do jogo se passa antes dos eventos dos jogos principais feitos para consoles e PC.

Nesse jogo, o jogador controla a personagem conhecida como “A Garota de Capa de Chuva Amarela”, em uma mansão conhecida como “Ninho”, as fases se desenrolam em diferentes ambientes dessa mansão e, para completar essas fases, o jogador precisa superar desafios em forma de quebra-cabeça, armadilhas e inimigos. O ambiente de suspense e os *puzzles* contribuem para a imersão, tornando-se muito envolvente, o que o configurou como um recurso adequado para a prática desenvolvida na oficina.

4.3 A sequência da oficina

O planejamento para a realização da oficina “Mundo do detonado” aconteceu em formato de sequência didática, na qual foi traçado trabalhar os conteúdos: Jogos eletrônicos; gênero textual detonado; e produção textual. Teve como objetivos de aprendizagem: compreender as características composicionais do gênero detonado; entender a produção escrita do gênero detonado com texto típico do mundo *gamer*; produzir um texto do gênero detonado. E a avaliação didática aconteceu com a produção de um detonado das cinco primeiras fases do jogo “*Very Little Nightmares*”.

No primeiro momento de oficina foi apresentada à turma a proposta da sequência e de como ocorreriam as atividades, nesse primeiro momento o gênero detonado foi explorado em todas as suas características composicionais. Por meio de slides foi estudado sua história, função social e características estruturais, essa etapa foi muito importante para dar aos alunos

⁷ Os *puzzles* são desafios de lógica e raciocínio utilizados nos games, buscando que os jogadores tenham pensamento crítico e a resolução de problemas, podendo variar de enigmas simples a mais complexos, tornando os jogos experiências gratificantes ao se conseguir resolver esses problemas.

os conhecimentos necessários para o trabalho com o gênero. Foram trabalhados dois exemplos de detonado de duas fases do jogo *Resident Evil 4*, de PlayStation 2, que serviram como apresentação do gênero e sensibilização da turma.

Por fim, foi apresentado aos alunos o jogo “*Very Little Nightmares*”. Mesmo antes da oficina, foi compartilhado no grupo de WhatsApp da turma os links para o download do *game* e como “tarefa de casa” ficou de explorarem o jogo. No momento da aula, também aconteceu a orientação e ajuda para os alunos que tiveram dificuldade em baixar e instalar o *game*.

É válido enfatizar que o momento dos alunos jogarem, antes de pensar em qualquer conteúdo de ensino, é muito importante para o trabalho com jogos eletrônicos na educação, pois a função inicial de um *game* é a diversão. Apesar de na sala de aula, o tempo ser pouco para esse momento, eles podem fazer em casa, assim após jogarem e se envolverem, a parte educativa deve entrar, pois os discentes estarão motivados e imersos no *game*.

No segundo dia, as atividades aconteceram como o planejado, os alunos foram divididos em grupos e as cinco primeiras fases do jogo foram divididas entre esses grupos. Assim, o objetivo dessa oficina foi que cada grupo produzisse o detonado da fase escolhida para o grupo. Essa atividade também exercitou a produção coletiva dos educandos e as habilidades de trabalho colaborativo.

Depois de cada grupo ter terminado seu texto, as produções foram compartilhadas com os outros grupos que deveriam verificar se os textos de seus colegas estavam adequados. A atividade era simples, cada grupo devia passar a fase a partir do detonado feito pelo outro grupo, a fim de verificar se os textos estavam de acordo com as características do gênero estudadas no primeiro dia e se o texto poderia ajudar qualquer pessoa a passar por essa determinada fase, pois esse é o grande objetivo do detonado.

Realizadas as produções e essa revisão coletiva, os textos foram organizados pelo pesquisador e publicados em um site próprio, criado para essa atividade na plataforma Wix.com⁸, considerando que ao se trabalhar com a produção escrita de gênero textual se precisa pensar na socialização dessa produção dos alunos. Essa ação deve coincidir com as plataformas e veículos comuns em que esse gênero é, geralmente, vinculado e compartilhado. No caso do detonado, deve-se publicar em sites na internet para tornar seu acesso mais fácil a qualquer interessado.

⁸ Plataforma online para criação de sites, destinado a fins diversos, como educacional, negócios, empresas, mídias digitais, blog pessoal, etc.

Ao final da atividade foi possível concluir que os objetivos traçados foram alcançados e a atividade se tornou muito efetiva, uma vez que a produção dos alunos se tornou bem escrita e desenvolvida, atendendo às características do gênero estudado no início, inclusive com um exemplar da fase feito em formato de *gameplay*, que é uma das possíveis maneiras de produzir esse gênero. No tópico seguinte são apresentadas as etapas do desenvolvimento da oficina e como ocorreu essa atividade utilizando o *game* e o estudo do gênero detonado.

4.4 Análise da oficina “Mundo do detonado”

A oficina “Mundo do detonado” procurou demonstrar como os jogos eletrônicos podem ser integrados no ensino de Língua Portuguesa, desenvolvendo uma prática lúdica, participativa e envolvente. Como destaca Mattar (2010, p. 60), “Hoje não se pensa mais numa atitude passiva do estudante, que deveria simplesmente absorver as informações transmitidas pelo professor, mas se espera do aluno uma postura ativa e reflexiva. Como já vimos, os nativos digitais preferem ações a falas”. Assim, a prática dessa oficina visou promover um ensino ativo, colocando o aluno como sujeito atuante no processo de ensino aprendizagem.

No primeiro dia de oficina, o foco foi introduzir e trabalhar o gênero detonado com os alunos. No início da aula, aconteceu uma conversa sobre se eles já conheciam esse gênero e sobre a proposta da oficina. O estudo do gênero foi conduzido por meio de slides, abordando seu surgimento em revistas da área *gamer* na década de noventa (1990) e a evolução para o universo digital da internet e para vídeos no YouTube. Também foram discutidas as funções sociais desse gênero e suas características composicionais.

Lopes-Rossi (2011, p. 71) define que o trabalho com gêneros textuais dentro da sala de aula busca “proporcionar o desenvolvimento da autonomia do aluno no processo de leitura e produção textual como uma consequência do domínio do funcionamento da linguagem em situações de comunicação”. Nesse contexto, o uso dos jogos digitais nas aulas de Português se justifica pelos diversos gêneros presentes no mundo do *videogame*, considerando-se essa ferramenta como uma oportunidade de desenvolver tais competências no aluno citadas pela autora.

Imagem 1 – Explorando o detonado



Fonte: Acervo do pesquisador

Na imagem 1 pode ser identificada a etapa de estudo do gênero. Para realizar um trabalho mais dinâmico nesse momento de estudo, foram utilizados dois detonados de duas fases do jogo Resident Evil 4⁹, de PlayStation 2, por meio de um programa de emulador¹⁰ no notebook. Assim, foram direcionadas a dois alunos cópias dos trechos dos detonados, esses discentes leram o passo a passo de como terminar as fases escolhidas do *game* enquanto o pesquisador seguia as instruções dos detonados até a conclusão das fases.

Nesse momento, os estudantes se mantiveram direcionados à atividade e demonstraram muita curiosidade na atividade. Essa abordagem prática foi eficaz para ilustrar como o gênero funciona de verdade e para envolvê-los na oficina. Em seguida, esses dois trechos do detonado serviram como material para uma análise sobre o gênero.

Conforme destaca Lopes-Rossi (2011), esse momento de estudo do gênero deve permitir que o aluno se familiarize com o objeto de estudo e perceba as marcas linguísticas do texto, tais como: a forma organizacional; o suporte de canal em que geralmente circula; as preferências estilísticas; o uso de elementos verbais e não verbais; as suas funções comunicativas e o processo de produção e compartilhamento desse gênero.

⁹ Resident evil 4 é um jogo eletrônico de survival horror e tiro em terceira pessoa, desenvolvido e publicado pela Capcom, lançado para Gamecube e Playstation 2 em 2005, sendo o sexto jogo da franquia e ganhou o prêmio de jogo do ano (Game of the Year ou GOTY) de 2005.

¹⁰ Emulador ou emulação é a utilização de softwares para rodar jogos de outras plataformas em plataformas diferentes, por exemplo, utilizar um emulador para rodar jogos de consoles no PC ou até mesmo no mobile.

No caso do estudo do detonado, foram trabalhadas algumas questões linguísticas, como o uso de verbos no imperativo e no futuro do presente, bem como o porquê dessas marcas serem regulares nesse gênero, uma vez que os detonados são “guias” para ajudar jogadores a passar fases, derrotar chefões, encontrar colecionáveis, etc. Esse estudo inicial teve por objetivo dar um conhecimento primeiro aos alunos, com vistas à produção escrita.

Ainda nesse primeiro dia, depois do estudo do detonado, foi apresentado o *game* usado na oficina, vale salientar que ele foi previamente disponibilizado no grupo dos estudantes para *download*. Além disso, foi dado auxílio a alguns alunos que tiveram algumas dificuldades para baixá-lo. Também é de destaque a informação de que o jogo escolhido pode ser jogado *offline*, uma decisão tomada em consideração às dificuldades que muitas instituições enfrentam com a falta de recursos digitais e de acesso à internet.

Como “tarefa de casa”, os educandos foram incentivados a explorar o *game*. É essencial que, ao propor um trabalho usando jogos eletrônicos, o professor abra espaço para os alunos jogarem antes de qualquer proposta de trabalho, pois como afirma Santaella (2009), qualquer jogo deve ser antes de tudo divertido.

Dessa forma, o docente não comprometerá a interação e imersão do aluno durante o jogo, que se mostrou importante para a segunda etapa de produção da oficina. O objetivo do primeiro dia foi alcançado, uma vez que os discentes compreenderam bem as características do gênero detonado e dos objetivos propostos nessa atividade, o que foi fundamental para o bom encaminhamento na parte da produção escrita.

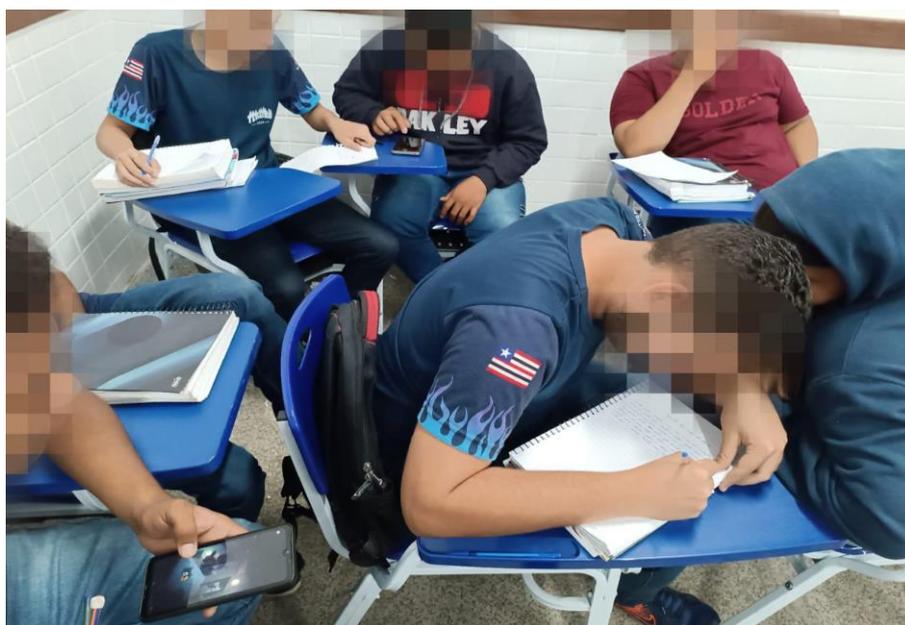
No segundo dia de oficina, os trabalhos se iniciaram com uma discussão sobre as experiências dos alunos com o *game*, questões do tipo: “O que acharam do game? Acharam fácil? Muito difícil? E, principalmente, foi divertido?”. A partir desse momento de conversa, ficou evidente a diversidade de opiniões entre os alunos: aqueles que acham bem divertido, os que gostaram mais da história, outros dos *puzzles* e aqueles que acharam um pouco difícil.

Esse momento de exploração foi importante para o andamento da oficina, uma vez que a diversão também é fundamental em um processo de ensino, “Como parte do processo de aprendizagem, a satisfação e a diversão têm sua importância quando da aprendizagem de novas ferramentas, visto que o aprendiz fica mais relaxado, motivado e, conseqüentemente, mais disposto a aprender” (Prensky, 2021, p. 194).

Nessa etapa, os alunos tiveram mais algum tempo para jogar, principalmente aqueles que não estavam presentes no primeiro dia de oficina. Logo após, foi explicado a eles como a dinâmica ocorreria e os grupos foram divididos para as produções escritas dos detonados. No

trabalho com jogos na educação, o professor pode explorar o aspecto competitivo desse recurso, promovendo o espírito de competição saudável na turma, além do aspecto colaborativo dos *games*. Nesta perspectiva, a produção escrita coletiva de um gênero favorece a escrita colaborativa, a interação, divisão de tarefas e a troca de informações (Lopes-Rossi, 2011).

Imagem 2 – Momento de produção dos detonados



Fonte: Acervo do pesquisador

Na imagem 2, pode-se observar a etapa de produção dos alunos, em que cada grupo ficou responsável pela escrita de um detonado de uma das cinco primeiras fases do *game*. Cada uma das fases teve, em média, cinco minutos de duração, tendo em vista o período de tempo disponível. Nessa parte, os alunos demonstram certa facilidade na produção dos textos, muito por conta da exploração do gênero feita no primeiro dia.

Isso evidencia a importância de o professor procurar alternativas metodológicas para sua prática e ir além de aulas expositivas e de longos exercícios gramaticais. A utilização dos jogos possibilita tornar atividades anteriormente cansativas em estimulantes. O aspecto lúdico encontrado no jogo facilita o trabalho com conteúdos estudados, além de despertar o interesse e o prazer do aluno em aprender. Como destaca Almeida (2007, p. 89):

Por certo o estímulo encontrado no lúdico facilita a integração dos conteúdos escolares à vida cotidiana dos alunos, sem que esta necessidade de serem transmitidos certos conteúdos (reconhecidamente importantes para o bom desempenho do cidadão no exercício de sua cidadania) se torne um enfado e distancie o aluno da escola.

No sentido que salienta o autor, o professor pode usar abordagens lúdicas para tornar o ensino mais atrativo e menos distante do aluno, por esse motivo os jogos eletrônicos se revelam recursos altamente atrativos e positivos. Terminada a escrita dos detonados de cada grupo, foi direcionado aos alunos a orientação para que eles trocassem seus textos com os textos de outros grupos, para fim de verificar a qualidade das produções, fazendo assim uma revisão colaborativa.

O objetivo era de que cada grupo finalizasse a fase correspondente do detonado produzido por outro grupo. Se as informações estivessem claras e o texto bem escrito no sentido de qualquer pessoa ser capaz de utilizá-lo para concluir a fase, então o texto estaria adequado.

Observou-se que os alunos tiveram muita participação durante a escrita dos textos e também em jogar o game, demonstrando um engajamento significativo durante toda a oficina. O que resultou em produções com muita qualidade, fazendo da proposta da oficina “Mundo do detonado” uma prática positiva, comprovando a ideia de que o uso dos jogos eletrônicos nas aulas de língua portuguesa pode trazer benefícios para o ensino, transformando uma sala de aula passiva em uma sala motivada e ativa, facilitando o trabalho do professor e tornando os conteúdos mais acessíveis aos estudantes. Sobre isso, Aguiar (2017, p.5) diz:

Nessa direção, entendemos que os games podem propiciar a motivação necessária para que o aluno produza textos orais e escritos de variados gêneros, uma vez que envolvem a necessidade de o jogador ter de lidar com desafio e aprendizagem, com interação e agência, entre outros princípios inerentes aos games.

Dessa forma, a realização dessa oficina apontou para a necessidade do professor entender que o ensino de Língua Portuguesa deve buscar práticas que convidem o aluno a participar das atividades, de investigar sua língua, percebendo esse ensino como fundamental para sua formação, superando a visão restrita de que aula de língua portuguesa se limitam à gramática e a atividades de análise gramatical, atividades de nomenclatura e classificação. Além disso, é importante ressaltar que o professor preocupado em inovar sua prática e promover atividades diferenciadas, como o uso de games, é um profissional que demonstra

um compromisso com a melhoria da qualidade de ensino de seus alunos, e com a atualização constante de sua prática pedagógica.

Assim, o uso dos jogos eletrônicos, quando bem planejado, configura-se como um recurso inovador para aproximar os alunos dos conteúdos, transformando-os em sujeitos ativos e motivados nas aulas, fazendo assim o trabalho da língua um momento prazeroso de efetivo aprendizado.

Imagem 3 – Finalização do projeto



Fonte: Acervo do pesquisador.

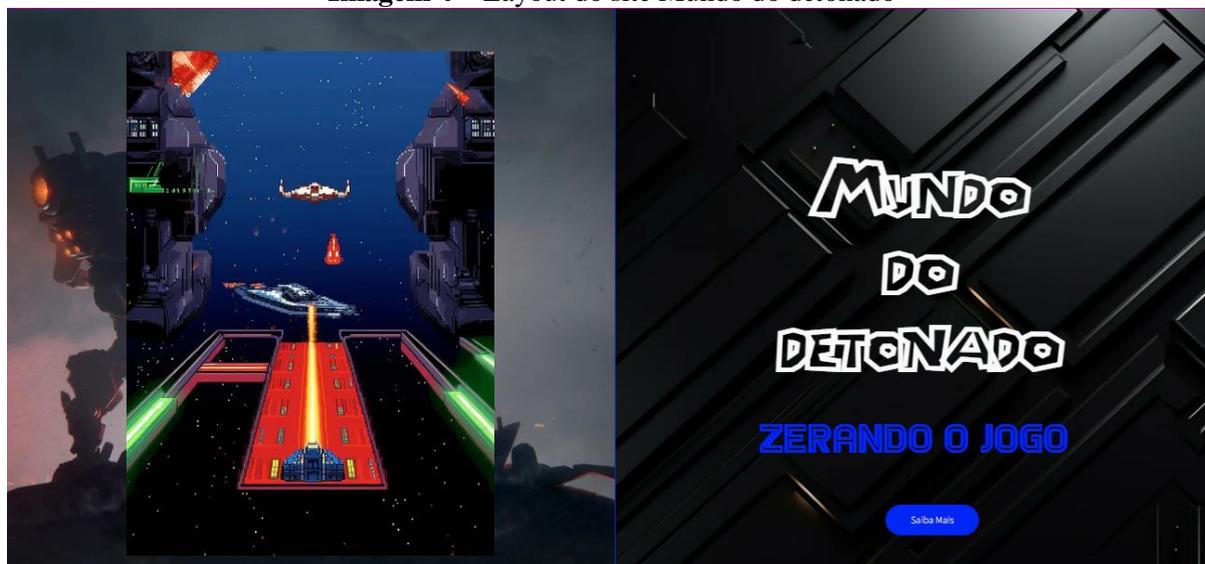
Na imagem 3, observa-se a finalização da oficina “Mundo do detonado”. A realização da oficina demonstrou que os *games* podem atuar como motivadores para engajar os estudantes nas atividades e promover um ensino contextualizado. A etapa final da oficina consistiu na divulgação das produções escritas do gênero. Como aponta Antunes (2003, p. 63), “Os textos dos alunos, exatamente porque são atos de linguagem, devem ter leitores, devem dirigir-se a um alguém concreto”.

Na sala de aula, muitas vezes acontecem propostas sem objetivos claros, do fazer só por fazer, como uma atividade que o aluno deve fazer para entregar. No entanto, se os textos representam formas concretas de práticas de linguagem, eles possuem objetivos definidos e culminam em aprendizagem significativa.

Lopes-Rossi (2011, p. 78) ressalta que essa etapa visa à “divulgação ao público das produções dos alunos conforme a forma típica de circulação do gênero”. Ou seja, não se trata apenas de divulgar as produções, mas também de respeitar a forma típica de circulação do gênero, proporcionando a alunos e professores promoverem uma prática que valorize o esforço coletivo.

Para a divulgação dos detonados produzidos na oficina, considerando que o meio típico de circulação desse gênero é geralmente na internet, foi criado pelo pesquisador um site específico para essa atividade, utilizando a plataforma Wix.com. O site recebeu o título da oficina “Mundo do detonado”¹¹. Assim, a oficina abordou a necessidade de o professor alinhar os conhecimentos teóricos como uma prática atrativa para proporcionar experiências mais envolventes para os alunos. Na imagem a seguir é apresentado o *layout* do site criado para a oficina.

Imagem 4 – Layout do site Mundo do detonado



Fonte: Acervo do pesquisador

Os objetivos estabelecidos para a oficina foram alcançados e o desenvolvimento das atividades evidenciaram que a utilização dos jogos na sala de aula pode trazer benefícios tanto para professores quanto para alunos. Isso ocorre porque o jogo é uma ferramenta que permite os estudantes aprenderem de forma lúdica e divertida.

Kishimoto (2017, p. 41) observa que “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico”. Dessa

¹¹ <https://silvaluisguilherme.wixsite.com/mundo-do-detonado>

maneira, a utilização dos jogos eletrônicos emerge como uma alternativa para os professores utilizarem para melhorar sua prática pedagógica e potencializarem a aprendizagem dos alunos, que demonstram preferências por atividades práticas e lúdicas.

O desafio da proposta defendida nesta pesquisa é que o professor deve ter um planejamento bem estruturado e objetivos claros para aproveitar as potencialidades que os games proporcionam para tornar seu uso um recurso inovador e diferenciado. Leffa e Pinto (2014, p. 372) atestam que:

O jogo bom é aquele que vicia, despertando no jogador o desejo de continuar jogando, às vezes a ponto de querer que o jogo não termine. O mesmo vale para a sala de aula: a aprendizagem boa é aquela que vicia, despertando no aluno o desejo de continuar estudando.

Assim, ao incorporar o uso dos jogos eletrônicos nas aulas de língua portuguesa, o docente visa proporcionar um ensino mais envolvente e estimulante, tornando o processo de estudo dos conteúdos mais contextualizado e agradável o que, por sua vez, pode melhorar o processo de ensino aprendizagem ratificando, como aponta Antunes (2003), o principal objetivo do professor de Língua Portuguesa – contribuir para ampliação das competências linguísticas dos alunos.

4.5 Análise do questionário aplicado à professora colaboradora

O questionário foi aplicado via *Google Forms*, com a professora preceptora que acompanhou a oficina “Mundo do detonado”. A primeira pergunta do questionário buscou avaliar a percepção da professora acerca da atividade desenvolvida na oficina, ou seja, sua opinião sobre a integração de um game no processo de ensino.

Buscou-se compreender sua opinião sobre possíveis contribuições desse recurso para a prática pedagógica do professor de Língua Portuguesa, bem como verificar se a prática desenvolvida se mostrou uma abordagem eficaz para o ensino de Português, considerando realidade da turma do 3º ano.

Grelha 1 – Mundo do detonado na prática pedagógica

1- Como você avalia a oficina “Mundo do detonado”, no tocante à prática pedagógica do professor de português?
--

A oficina aconteceu de forma satisfatória. O professor desenvolveu uma proposta de trabalho bem dinâmica que fez com os alunos participassem com atenção de todas as etapas propostas por ele sobre o gênero detonado.

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário da professora

No primeiro questionamento, a professora ressaltou de forma positiva o andamento das atividades no decorrer da oficina. Para uma prática eficaz, é essencial que o professor tenha um planejamento bem estruturado e cuidadoso das etapas, além de uma constante atenção a novas estratégias que possam contribuir para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, tornando a ação educativa mais produtiva e eficiente.

No caso do uso de *games* como recurso pedagógico, é fundamental que o professor tenha conhecimento aprofundado sobre esse recurso, uma vez que se trata de um elemento natural presente na vida dos estudantes contemporâneos, que convivem com a tecnologia de forma intensa.

O uso de *games* na educação, portanto, precisa ser cuidadosamente pensado e bem planejado, o professor tem o papel de pesquisar formas para incorporá-los nas práticas pedagógicas. Ramos (2008, p. 83) enfatiza que:

Quando pensamos no uso dos jogos eletrônicos como recurso pedagógico e nos reflexos destes sobre o desenvolvimento humano, o professor passa a ter uma função estratégica, tendo em vista que precisa incorporar este tipo de jogo a sua prática para promover a aprendizagem, bem como conhecer e lidar com a nova geração que chega à sala de aula, querendo um espaço rico em estímulos com o qual possa interagir e desenvolver sua autonomia.

Dessa maneira, o uso de *games* permite ao docente conceder maior autonomia para o aluno, transformando aulas tradicionais em momentos mais dinâmicos e interativos, favorecendo o aprendizado por ser um recurso familiar aos estudantes. Essas possibilidades podem favorecer o ensino e dar novas alternativas para sua prática pedagógica.

A segunda pergunta visou verificar se a docente concorda com a ideia de que o universo dos jogos eletrônicos abrange diversos gêneros, a exemplo do detonado, que possuem potencial para ser utilizados como recursos pedagógicos no ensino de Língua Portuguesa.

Dessa maneira, a opinião de uma professora experiente sobre essa temática contribui significativamente para a discussão sobre o uso de *games* na educação, além de fornecer subsídios para uma melhor compreensão desse recurso como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, compreensão e interpretação dos alunos, aproveitando esse artefato que faz parte do meio social dos alunos.

Grelha 2 – Game no ensino e Português

2- Depois desta oficina, você considera que os textos presentes no mundo gamer, como o detonado pode ser utilizados no ensino de Língua Portuguesa? Justifique.

Sim, podemos utilizar no trabalho com a produção de textos. Por ser um gênero próprio das culturas juvenis, atrai o interesse dos alunos que hoje usam as mídias diariamente.

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário da professora

A professora concorda que os textos presentes no universo *game* podem ser empregados como recursos didáticos em sala de aula. Em sua resposta, a docente salienta o fato de essas produções serem típicas da cultura dos jovens e estes as utilizam frequentemente essas mídias no dia a dia.

Conforme Gómez (2015, p. 27), existe hoje uma importância de o professor pensar seu trabalho para as necessidades desse aluno familiarizado com a tecnologia, o autor defende a importância de “Ajudar os jovens a aprenderem em contextos complexos, incertos, multidimensionais, a navegarem na incerteza”.

Sendo assim, fazer um ensino contextualizado utilizando textos que são mais comuns para esses alunos, como são esses do universo *game*, é tornar o processo de ensino mais facilitado, tanto para o professor quanto para os alunos e, também, para o aluno perceber a utilidade de determinados conteúdos aprendidos na escola.

Assim, se evidencia o potencial dos jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas eficazes para atividades de leitura, produção textual e interpretação nas aulas de Língua Portuguesa. Isso se deve às diversas oportunidades de leitura que os jogadores têm no mundo dos games, desde textos como o detonado, dentre outros. Neste sentido, podem ser criadas oportunidades de trabalhar conteúdos de língua portuguesa em contextos mais motivadores e prazerosos (Aguiar, 2017).

A terceira pergunta buscou a percepção da professora sobre o engajamento dos alunos durante a realização da oficina. Concordando com a ideia de que o ensino não precisa obrigatoriamente ser tão engessado, mas sim que promova o prazer e desejo no aluno em aprender, os jogos eletrônicos podem ser ferramentas eficazes para alcançar essa motivação, além de representar uma abordagem inovadora e diferenciada em comparação com práticas mais tradicionais focadas apenas em análises sintáticas. A resposta indicará se a experiência mostrou que o uso de jogos proporciona realmente o aumento do interesse dos alunos.

Grelha 3 – Percepção sobre a influências dos games

<p>3 - Como você percebeu a motivação e interesse dos alunos em participar dessa atividade com jogos eletrônicos?</p>
--

<p>“Os alunos demonstraram interesse em participar da oficina, desde o convite até a realização da proposta. Preocuparam-se em baixar os links sugeridos e interagiram durante a exposição do gênero Detonado, além de terem realizado a produção de um texto detonado. Os jogos eletrônicos atraem bastante a atenção dos adolescentes e a proposta de oficina foi bastante assertiva, visto que faz parte do universo dos alunos” (Professora).</p>

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário da professora

Conforme a resposta da docente, é possível afirmar que a prática realizada na oficina demonstrou que o uso de jogos eletrônicos contribuiu para aumentar o envolvimento dos alunos na atividade. Aguiar (2017, p. 5) destaca que “a motivação propiciada por jogos digitais pode ser um trunfo para o professor conquistar a atenção dos alunos e, conseqüentemente, torná-los mais interessados nas aulas”.

Essa motivação acontece, em grande parte, pelo caráter interativo e lúdico presente no jogo, Almeida (2007) enfatiza que o ensino lúdico promove a participação e o interesse dos

alunos. Sendo assim, o professor precisa buscar práticas mais estimulantes, que favoreçam o aluno, como é o caso da utilização de games.

Os jogos são elementos que naturalmente despertam a vontade das pessoas participarem e se envolverem até o fim para conseguir determinado objetivo, Kishimoto (2017) salienta que o jogo na educação desenvolve aspectos cognitivos e também potencializa a construção de conhecimentos, assim uma turma que está ludicamente motivada e envolvida, será mais ativa e curiosa durante a atividade que envolve o jogo. Portanto, ao utilizar os jogos eletrônicos, o professor aproveitará essa motivação que o jogo causa no aluno, tornando estes mais abertos a participarem das atividades de forma efetiva.

A última pergunta buscou a visão global da professora sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas, e se essa ferramenta se configura como uma metodologia eficaz para o ensino de Língua Portuguesa.

Grelha 4 – Uso dos jogos como ferramentas no ensino de Língua Portuguesa

4 - Com base nessa oficina, qual sua opinião sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas no ensino de Língua Portuguesa?

“Incluir os jogos eletrônicos em sala de aula torna o ensino mais atrativo para os alunos e por meio deles, podemos realizar um trabalho de produção de textos. É importante afirmar também que não podemos negar que os jovens vivem imersos na esfera digital, dessa forma, cabe aos professores lançar propostas significativas, utilizando como recurso o próprio celular do aluno para a produção de textos” (Professora).

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário da professora

Em sua resposta, a professora destaca a atratividade que os jogos eletrônicos oferecem para atividades em sala de aula, enfatizando que os educandos contemporâneos estão constantemente conectados e familiarizados com as tecnologias digitais. Sendo assim, os jogos eletrônicos podem ser usados para tornar atividades mais divertidas e motivadoras para esses que têm muita facilidade com ambiente digital.

É importante que o educador tenha o cuidado de perceber o momento e as propostas que podem se utilizar desse recurso, visto que não é simplesmente levá-los para a sala de qualquer maneira, pelas respostas do questionário, fica evidente que o sucesso da atividade desenvolvida se deve, em grande parte, pelo planejamento prévio das atividades. Portanto, o

professor, percebendo as necessidades de seu público, deve buscar formas de tornar as aulas mais significativas.

Nesse ensejo, percebe-se a necessidade do professor ser também um pesquisador, mantendo-se aberto a novas ideias; deve ser um profissional reflexivo sobre sua prática e que, constantemente, se preocupa em buscar novas estratégias para renovar suas práticas em sala de aula (Bortoni-Ricardo, 2008). Ao utilizar os games, por exemplo, o professor mostra que se preocupa em melhorar a experiência de aprendizado.

Com base no questionário analisado, ficou nítido que a oficina foi realizada com sucesso e que o uso de games se mostrou uma metodologia eficaz para motivar os alunos no momento de estudo, não só por ser um recurso altamente envolvente e divertido, mas também por se mostrar um recurso com inúmeras oportunidades de adaptação a diferentes necessidades, conteúdos, habilidades e propostas pedagógicas que o professor possa pensar. No tópico seguinte, será apresentado e discutido o questionário realizado com cinco alunos sobre a oficina “Mundo do Detonado”, explorando a visão dos participantes sobre o uso de games dentro do ensino de língua portuguesa.

4.6 Análise de questionário aplicado com os alunos

O questionário aplicado com os alunos foi composto por quatro perguntas, visando investigar suas opiniões acerca do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Língua Portuguesa. No total, cinco alunos responderam ao questionário, que também foi realizado via *Google Forms*, referente à oficina “Mundo do detonado”.

A primeira pergunta buscou obter a visão dos estudantes sobre essa atividade com games, explorando suas percepções sobre essa experiência no sentido da aprendizagem, se acharam positiva ou negativa e se representa uma ferramenta capaz de proporcionar atividades mais agradáveis.

Grelha 5 – Visão discente sobre game

1– O que você achou de utilizar um game para trabalhar um conteúdo de língua portuguesa?

“Utilizar jogos como ferramenta de aprendizagem, torna a aula mais agradável, motivadora, dinâmica, diferente e divertida, além de conquistar a confiança e a atenção dos alunos” (Aluno 01).
“Muito criativo e didático, pois possibilitou aos alunos uma forma diferente de estudar a língua portuguesa” (Aluno 2).
“Achei uma ideia muito boa, faz com que o aluno tenha mais interesse e vontade, por conta das dificuldades do gamer” (Aluno 3).
“Achei ótimo o jogo é útil para ensinar e aprofundar conhecimentos sobre determinados conteúdos” (Aluno 4).
“Bom, acho bom, ajuda muito” (Aluno 5).

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário dos alunos

Com base nas respostas dessa primeira pergunta, é perceptível que a atividade com *games* representou uma prática diferente para esses alunos, uma vez que praticamente todos a descreveram como uma ação dinâmica e divertida. O aluno 1, por exemplo, afirma que é uma forma de “conquistar a confiança e atenção dos alunos”, o que está em consonância com os estudos sobre os nativos digitais, que destacam sua preferência por ações a falas. Promover práticas diferenciadas constitui uma estratégia para que o docente possa realizar atividades mais agradáveis no momento de estudo, evitando a limitação a aulas expositivas no quadro ou atividades no livro didático.

Outro ponto recorrente nas respostas dos alunos é a dinâmica proporcionada pelo uso de jogos eletrônicos, que transforma os estudantes em participantes ativos no processo de construção do conhecimento, em vez de passivos ouvintes. Conforme Mattar (2010, p. 60), “os alunos devem explorar, procurar e descobrir, formando e reformando conhecimento durante o processo”. Assim, o aluno ter uma participação ativa possibilita construir conhecimentos concretos que tendem a ser mais duradouros.

Na segunda pergunta, buscou-se compreender a percepção dos educandos sobre se o uso de um *game* facilitou a compreender do conteúdo, que no caso foi o gênero detonado, e identificar os motivos dessa possível facilidade ou dificuldade, contribuindo para uma análise mais aprofundada do uso de games como metodologia pedagógica.

Grelha 6 – Utilidade do jogo na aula de Português

2 – Na sua opinião, ao utilizar um jogo eletrônico tornou-se mais fácil compreender o conteúdo trabalhado na oficina? Por quê?
“Sim. É importante para entender as transformações pelas quais passaram ao longo do tempo, desde a sua criação até os jogos atuais”. (Aluno 1)
“Sim, porque os games são muito utilizados hoje pelos jovens, e isso torna o conteúdo mais didático e divertido” (Aluno 2).
“Sim, foi mais fácil pelo fato de ajudar” (Aluno 3).
“Sim pois facilita o processo de socialização, comunicação, criatividade e concentração” (Aluno 4).
“Sim porque ajuda as pessoas sobre trabalhar em oficina” (Aluno 5).

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário dos alunos

Os alunos também expressaram concordância ao afirmar que a utilização do game na atividade da oficina facilitou a aprendizagem. O aluno 1, por exemplo, demonstrou grande interesse no fato de a atividade ter abordado um gênero do universo gamer, o que evidencia o potencial positivo dessa abordagem para o ensino de Língua Portuguesa.

O aluno 2 também ressaltou em sua resposta que o uso do jogo tornou a aprendizagem mais acessível, mencionando “os games são muito utilizados pelos jovens”. Essa observação vai ao encontro da visão de autores como Prensky (2001) e Mattar (2010), que afirmam que os games são elementos naturais para os nativos digitais.

A questão da diversão foi igualmente reforçada pelos estudantes, sugerindo que, ao promover atividades mais lúdicas, o professor não apenas facilita a abordagem e aprendizagem de certos conteúdos, como também transforma o momento de estudo em uma prática prazerosa. Sobre a importância da ludicidade, Almeida (2007, p. 46) resalta a necessidade de “tornar a aprendizagem da língua um momento de interesse e de participação, o que se consegue mais facilmente com o ensino lúdico, com a utilização de métodos de estímulo à aprendizagem, abandonando a formalidade das aulas de gramática descontextualizada”.

Dessa forma, é essencial que o professor explore novas abordagens que favoreçam o aprendizado do aluno, ultrapassando, como destaca o autor, as aulas de gramática

tradicionais. Os *games*, por serem recursos altamente envolventes e empolgantes, têm a capacidade de motivar os alunos a participarem ativamente, promovendo uma vontade voluntária em jogar, o que os torna uma ferramenta valiosa para a aprendizagem.

A terceira pergunta foca justamente em verificar a percepção dos alunos sobre as práticas de ensino e como se sentem diante dessas abordagens. Ao longo do estudo, foi destacado que os nativos digitais têm uma forte tendência a preferir participar, colocar a mão na massa, e não gostarem de aulas tão passivas. Dessa forma, essa questão busca compreender se eles preferem aulas mais tradicionais ou dinâmicas, verificando se a abordagem com games se faz de uma boa escolha de estratégia de ensino.

Grelha 7 – Olhar do aluno sobre o tipo de aula de Português

3 – Você prefere aulas mais tradicionais ou mais dinâmicas como na oficina utilizando games? Justifique
“Mais dinâmicas. Auxiliam o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio e conhecimentos” (Aluno 1).
“Mais dinâmicas, pois o aluno tem um prazer maior e também mais facilidade pra entender o conteúdo de forma dinâmica” (Aluno 2).
“Aulas com dinâmicas, porque deixa a aula mais leve e divertida, e os alunos prestam mais atenção” (Aluno 3).
“Pra mim as duas formas são de suma importância para que tenhamos melhor aproveitamento no aprendizado” (Aluno 4).
“Sim, ajuda muito” (Aluno 5).

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário dos alunos

As respostas foram claras em afirmar que aulas dinâmicas são consideradas mais interessantes e atrativas pelos estudantes. O aluno 1 observa que essa abordagem favorece o raciocínio, enquanto o aluno 2 acredita que pode facilitar a aprendizagem dos conteúdos por parte do aluno. Segundo Mattar (2010), os alunos têm preferências por atividades práticas e divertidas.

Mesmo que a sala de aula seja vista geralmente como um ambiente sério, principalmente no ensino médio, sem espaço para diversão, no entanto, é amplamente reconhecido que se aprende melhor quando se está motivado e envolvido. Dessa maneira, atividades dinâmicas podem proporcionar momentos mais agradáveis aos alunos e, por consequência, um ambiente mais propício ao ensino.

O aluno 4 também destaca a importância de aulas dinâmicas, mas não descarta as aulas mais tradicionais, portanto, o professor deve pensar em equilibrar momentos de estudo mais tradicionais com práticas mais dinâmicas, como o uso de games. Depois do momento de estudo de um determinado conteúdo, por exemplo, o professor pode substituir longas listas de exercícios por uma atividade lúdica, um jogo ou uma brincadeira, porque esse tipo de atividade, que aproveita o aspecto lúdico, tende a favorecer a participação e envolvimento dos alunos.

Os jogos eletrônicos por desafiarem seus participantes a terem uma resposta rápida aos estímulos do game e ultrapassar diferentes desafios, tornam-se altamente envolventes e estimulantes, fazendo dessa atividade uma possibilidade concreta de integrar o cotidiano do aluno com o ensino escolar, segundo Caniello (2022, p. 101):

Os games proporcionam diversas opções de caminhos de aprendizagem e níveis de dificuldade, podendo os usuários interagir, competir ou atuar de forma colaborativa e, principalmente, construir uma bagagem personalizada de cultura, conforme os próprios interesses.

Conforme a autora, os games proporcionam experiências personalizadas para cada jogador e são altamente adaptáveis, devendo apresentar um nível de dificuldade equilibrado, nem sendo muito difícil, como também nem tão fácil. Dessa forma, a atividade com games não apenas diverte os alunos, como também os desafiam, como demonstrado na atividade realizada na oficina, em que os alunos precisaram ultrapassar os obstáculos das fases do game para realizar a atividade de produzir um detonado.

Por fim, a quarta pergunta buscou avaliar como os alunos percebem o uso de jogos eletrônicos nas aulas de língua portuguesa e se a experiência vivenciada na oficina despertou o interesse por novas iniciativas com o uso de games.

Grelha 8 – Avaliação sobre o uso dos jogos nas aulas de Português

4– Como você avalia a utilização de jogos eletrônicos nas aulas de língua portuguesa? Gostaria de mais práticas como a realizada na oficina?

“Ótima ideia. Seria mais interativo e animada as aulas” (Aluno 1).

“Na minha opinião é uma forma mais dinâmica e que pode fazer os alunos entenderem melhor o conteúdo. Sim” (Aluno 2).

“Avalio como ponto positivo, porque talvez com os jogos, os alunos principalmente os meninos façam mais empenho de aprender, e também de uma forma divertida. E deveria ter mais práticas como essa da oficina que tivemos” (Aluno 3).

“Muito bom é uma motivação que permite aos alunos participarem ativamente do ensino e aprendizagem” (Aluno 4).

“Sim, muito!” (Aluno 5).

Fonte: Produzido pelo pesquisador com base no questionário dos alunos

As respostas indicam que os alunos tiveram uma boa recepção da proposta realizada na oficina, sugerindo que o uso de games como metodologia pedagógica constitui uma alternativa promissora. Essa abordagem pode ser um recurso amplamente explorado pelos professores para novas práticas pedagógicas inovadoras. Prensky (2021) destaca a versatilidade do uso de jogos eletrônicos na educação, ressaltando sua adaptabilidade à grande maioria das disciplinas, necessidades e habilidades. Dessa maneira, se tornam um recurso muito eficaz, especialmente quando aliado a um planejamento adequado.

Os alunos também apontaram que essa metodologia proporcionou uma forma de aprendizado mais dinâmica e interativa, em contraste com métodos mais tradicionais baseados na exposição dos conteúdos e repetição de exercícios, atividades mais dinâmicas são notadamente mais envolventes, pois é justamente essa característica presente nos games que essa proposta defende. Aguiar (2017, p. 9) esclarece que:

Os jogos oferecem desafios e permitem que nos comprometamos a transpô-los de forma voluntária, empregando nossos esforços do melhor modo possível; eles concentram nossa energia em algo em que somos bons e de que gostamos de fazer; eles nos oferecem missões claras e recompensas significativas e gratificantes; eles eliminam nosso medo de fracassar e aumentam as chances de sucesso; eles nos possibilitam o trabalho cooperativo, de modo a criarmos laços sociais fortes (mesmo virtuais); eles nos tornam parte de algo maior e dão sentido às nossas ações.

Conforme a autora, esses elementos encontrados nos games tornam essa atividade extremamente prazerosa, motivando os jogadores a passarem horas empenhados, gastando o próprio esforço para ultrapassar obstáculos, e construindo algo que parece extremamente divertido. Outro aspecto relevante nos jogos é a liberdade de errar, pois nos games os erros servem como experiências de aprendizagem e autoavaliação, e servem para melhorias em tentativas futuras.

Essa característica é desejável também no ambiente escolar, no qual os erros serviriam como ferramentas para aprender, como algo normal no processo de aprendizagem. No entanto, o que prevalece nas aulas, especialmente nas aulas de língua portuguesa, é uma abordagem que muitas vezes se limita a informar ao aluno se ele errou ou acertou. Em suma, o uso de jogos eletrônicos nas aulas também pode favorecer a liberdade do aluno de explorar sem medo de errar e ser repreendido, e dessa forma ter uma vontade de aprender, percebendo que no processo acontecem acertos e erros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado ao longo do trabalho, torna-se imprescindível ressaltar a relevância do tema abordado, visto que ele impacta diretamente o cotidiano dos alunos e pode ser aplicado em novas práticas pedagógicas desenvolvidas pelo professor. Os jogos eletrônicos se mostram como ferramentas inovadoras e envolventes para o ambiente escolar, principalmente pelo caráter lúdico e interativo presente nessa mídia.

As informações e dados apresentados no estudo, principalmente no que se refere à oficina “Mundo do Detonado” e ao questionário, contribuíram de forma significativa para a discussão sobre o uso de games como ferramentas nas aulas de língua portuguesa. A partir da prática realizada, foi possível verificar que esse recurso possui um grande poder motivacional, além de tornar o processo de ensino mais agradável para os alunos.

Portanto, o uso de jogos eletrônicos se mostrou uma possibilidade inovadora e promissora para o ensino de língua portuguesa. O estudo evidenciou que essa ferramenta permite a realização de atividades mais contextualizadas e significativas para os alunos, ao mesmo tempo que faz uma conexão com o universo tecnológico no qual estão inseridos, o que abre um leque de oportunidades para diferentes abordagens pedagógicas.

Os jogos são um elemento comum para qualquer indivíduo e sua prática é amplamente apreciada. Assim, levar os jogos para a sala de aula é tornar o estudo mais divertido e menos monótono, uma vez que as pessoas tendem a aprender melhor em ambientes mais motivadores e prazerosos. Portanto, os objetivos traçados no início do estudo foram

alcançados, e a oficina mostrou bons resultados, se percebeu que os alunos têm bastante afinidade com esse recurso, e existem diversas possibilidades de integrá-los na sala de aula, a oficina mostrou que o uso dos jogos eletrônicos faz com que os alunos se envolvam mais e tenham mais interesse em participar das atividades.

Além disso, ao utilizar os jogos na sala de aula o professor pode explorar aspectos como a competição saudável, o senso de colaboração, o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, bem como os diversos gêneros textuais presentes nos jogos, que oferecem múltiplas oportunidades de letramento para seus jogadores, exatamente como foi comprovado na oficina realizada no estudo, dessa forma esse recurso demonstra diversas possibilidades para o ambiente de sala de aula.

O estudo demonstrou que os jogos eletrônicos são um recurso inovador para as práticas em sala de aula, oferecendo ao professor oportunidades de promover maior autonomia aos alunos e uma participação ativa no processo de ensino-aprendizagem. O ensino de língua portuguesa necessita que o professor se mantenha atento a novas estratégias e recursos, que entenda seu papel de formador e a necessidade de procurar metodologias que atraiam o aluno para perto do ensino, mostrando os benefícios sobre o que é ensinado em sala de aula.

Observa-se, portanto, a necessidade de reforçar a importância para novas pesquisas sobre o tema, para apresentar novas ideias para o uso desse recurso na sala de aula e explorar seu potencial como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Portuguesa, fortalecendo as discussões e produtos didáticos nesse campo.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Andréa Pisan Soares. **Jogos eletrônicos e o ensino de língua portuguesa: algumas reflexões**. Texto livre, Belo Horizonte. V. 10, n. 2, p 1- 17. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16758>. Acesso em: outubro de 2023.
- AGUIAR, Andréa Pisan Soares. **O jogo digital como recurso para ensino de língua portuguesa**. Percursos linguísticos, Vitória – ES. V. 7, n. 17. p. 149- 159. 2017. disponível em: <https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/17848>. Acesso em: outubro de 2023.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro e interação**. 6. Ed. São Paulo: Parábola editorial, 2003.
- ATILIO, Daniel. Como surgiu o nome detonado? **Aperta o X**. 19 set. 2019. Disponível em: <https://apertaiox.com/2019/09/19/como-surgiu-o-termo-detonado/>. Acesso em: Março de 2014.
- BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **O professor pesquisador: uma introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- CALEFFE, Luiz Gonzaga; MOREIRA, Herivelto. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.
- CANIELLO, Angélica. Game na educação. 2022. E-book. Disponível em: <https://a.co/d/7SPtIFV>
- DEL-MASSO, Maria Cândida Soares. **Metodologias do trabalho acadêmico: aspectos introdutórios**. Cultura acadêmica, São Paulo, v. 6. 2012. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=Vi04EAAAQBAJ&lpg=PA7&ots=CPYJP2cgfa&dq=DEL-MASSO%2C%20Maria%20C%C3%A2ndida%20Soares.%20Metodologias%20do%20trabalho%20acad%C3%AAmico%3A%20aspectos%20introdu%C3%B3rios.%20Cultura%20acad%C3%AAmica%2C%20S%C3%A3o%20Paulo%2C%20v.%206.%202012.%20&lr&hl=pt-BR&pg=PA7#v=onepage&q&f=false>
- FRANCO, Maria Amelia do Rosario Santoro. **Prática pedagógica e docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito**. Rev. bras. Estud. pedagog. (online), Brasília, v. 97, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016.
- GEE, P. J. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Tradução de Gilka Girardello. *Perspectiva*, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175->. Acesso em: outubro de 2023.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

- GUERRA, Elaine Linhares de Assis. **Manual da pesquisa qualitativa**. Anima educação, Belo Horizonte. 2014.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017. E-book.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LEFFA, J. Vilson; PINTO, Cândida Martins. **Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula**. *Revista (Con)Textos Linguísticos*, Vitória, v. 8. n. 10, p. 358-378, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/8368>. Acesso em: outubro de 2023.
- LEONE, Fernanda Regis, *et al.* Evolução dos jogos na educação. In: BERNHARD, Rafael, OLIVEIRA, Raimundo Correia de, FREITAS, Silvia Regina Sampaio, (org). **Serius Game: do lúdico à educação**. Ponta Grossa - PR: Atena, 2023. Cap. 1. p. 1-19. Doi: <https://doi.org/10.22533/at.ed.345231104>
- LOPIS-ROSSI, Maria Aparecida Garcia. Gêneros discursivos no ensino de leitura e produção de texto. In: KARWOSKI, Arci Mário, GAYDECSKA, Beatriz, BRITO, Karim Siebeneicher, (orgs). **Gêneros Textuais: reflexões e ensino**. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011, p. 69-81.
- MATTAR, J. **Games e educação** – como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2010.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Traduzido por Eduardo Rieche. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.
- MILLER, Carolyn R. Gênero como ação social. In: DIONISIO, Angela Paiva; HOFNAGEL, Judith Chambliss (org). **Gênero textual, agência e tecnologia**. São Paulo: Parábola editorial, 2012.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Traduzido por Eric Yamagute. São Paulo: Senac, 2021. E-book.
- RAMOS, Daniela Karine. **Ciberética: Vias de desejos nos jogos eletrônicos**. Tese (Doutorado em educação). Programa de Pós-Graduação em educação do Centro de Ciências da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.
- RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.

SANT'ANNA, Alexandre, NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do ludico na educação**. Revemat, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTAELLA, L; FEITOZA, M. **Mapa do jogo** – a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Games e comunidades virtuais**. In: EXPOSIÇÃO HIPERRELAÇÕES.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 1. ed. São Paulo: Cortez editora, 2014.

TAVARES, Roger. Fundamentos de um game design para educadores e não especialistas. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. cap. 5, p. 239-249.

TONÉIS, Cristian N. **Os games na sala de aula: games na educação ou a gameficação na educação?** 2. ed. São Paulo: Clube de Autores, 2022.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, [S. l.], v. 31, n. 3, p. 443–466, 2005. DOI: 10.1590/S1517-97022005000300009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/27989>.. Acesso em: junho 2024.

Apêndices

Apêndice A – sequência didática da oficina

Universidade Federal do Maranhão
Centro de Ciências de São Bernardo
Curso de Licenciatura em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa
Disciplina: Trabalho de Conclusão de Curso
Professor orientador: José Marcelo Costa dos Santos
Acadêmico: Luís Guilherme Silva dos Santos

Sequência Didática

1. Identificação

Instituição: Centro de Ensino Dr. Henrique Couto
Etapa de ensino: Ensino Médio Turma: 301 Turno: Vespertino
Temática: Jogos eletrônico nas aulas de português
Data: 25/06/204 e 27/06/2024 Carga horária: Três aulas
Professora supervisora: Rosane da Silva Costa

2. Objetivos de aprendizagem

- Compreender as características composicionais do gênero detonado.
- Entender a produção escrita do gênero detonado com texto típico do mundo gamer.
- Produzir um texto do gênero detonado.

3. Habilidades

(EM13LP01) Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/ escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações.

(EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.

4. Conteúdo(s)

- Jogos eletrônicos
- Gênero textual detonado.
- Produção textual.

5. Proposta metodológica

Aula 01: Abertura da oficina

No primeiro dia de oficina, será apresentado aos alunos a proposta do trabalho e como ocorrerão as atividades. Nesse primeiro momento será trabalhado o gênero Detonado e também apresentado o jogo Android “Very Little Nightmares” que servirá como instrumento para o trabalho na oficina. O detonado é um gênero típico do mundo gamer, nesse primeiro dia por meio de slides será apresentado exemplos de detonados, explorado as características composicionais do gênero, como sua origem, sua função social, estrutura do gênero, suporte, características linguísticas, como por exemplo, uso de verbos no imperativo e verbos conjugados no futuro do presente do indicativo. Esse momento servirá para os alunos se apropriarem do gênero, dando-lhes condição para a produção de um detonado a partir do game citado anteriormente, que será disponibilizado com antecedência. Depois desse momento os alunos vão ter um tempo em sala para explorar o game escolhido para a oficina.

Aula 02: Atividade prática

No segundo dia da oficina, acontecerá a produção do texto pelos alunos, antes da parte será iniciado a aula com a discussão sobre o game, se os alunos conseguiram jogar, se tiveram dificuldades, o que acharam do game, etc. O game “Very Little Nightmares” funciona em fases, que focam na solução de puzzles (quebra-cabeça) para passar cada fase. Cada fase tem, em média, cinco minutos de duração, o que o torna acessível para a sala de aula. Depois dos alunos terem se apropriado do game e de suas mecânicas eles serão divididos em 5 grupos, e cada grupo ficará responsável por uma das fases para realizar o detonado, no caso as cinco primeiras fases do game.

Aula 03: Revisão e versão final

Depois da primeira escrita os grupos irão trocar seus textos e verificar se podem ser feitas melhorias e se os textos estão apropriados de acordo com as características verificadas no primeiro dia de oficina. Depois de feita essa escrita e revisão compartilhada, e com os textos prontos na versão final, serão reunidos para forma um só exemplar. (Possivelmente publicado em um site específico de publicação do gênero detonado, ainda a definir). E assim se encerra a oficina.

6. Avaliação

A avaliação será por parte da produção do gênero detonado com base no jogo Very Little Nightmares utilizado na oficina.

7. Recursos

- Notebook
- Data show
- Caderno
- Celulares
- Slides
- Jogo eletrônico Very Little Nightmares

8. Referências

AGUIAR, Andréa Pisan Soares. **Jogos eletrônicos e o ensino de língua portuguesa: algumas reflexões**. Texto livre, Belo Horizonte. V. 10, n. 2, p 1- 17. 2017. Disponível

em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16758>. Acesso em: outubro de 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

Lopes-Rossi, Maria Aparecida Garcia. **Gêneros discursivos no ensino de leitura e produção de textos**. In: Gêneros textuais: reflexões e ensino. Karwosky, Acir Mario; Gaydeczka, Beatriz; Brito, Karim Siebeneicher org. 4. ed. Parábola Editorial. São Paulo, 2011. P. 69- 81

MATTAR, J. *Games e educação* – como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2010.

ALIKE STUDIO. *Very Little Nightmares*. [Game]. Versão Android 1.2.4. Europa. Publicado pela BANDAI NAMCO Entertainment Europe. 2019.

Apêndice B – Questionário da professora

1- Como você avalia a oficina “Mundo do detonado”, no tocante à prática pedagógica do professor de português?
2- Depois desta oficina, você considera que os textos presentes no mundo gamer, como o detonado, podem ser utilizados no ensino de língua portuguesa? Justifique.
3- Como você percebeu a motivação e interesse dos alunos em participar dessa atividade com jogos eletrônicos?
4- Com base nessa oficina, qual sua opinião sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas no ensino de língua portuguesa?

Google Forms: [Questionário Docente - Formulários Google](#)

Apêndice C – Questionário dos alunos

1– O que você achou de utilizar um gamer para trabalhar um conteúdo de língua portuguesa?

2– Na sua opinião, ao utilizar um jogo eletrônico tornou-se mais fácil compreender o conteúdo trabalhado na oficina? Por quê?

3– Você prefere aulas mais tradicionais ou mais dinâmicas como na oficina utilizando games? Justifique.

4– Como você avalia a utilização de jogos eletrônicos nas aulas de língua portuguesa? Gostaria de mais práticas como a realizada na oficina?

Google Foms: [Questionário alunos - Formulários Google](#)

Anexos

Anexo A – Fotos da oficina

