



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

MARCOS ANDRÉ DE SOUZA

LEITOR-DETETIVE: JOGO DIGITAL PARA LEITURA DE ARTIGO DE OPINIÃO

São Cristóvão

2018

MARCOS ANDRÉ DE SOUZA

LEITOR-DETETIVE: JOGO DIGITAL PARA LEITURA DE ARTIGO DE OPINIÃO

Relatório de pesquisa apresentado ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras em Rede, da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Linguagem e Letramento

Linha de pesquisa: Teoria de Linguagem e Ensino

Orientadora: Prof^a Dr^a Denise Porto Cardoso

São Cristóvão

2018

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

S729l Souza, Marcos André de
Leitor-Detetive: jogo digital para leitura de artigo de opinião /
Marcos André de Souza ; orientadora Denise Porto Cardoso.– São
Cristóvão, SE, 2018.
112 f. : il.

Relatório (mestrado profissional em Letras) – Universidade
Federal de Sergipe, 2018.

1. Leitura. 2. Oratória. 3. Escrita criativa. 4. Cidadania. 5.
Jogos educativos. I. Cardoso, Denise Porto, orient. II. Título.

CDU 808



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA- POSGRAP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM LETRAS
PROFLETRAS/SC

Profletras
mestrado profissional

ATA DE DEFESA DA COMISSÃO JULGADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA PELO ALUNO MARCOS ANDRE DE SOUZA PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE - PROFLETRAS. Aos vinte dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e dezoito, às catorze horas, no Auditório de Geografia da Universidade Federal de Sergipe, reuniu-se a Comissão Julgadora da Dissertação de Mestrado do estudante **Marcos André de Souza**, composta pelos professores doutores: **Denise Porto Cardoso** (Presidente da Banca), **Alberto Roiphe Bruno** (membro interno) e **Valéria Viana Sousa** (membro externo à instituição) para examinar o trabalho apresentados sob o título **Leitor-Detetive: Jogo digital para leitura de artigo de opinião**. A orientadora assumindo os trabalhos na qualidade de Presidente da Comissão passou a palavra ao candidato, informando que o mesmo dispunha de 20 minutos para a apresentação. Terminada a exposição do mestrando a Presidente passou a palavra aos membros da Comissão Julgadora, informando que cada examinador dispunha de 20 minutos para arguição. Após a arguição, a comissão deliberou sobre o resultado da avaliação do trabalho, considerando o estudante **"Mestre Profissional em Letras"**. Esse resultado será incorporado no Histórico Escolar da referida estudante. Para constar, eu, Isabel Cristina Michelin de Azevedo (coordenadora), lavrei a presente ata, que será lida, aprovada e assinada pelos Membros da Comissão Julgadora. Cidade Universitária "Prof. José Aloísio de Campos", 20 de fevereiro de 2018.

- ☒ APROVADA
☐ APROVADA COM RESTRIÇÃO
☐ REPROVADA

Parecer:

O trabalho é relevante para o Profletras, principalmente na sua relação com o ensino/aprendizagem de artigos de opinião e de recursos argumentativos.

Denise Porto Cardoso

DENISE PORTO CARDOSO
PRESIDENTE

Alberto Roiphe Bruno
ALBERTO ROIPHE BRUNO
EXAMINADORA INTERNA

Valéria Viana Sousa
VALÉRIA VIANA SOUSA
EXAMINADORA EXTERNA

AGRADECIMENTOS

É verdade que sonhos podem virar realidade! E neste trabalho de realização, muitas forças são somadas. Muitas palavras são sabiamente utilizadas e energias positivas são emanadas por muitos e de diversas formas. Por isso, neste momento tão especial, não posso deixar de registrar meus sinceros agradecimentos a todos aqueles que me ajudaram nessa caminhada rumo à conquista de um grande desejo.

Agradeço a Deus pelas bênçãos que sempre me dá. A Ti, Senhor, toda honra e toda glória.

A minha mãe, Maria Raimunda, por sempre ter me conduzido pelos caminhos do bem, da verdade e da justiça. Sua fé, força e retidão são minhas inspirações. Obrigado por tudo, minha rainha. Eu te amo.

Ao meu pai, Aroaldo Souza, que, com suas palavras, sempre acalentou meu coração e conseguiu fazer brotar o que há de melhor em mim. Mesmo em outro plano espiritual, sei que continua me abençoando. Eu te amo muito, meu herói.

Aos meus irmãos, sobrinhos, cunhados, tios e primos, agradeço pelas palavras de carinho, de incentivo e pelas atitudes que me ajudaram nessa caminhada. Sou grato a Deus pela família que tenho!

A todos os meus queridos alunos, agradeço pela confiança em meu trabalho, pelo carinho e respeito que sempre me dedicaram. Vocês me motivam a buscar novos desafios. Muito obrigado!

Aos meus colegas professores, agradeço pelas palavras de carinho e confiança. Não cometerei a indelicadeza de citar nomes, afinal são muitos, mas saibam que estão todos devidamente registrados em meu coração.

Aos meus queridos professores e colegas do Profletras, registro minha sincera gratidão. Foram dias de muitas aprendizagens, de muitas partilhas. Do sorriso fácil à lágrima comedida. Tenho a absoluta certeza de que com vocês tudo valeu a pena.

E, finalmente, registro o meu profundo agradecimento a Prof^a. Dra. Denise Porto Cardoso, minha orientadora. Suas palavras de apoio e de carinho em momentos turbulentos foram decisivas para eu poder enfrentar as agruras da vida com cabeça erguida e entender que as pedras também servem para edificar nossa fortaleza profissional e pessoal. Muito obrigado por tudo!

“A verdadeira contribuição que o jogo dá à educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer” (FORTUNA, 2011, p. 126).

LEITOR-DETETIVE: JOGO DIGITAL PARA LEITURA DE ARTIGO DE OPINIÃO

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo digital Leitor-Detetive, uma ferramenta para a leitura de artigos de opinião, que visa desenvolver a leitura de alunos do 9º ano. A metodologia utilizada foi a pesquisa de abordagem qualitativa e de naturezas interpretativa e intervencionista. O embasamento teórico deste objeto de aprendizagem foi construído com as lições de Kleiman (1993), Silva (1998), Leffa (1999), Huizinga (2014), Koch; Elias (2016), Marcuschi (2017), Roiphe (2017), dentre outros. No jogo, estão presentes artigos de opinião com dois posicionamentos, um contrário ao outro, mas construídos a partir de um mesmo parágrafo de introdução. A interação entre aluno-jogo-aprendizagem está presente por meio da multimodalidade do jogo. O objeto de aprendizagem foi aplicado na turma do 9º ano da Escola Estadual José de Alencar Cardoso, em Aracaju-Sergipe. A análise dos dados de desempenho dos alunos no jogo digital indicou uma melhora nos resultados de questões associadas a descritores da Matriz de Referência de Língua Portuguesa (SAEB). Inserido num conjunto de ações pedagógicas sistematizadas, o jogo digital Leitor-Detetive pode auxiliar no desenvolvimento da leitura de alunos do 9º ano e na formação de cidadãos preparados para o exercício das práticas sociais.

Palavras-chave: Argumentação; artigo de opinião; cidadania; jogo digital; leitura.

DETECTIVE-READER: DIGITAL GAME FOR THE READING OF OPINION ARTICLES

ABSTRACT

This study aims to present the digital game Detective-Reader, a tool for the reading of opinion articles, which aims at developing the reading skills of 9th graders. It is a research, of qualitative, interpretative and interventionist nature. The theoretical background for this learning object was based on Kleiman (1993), Silva (1998), Leffa (1999), Huizinga (2014), Koch; Elias (2016), Marcuschi (2017), Roiphe (2017), among others. In the game, there are two opinion articles with contradicting ideas, but they are all written with the same introductory paragraph. The interaction between student-game-learning is present through the multimodality of the game. The learning object was used in the 9th grade of the *Escola Estadual José de Alencar Cardoso*, in Aracaju-Sergipe. The analysis of the performance data of the students in the digital game indicated that there was an improvement in the results of the questions associated to the descriptors of the document *Matriz de Referência de Língua Portuguesa* (SAEB). As part of a set of pedagogical and systematized actions, Detective-Reader can aid 9th grade students in their development of reading skills and in the education of citizens prepared to the exercise of social practices.

Keywords: Argumentation; opinion article; citizenship; digital game; reading.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Lista de figuras

Figura 1: Entrada da EEJAC	30
Figura 2: Layout da EEJAC	31
Figura 3: Tela inicial do jogo Leitor-Detetive	37
Figura 4: Telas de registro de dados dos participantes	38
Figura 5: Telas de orientação e comando	39
Figura 6: Localizando o botão de ajuda	40
Figura 7: Fase 1 - Parágrafo introdutório	41
Figura 8: Fase 2 - Sequência textual - Analisando os parágrafos	44
Figura 9: Fase 2 - Sequência textual - Correção da classificação.....	45
Figura 10: Fase 2 - Exemplo de resultado	46
Figura 11: Fase 3 - Argumentos para serem classificados	48
Figura 12: Fase 3 - Tipos de argumentos - Correção da classificação	49
Figura 13: Fase 4 - Operadores argumentativos - Classificando as conjunções.....	52
Figura 14: Fase 4 - Operadores argumentativos - Correção da classificação.....	53
Figura 15: Telas do Pós-fases - Conquista da chave para abrir o baú.....	55
Figura 16: Pós-fases - Certificados conforme o nível do trabalho investigativo I	56
Figura 17: Pós-fases - Certificados conforme o nível do trabalho investigativo II	57
Figura 18: Pós-fases - Certificado conforme o nível do trabalho investigativo III	58
Figura 19: Relatório de desempenho em todas as fases do jogo - Nível Excelente..	59
Figura 20: Relatório de desempenho em todas as fases do jogo - Exemplos.....	60
Figura 21: Sequência didática - Jogo digital Leitor-Detetive	61

Lista de quadros

Quadro 1: Dados do IDEB da EEJAC	32
Quadro 2: Fase 2 - Sequência textual - Descritores abordados.....	46
Quadro 3: Relação entre números de estrelas e proficiência em leitura	58
Quadro 4: Sequência didática - Fases, conteúdos e descritores	62
Quadro 5: Desempenho dos jogadores segundo número de estrelas	67
Quadro 6: Alunos/Nível de proficiência de leitura: Parâmetros do Leitor-Detetive ...	67
Quadro 7: Desempenho dos alunos nas fases de Leitor-Detetive	68

Lista de gráficos

Gráfico 1: Resultado do teste diagnóstico - 9º ano A da EEJAC/201735

Lista de abreviatura e siglas

Ensino Fundamental Séries Finais	EFSF
Ensino Médio	EM
Escola Estadual José de Alencar Cardoso	EEJAC
Língua Portuguesa	LP
Livro Didático	LD
Novas Tecnologias de Informação e Comunicação	NTIC
Objeto de Aprendizagem	O.A.
Parâmetros Curriculares Nacionais	PCN
Plano Nacional do Livro Didático	PNLD
Teste Diagnóstico	TD

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
1.1 Linguagem, texto e gênero textual: elementos de interação social	19
1.2 A leitura – um processo de fortalecimento da cidadania	20
1.3 O artigo de opinião – texto da ordem do argumentar	23
1.4 A multimodalidade e o objeto de aprendizagem digital	24
1.5 O jogo: uma ferramenta para o ensino e a aprendizagem	27
2 METODOLOGIA	29
2.1 A pesquisa	29
2.2 Contextualizando a escola	30
2.3 Sujeitos da pesquisa – alunos do 9º ano A	33
2.4 O teste diagnóstico e a origem do objeto de aprendizagem	34
2.5 A construção do objeto de aprendizagem Leitor-Detetive	36
2.5.1 Tela inicial de Leitor-Detetive: um recurso persuasivo	36
2.5.2 Telas de apresentação das fases com objetivos e orientações	39
2.5.3 Fase 1: Foco temático	40
2.5.4 Fase2: Sequência textual	44
2.5.5 Fase 3: Tipos de argumentos	47
2.5.6 Fase 4: Operadores argumentativos	49
2.5.7 Pós-fases - A surpresa: o prêmio e o relatório de desempenho no jogo ...	53
2.6 Sequência didática	61
3 ANÁLISE DOS DADOS	63
3.1 Testagem do jogo	63
3.2 A análise dos resultados dos alunos e as perspectivas pedagógicas criadas por Leitor-Detetive	65
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	69

REFERÊNCIA	70
APÊNDICE A – Tutorial do jogo digital Leitor-Detetive	73
APÊNDICE B – Questionário: perfil da turma	88
APÊNDICE C – Gráficos do perfil da turma do 9º ano A da EEJAC - 2017	89
APÊNDICE D – Teste diagnóstico (TD)	92
APÊNDICE E – Aplicação do teste diagnóstico (13/07/2017)	94
APÊNDICE F – Gráfico do desempenho dos alunos no teste diagnóstico	95
APÊNDICE G – Questionário de avaliação do jogo digital – Fase de teste	96
APÊNDICE H – Artigo de opinião (visão favorável ao uso do celular)	98
APÊNDICE I – Artigo de opinião (visão contrária ao uso do celular)	99
APÊNDICE J – Aplicação do Jogo Digital Leitor-Letetive – Alunos 9º Ano	100
APÊNDICE K – Aluno do 9º ano A – Representante da Geração Internet	103
APÊNDICE L – A multimodalidade do jogo Leitor-Detetive	104
APÊNDICE M – Certificado e Relatório com nível excelente (ouro)	105
APÊNDICE N – Certificado e Relatório com nível muito bom (prata)	106
APÊNDICE O – Certificado e Relatório com nível bom (bronze)	107
APÊNDICE P – Certificado e Relatório com nível regular (latão)	108
APÊNDICE Q – Certificado e Relatório com nível insuficiente (madeira)	109
ANEXO A – Capa do livro didático (PNLD) utilizado pela turma do 9º ano A	110
ANEXO B – Matriz Referencial de Língua Portuguesa – 9º ano	111
ANEXO C – Relação de imagens presentes no jogo digital Leitor-Detetive	112

INTRODUÇÃO

O século XXI, para a humanidade, pode ser apontado como uma época de bastantes conquistas. Avanços foram observados em diversas áreas. A Medicina, o Direito e a Economia são algumas que bem representam essa atmosfera de progresso. Esse quadro pode ser relacionado aos contínuos atos de investigação do comportamento humano, de planejamento de otimização de suas ações, de construção de cenários favoráveis à contínua evolução da qualidade de vida. No entanto, se a percepção de que muito já se alcançou nos últimos anos traz relativa alegria, a razão, por sua vez, também deve trazer o alerta para o fato de que muito ainda há para ser alcançado.

Se junto com o século XX ficaram para trás fatos marcantes como a Primeira e Segunda Guerras Mundiais, o fim da Guerra Fria e o genocídio de grupos europeus, hoje, em pleno ano de 2018, pode-se ainda detectar a forte presença de cenários de conflitos. O despreparo para lidar com o diferente ainda é algo assustador. E mais que isso: a edificação de pilares de preconceito de toda espécie tem feito as pessoas optarem pelo distanciamento umas das outras, produzindo ambiente de solidão e negando a possibilidade de repensarem conceitos de toda ordem – social, cultural, moral, econômico, religioso, dentre outros – somente pelo simples fato de não se permitirem interagir com o outro e perceberem que todos têm muito a ensinar e a aprender o tempo todo.

A Constituição Federal do Brasil de 1988, em seu artigo 205, fixa o papel do Estado e dos demais agentes sociais no compromisso deles com a educação do brasileiro e quais os objetivos disso.

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualidade para o trabalho. (BRASIL, 2015).

A análise cuidadosa do artigo leva a perceber que o exercício da cidadania e a preparação do indivíduo para o mercado de trabalho impõem o desenvolvimento de diversas habilidades, dentre elas a da leitura.

É justamente tentando despertar a visão crítica dos fatos ao redor, como tão bem já defendia Freire (2011), que a escola deve criar estratégias de leitura da palavra mundo, para que os alunos adotem uma postura autônoma, capacitando-os

a entender o cenário que os circunda e daí possam planejar e executar ações que lhes permitam enfrentar e vencer os desafios de uma sociedade mergulhada em contrastes e cobrada a ter o domínio das novas ferramentas técnicas e tecnológicas.

Buscando corroborar com o processo de cidadania e de formação para o mercado de trabalho, foi elaborado um objeto de aprendizagem, intitulado Leitor-Detetive¹.

Leitor-Detetive: jogo digital para leitura de artigo de opinião é fruto de uma pesquisa de abordagem qualitativa e de naturezas interpretativa e intervencionista junto a alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual José de Alencar Cardoso, instituição localizado no conjunto Assis Chateaubriand, bairro Bugio, em Aracaju.

O objetivo principal deste trabalho é contribuir para a melhoria da prática docente em Língua Portuguesa (LP), a partir do uso de uma ferramenta digital que desenvolve a leitura, a compreensão, a interpretação e a construção de artigos de opinião com alunos do 9º ano.

Como objetivos específicos, vislumbram-se as possibilidades de o professor:

- analisar com os discentes a natureza plural da abordagem argumentativa sobre determinado tema;
- capacitar os alunos a selecionarem tipos de argumentos que subsidiem a defesa de uma linha argumentativa;
- aprimorar o conhecimento dos alunos sobre o uso dos operadores argumentativos.

Com maior ou menor grau de conhecimento sobre os recursos digitais, todos os trinta alunos da turma matutina do 9º A da Escola Estadual José de Alencar Cardoso têm acesso a computadores, celulares, internet e demais ferramentas tecnológicas. Além disso, já tiveram acesso a algum tipo de jogo digital. São estudantes oriundos do próprio bairro e de localidades adjacentes.

¹ “Leitor-Detetive”, com letras maiúsculas, é a expressão utilizada para se referir ao jogo digital desenvolvido neste trabalho. Não deve ser confundido com “leitor-detetive”, com letras minúsculas. Este é usado em referência ao participante do jogo. Implementado na linguagem Java pelo bacharel em Ciência da Computação (UFS) Leonardo Panta Leão - profissional contratado por Marcos André de Souza, idealizador do jogo e autor desta pesquisa - Leitor-Detetive trabalha com o gênero textual artigo de opinião em 04 (quatro) fases: foco temático, sequência textual, tipos de argumentos e operadores argumentativos. As imagens e os sons (duas trilhas sonoras) presentes no objeto de aprendizagem foram extraídos de sites que disponibilizam gratuitamente esses elementos (anexo C).

Diante desse território de múltiplas ideologias, onde residem indivíduos de formações discursivas tão diversificadas, foi escolhido o artigo de opinião, gênero da ordem do argumentar, para ser trabalhado com os alunos. É um gênero textual elencado no Referencial Curricular de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental Séries Finais (EFSF) da rede de ensino estadual de Sergipe. Ele possibilita o exercício de análise, de aceitação, de sustentação, de refutação e de negociação das suas ideias e das dos outros. É um gênero que permite promover a cidadania por meio da prática de respeito pelas múltiplas vozes que defendem diversas linhas argumentativas.

Citelli (1994) afirma que o texto argumentativo, materializado em vários gêneros, acompanha o cidadão nas diversas atividades do dia a dia. Esse pensamento consolida a visão de que argumentar é um ato recorrente nas práticas sociais e, portanto, mister dominar o conhecimento de como se processa a argumentação dos interlocutores, atores construídos e construtores de textos e derivados de saberes de diversas espécies.

As formas dissertativas estão presentes cotidianamente na vida das pessoas. São os discursos da publicidade, do jornalismo, da política, das aulas, dos conselhos dos amigos, das polêmicas para se saber qual o melhor time de futebol. Em comum entre todas estas formas está o fato de que ideias estão sendo veiculadas, pontos de vista debatidos, concepções atacadas ou defendidas. E, como se percebe, o mecanismo de comunicação que envolve os agentes discursivos tanto pode estar baseado em formas interpessoais como massivas. (CITELLI, 1994, p.7).

Diante desse quadro, para o desempenho do sujeito como protagonista social, o desenvolvimento linguístico se faz necessário, sobretudo numa perspectiva de criticidade, como assevera Kleiman (1993):

Desde as primeiras séries, a comparação entre o “fato” e a opinião é uma atividade que pode promover condições para o desenvolvimento de uma habilidade linguística crítica, que será fundamental não apenas para a leitura, mas também para a produção de textos. (KLEIMAN, 1993, p. 96).

Levar os alunos a entender que certos discursos são construídos de forma a defender territórios de ação, de forças, de poder, poderá ser um passo decisivo para a construção de uma postura cidadã, capaz de promover o fortalecimento de sua musculatura ideológica e tomadas de decisões autônomas. Colhe-se, dessa forma,

os frutos de uma leitura crítica da vida, instrumento importante para a cidadania. Sobre o tema, pontua Silva (1998):

É exatamente dentro do quadro de contradições da sociedade brasileira que a leitura crítica encontra o seu significado primeiro. Vista de outra forma, a leitura crítica encontra a sua principal razão de ser nas lutas em direção à transformação da realidade brasileira, levando o cidadão a compreender as raízes históricas das contradições e a buscar, pela ação concreta, uma sociedade onde os benefícios do trabalho produtivo e, portanto, da riqueza nacional não sejam privilégios de uma minoria. (SILVA, 1998, p. 22-23).

A leitura, portanto, conduz o indivíduo a um melhor nível de exercício de cidadania e de trato com o outro. Ademais, passa a ver o texto como processo de construção de sentido, alicerçado nas abordagens conciliadoras, descritas por Leffa como um trabalho que coloca “a leitura como um processo interativo/transacional, com ênfase na relação com o outro” (LEFFA, 1999, p. 13).

Um ponto inovador deste trabalho pedagógico é a prática da leitura por meio da integração do letramento impresso com o letramento digital. Não há que se vislumbrar concorrência, mas, sim, união de recursos, como pontua Coscarelli (2009):

[...] não há necessidade de escolhermos um ou outro, mas de assumirmos a união dos dois tomando como base para isso uma ampliação do conceito de letramento. É um texto que estimula o leitor a rever o conceito de letramento e as práticas educativas face às novas tecnologias. (COSCARELLI, 2009, p.17).

O jogo digital “Leitor-Detetive”, proposta deste trabalho, é um objeto de aprendizagem (O.A). Apesar desta expressão ser carente de uma definição consensual, pode-se adotar a ideia de que um O.A. se trata de “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado como suporte ao ensino” (WILEY, 2000, p. 3 apud MACÊDO et al, 2007, p. 20). E mais: “todo objeto de aprendizagem deve, como uma atividade de ensino, apresentar propósito específico e estimular a reflexão do aluno.” (ARAÚJO, 2010, p. 155).

Mendes; Sousa e Caregnato (2004) apontam seis características que ajudam a identificar os objetos de aprendizagem. São elas: reusabilidade, adaptabilidade, granulabilidade, acessibilidade, durabilidade e interoperabilidade. Para a elaboração deste projeto, foram usadas principalmente duas dessas marcas: a reusabilidade

(aplicabilidade em diversas situações) e a adaptabilidade (possibilidade de ser adaptada a múltiplas situações de ensino e aprendizagem).

Ao utilizar um jogo digital no ambiente da sala de aula, a escola e o professor sinalizam para uma nova mudança na perspectiva do trabalho com a leitura e que visa dar uma resposta às críticas exercidas por parte de setores da sociedade com relação principalmente a escolas públicas, como bem lembra Silva:

Se levarmos em conta aquilo que a sociedade diz e sente a respeito do ensino público brasileiro e, mais especificamente, do desgosto e da aversão pela leitura, incorporados pelos alunos ao longo da trajetória escolar, veremos que é urgente uma revisão de nossas posturas e dos métodos que utilizamos para a orientação e formação de leitores. (SILVA, 1988, p. 32).

Um outro ponto importante que serviu de reflexão para a criação deste objeto de aprendizagem foi o fato de que os cidadãos estão cada vez mais expostos a um mundo globalizado, informatizado e envolto por multimodalidades. Essa realidade tem levado também ao aparecimento de muitos questionamentos no ambiente da educação.

Conceitos como letramento digital, hipertextualidade e multimodalidade não são mais novidades, mas como têm sido tratados pelos usuários, por professores, e como têm sido vistos pela escola? Que desafios e possibilidades apresentam para o ensino? Será que estamos conseguindo usar essas tecnologias e aplicar esses conceitos nas nossas salas de aula para preparar os nossos alunos para serem leitores e produtores de textos em tempos digitais? (COSCARELLI, 2016, p. 11).

Leitor-Detetive ajuda no desenvolvimento de estratégias de leitura de um artigo de opinião, mas também proporciona ampliar o foco de investigação sobre os recursos multimodais.

Para maior compreensão deste trabalho desenvolvido, apresentam-se a seguir quatro seções: fundamentação teórica, metodologia, análise dos resultados e considerações finais.

Em fundamentação teórica, as reflexões de Bakhtin (1997); Koch e Elias (2016); Marcuschi (2017); Ferrarezi Jr. e Carvalho (2017); Silva (1998), dentre outros, ajudam a firmar a posição pela escolha da concepção interacionista do texto como alternativa para o trabalho da leitura em Leitor-Detetive. Estarão presentes ainda nesta seção as lições de Huizinga (2014); Roiphe (2017); Fortuna (2000) e Tapscott (2010). Elas foram essenciais para a formatação deste objeto de

aprendizagem e as possibilidades de leituras que podem ser desenvolvidas a partir do trabalho com o jogo em sala de aula e com recursos multimodais.

Na seção metodologia, estão pontuados os elementos essenciais para o desenvolvimento deste trabalho com o jogo digital. O tipo de pesquisa adotado exigiu a caracterização da escola e dos sujeitos da pesquisa e a necessidade de realização de teste diagnóstico com estes alunos. O resultado dos dados coletados foram decisivos para a criação de Leitor-Detetive, jogo digital que possui 4 (quatro) fases. Cada uma delas propõe uma leitura específica de elementos que constituem o gênero textual artigo de opinião. Importante salientar que todas essas fases exploram descritores da Matriz Referencial de Língua Portuguesa para o 9º ano. Embora parecesse ser um tanto redundante as citações de reflexões teóricas nesta fase do trabalho, por questões didáticas, optou-se pela reiteração de algumas ponderações teóricas para firmar o entendimento de certas escolhas na construção do objeto de aprendizagem, em cada etapa do processo.

Os resultados obtidos com a aplicação de Leitor-Detetive (dados coletados com os colaboradores na fase de teste do jogo e com os alunos sujeitos da pesquisa) foram responsáveis para a composição da terceira seção: análise dos dados. Nesta etapa do relatório, poder-se-á conhecer melhor o processo para a formatação final do objeto de aprendizagem aplicado com os alunos do 9º ano e o desempenho deles no jogo.

Na última seção – considerações finais – estão registradas as ponderações do pesquisador sobre a relevância deste presente trabalho, as possibilidades de ampliar ações referentes a essa linha de pesquisa e o papel desempenhado pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras (Profletras) na formação continuada do professor.

Espera-se que o objeto de aprendizagem Leitor-Detetive, além de proporcionar diversão, sirva com um instrumento aliado do processo de ensino e aprendizagem e que o uso deste jogo digital conduza professores e alunos a utilizarem ainda mais a leitura como ferramenta importante para desvendar os segredos guardados num artigo de opinião.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

“Leitor-Detetive: jogo digital para leitura de artigo de opinião” é um trabalho alicerçado em bases teóricas bastante difundidas no meio acadêmico.

Nesta seção, serão abordadas as concepções que fundamentaram o jogo digital.

1.1 Linguagem, texto e gênero textual: elementos de interação social

Leitor-Detetive é um objeto de aprendizagem que busca desenvolver a proficiência em leitura de artigo de opinião. Para a criação deste trabalho, a concepção sobre linguagem, texto e gênero adotada foi a da abordagem interacionista.

Nessa visão, a linguagem se caracteriza como espaço de constituição de sujeitos, protagonistas, resultantes da troca de saberes, de experiências. “A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana” (BAKHTIN, 1997, p.280). Essa visão sobre a linguagem também é assumida nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa:

Linguagem aqui se entende, no fundamental, como ação interindividual orientada por uma finalidade específica, um processo de interlocução que se realiza nas práticas sociais existentes nos diferentes grupos de uma sociedade, nos distintos momentos de sua história. (PCN, 1998, p. 20).

A perspectiva de texto como elemento interacional é defendida por Koch e Elias (2016). Esta posição nutriu as ações de confecção deste trabalho e os caminhos pedagógicos que foram trilhados. As pesquisadoras afirmam:

Na abordagem interacional de base sociocognitiva, o texto é uma realização que envolve sujeitos, seus objetivos e conhecimentos com propósito interacional. Considerando que esses sujeitos são situados sócio-histórica e culturalmente e que os conhecimentos que mobilizam são muitos e variados, é fácil supor que o texto “esconde” muito mais do que revela a sua materialidade linguística. (KOCH; ELIAS, 2016, p. 32).

Quanto à concepção de gênero textual, as reflexões proporcionadas por Marcuschi (2017), defendendo gênero como materialidade interacionista, foram decisivas para fechar o circuito linguagem-texto-gênero:

Gênero textual refere os textos materializados em situações comunicativas recorrentes. Os gêneros textuais são os textos que encontramos em nossa vida diária e que apresentam padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas. (MARCUSCHI, 2017, P. 155).

O entendimento de linguagem, texto e gênero como instrumentos de um universo interacionista é de fundamental importância para perceber como o jogo digital Leitor-Detetive foi concebido e que pontos ele pretende atingir. Nesta mesma trajetória de fundamentação teórica, segue a perspectiva de leitura, elemento também arrolado no conjunto de teorias que serviram de base para a criação deste objeto de aprendizagem.

1.2 A leitura – um processo de fortalecimento da cidadania

Na concepção dialógica da língua, a construção de sentido de um texto é fruto da relação texto-sujeitos e é neste texto onde se constroem e são construídos os papéis dos sujeitos como atores sociais proativos.

Sendo assim, a leitura passa a ser vista como uma atividade maior, complexa, conforme asseveram Koch e Elias (2015):

A leitura é, pois, uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos, que se realiza evidentemente com base nos elementos linguísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer a mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo. (KOCH; ELIAS. 2015, p.11).

A leitura não é desprovida de conexões de práticas sociais. Quando se lê, são acionadas diversas estratégias sociocognitivas, mobilizando os conhecimentos coletados no cotidiano e armazenados na memória.

Koch (2002) afirma também que a leitura é uma atividade de processamento textual que envolve três sistemas de conhecimento: o linguístico, o enciclopédico e o sociointeracional. Ter domínio dessa concepção é importante para as ações

desempenhadas pelo professor em sala de aula. Sobre cada um desses sistemas de conhecimento, a autora argumenta:

O conhecimento linguístico compreende o conhecimento gramatical e o lexical, sendo o responsável pela articulação som-sentido. É ele o responsável, por exemplo, pela organização do material linguístico na superfície textual, pelo uso dos meios coesivos que a língua nos põe à disposição para efetuar a remissão ou a sequenciação textual, pela seleção lexical adequada ao tema e/ou aos moldes cognitivos ativados.

O conhecimento enciclopédico ou conhecimento de mundo é aquele que se encontra armazenado na memória de longo tempo, também denominada semântica ou social.

O conhecimento sociointeracional é o conhecimento sobre as ações verbais, isto é, sobre as formas de inter-ação através da linguagem. (KOCH, 2002, p.48).

O nível de domínio desses saberes determinará o grau de desempenho do indivíduo-leitor e de sua posição frente ao seus pares nas diferentes esferas sociais e práticas sociointerativas. Quanto melhor for sua proficiência em leitura, melhores serão as possibilidades de conduta analítica, crítica, autônoma e mediadora de situações de conflito. Nessa perspectiva, a leitura está associada diretamente à cidadania, à conquista de poder discursivo e à construção de espaços democráticos, onde possam coexistir harmonicamente visões antagônicas, posicionamentos diversos sobre múltiplos fatos, num determinado tempo e espaço.

O papel que a leitura exerce na transformação do indivíduo e da sua coletividade motiva também a elaboração de instrumentos legais que viabilizem a construção de trabalhos onde a leitura seja posta com atividade de suma relevância. Os documentos oficiais do Estado brasileiro registram claramente a concepção da leitura como ferramenta de conquistas da cidadania, à medida que possibilita o indivíduo se inserir nas diversas práticas sociais, numa postura autônoma e proativa. Ao fazer referência à aprendizagem em Língua Portuguesa essa visão fica bem assinalada:

O ensino da Língua Portuguesa, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), deve estar voltado para a função social da língua. Esta é requisito básico para que a pessoa ingresse no mundo letrado, para que possa construir seu processo de cidadania e, ainda, para que consiga se integrar à sociedade de forma ativa e mais autônoma possível. (BRASIL, PDE/SAEB, 2008, p. 19).

Um dado que também merece destaque é a natureza disciplinadora do ato de ler. “A necessidade de estar atento e dedicar toda a mente ao que se lê é um

exercício que alarga os horizontes cognitivos, desenvolve a inteligência, exige do ser um algo mais do que as efemeridades cotidianas”. (FERRAREZI JR.; CARVALHO, 2017, p. 17). Nesse caminho, entra em cena o papel da escola e do professor de LP, que deve primar, em suas aulas, pelas habilidades de ler, escrever, ouvir e falar, como asseveram os autores:

Ler, escrever, ouvir e falar são os objetivos principais do ensino de língua portuguesa na educação básica. E ler não é ser capaz de decifrar as letrinhas de um alfabeto qualquer; é, principalmente, ser capaz de compreender o que um texto traz, interagir com ele de forma inteligente, retirar dele o que interessa para nossa vida cotidiana, ser capaz de interferir criticamente nele e na realidade a partir dele, enfim, fazer uso pleno do texto como parte da vida social de uma sociedade letrada. (FERRAREZI JR.; CARVALHO, 2017, p. 23).

Para desenvolver no aluno a autonomia na leitura, o professor e a escola devem ter ciência de que a leitura é processo e como tal deve ser implementada em etapas e demanda tempo. É relevante, portanto, um planejamento. É preciso determinar quais objetivos pretendem atingir com as atividades pedagógicas no ensino de LP, como a leitura deverá ser desenvolvida e que instrumentos deverão ser utilizados, para atender às demandas de seu público.

Leitor-Detetive é um objeto de aprendizagem que envolve a leitura e foi elaborado para alunos do 9º ano. Para este público, conforme defende Ferrarezi Jr. e Carvalho (2017, p.47) “[...] o domínio do(a) professor(a) sobre estratégias pedagógicas para o desenvolvimento das habilidades intrínsecas ao ato de ler torna-se indispensável”. Um professor preparado evitará tornar sua aula um espaço para mero treinamento de avaliações promovidas pelo governo.

Prestes a entrar no Ensino Médio (EM), o aluno do 9º ano necessita de um trabalho mais eficaz de orientação e de acompanhamento. Deve-se estabelecer estratégias que promovam o acionamento de suas múltiplas habilidades, com o melhor desempenho possível e no menor espaço de tempo.

Nessa fase, o desenvolvimento de habilidades mais pontuais deverá ser sentido pelos alunos de forma mais **intuitiva**. Eles simplesmente deverão, por exemplo, ser capazes de inferir uma informação implícita no texto, mas, ao fazer isso, não precisam, necessariamente, saber que estão fazendo uma inferência. Eles precisam ter o “comando” certo para executar a ação esperada, mas não precisam saber nomenclaturas que cabe ao(à) professor(a) dominar. (FERRAREZI JR.; CARVALHO, 2017, p. 47, grifo dos autores).

Esse trabalho é necessário para a construção de um leitor mais fluente, capaz de analisar, compreender, interpretar e situar as informações de acordo com os diversos contextos comunicativos, onde as práticas sociais são exercidas com influências de diversas concepções de mundo.

A partir dessas considerações, para analisar o nível de leitura dos alunos do 9º ano, optou-se pelo artigo de opinião, gênero textual, da ordem do argumentar, elencado pelo Referencial Curricular da Rede Estadual de Ensino de Sergipe para ser trabalhado nas aulas de LP- EFSF. No item a seguir, será explanado um pouco mais sobre este gênero textual.

1.3 O artigo de opinião – texto da ordem do argumentar

Para Bräkling (2000, p. 226-227), o artigo de opinião é um gênero discursivo que busca convencer o outro sobre determinada ideia. E mais: neste processo de natureza argumentativa, influencia seu locutor a tal ponto que este transforma seus valores e passa a sustentar as ideias antes por ele combatidas e ainda se põe a refutar possíveis opiniões divergentes.

Nessa atividade de persuasão e de convencimento, diversos recursos são acionados e cuidadosamente aplicados. Alguns são empregados de forma explícitas; outros exigem uma leitura atenta para inferir quais as estratégias foram adotadas. Por essa razão, analisar os tipos de argumentos e investigar o porquê das escolhas lexicais pré-definidas tornam-se relevantes ações que devem ser desempenhadas com esmero pelo leitor-detetive.

A seleção lexical é uma das mais importantes estratégias para uma boa argumentação. É preciso, pois, muito cuidado na escolha do vocábulo que deve ser adequado, tanto com relação ao tema que se vai desenvolver, como quanto ao destinatário, aos propósitos do enunciador e a toda a situação comunicativa. (KOCH; ELIAS. 2016, p.32).

Os textos da ordem do argumentar guardam segredos e estes servem de incentivo à leitura atenta. Por isso, usar o artigo de opinião como elemento de um jogo investigativo foi uma decisão tomada, objetivando desenvolver a proficiência em leitura numa perspectiva mais ampla, sobretudo no que diz respeito ao domínio da argumentação. Merece, no entanto, que se estabeleça a distinção entre a

apropriação do termo argumentação e argumentatividade. Dominar essas visões é necessário para evitar análises equivocadas quando se trabalha com textos.

Implicaria, também, discernir entre argumentação e argumentatividade, considerando que esta é inerente a qualquer discurso, enquanto aquela apenas se apresenta naqueles gêneros, cujo objetivo manifesto é defender uma tese, angariar adeptos para determinada opinião ou valorizar determinadas virtudes: discurso argumentativo. (DITTRICH. 2012, p. 89).

Feita esta distinção, entende-se melhor a apropriação do vocábulo quando se trata do artigo de opinião, gênero textual que possibilitará desenvolver habilidades de leituras por meio da identificação de recursos explícitos e implícitos que constituem e ampliam o texto.

Sobre as características do artigo de opinião, Köche; Boff e Marinello (2010, p. 33-35) trazem considerações importantes. No que diz respeito à linguagem, o nível varia conforme o contexto de produção (local de circulação e interlocutor). Quanto a sua estrutura, a tipologia de base desse gênero é a dissertativa e apresenta-se dividida em três partes: situação-problema (onde a questão central a ser desenvolvida é contextualizada e conduzirá o leitor para as outras partes do texto), discussão (onde são expostos os argumentos e define a opinião sobre o tema) e solução-avaliação (onde se evidencia a resposta à questão problematizada).

A leitura atenta desses pontos e de outros recursos argumentativos relevantes contribui para identificar e entender as ideologias presentes nos discursos produzidos nas práticas sociais e que objetivos são pretendidos.

Objetivando incentivar os alunos a procederem a uma leitura minuciosa de um artigo de opinião, o jogo digital Leitor-Detetive traz para seu campo de atuação a presença de recursos multimodais, ferramentas muito em voga no cenário globalizado. Para melhor concepção da importância desses elementos e de sua pertinência na estrutura deste objeto de aprendizagem, tem-se o próximo item.

1.4 A multimodalidade e o objeto de aprendizagem digital

A posição que o indivíduo ocupa no palco dos acontecimentos sociais está relacionada ao seu maior ou menor grau de leitura, de domínio de saberes e de preparo destes para solucionar demandas advindas das práticas interativas.

Silva (1991, p.89) toma a leitura como “uma janela através da qual o sujeito pode perceber mais objetivamente os problemas do seu contexto e do seu tempo”. Por sua vez, quanto à concepção de leitura, Kleiman (1993, p. 10), considera como “uma prática social que remete a outros textos e outras leituras”. Nessa perspectiva, as ações ler, analisar, compreender, interpretar acabam sendo bastante exigidas. É, portanto, imperioso capacitar o leitor para que produza um protagonismo na sua própria narrativa e que possa ser interventor dos conflitos dos enredos de terceiros.

A proficiência de leitura está também associada ao desempenho do indivíduo na sociedade e da forma como ele (o leitor) se posiciona frente às ideias de terceiros que podem ir ao ou de encontro as suas. É, portanto, um território onde o domínio do argumentar é cada vez mais solicitado e a astúcia e a prudência frente aos textos tornam-se cuidados imperiosos por parte de um leitor crítico.

O leitor-maduro – cuja maturidade incorpora a vertente crítica da leitura – é aquele “(...) capaz de dominar ao mesmo tempo a quantidade e a diversidade de objetos portadores de textos que a vida social propõe”, dentre eles os vários portadores da estrutura argumentativa da linguagem, como é o caso, por exemplo, do jornal e dentro dele as seções de opinião, editorial, ponto de vista, debate ou qualquer outra que venha a ser expressão de análise da realidade para efeito de delineamento de um ou mais posicionamentos ou, ainda, para efeito de convencimento ou persuasão. Mais especificamente, o leitor maduro é eclético no que se refere às variações e aos artefatos da linguagem e, ao mesmo tempo, movimenta-se com desenvoltura nas diversas situações funcionais de leitura. Por isso mesmo, esse leitor aprendeu e sabe que determinadas leituras vão colocar a necessidade de escolha entre alternativas; outras, a contestação; outras, a aceitação; outras, ainda a reflexão mais demorada e profunda para orientar a construção de um posicionamento futuro. (SILVA, 1998, p. 35-36).

As múltiplas reflexões sobre a leitura ganham novas dimensões quando se lança o olhar para o contexto atual. A forte presença de recursos técnicos e tecnológicos, facilmente identificados e associados ao universo informatizado, dominado por práticas cada vez mais ancoradas no mundo globalizado e compartilhadas por redes sociais, gera a necessidade de trazer para a sala de aula atividades de ensino e aprendizagem que contemplem o texto e o multiletramento.

Diferentemente do conceito de **letramentos (múltiplos)**, que não faz senão apontar para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não nas sociedades em geral, o conceito de **multiletramentos** – é bom enfatizar – aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica. (ROJO, 2012, p. 13, grifo da autora).

Estudos apontam características importantes dos textos que conduzem à perspectiva dos multiletramentos. Rojo (2012, p. 22-23) cita três delas: a interatividade; a quebra e transgressão das relações de poder estabelecidas e o hibridismo que comunga elementos das linguagens, de modos, de mídias e de culturas.

Textos com essas características estão cada vez mais presentes no cotidiano dos leitores mais jovens, inclusive no dos alunos do 9º ano. Neste ciclo escolar, a maioria dos alunos está na faixa etária dos 13 a 16 anos. São, portanto, representantes de uma geração que já nasceu sentindo claras influências da atmosfera da tecnologia digital e do acesso à internet. Fazem parte da Geração Internet, expressão tão abordada por Tapscott (2010) e que revela traços tendentes à homogeneização do perfil deste público, independente de suas fronteiras sociais, culturais e históricas.

Com a ascensão da internet, de alguma maneira, as diferentes características locais específicas dos jovens estão sumindo. Sim, países e regiões ainda terão culturas próprias e características independentes, mas cada vez mais jovens em todo o mundo estão se tornando muito parecidos. (TAPSCOTT, 2010, p. 36).

Além dessa construção de perfil, o autor também faz referência a uma mudança que está se processando no campo da atividade cerebral:

Há muitos motivos para acreditar que o que estamos vendo é o primeiro caso de uma geração que está crescendo com conexões cerebrais diferentes das da geração anterior. Há cada vez mais evidências de que os integrantes da Geração Internet processam informações e se comportam de maneira diferente porque de fato desenvolveram cérebros funcionalmente diferentes dos de seus pais. (TAPSCOTT, 2010, p. 42).

Leitor-Detetive, portanto, contempla a Geração Internet, público presente inclusive na turma do 9º ano A da Escola Estadual José Alencar Cardoso, instituição escolhida para aplicação do objeto de aprendizagem, trabalho de natureza intervencionista.

Os recursos de multimodalidade devem ser vistos como instrumentos válidos para o despertar da consciência crítica de leitores. A leitura deve ser tratada como um processo. O ensino e a aprendizagem estão inseridos em espaço de interações múltiplas, de descobertas de um mundo cada vez mais semiotizado e de diálogos que proporcionam a coexistência pacífica de concepções diversas. Estas

concepções são oriundas de realidades associadas a espaço, tempo, história, cultura, economia e sociedade e estão em constante processo de transformação.

É nesse cenário que as escolas precisam desenvolver estratégias para deixar os leitores num nível de consciência crítica diante dos diversos textos, como sugere os PCN:

Formar um leitor competente supõe formar alguém que compreenda o que lê; que possa aprender a ler também o que não está escrito, identificando elementos implícitos; que estabeleça relações entre o texto que lê e outros textos já lidos; que saiba que vários sentidos podem ser atribuídos a um texto; que consiga justificar e validar a sua leitura a partir da localização de elementos discursivos. (PCN, 1999, p. 39).

Na busca dessas novas estratégias que fomentem um melhor nível de leitura e perspectiva crítica dos alunos, o uso de um jogo digital se apresenta como uma possibilidade a ser analisada, conforme este trabalho se propõe.

1.5 O jogo: uma ferramenta para o ensino e a aprendizagem

Para o professor e historiador neerlandês Huizinga, as características formais, resumem o jogo a “uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’, e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (2014, p.16). Para ele, trata-se de uma atividade desprovida de interesse material, não visa qualquer lucro. É praticada num determinado tempo e espaço, observando certa ordem e regra. O pesquisador lembra ainda a função social dos grupos que se formam para executar um jogo, um ato voluntário, motivados a participar dentro dos limites de tempo e de espaço descritos.

A presença de jogos na atmosfera escolar não é algo incomum. Muitos docentes aplicam jogos em sala de aula como mais um recurso para o processo de ensino e aprendizagem. No entanto, para que ações pedagógicas com jogos alcancem bons resultados, é necessário que o docente estabeleça que tipo de jogo pretende ser desenvolvido, quais os objetivos deverão ser alcançados e de que forma ele, o objeto de aprendizagem, será apresentado para o devido entendimento dos seus participantes. Dessa forma, a presença do jogo em sala de aula explora a capacidade cognitiva do aluno, desperta-o para a necessidade de construir linhas estratégicas para se desvencilhar de obstáculos que dificultem alcançar seus

objetivos e também a interagir com o outro, tarefa de o permite exercitar seu olhar sobre a pluralidade de comportamentos e concepções ideológicas. O jogo, portanto, ajuda a preparar o aluno para os desafios das práticas sociais.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais, preparando-o para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivando-o a buscar a justiça social com respeito às diferenças. (FORTUNA, 2000, p. 128).

Experimentais, adaptados e tradicionais são os três tipos primordiais de jogos que podem ser desenvolvidos e relacionados à educação, conforme lições de Roiphe (2017). O pesquisador também cita três elementos: a apresentação, a organização e as regras. São dados importantes que devem constar no texto que descreve o jogo.

E por que usar um jogo digital? A escolha desse tipo de jogo se dá devido à necessidade de se buscar alternativas inovadoras para dinamizar a realidade do ensino e aprendizagem do ambiente escolar. Ademais, é uma oportunidade de trazer para a sala de aula as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), ferramentas que cada vez mais estabelecem a quebra de paradigmas nas práticas sociais, na medida em que a comunicação se faz na perspectiva todos-todos e não mais um-todos, como nos processos em que apenas um dos interlocutores assume o status de protagonista.

2 METODOLOGIA

Apresentam-se, nesta secção, os procedimentos metodológicos empreendidos na realização deste trabalho, tais como a natureza da pesquisa e os elementos envolvidos na construção da proposta – o contexto, os participantes e instrumentos utilizados. Na sequência, serão descritos os critérios de organização e análise de dados e as etapas da aplicação do jogo digital Leitor-Detetive.

2.1 A pesquisa

Para verificar como Leitor-Detetive pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de alunos do 9º ano do EFSF, procedeu-se um trabalho de abordagem qualitativa, de natureza interpretativa e interventiva da pesquisa. Buscou-se desenvolver uma linha que não ficasse restrita ao olhar teórico, mas que também proporcionasse uma prática pedagógica que dirimisse problemas enfrentados na realidade do ensino e da aprendizagem.

Na tentativa de aproximar o conhecimento teórico do saber prático, Leitor-Detetive foi construído com o propósito de estimular o aluno a acionar seu repertório de saberes para a investigação de partes importantes contidas num artigo de opinião, desde a escolha de um determinado foco temático a aspectos linguísticos, como o uso de um vocábulo para a marcação de um posicionamento discursivo.

O trabalho foi realizado na turma matutina do 9º ano, numa escola onde o professor, também pesquisador, assumiu função em 2017. Constituía-se, assim, a necessidade de se proceder um trabalho de pesquisa e de fazer pedagógico, ações produtivas para o cenário da educação. A respeito disso, Bortoni-Ricardo (2008) pontua que:

[...] O docente que consegue associar o trabalho de pesquisa a seu fazer pedagógico, tornando-se um professor pesquisador de sua própria prática ou das práticas pedagógicas com as quais convive, estará no caminho de aperfeiçoar-se profissionalmente, desenvolvendo uma melhor compreensão de suas ações como mediador de conhecimentos e de seu processo interacional com os educandos. Vai também ter uma melhor compreensão do processo de ensino e de aprendizagem". (BORTONI-RICARDO, 2008, p. 32-33).

2.2 Contextualizando a escola

Criado nos primeiros anos da década de 80 (Decreto nº 5.673 de 08/02/1983), a Escola Estadual José de Alencar Cardoso (EEJAC), localizada em Aracaju-Sergipe, na rua Laudelino José dos Santos (antiga rua D), S/N, conjunto Assis Chateaubriand, bairro Bugio, é uma instituição de ensino da rede pública que desenvolve suas atividades exclusivamente com o Ensino Fundamental Séries Finais (6º ao 9º ano). Os 399 (trezentos e noventa e nove) alunos matriculados, em sua maioria oriundos do próprio bairro e alguns poucos de áreas adjacentes, estão distribuídos em oito turmas pelo turno matutino (três 6º, dois 7º, dois 8º e um 9º anos) e em 7 (sete) turmas pelo turno vespertino (três 6º, dois 7º, um 8º e um 9º anos).

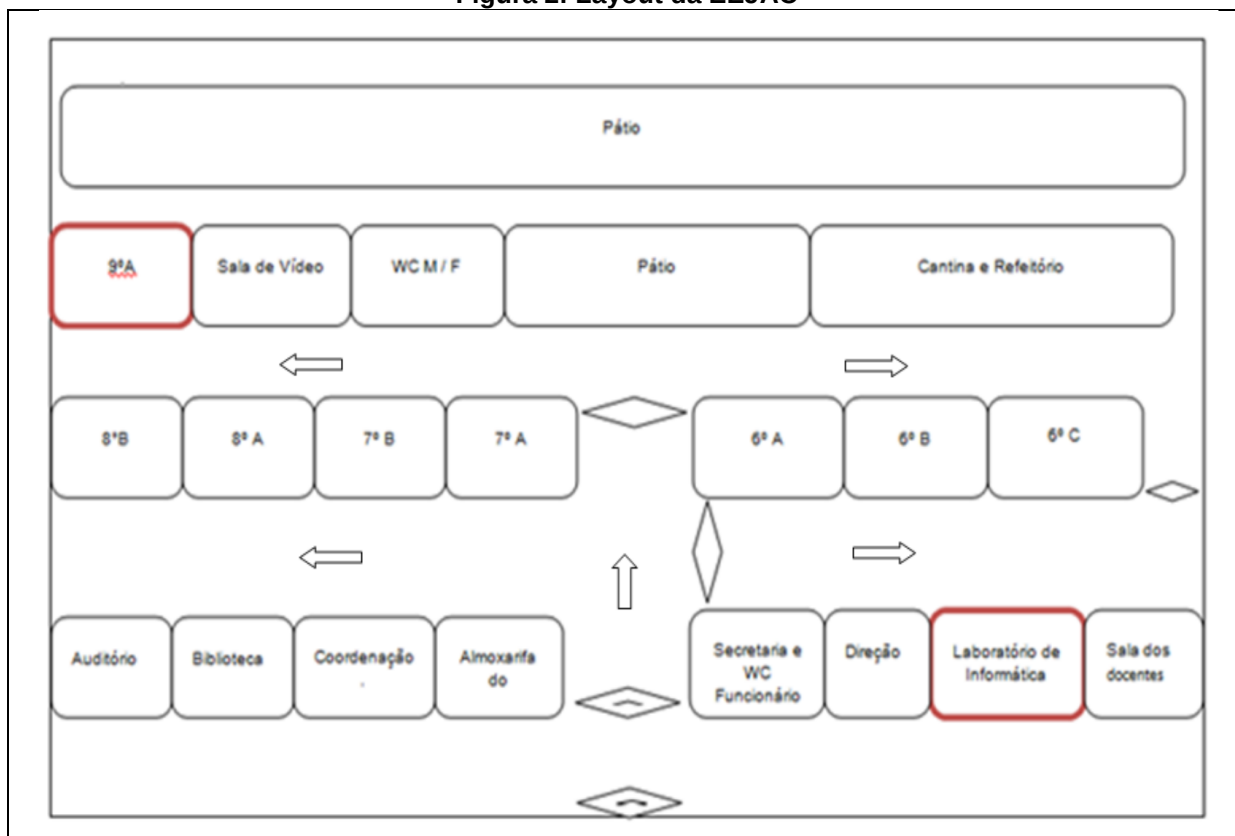
Figura 1: Entrada da EEJAC



Fonte: Infonet. Disponível em: <<https://goo.gl/MB8GA4>>. Acesso em 10 jan 2018.

Além das salas de aula, a instituição possui secretaria, sala da direção, sala da coordenação, sala dos professores, dois sanitários (masculino e feminino) para os professores e demais funcionários, sala de vídeo, laboratório de informática, biblioteca, auditório, almoxarifado, cantina e refeitório, sanitários masculinos e femininos para os estudantes.

Figura 2: Layout da EEJAC



Fonte: Marcos André de Souza.

Na figura 2 (dois), duas áreas estão destacadas: a sala de aula do 9º ano A, turma escolhida para o processo de intervenção pedagógica, e o laboratório de informática, local onde foi aplicado o jogo digital Leitor-Detetive.

O tamanho da sala de aula é satisfatório para comportar os 30 (trinta) alunos desta turma. No entanto, ela precisa passar por algumas reformas. O calor é algo que constantemente os alunos reclamam durante as aulas. Como as janelas existentes não permitem uma boa circulação de ar, e a sala é coberta apenas por telhas de cerâmica, o que impede a instalação de ar condicionado, o calor é diminuído com a ajuda de dois ventiladores. No entanto, durante as explicações dos professores, eles ficam desligados, pois, quando estão em funcionamento, fazem muito barulho. Eles precisam de reparos. Já a iluminação da sala é boa, tanto a natural, proporcionada pela luminosidade externa, quanto a artificial, originada pela presença de lâmpadas que estão funcionando em bom estado. No que diz respeito ao mobiliário, as carteiras e cadeiras estão em bom estado de uso. Isso garante o mínimo de conforto aos alunos.

Diferentemente de outras realidades, durante o ano de 2017, na Escola Estadual José de Alencar Cardoso, não houve relatos de falta de merenda escolar, nem de assaltos aos alunos dentro do estabelecimento ou abordagens deles nas áreas próximas à instituição.

Quanto aos recursos didáticos que os professores podem diariamente utilizar em sala de aula, estão a lousa (de quadro branco), livros do PNLD, escolhidos pelos professores e material apostilado reproduzido na própria escola sempre que os docentes necessitam e enviam em tempo hábil para a sua reprodução. Caso seja necessária a exibição de algum material audiovisual, a escola dispõe de espaço adequado para que os professores possam desenvolver atividades nesse porte.

Para a aplicação do jogo Leitor-Detetive, é necessário que a instituição de ensino disponha de computadores para que a prática digital possa ser desenvolvida. Como a EEJAC dispõe de um laboratório de informática, o projeto de intervenção pedagógica foi posto em prática de forma satisfatória.

O laboratório de informática, com área aproximadamente de 50m², fica ao lado da sala da direção e possui uma boa estrutura física. O teto é de laje e dentro dela há dois ares-condicionados de bom porte, que bem refrigeram o ambiente. Existem ainda 1 (um) quadro branco e 3 (três) bancadas em mármore branco onde ficam distribuídos 10 (dez) computadores recém-adquiridos. Em todos eles, o programa Linux já foi instalado e eles têm acesso à internet. Na frente de cada um, há assentos acolchoados, onde os alunos se sentam e utilizam as ferramentas do mundo digital.

Quanto ao desempenho da EEJAC, os dados oficiais registram um baixo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). A última vez que a escola participou da avaliação foi em 2009, conforme quadro 1 (um).

Quadro 1: Dados do IDEB da EEJAC

Índice de 2005	Índice de 2007	Índice de 2009	Índice de 2011	Projeção de 2007	Projeção de 2009	Projeção de 2011	Projeção de 2013	Projeção de 2015	Projeção de 2017	Projeção de 2019	Projeção de 2021
3,9	3,3	2,8	-	3,9	4,1	4,4	4,8	5,1	5,4	5,6	5,9

Fonte: SERGIPE/SEED²

²Disponível em: <<https://goo.gl/xx1Etg>>. Acesso em 10 jan 2018.

A meta era 4,1, no entanto, o resultado obtido foi 2,8. Além de ter sido um número bem abaixo da meta, os registros indicam que os resultados alcançados pela escola estavam construindo um gráfico de declínio. Os registros revelam a necessidade de elaborar ações que mudem essa perspectiva de queda e aumentem os índices obtidos no futuro.

Cabe ainda salientar que, no tocante ao nível de leitura, a escala que vai de nível 1 ao 10, os dados oficiais posicionam a EEJAC no nível 2. Isso significa que a competência na leitura e interpretação dos alunos do 9º ano está muito abaixo das metas estabelecidas, por exemplo, para 2022 (70%).³

Diante desta realidade do IDEB, no tocante à LP, novas abordagens com o trabalho de leitura deveriam ser implementadas. Foi neste contexto que surgiu a ideia de usar um jogo digital que incentivasse o interesse dos alunos do 9º ano pela leitura. A partir daí, mostrou-se imperioso o conhecimento do perfil dos alunos desta turma. O item a seguir traz essa caracterização.

2.3 Sujeitos da pesquisa – alunos do 9º ano A

Com o devido consentimento do corpo diretivo ao acesso à ficha dos alunos, as informações anotadas ajudaram a construir o perfil da turma (9ºA) onde a intervenção pedagógica que fornece reflexões para este trabalho acadêmico foi desenvolvida.

A turma do 9º ano A da EEJAC é composta por 30 (trinta) alunos matriculados e todos regularmente frequentam as aulas. São 19 (dezenove) meninos e 11 (onze) meninas. A faixa etária varia de 13 (treze) a 18 (dezoito) anos. Recebem o Bolsa Família, 18 (dezoito) deles. Moram no mesmo bairro onde está localizada a escola, 20 (vinte) alunos e os outros 10 (dez), em bairros adjacentes.

Um questionário⁴ foi também apresentado a eles, e todos preencheram de maneira voluntária. Destas perguntas vieram outras informações. Quanto à religião, 20 (vinte) são cristãos católicos e 10 (dez) cristãos evangélicos. Declararam-se ser pardos, 22 (vinte dois) alunos; ser pretos 5 (cinco) e 3 (três) brancos. Não têm computadores em casa, 10 (dez) alunos, mas todos declararam que já os utilizaram. No tocante aos celulares do tipo smartphones, 8 (oito) declararam não ter, mas

³ Dados disponíveis em: <<https://goo.gl/AspfcQ>>. Acesso em 10 jan 2018.

⁴ Ver apêndice B.

todos já utilizaram as ferramentas disponíveis nesse tipo de aparelho, mesmo o dono sendo outra pessoa (parente, amigo, vizinho etc). Outra unanimidade surgiu com relação ao fato de eles já terem se conectado ao mundo virtual por meio da internet, presente na própria residência, ou por pacote de dados disponibilizados junto à linha do aparelho celular, ou ainda por “wifi” de pessoas próximas ou em locais públicos onde o sinal fica liberado gratuitamente.

Essas informações⁵ foram relevantes para apontar um fato: a escola é um espaço que, de forma compacta, resume o perfil e a realidade da sociedade brasileira no tocante a sua natureza plural, onde coexistem indivíduos com diversas concepções de mundo, influenciados por aspectos sociais, culturais, históricos, políticos, religiosos e econômicos, dentre outras variáveis possíveis.

Neste contexto, desenvolver com esses alunos uma prática pedagógica de leitura conectada à perspectiva de multiletramentos de um mundo digital e semiotizados, abordando um gênero textual da ordem do argumentar, como o artigo de opinião, é um trabalho que possibilita a formação de novos cidadãos, preparando-os para assumirem uma postura protagonista nas relações sociais.

Conhecida a natureza social, cultural e econômica dos alunos, era necessário ter informações sobre o nível cognitivo da turma. Dessa forma, foi necessária a aplicação de um teste diagnóstico. O item a seguir abordará este trabalho.

2.4 O teste diagnóstico e a origem do objeto de aprendizagem

Para identificar o nível de leitura dos alunos do 9º ano, foi aplicado um teste diagnóstico (TD), no qual constava um artigo de opinião retirado da internet (<https://goo.gl/1ZtkGr>) e 10 (dez) perguntas, 7 (sete) subjetivas e 3 (três) objetivas (apêndice D). As perguntas elaboradas estavam compatíveis com a abordagem de questões utilizadas no LD da turma – *Singular & Plural (9º ano)*, da Editora Moderna – escolhido pelo professor por meio do PNLD, vigência 2017 a 2019 (anexo A) e exploravam descritores da Matriz de Referência de LP para o 9º ano (anexo B).

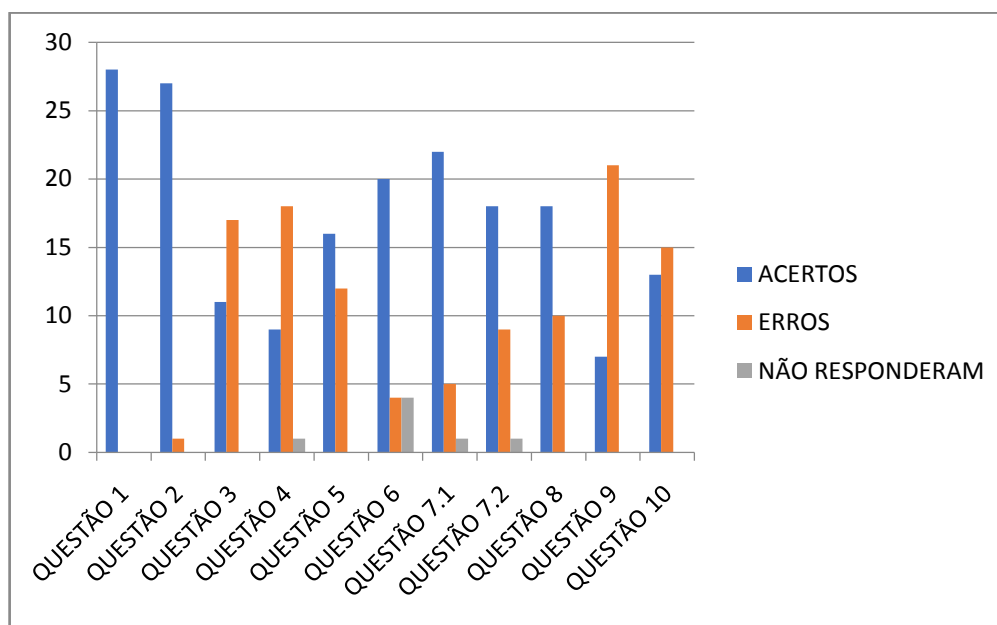
No dia da aplicação do TD (13/07/2017)⁶, apenas 28 (vinte e oito) alunos estavam presentes. Eles responderam todas as perguntas em apenas uma aula (50

⁵ O apêndice C traz, em forma de gráficos, todos os dados coletados sobre a turma.

⁶ O apêndice E traz fotos que registram essa aplicação.

minutos). Os dados obtidos, conforme gráfico 1(um), indicaram as questões de maiores e menores acertos.

Gráfico 1: Resultado do teste diagnóstico - 9º ano A da EEJAC/2017



Fonte: Marcos André de Souza

O TD permitiu identificar as fragilidades a serem corrigidas e potencialidades a serem mais desenvolvidas.

A questão de maior acerto foi a 1, a qual contempla o descritor 6 (identificar o tema de um texto). Todos os alunos acertaram essa questão.

As questões 3 (descritor 1: localizar informações explícitas em um texto), 4 (descritor 12: identificar a finalidade de textos), 5 (descritor 21: reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.), 9 e 10 (descritor 15: estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios, etc.) indicaram as maiores dificuldades dos alunos. Nota-se, inclusive, que nas questões 3, 4, 9 e 10 a quantidade de alunos que erraram foi superior à quantidade de alunos que acertaram.

O conjunto dessas informações contribuiu para a criação de Leitor-Detetive, proposta pedagógica intervencionista, ancorada em dados concretos e observados no processo de pesquisa.

O item a seguir é o mais extenso deste trabalho. Isso porque é nele que se encontram registrados de forma detalhada os procedimentos que levaram a

estruturar o jogo em 4 (quatro) fases e as correlações com as questões de maior acerto e de maiores erros. Ademais, também serão apresentados e analisados recursos utilizados para fazer de Leitor-Detetive um jogo atrativo do início ao fim, com direito a telas de orientação dos passos a serem dados em cada fase do jogo, o propósito de cada uma dessas ações e uma surpresa no final: um prêmio compatível com o nível do trabalho investigativo desempenhado pelo aluno participante.

Misterinformar que também neste item adotou-se a posição de ainda apresentar reflexões teóricas de alguns pesquisadores, fundamentando ainda mais estratégias de leitura que podem ser acionadas em cada fase do objeto de aprendizagem. São reiteraões de pontuaões teóricas com o propósito de consolidar uma visão pedagógica.

2.5 A construção do objeto de aprendizagem Leitor-Detetive

Este objeto de aprendizagem foi criado para promover a leitura de artigos de opinião por meio de uma atividade lúdica como o jogo e que dialogasse com o perfil de uma Geração Internet (influenciada por múltiplos incentivos).

As telas presentes em Leitor-Detetivesão as de registro de dados do participante;de orientação para a atuação do aluno em cada uma das quatro etapas do jogo; de efetiva realização do jogo e de exibição dos resultados obtidos em cada uma das fases. A seguir, serão detalhadas as telas e as etapas.

2.5.1 Tela inicial de Leitor-Detetive: um recurso persuasivo

Já na tela inicial, buscou-se utilizar um recurso atrativo, desafiador, embutido nos enunciados “Atenção, detetive! Você terá que desvendar um mistério! Você está pronto?”. Acompanha a tela inicial, uma trilha sonora⁷ compatível com a atmosfera

⁷ Em Leitor-Detetive, foram inseridas duas trilhas sonoras. Uma, antes do início do jogo. Ela dura 28 segundos, tempo relativamente suficiente para despertar a curiosidade de quem aceitará o desafio para se tornar um leitor-detetive. O nome desta trilha sonora inicial é “Badideas” – SilentFilmDark de Kevin MacLeod está licenciada sob uma licença Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Origem: <http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100489>Artista: <http://incompetech.com/>.

A outra trilha sonora só aparece quando o jogador finaliza sua participação na fase 4. Nesta etapa, após clicar no botão CONTINUAR, o leitor-detetive será contemplado com a trilha sonora “Funk Down” (Sting), disponível gratuitamente em: <<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>>.

do jogo, recurso inserido após o acolhimento de sugestões de alunos e professores que realizaram o pré-teste de aplicação do jogo (apêndice G – Questionário de avaliação sobre o jogo digital – Fase de teste).

Por meio da linguagem verbal e da linguagem sonora, busca-se motivar o aluno a participar de uma atividade que terá como atração os mistérios de um texto. Aceitando o desafio, o aluno clicará no botão AVANÇAR.

Figura 3: Tela inicial do jogo Leitor-Detetive



Fonte: Marcos André de Souza

Na segunda tela do jogo, o participante leitor-detetive deverá registrar três dados: seu nome, o número de matrícula da instituição escolar (o professor deverá ter em mãos esses dados para fornecer aos alunos, caso eles não detenham esta informação) e opção de gênero (masculino ou feminino). Esses dados serão armazenados no jogo e somente serão apresentados aos participantes quando finalizarem todas as etapas de Leitor-Detetive e receberem seu prêmio pelo trabalho investigativo realizado. Este recurso foi pensado como uma estratégia de surpresa para o jogador.

A figura 4 (quatro) mostra o campo onde os dados serão registrados. Vale a pena ressaltar que a escolha do participante pelo sexo masculino ou feminino fará uma das mascotes-detetives ficar em destaque.

Figura 4: Telas de registro de dados dos participantes

The figure displays two screenshots of the 'Leitor-Detetive' registration interface. Both screens feature the title 'Leitor-Detetive' at the top, with the 'L' in red and 'eitor-Detetive' in black. Below the title are two cartoon detective mascotes. The top screenshot shows the registration form with the following fields: 'Nome:' (empty), 'Matricula:' (empty), and 'Sexo:' with radio buttons for 'Feminino' (selected) and 'Masculino' (unselected). A 'Iniciar' button is at the bottom right. The bottom screenshot shows the same form with 'Aluno' entered in the 'Nome:' field, '123456' in the 'Matricula:' field, and the 'Masculino' radio button selected. The 'Iniciar' button remains at the bottom right.

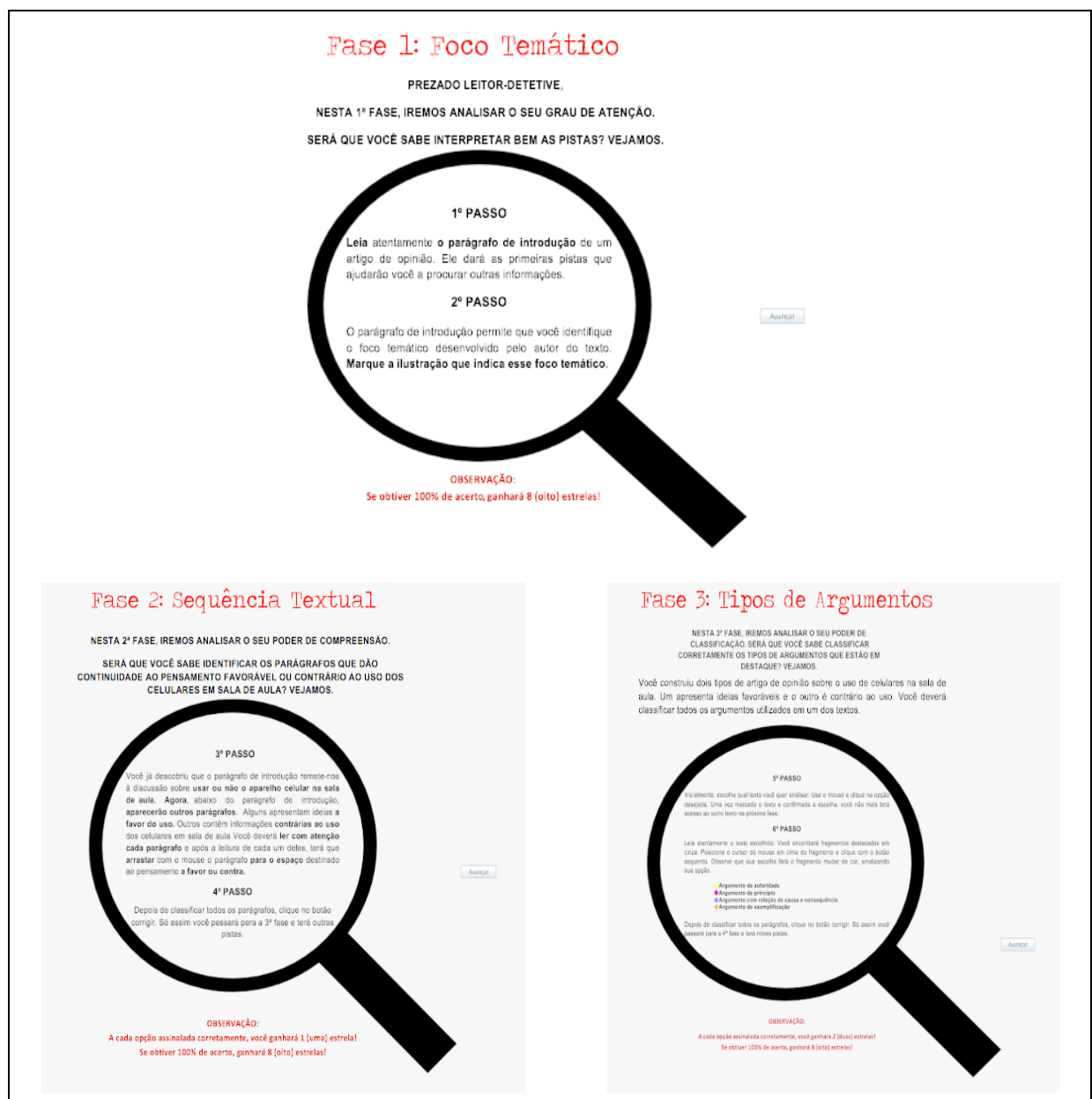
Fonte: Marcos André de Souza

Dessa forma, finaliza a parte de preparo do jogo e começam as quatro etapas de Leitor-Detetive.

2.5.2 Telas de apresentação das fases com objetivos e orientações

No início de todas as quatro fases, há uma tela onde se encontram as orientações sobre a fase. Indica ao participante o que será analisado naquela etapa e que procedimentos o jogador deverá adotar. Há também o estabelecimento de diálogo entre o jogo e o jogador, marcado por uma frase interrogativa em tom desafiador (“Será que você sabe ...”). É, portanto, uma tela com orientações e com comandos da fase (ver figura 5).

Figura 5: Telas de orientação e comando



Fonte: Marcos André de Souza

Ao clicar em AVANÇAR, o participante se depara com o desafio a ser enfrentado naquela fase. No entanto, caso o jogador tenha alguma dúvida no tocante ao que deve fazer naquela etapa, ele poderá clicar em AJUDA. Esse botão fará aparecer novamente as orientações e os comandos.

Figura 6: Localizando o botão de ajuda



Fonte: Marcos André de Souza

Esclarecida a dúvida, o jogador clica no botão RETONAR AO JOGO e continua suas ações.

2.5.3 Fase 1: Foco temático

Leitor-Detetive em sua primeira fase leva o olhar do jogador para o parágrafo introdutório de um artigo de opinião. Como a visão adotada neste trabalho foi a da concepção interacionista entre texto e sujeito, espera-se que nesse diálogo o leitor-

detetive seja capaz de acionar seus saberes e compreender qual o tema que vai ser explorado pelo artigo de opinião.

Na abordagem interacional de base sociocognitiva, o texto é uma realização que envolve sujeitos, seus objetivos e conhecimentos com propósito interacional. Considerando que esses sujeitos são situados sócio-histórica e culturalmente e que os conhecimentos que mobilizam são muitos e variados, é fácil supor que o texto “esconde” muito mais do que revela a sua materialidade linguística. (KOCH; ELIAS, 2016, p. 31).

Evidencia-se neste ponto que o papel responsivo da escola e do professor fica em destaque. Juntos podem auxiliar o aluno a estabelecer estratégias de leitura no trabalho de construção de sentidos.

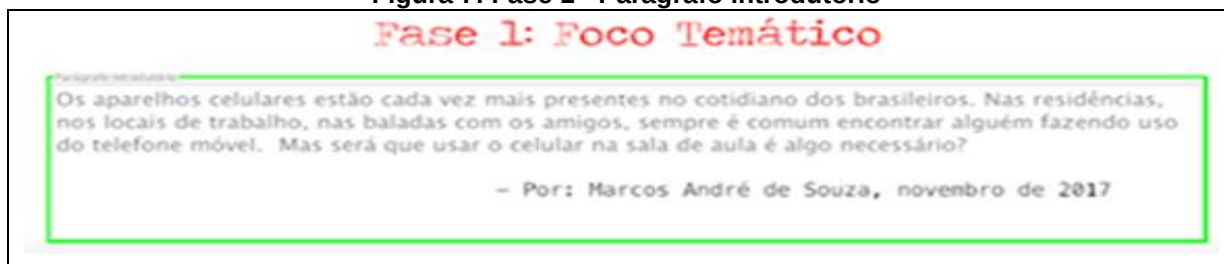
Um dos objetivos principais da escola é justamente possibilitar que seus alunos possam participar das **várias** práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, **de maneira ética**, crítica e democrática. (ROJO, 2009, p. 107, grifo da autora).

Para se processar a devida investigação da palavra, do texto, do mundo, a educação linguística, conforme assevera Rojo (2009), deve-se levar em conta os multiletramentos (os valorizados e os menosprezados institucionalmente, tanto em âmbito de culturas locais quanto as de amplitude universal), os letramentos multissemióticos (ampliados para o campo da imagem, do som, das outras semioses que não seja escrita) e os letramentos críticos e protagonistas (exigidos no trato ético e que se transformam mediante situações comunicativas).

O descritor (D6: identificar o tema de um texto) é o principal elemento contemplado nesta etapa 1. No entanto, para a execução desta fase outros descritores também serão acionados, o que faz do jogo Leitor-Detetive um instrumento de promoção à leitura em uma visão mais ampla.

Para sucesso nesta fase, o leitor-detetive deve ficar atento às pistas presentes no parágrafo de introdução do artigo de opinião (figura 7).

Figura 7: Fase 1 - Parágrafo introdutório



Fonte: Marcos André de Souza

Segundo Köche; Boff e Marinello (2010, p. 34), “Para a produção de um artigo de opinião, é necessário que haja um problema a ser discutido e seja proposta uma solução ou avaliação”. Assim, as pesquisadoras estruturam o artigo de opinião em três partes: situação-problema, discussão e solução-avaliação.

Para o Leitor-Detetive, foram criados dois artigos de opinião, ambos de autoria do pesquisador deste trabalho⁸. Um apresenta ideias favoráveis ao uso do celular em sala de aula. O outro traz um posicionamento contrário. Além de tratarem do mesmo tema (uso do celular na sala de aula), eles têm outro ponto em comum: o parágrafo inicial dos dois é o mesmo (apêndice H e I).

A situação-problema foi inserida no parágrafo introdutório do artigo de opinião. Ele foi elaborado com três períodos e a investigação bem feita pelo leitor-detetive revelará que há linguisticamente elementos que conectam os períodos, dando a devida unidade ao parágrafo e apontando qual o tema em discussão.

No primeiro período, temos “aparelhos celulares” e “presentes no cotidiano” como expressões-chave. No segundo período, “nas residências”, “nos locais de trabalho” e “nas baladas com amigos” fazem referências à presença no dia a dia, citada no primeiro enunciado. Além disso, “aparelhos celulares” são retomados por “telefone móvel”. E no terceiro, o uso do “Mas” - marcador argumentativo (também conhecido por operador argumentativo, conforme lembra Koch (2016, p.64) – “joga” o problema: “será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?”.

A lupa de um bom leitor-detetive, se bem posicionada, verificará que, ainda na última frase, ocorrem dois outros recursos que ajudam a encontrar o tema. O primeiro é a retomada de referentes - “celular” para “aparelhos celulares” e “sala de aula” para “presentes (presença) no cotidiano”.

O último recurso que pode ser também revelado pela lupa da boa leitura é a construção interrogativa deixada para o final do parágrafo. Cria-se dessa forma a ponte para a sequência textual. O leitor-detetive se perguntará: “responder a qual questão mesmo?”. A necessidade ou não de usar o celular na sala de aula.

⁸ No dia 18 de janeiro de 2018, o Jornal da Cidade, de Aracaju-SE, veículo de comunicação bastante conhecido no estado, publicou no Caderno B6, na seção Opinião, um artigo de opinião com o título “Uso do celular na sala de aula: necessário ou não? (I)”. De autoria de Marcos André de Souza, pesquisador deste trabalho, o artigo é o que apresenta argumentos favoráveis ao uso do aparelho em sala de aula. Está disponível em <http://www.jornaldacidade.net/sgw/upload/JC_18-01-2018.pdf>.

Sobre estratégias de construção e retomada de referentes, tem-se a reflexão:

Na produção de um texto, elegemos inicialmente um assunto ou referente (aquilo de que se vai tratar), ao qual se vão acrescentando as informações desejadas. Quando há necessidade de retomar mais adiante o mesmo tema, produz-se o movimento de retroação (remissão). À criação de um tema ou a sua retomada, dá-se o nome de referenciação. (KOCH; ELIAS, 2016, p. 86).

Iniciar o jogo por esta abordagem foi uma ação determinada com base no teste diagnóstico. Os dados indicaram que todos os alunos acertaram essa questão. Por esse motivo, a ideia de o O.A. começar explorando o D6 (identificar o tema de um texto) visa, de certa forma, promover um bem-estar ao participante. Um bom resultado no início reforça a confiança do jogador no seu poder de leitura e o jogo passa a ser visto como atividade não cansativa (os participantes pouco tempo ficam nessa fase), na qual o leitor-detetive poderá mostrar seu bom desempenho⁹.

Nesta fase, se o jogador acertar na primeira tentativa, ganhará 8 (oito) estrelas, o que equivale a 25% de todas as estrelas do jogo, colocando-o no limite da transição entre o nível insatisfatório e o regular na escala de proficiência de leitura. Porém, a cada opção assinalada erradamente, o jogador perde duas estrelas e automaticamente a lupa sairá da posição máxima da “escala de satisfação” e ocupará outra posição. A lupa só não estará presente no resultado, se o jogador não obtiver estrela. Ausência de acertos implica ausência de estrelas e de lupa.

Leitor-Detetive trata a leitura como meio de acionar, fortalecer e adquirir saberes linguísticos. Nesta fase 1, por exemplo, o participante pode estabelecer relações entre tema e rema. O parágrafo introdutório conduziu a discussão para a presença do celular na sala de aula e seu possível uso. Essa é a resposta correta. As demais respostas podem ser consideradas remas e possíveis temas de outros enunciados. Essa relação é o que estabelece o movimento textual, conforme apresentam Koch e Elias (2016) ao explanarem sobre sequenciação textual, tópico a ser mais explorado na fase 2.

⁹ A afirmação foi feita oralmente por seis jogadores convidados para testarem o objeto de aprendizagem. Expressaram essa opinião durante conversa sobre as impressões que tiveram sobre o jogo. Importante registrar que Leitor-Detetive foi testado com doze pessoas: quatro professoras de diferentes áreas, uma advogada e uma psicóloga e seis estudantes de níveis de escolaridade diferentes – dois do Ensino Fundamental (9º ano), três do Ensino Médio (1º, 2º e 3º anos) e um universitário do curso de Direito. Como eles não passaram por processo de intervenção pedagógica, o resultado do desempenho deles não foi considerado. Foram colhidas apenas informações úteis sobre a visão estrutural do jogo e prazer por ele proporcionado (apêndice G).

2.5.4 Fase2: Sequência textual

Para Koch e Elias (2015, p. 151, grifo das autoras), “chama-se **sequência textual** aos diversos tipos de atividades realizadas pelo produtor para fazer o texto progredir, mantendo o fio discursivo”. Essa concepção orientou a elaboração desta fase 2.

Vale ressaltar, porém, que a criação desta fase foi motivada pelos dados negativos detectados no teste diagnóstico, o qual explorou a leitura de um artigo de opinião. Muitos alunos não conseguiram identificar que se tratava de um texto opinativo, nem determinar de onde havia sido extraído. Embora fosse uma informação explícita, muitos não conseguiram localizar essa fonte. Se procedessem a uma leitura atenta, encontrariam o nome do site de onde foi retirado e veriam que a palavra “opinião” também se encontrava registrada no endereço eletrônico. Como não se apropriaram dessa informação, alguns não assinalaram, no teste diagnóstico, a opção correta “texto opinativo”.

Outro ponto detectado: os alunos tiveram dificuldade em determinar argumentos favoráveis e contrários presentes no texto (questões 7a e 7b, apêndice D).

Figura 8: Fase 2 - Sequência textual - Analisando os parágrafos

Fase 2: Sequência Textual

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

— Por: Marcos André de Souza, novembro de 2017

A Favor

Logo que entro na sala de aula, um professor explica aos alunos que hoje vamos ler um texto. Todos devem ter seus celulares ligados silenciosamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos alunos que leiam em voz alta dois parágrafos sobre o material necessário: caderno, livro, caneta, água, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento valioso para a aprendizagem.

Atualmente há mais de vinte anos com a utilização de celulares, dentro e fora da sala de aula. Um exemplo claro disso é a professora Ana Alice de Souza Santos já viu o rendimento de muitos alunos serem em função do uso exagerado do celular. Como muitos alunos ainda não se conscientizam sobre a importância de um processo de ensino-aprendizagem, muitos ainda não sabem o que é um celular, muito menos sabem o que é um aparelho celular. É um aparelho muito importante e usado por todos os alunos.

A discussão aponta para um lado: mais tecnologia não é suficiente para fazer um trabalho sério que dependa para o sucesso educacional dos alunos. A presença desses aparelhos em sala de aula deve ser evitada, sendo permitida apenas fora do espaço escolar, em momentos de recreação.

Então, algumas pessoas podem ter razão.

Contra

Sim, professor, o professor Maria Ruyana de Souza Santos, que trabalha com computadores desde 1980, não se assusta com a possibilidade de usar para a sala de aula os aparelhos celulares. Para ela, o celular não é um aparelho móvel como mais um objeto para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: “É necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, conforme orientações passadas pelo órgão e por seus professores”. Maria Maria Ruyana.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como apenas um objeto de uso pessoal, mas agora, eles também são usados para fins educacionais. Um exemplo claro disso é a professora Ana Alice de Souza Santos já viu o rendimento de muitos alunos serem em função do uso exagerado do celular. Como muitos alunos ainda não se conscientizam sobre a importância de um processo de ensino-aprendizagem, muitos ainda não sabem o que é um celular, muito menos sabem o que é um aparelho celular. É um aparelho muito importante e usado por todos os alunos.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como apenas um objeto de uso pessoal, mas agora, eles também são usados para fins educacionais. Um exemplo claro disso é a professora Ana Alice de Souza Santos já viu o rendimento de muitos alunos serem em função do uso exagerado do celular. Como muitos alunos ainda não se conscientizam sobre a importância de um processo de ensino-aprendizagem, muitos ainda não sabem o que é um celular, muito menos sabem o que é um aparelho celular. É um aparelho muito importante e usado por todos os alunos.

O artigo 208 da Constituição Federal do Brasil trata da educação que envolve o ensino no país. De acordo com o artigo, a educação é um direito de todos e deve ser garantida pelo Estado. A educação é um direito de todos e deve ser garantida pelo Estado. A educação é um direito de todos e deve ser garantida pelo Estado.

Fonte: Marcos André de Souza

Ciente desses dados, criou-se a fase 2. Nela, o leitor-detetive, ciente do tema (usar ou não o celular na sala de aula) apresentado no parágrafo introdutório, deverá ler oito parágrafos com atenção. Cada parágrafo foi devidamente separado em blocos, em caixas, para que o jogador ao identificar o posicionamento defendido em cada parágrafo (favorável ou contrário ao uso do celular na sala) clique neste parágrafo e arraste-o para a área reservada ao pensamento favorável ou contrário.

Desta forma, o jogo digital incentivará o leitor-detetive a perceber que sobre um determinado tema, sempre há mais de uma possibilidade de posicionamento.

Ao clicar no botão CORRIGIR, os parágrafos corretamente classificados ficam destacados em verde e os errados, em vermelho.

Figura 9: Fase 2 - Sequência textual - Correção da classificação



Fonte: Marcos André de Souza

Para cada acerto, o jogador acumula uma estrela. O máximo de estrelas a ser conquistadas na fase 2 são oito. Para esta fase 2 e a fase 4, optou-se por pontuar valores percentuais menores (12,5%) por cada acerto e erro. Foi a maneira pensada para explorar mais elementos da sequência textual e os operadores argumentativos (será explanado mais a frente), tendo em vista a necessidade de aprofundar o olhar

do leitor-detetive para o encaminhamento de linhas argumentativas direcionadas pelas escolhas lexicais e outras estratégias discursivas.

Os resultados de cada fase serão exibidos, conforme exemplifica a figura 10.

Figura 10: Fase 2 - Exemplo de resultado



Fonte: Marcos André de Souza

Para a fase de sequência textual, Leitor-Detetive preocupou-se em explorar os conhecimentos de leitura a alguns descritores da Matriz de Referência de LP, com maior ênfase em D2, D8, D11 e D21.

Quadro 2: Fase 2 - Sequência textual - Descritores abordados

FASE 2 – SEQUÊNCIA TEXTUAL	
Tópico III – Relação entre texto	
Descritor 21:	Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema;
Tópico IV – Coerência e coesão no processamento do texto	
Descritor 2:	Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto;
Descritor 8:	Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;
Descritor 11:	Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.

Fonte: Marcos André de Souza

O conhecimento linguístico foi explorado em todas as fases do jogo e nesta, de sequência textual, visualiza-se mais um campo fértil, onde diversas linhas de investigação podem ser utilizadas pelo leitor-detetive para desvendar os segredos do texto.

A lupa do detetive pode buscar pistas, por exemplo, na recorrência de termos, na recorrência de estruturas (paralelismo sintático), na recorrência de conteúdos semânticos (paráfrase), na recorrência de tempo e aspecto verbal e ainda nos procedimentos de manutenção e progressão temática, tópicos bem pontuados por Koch e Elias (2015). Todos esses conhecimentos podem ser acionados pelos participantes na medida em que forem, dentro do processo de ensino e aprendizagem, dominando esses repertórios.

2.5.5 Fase 3: Tipos de argumentos

Ao focar especificamente no tipo de argumento, Leitor-Detetive leva o jogador a compreender que no gênero textual artigo de opinião usar argumentos é essencial para sua construção, até porque este gênero pertence a ordem do argumentar.

Para Meyer (2016, p. 1), “toda argumentação é uma tentativa de influenciar o interlocutor”. Nessa perspectiva, visualiza-se claramente que o texto argumentativo é a materialização do dialogismo. É onde se verifica o tipo de atuação dos sujeitos. Por isso a leitura é uma ferramenta de cidadania. Por meio dela, depreende-se muitas informações e, graças a ela, é possível construir seu posicionamento social.

No exercício argumentativo, ideias são defendidas, outras são refutadas e há ainda aquelas que atuam no campo da negociação. Aceita-se parte do que foi posto, porém, como um todo, o que prevalece é outro posicionamento.

Argumentar, dialogar, refletir e respeitar. A cidadania necessita desse exercício e é, para desenvolver essas ações, que Leitor-Detetive foi elaborado.

Na fase 2, os parágrafos favoráveis ao uso do celular ficaram de um lado. Do outro, ficaram os com ideias contrárias. Dessa forma, o jogador acabou criando dois artigos de opinião, com o mesmo foco temático, porém com visões antagônicas. Agora na fase 3, o leitor-detetive fará sua investigação especificamente sobre o tipo de argumento que foi utilizado para a sustentação de cada artigo.

Segundo Köche; Boff e Marinello (2010,p. 35) “para dar consistência argumentativa ao artigo de opinião, pode-se utilizar diferentes argumentos”. No entanto, para este trabalho desenvolvido com alunos do 9º ano, Leitor-Detetive utilizou apenas quatro tipo: argumento de autoridade, argumento de princípio, argumento com relação de causa e consequência e argumento por exemplificação. Isso ocorreu porque são apenas esses os tipos de argumentos contidos no livro didático da turma.

Muitos são os descritores envolvidos nesse trabalho de classificação, no entanto dois deles merecem destaque: o descritor 8 (estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la) e o descritor 11 (estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto).

Antes de concluir esta etapa, caso o jogador queira escolher o outro tipo de artigo de opinião para fazer a análise dos tipos de argumentos, ele poderá fazer essa troca. Esse recurso foi disponibilizado, pois o objetivo é proporcionar a leitura de pontos de vista diferentes e fazer com que o jogador reconheça a importância de dominar estratégias de defesa, sustentação ou negociação, recorrendo a diferentes tipos de argumentos.

Figura 11: Fase 3 - Argumentos para serem classificados

Fase 3: Tipos de Argumentos

Escolha o texto

☒ Texto favorável
 ☐ Texto contrário

Corrigir

Parágrafo introdutório

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

- Por: Marcos André de Souza, novembro de 2017

Logo que adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que deixem em cima das carteiras apenas o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula; entretanto, aos poucos, essa realidade começa a mudar. Um caso que ilustra essa mudança é a análise do atual secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini. Ele acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor, pois é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.730/2007, que proibia o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivanda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: “é necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, conforme orientações passadas pela família e por seus professores”, finaliza Maria Rivanda.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível desprezá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. A medida que todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não – forem se conscientizando

Tipos de argumentos

- Autoridade
- Princípio
- Causa e consequência
- Exemplificação

Fonte: Marcos André de Souza

O argumento que deverá ser analisado está destacado (cor cinza). Para classificá-lo, o jogador deverá posicionar o cursor do mouse em cima do argumento destacado e dá cliques no mouse. A cor cinza desaparecerá e outra cor surgirá. A cada clique, a cor muda. Serão quatro possibilidades. Cada cor representa o tipo de argumento, conforme orienta a legenda localizada à direita da tela. Classificados todos os argumentos, o participante deverá clicar no botão CORRIGIR e as respostas corretas ficarão em verde. As erradas em vermelho. Caso o jogador não classifique o argumento, ao apertar o botão CORRIGIR, essa ação será validada e o fragmento aparecerá na cor vermelha, ou seja, foi considerada classificação errada.

Para cada acerto, o jogador conquista 2 (duas) estrelas - 25% do possível para esta fase – e finaliza clicando no botão PRÓXIMA FASE.

Figura 12: Fase 3 - Tipos de argumentos - Correção da classificação

Fase 3: Tipos de Argumentos

Escolha o texto

☒ Texto favorável ☐ Texto contrário

Continuar

Parágrafo Introdutório

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

- Por: Marcos André de Souza, novembro de 2017

Logo que adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que deixem em cima das carteiras apenas o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula; entretanto, aos poucos, essa realidade começa a mudar. Um caso que ilustra essa mudança é a análise do atual secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini. Ele acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor, pois é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.730/2007, que proibia o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivanda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: "é necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, conforme orientações passadas pela família e por seus professores", finaliza Maria Rivanda.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível desprezá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. A medida que todos os indivíduos - crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não - forem se conscientizando

Tipos de argumentos

- Autoridade
- Princípio
- Causa e consequência
- Exemplificação

Fonte: Marcos André de Souza

2.5.6 Fase 4: Operadores argumentativos

A última fase de Leitor-Detetive é a fase 4. Nesta etapa, o O.A. visa melhorar um problema detectado através do teste diagnóstico. Os alunos do 9º ano A tiveram

menor rendimento nas questões 9 e 10, justamente as que exploraram o conhecimento dos operadores argumentativos

O cenário exigia, portanto, a adoção de medidas que transformassem essa realidade, tendo em vista a importância do domínio desses elementos para a construção textual, sobretudo no campo da argumentação.

Conforme Köche; Boff e Marinello (2010, p. 103, grifo dos autores), “os operadores argumentativos são essenciais na leitura e produção textual, especialmente nos gêneros das ordens do *argumentar* e do *expor*”. Viana (2012, p. 26) segue a mesma linha: “os operadores argumentativos merecem toda a nossa atenção porque orientam a nossa argumentação e dão força a ela”.

Outros pesquisadores também pontuam a necessidade de estabelecer uma leitura mais atenta com os operadores argumentativos, dada sua importância para identificar posicionamentos num texto.

Nenhum texto é neutro, ou seja, sempre traz marcas da opinião do autor sobre o que está escrito. Até para escrever um texto expositivo, o autor escolhe o tema e as palavras que mais lhe agradam e, por isso, sua posição sobre o assunto fica de alguma forma lá marcada. Assim, **os operadores argumentativos também podem aparecer em textos de diversos tipos. Logo, estar atento ao emprego desses operadores é importante tanto na hora de escrever quanto na hora de ler um texto.** (FIGUEIREDO; BALTHASAR; GOULART, 2014, p. 244, grifo nosso).

Viana (2012, p. 26) lembra que “na categoria de operadores argumentativos, podemos colocar as conjunções, as preposições, os advérbios, e suas respectivas locuções. Há também aquelas palavras chamadas de denotativas”. Eis, portanto, o campo em que o trabalho com os operadores pode explorar.

Para trabalhar com Leitor-Detetive, era pretensão inicial explorar com os alunos do 9º ano apenas as conjunções e palavras denotativas de inclusão e exclusão. Entretanto, durante as aulas de intervenção pedagógica, foi constatado que a maioria dos alunos não conheciam elementos básicos relacionados às conjunções e locuções conjuntivas (função, classificação e valor semântico). Se eles já dominassem algumas dessas informações, poder-se-ia explorar com mais profundidade a linha dos operadores argumentativos. Em outras palavras, se os alunos já soubessem, por exemplo, distinguir uma conjunção adversativa de uma conjunção concessiva, uma outra abordagem pedagógica poderia ser realizada. Embora sejam categorizadas de forma diferente, ambas conduzem os enunciados

para uma linha de oposição. Nada impede que o professor pesquisador possa conduzir seus trabalhos por essa perspectiva, mas uma vez conhecedor da ausência de um domínio de conhecimento “primário” e em nada fazendo para sanar essa lacuna, estaria o professor pesquisador mais interessado no produto do que no processo e nas reais necessidades dos pesquisados. A conduta adotada neste trabalho de pesquisa interpretativa foi outra e encontra abrigo nas considerações de Bortoni-Ricardo (2008):

A pesquisa interpretativa não está interessada em descobrir leis universais por meio de generalizações estatísticas, mas sim em estudar com muitos detalhes uma situação específica para compará-la a outras situações. Dessa forma, é tarefa da pesquisa qualitativa de sala de aula construir e aperfeiçoar teorias sobre a organização social e cognitiva da vida em sala de aula, que é o contexto por excelência para a aprendizagem dos educandos”. (BORTONI-RICARDO, (2008, p. 42).

Dessa forma, na fase 4, a análise dos operadores argumentativos ficou restrita às conjunções e no âmbito dos valores semânticos que elas introduzem nos enunciados, dentro das classificações tradicionais, categorizadas em coordenadas (aditivas, adversativas, alternativas, explicativas e conclusivas) e subordinadas (causal, consecutiva, conformativa, comparativa, condicional, concessiva, temporal, proporcional e final). Embora a conjunção integrante tenha sido estudada em sala de aula durante as intervenções pedagógicas, ela não se apresenta como opção a ser analisada no jogo Leitor-Detetive.

Essa abordagem com o ensino dá gramática não pode ser entendido como uma visão ultrapassada. Não se trabalhou a gramática desassociada do gênero textual. Se assim tivesse procedido, teria cometido um equívoco como o praticado durante muito tempo e tão criticado por pesquisadores, como Perini (2007, p. 19) “[...] Mas estudar gramática não leva, nunca levou, ninguém a desenvolver suas habilidades de leitura, escrita ou fala, nem sequer seus conhecimentos práticos do português padrão escrito”.

Contribuindo para essa reflexão, Antunes (2017, p. 151) afirma que “a gramática é um componente da língua, não o único”. Portanto, cabe reafirmar que o trabalho com as conjunções e locuções conjuntivas esteve em constante diálogo com os propósitos que seu uso atendia à construção de linhas argumentativas presentes nos artigos de opinião.

Feitas essas ponderações, mister descrever o procedimento desta fase 4. O jogador na fase 3 escolheu um texto para ser analisado e determinar o tipo de argumento que nele foi utilizado. Agora nesta fase 4, o mesmo texto será explorado, só que neste caso a lupa do leitor deverá focar nas conjunções e locuções conjuntivas presentes no texto e por meio da leitura contextualizada classificar o tipo de conjunção¹⁰, consoante seu valor semântico. É o passo inicial para no futuro poder explorar mais dos alunos a interpretação do valor semântico não apenas das conjunções, mas de demais operadores argumentativos e outras estruturas lexicais.

São destacados (cor cinza) no texto 8 (oito) conjunções ou locuções conjuntivas. O participante deverá ler o texto clicar em cima da conjunção destacada. Após esse clique, essa conjunção será revelada num quadro localizado à direita da tela. Neste quadro, o leitor-detetive deverá escolher qual valor semântico a conjunção traz para o texto. Essa escolha acontecerá mediante clique no local específico apresentado no quadro. Só será finalizada essa fase quando todas as conjunções forem reveladas no quadro.

Figura 13: Fase 4 - Operadores argumentativos - Classificando as conjunções

Fase 4: Operadores Argumentativos

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

Logo que adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que deixem em cima das carteiras apenas o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula: **entretanto**, aos poucos, essa realidade começa a mudar. O secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor. **pois** é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.70/2007, que proíbe o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivalda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: "é necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, **conforme** orientações passadas pela família e por seus professores", finaliza Maria Rivalda.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível desprezá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. **A medida** de todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não – forem se conscientizando sobre como e quando utilizarem os celulares, menos conflitos teremos, inclusive, na sala de aula.

Texto favorável ☒

Texto contrário ☐

?

Ajuda

Operadores Argumentativos

- 01. Explicativo
- 02. Adversativo
- 03. Conclusivo
- 04. Aditivo
- 05. Alternativo
- 06. Causal
- 07. Consecutivo
- 08. Concessivo
- 09. Conformativo
- 10. Comparativo
- 11. Condicional
- 12. Temporal
- 13. Proporcional
- 14. Final

SEQUÊNCIA/OPERADOR	CLASSIFICAÇÃO
Mas	01. Explicativo ▼
Logo que	01. Explicativo ▼
Entretanto	01. Explicativo ▼
Pois	01. Explicativo ▼
E	01. Explicativo ▼
Conforme	01. Explicativo ▼
Embora	01. Explicativo ▼
A medida que	01. Explicativo ▼

Corrigir

Fonte: Marcos André de Souza

¹⁰Quando se mencionar “conjunção”, “conjunções”, deve-se compreender que está sendo feita referência ao estudo das conjunções e das locuções conjuntivas.

Ao clicar em CORRIGIR, as opções corretas ficaram em verde. As erradas, em vermelho. Ao lado de todas elas aparecerá o gabarito com as respostas para que o jogador faça a análise e veja qual o verdadeiro sentido da palavra no contexto. Cada acerto renderá uma estrela para o jogador. O máximo que pode ser conquistado nesta fase são oito.

Figura 14: Fase 4 - Operadores argumentativos - Correção da classificação

Fase 4: Operadores Argumentativos

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas reuniões, nos locais de trabalho, nas faladas com os amigos sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

Em uma aula, dentro de sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na realidade, o aluno pode estar distraído por algo que esteja em uma das cartolas: o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sem o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula. Mas, aos poucos, essa realidade começa a mudar. O secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor. Ele é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.796/2007, que proíbe o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sorocaba, a professora Maria Rivaldo de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: "É necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, seguindo orientações passadas pela família e por seus professores", finaliza Maria Rivaldo.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditamos que é possível aproveitá-los a nosso favor. Devemos adotar ações educativas. Acreditamos que todos os indivíduos - crianças, jovens, adultos e idosos, residentes ou não - devem se conscientizar sobre como e quando utilizar os celulares, mesmo quando estamos, inclusive, na sala de aula.

Operadores Argumentativos

- 01. Explicativo
- 02. Adjetivo
- 03. Conectivo
- 04. Aditivo
- 05. Alternativo
- 06. Causal
- 07. Consecutivo
- 08. Concessivo
- 09. Conformativo
- 10. Comparativo
- 11. Contrastivo
- 12. Temporal
- 13. Preparatório
- 14. Final

SEQUÊNCIA/OPERADOR	CLASSIFICAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO DO OPERADOR
Mas		Conjunção adversativa
Logo que		Conjunção temporal
Entretanto		Conjunção adversativa
Por		Conjunção explicativa
E		Conjunção aditiva
Conforme		Conjunção conformativa
Embora		Conjunção concessiva
A medida que		Conjunção subordinativa

Continuar

Fonte: Marcos André de Souza

Ao clicar no botão FECHAR, a fase finaliza e o participante se deparará com uma surpresa: seu prêmio.

2.5.7 Pós-fases - A surpresa: o prêmio e o relatório de desempenho no jogo

Ao descrever as etapas de um jogo, Roiphe (2017, p. 14) cita a necessidade de explicitar como são registrados os resultados alcançados. Ainda sobre a perspectiva de resultados, Huizinga (2014, p. 119) pontua: "A ânsia de ser o primeiro assume tantas formas de expressão quantas as oportunidades que a sociedade para tal oferece". Para melhor compreensão dos propósitos do jogo Leitor-Detetive

quanto à manifestação dos resultados dos jogadores, é necessário apresentar inicialmente algumas considerações.

A figura de “vencedor” não está explicitamente presente no jogo Leitor-Detetive. Essa escolha deu-se por uma razão bem clara: a imagem de vencedor está associada ao sucesso, porém também aciona imediatamente a imagem daquele que não obteve sucesso na empreitada, o ser “perdedor”. Em se tratando de um jogo educativo, optou-se por considerar todo jogador como um ser vitorioso, pelo simples fato de se predispor a “desvendar os mistérios presentes num texto”. Portanto, não há por que se configurar a imagem de derrota nesta missão.

O apoio, o incentivo e o reconhecimento ao participante estão presentes por meio de diversas formas em Leitor-Detetive. Quando o jogador conquista qualquer quantidade de estrelas, na tela de resultados é exibida a frase “Parabéns!” Nesta mesma tela, a leitura semiótica de outros elementos também pode encaminhar para a perspectiva de saudação positiva pelo resultado alcançado. A presença das estrelas e da lupa com carinha de felicidade é um exemplo disso.

Houve um cuidado com a construção de mensagens para os casos onde o resultado não fosse satisfatório. No caso, por exemplo, de um participante não acertar as respostas esperadas naquela fase, a tela que será exibida para ele marcará a ausência de estrelas e da lupa com carinha de felicidade. Mas também não aparecerá manifestação verbal explícita para marcar esse desempenho.

Outro exemplo que ilustra também essa preocupação em não diminuir o trabalho do jogador em casos de opção assinalada erradamente está presente na fase 1, Nela, se o jogador assinalar a opção errada, uma mensagem de alerta é emitida para o participante, solicitando que tenha mais atenção e releia com cuidado o parágrafo introdutório e selecione outra opção. Registre-se, portanto, o cuidado que se deve ter ao elaborar jogos educativos.

A surpresa do jogo será revelada após a conclusão da fase 4. Leitor-Detetive ateu-se a sua natureza. Como todo jogo, no final o participante ganhará sua recompensa.

Será revelado ao leitor-detetive um fato. Ao longo do jogo, ele foi acumulando estrelas. Esse somatório de estrelas conquistadas dará a ele o direito a ter acesso a uma chave, a qual deverá ser clicada com o mouse e arrastada até um baú que se encontra fechado. Uma vez aberto, o leitor-detetive conhecerá seu prêmio.

Do baú sairá um certificado atestando a qualidade de seu trabalho como leitor-detetive. A quantidade de estrela fará com que ele obtenha um tipo de certificado. Os tipos são: certificado de ouro, de prata, de bronze, de latão e de madeira. Esta ordem está relacionada ao seu nível de trabalho investigativo, o que na prática representa o nível de proficiência de leitura.

Figura 15: Telas do Pós-fases - Conquista da chave para abrir o baú

Tela – Conquista da chave pelo leitor-detetive (masculino)



Tela – Conquista da chave pelo leitor-detetive (feminino)



Figura 16: Pós-fases - Certificados conforme o nível do trabalho investigativo I

Tela – Conquista do certificado de ouro



Tela – Conquista do certificado de prata



Figura 17: Pós-fases - Certificados conforme o nível do trabalho investigativo II

Tela – Conquista do certificado de bronze



Tela – Conquista do certificado de latão



Fonte: Marcos André de Souza

Figura 18: Pós-fases - Certificado conforme o nível do trabalho investigativo III

Tela – Conquista do certificado de madeira



Fonte: Marcos André de Souza

O tipo de certificado está relacionado ao número de estrelas, conforme indica registros do quadro 3 (três).

Quadro 3: Relação entre números de estrelas e proficiência em leitura

Quantidade de Estrelas	Desempenho total no jogo	Nível de trabalho de investigação = Nível de proficiência em leitura
32 estrelas	100%	Excelente (certificado de ouro)
De 25 a 31 estrelas	De 75% a 99%	Muito bom (certificado de prata)
De 17 a 24 estrelas	De 51% a 75%	Bom (certificado de bronze)
De 9 a 16 estrelas	De 26% a 50%	Regular (certificado de latão)
De 0 a 8 estrelas	De 0% a 25%	Insatisfatório (certificado de madeira)

Fonte: Marcos André de Souza

Para efeito de pontuação, foi estabelecido um parâmetro como o assinalado numa prova de 0 (zero) a 10 (dez).

As escalas variam de 25% em 25%. Porém como o grau de dificuldade da primeira fase foi relativamente baixo, foi determinado que só teria o certificado de

excelência aquele que obtivesse 100% de aproveitamento nas fases do jogo. Todos os demais deverão se esforçar para ter esse certificado de grau máximo.

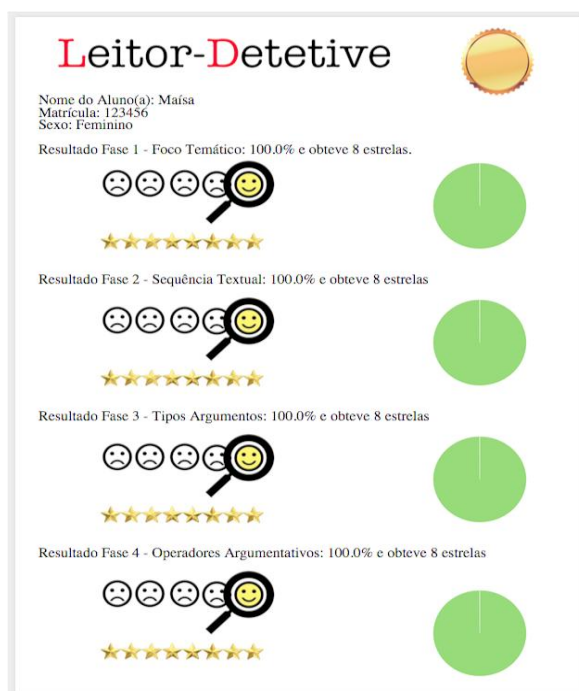
Há ainda outra surpresa. Na tela em que é exibido o certificado, existe o botão FINALIZAR. Ao clicar nele, o jogo chega ao fim e será gerado em arquivo “pdf” o relatório de desempenho do participante em todas as etapas do jogo.

O relatório apresentará os dados do leitor-detetive (nome, matrícula escolar e sexo), o quantitativo de estrelas conquistado em cada fase, a lupa e seu deslocamento na “escala de satisfação”, conforme o desempenho do jogador na fase, gráfico evidenciando os acertos (cor verde) e os erros (em vermelho), e selo de desempenho, conforme o tipo de certificado que ele recebeu (ouro, prata, bronze, latão ou madeira).

Esse dado ficará armazenado no programa, numa pasta intitulada “documentos”. O professor poderá consultá-la para ver com mais atenção a proficiência de leitura do aluno participante, por meio do desempenho fase por fase. Além disso, poderá imprimir esse relatório e fornecer para o jogador (pegando literalmente seu prêmio), a fim de que ele possa também realizar as análises e reflexões sobre os resultados.

Figura 19: Relatório de desempenho em todas as fases do jogo - Nível Excelente

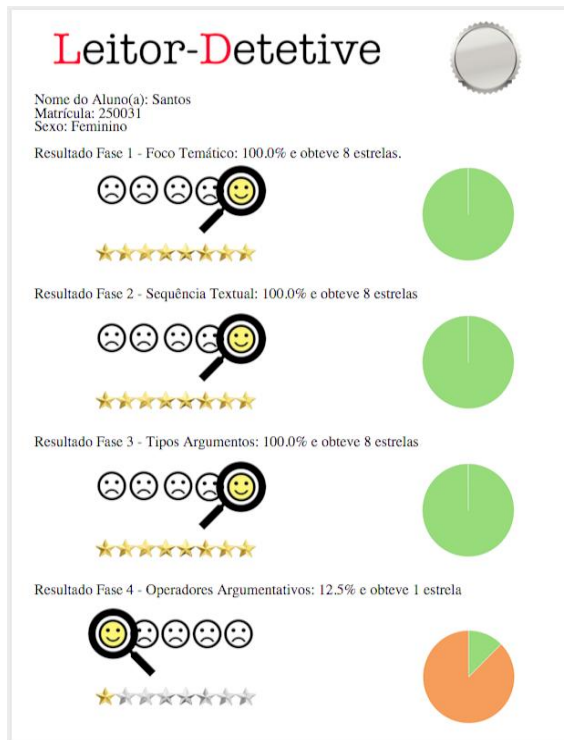
Tela – Relatório do desempenho do leitor-detetive – Exemplo tipo ouro



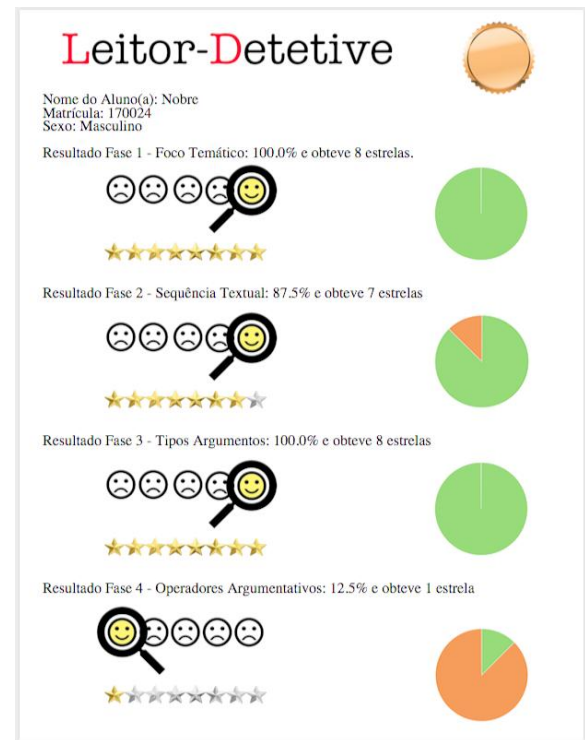
Fonte: Marcos André de Souza

Figura 20: Relatório de desempenho em todas as fases do jogo - Exemplos

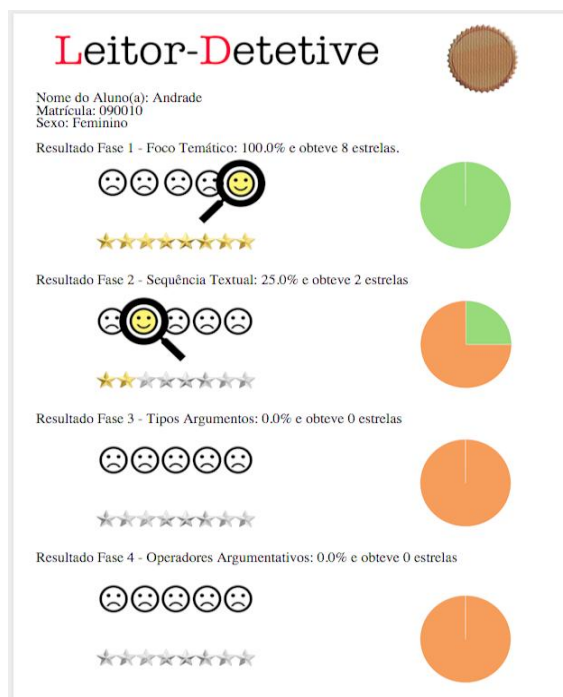
Tela – Relatório Nível Muito Bom



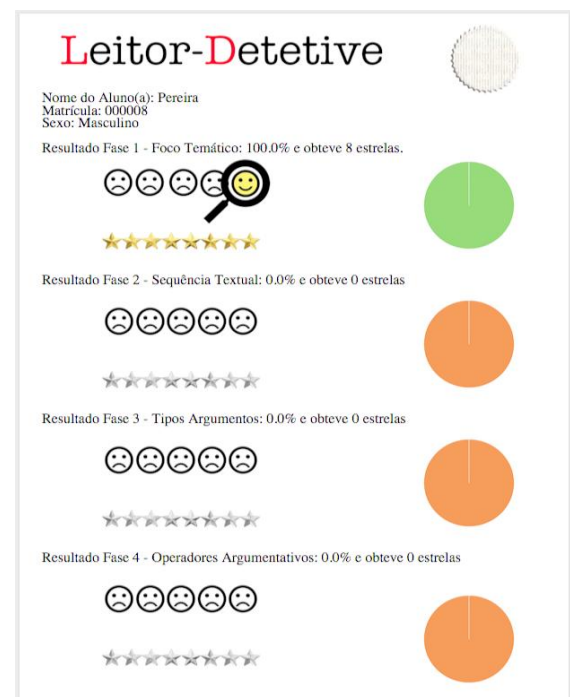
Tela – Relatório Bom



Tela – Relatório Nível Regular



Tela – Relatório Insatisfatório



2.6 Sequência didática

“Leitor-Detetive” não foi um objeto de aprendizagem aplicado de forma aleatória. Ele foi inserido como instrumento de promoção e de verificação do ensino e aprendizagem da leitura de artigo de opinião dos alunos do 9º ano A da EEJAC, a partir de um processo de intervenção pedagógica planejada e desenvolvida, contemplando o uso do livro didático da turma (*Singular & Plural: Leitura, produção e estudos de linguagem* – editora Moderna, com vigência 2017 a 2019).

Para a execução das ações, buscou-se inspiração no modelo da escola de Genebra, representado por Schneuwly; Dolz (2004, p. 87), os quais definem sequência didática como “um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero oral ou escrito”.

O modelo defendido por esses pesquisadores não é uma cartilha impositiva, um modelo pronto e inalterável para a implantação de etapas do processo de ensino e aprendizagem. Sua contribuição para o norte de ações que delinearam este trabalho foi relevante, no entanto, deve-se ratificar que serviu apenas de inspiração. A figura abaixo apresenta de forma esquematizada a sequência didática desenvolvida para uma melhor proficiência de leitura de artigos de opinião.

Figura 21: Sequência didática - Jogo digital Leitor-Detetive



Fonte: Marcos André de Souza

Antes da aplicação do jogo digital Leitor-Detetive, foram ministradas 12 (doze) aulas, abordando elementos linguísticos e extralinguísticos presentes na natureza do gênero textual artigo de opinião (contexto de produção, estrutura textual, foco temático, posicionamento do autor, tipos de argumentos e operadores argumentativos). Além do LD *Singular & Plural 9º ano*, foram usadas apostilas

elaboradas pelo professor e impressas na própria escola. O quadro 4 (quatro) mostra os conteúdos e descritores explorados em cada aula (em negrito, os descritores diretamente relacionados com o O.A.).

Quadro 4: Sequência didática - Fases, conteúdos e descritores

SEQUÊNCIA DIDÁTICA	
AULA (50min)	CONTEÚDO
FASE1	
1	Opinião x argumentação nas práticas sociais. D11, D12, D13, D20 e D21.
2	Artigo de opinião: tema, contexto de produção e de divulgação. D1, D4, D6 , D12, D13, D20 e D21.
FASE 2	
3	Artigo de opinião: tema, posicionamento do autor (tese de sustentação, refutação, negociação) e estrutura textual. D2 , D4, D6, D13, D18, D20 e D21 .
4	Sequência textual – recursos argumentativos (escolhas lexicais). D2 , D4, D7, D8 , D9, D11 , D13, D18, D20 e D21 .
FASE 3	
5	Tipos de argumentos: argumentos de autoridade. D6, D7, D8 , D11 , D13, D17 e D18.
6	Tipos de argumentos: com relação de causa e consequência e por exemplificação D6, D7, D8 , D11 , D13, D17 e D18.
7	Tipos de argumentos: argumentos de princípio D6, D7, D8 , D11 , D13, D17 e D18.
FASE 4	
8	Operadores argumentativos: conjunções e locuções conjuntivas – relações semânticas. D2, D4, D6, D7, D8, D9, D15 , D17 e D18.
9	Operadores argumentativos: conjunções e locuções conjuntivas coordenadas. D2, D4, D6, D7, D8, D9, D15 , D17 e D18.
10	Operadores argumentativos: conjunções e locuções conjuntivas subordinadas. D2, D4, D6, D7, D8, D9, D15 , D17 e D18.
11	Operadores argumentativos: conjunções e locuções conjuntivas subordinadas. D2, D4, D6, D7, D8, D9, D15 , D17 e D18.
12	Operadores argumentativos: conjunções e locuções conjuntivas subordinadas. D2, D4, D6, D7, D8, D9, D15 , D17 e D18.
APLICAÇÃO DO JOGO DIGITAL LEITOR-DETETIVE	

Fonte: Marcos André de Souza

3 ANÁLISE DOS DADOS

Informações sobre a quantidade de vezes que o O.A. Leitor-Detetive foi testado, quantos alunos e professores participaram desta testagem, o local onde ele foi aplicado e o resultado do desempenho dos participantes serão apresentadas nesta seção.

3.1 Testagem do jogo

Leitor-Detetive foi testado quatro vezes. Os primeiros testes foram feitos em três dias diferentes (04, 11 e 14 de dezembro de 2017) e cada dia com pessoas diferentes, as quais não passaram pelo processo de intervenção pedagógica. Por essa razão, o resultado do desempenho deles não foi o alvo desta análise. Suas participações nas três oportunidades serviram apenas para colher informações que pudessem aprimorar a estrutura do jogo.

Os participantes voluntários configuraram dois perfis de grupos. O primeiro foi composto só por adultos – uma psicóloga, uma advogada e quatro professores (uma pedagoga, uma de matemática, um de biologia e uma de português). O outro grupo foi formado por jovens estudantes - dois alunos do EFSF (9º ano em escolas públicas), três do Ensino Médio (1º, 2º e 3º ano), também de escolas públicas, e um jovem universitário (18 anos) do curso de Direito em instituição particular.

Todos, após finalizarem o jogo, preencheram um questionário de avaliação sobre o O.A.¹¹ (apêndice V). Foram perguntas sobre a estrutura e a aparência do jogo, o nível de linguagem usado nas orientações, nos comandos e nos dois artigos de opinião, bem como os recursos multimodais presentes no O.A.; sua duração e às sensações que ele proporcionou.

Todos confessaram ter gostado da experiência. Consideraram bastante criativo o O.A. e fizeram observações relevantes que provocaram alterações gradativas no jogo. Os que avaliaram a primeira versão solicitaram que aumentasse o tamanho das letras. Os que avaliaram a segunda versão de Leitor-Detetive sugeriram que fosse acrescentado um botão de ajuda para que pudessem reler o

¹¹ O questionário de avaliação sobre o objeto de aprendizagem foi o mesmo questionário aplicado aos voluntários colaboradores na testagem do produto.

comando da questão e os que participaram da terceira versão (dois estudantes do 9º ano e um estudante do 1º ano do E.M) solicitaram a inserção de recursos sonoros. As ideias foram todas anotadas e a versão 4 de Leitor-Detetive, com essas mudanças, foi aplicada no dia 18 de dezembro de 2017 com os alunos do 9º ano A da EEJAC, no laboratório de informática da própria escola (fotos nos apêndices J, K e L).

No dia da aplicação, estavam presentes na escola 20 (vinte) alunos. Como o laboratório de informática possui apenas 10 (dez) computadores, solicitamos ajuda à equipe diretiva da instituição. Enquanto metade da turma participava do jogo, os outros alunos ficaram em sala de aula, respondendo exercício de português, no livro didático, acompanhados da coordenadora pedagógica da escola.

Os alunos que estavam no laboratório de informática foram orientados a não repassar informações sobre o jogo aos colegas. Eles entenderam a situação e prontamente colaboraram.

Assim que finalizava o jogo, o aluno saía do laboratório de informática e outro ocupava o assento e iniciava o jogo. O primeiro a terminar finalizou todas as etapas em 14 minutos. O último demorou 40 minutos. A maioria dos alunos terminou entre 20 e 25 minutos.

Dos 20 (vinte) alunos que participaram voluntariamente do jogo, estavam presentes 3 (três) que declararam não ter computador em casa. Eles só usam quando estão em outros ambientes (casa de amigos, parentes ou *lan house*). O comportamento deles frente ao computador foi observado com atenção. Constatou-se que eles foram os últimos a finalizar o jogo (tempo: 31min, 34min e 40min). O aluno que primeiro concluiu a atividade (em 14min), relatou ter familiaridade com equipamentos de informática. Ele ajuda o tio a consertar equipamentos de informática em oficina caseira. Portanto, tem contato com as ferramentas digitais cotidianamente.

Como não existe impressora colorida na escola, o resultado do desempenho deles ficou armazenado no próprio programa do jogo, na pasta “DOCUMENTOS”.

Após a aplicação do jogo digital, os alunos foram reunidos na própria sala de informática e fizeram voluntariamente sugestões e comentários sobre o objeto de aprendizagem. Todas as observações foram cuidadosamente anotadas e reconhecemos que há possibilidades de expandir o jogo em quantidades de temas e em grau de dificuldade.

3.2 A análise dos resultados dos alunos e as perspectivas pedagógicas criadas por Leitor-Detetive.

Leitor-Detetive, além de ser um objeto de aprendizagem que envolve aspectos lúdicos e interativos, proporciona um momento de reflexão. No final do jogo, aluno e professor podem ver o desempenho individual do estudante e o da turma naquela atividade; compartilhar suas dúvidas, suas certezas, as estratégias de leitura que foram utilizadas; observar as que obtiveram resultados positivos, assim como aquelas que não corresponderam as suas expectativas.

Ao desenvolver esse jogo e defender a ideia de texto como espaço onde os sujeitos se constroem e são construídos, pretende-se também fazer do jogo digital um aliado no fortalecimento da interação de todos – alunos e professores – para muito além do limitado tempo destinado à execução de uma tarefa de trato interativo virtual. Dessa forma, é correto afirmar que a interação não ficou somente no âmbito do universo virtual. O jogo também potencializou a interação entre o professor e os alunos. Todos foram convidados a emitir suas opiniões, provocadas por um jogo que explorou um gênero textual (artigo de opinião) onde são postos diferentes pontos de vista sobre temáticas que em maior ou menor nível tem repercussão na sociedade.

Foi nesse cenário de aproximação criado pelo jogo digital Leitor-Detetive que os resultados do desempenho no jogo foram distribuídos e os alunos convidados a, com calma, refletirem sobre os dados; e a partir deles perceberem que estratégias poderiam ser planejadas para melhorar ainda mais seu rendimento. Neste momento, os textos orais produzidos pelos alunos (seus relatos), motivados por Leitor-Detetive, indicaram a eficácia deste objeto de aprendizagem. Mais do que pontuar sobre tipos de argumentação ou a natureza dos operadores argumentativos presentes naquele texto (e contexto), os alunos conseguiram estabelecer relações entre a atividade realizada com o jogo digital e a execução de uma atividade cotidiana em sala de aula, usando, por exemplo, uma caneta para assinalar a resposta no papel. Na ânsia de finalizar uma tarefa, eles marcam respostas erradas no papel e esse comportamento precipitado esteve presente na realização do jogo digital, segundo relatos de muitos.

Alguns alunos relataram também que precisavam praticar mais ações com o computador para maior segurança em atividades que solicitem o uso desse tipo de equipamento. Outros chegaram a afirmar que a resposta errada não refletia o seu

desconhecimento sobre o tema em questão, mas sim refletia a falta de cuidado com a atividade de leitura. Por meio de Leitor-Detetive estavam os alunos repensando suas práticas de leitura.

Mas essa análise também não fica restrita à figura do aluno. Leitor-Detetive também provoca o professor a refletir sobre suas práticas pedagógicas. Um exemplo de como isso se materializou foi a leitura atenta dos dados de desempenho dos alunos. No geral, o rendimento da turma foi satisfatório. O quadro 7 (sete) registra esse fato, mas traz informações que merecem reflexões para o professor.

Durante a realização das aulas de intervenção pedagógica, foi diagnosticada a falta de conhecimento básico sobre as conjunções. Para alunos que estão no 9º ano, onde o trabalho com as inferências deve ser uma prática mais frequente, isso provocou mudanças no plano de ação e buscou-se intensificar mais a análise desses operadores argumentativos dentro do texto e suas implicações no desenvolvimento argumentativo. O desempenho deles na fase 4 foi positivo. Dos 20 (vinte) alunos presentes, 13 (treze) conseguiram resultados expressivos, melhores que o do teste diagnóstico. Porém, 7 (sete) alunos ainda demonstraram ter dificuldade em interpretar o uso das conjunções e locuções conjuntivas.

A fase 3, no entanto, apresentou um fato desafiador. Embora oralmente durante as aulas os alunos afirmassem que compreenderam as características do gênero artigo de opinião, pontuando inclusive que era necessário usar tipos diferentes de argumentos para fortalecer o seu ponto de vista, durante a realização do jogo, os dados coletados mostraram que nenhum dos 20 (vinte) alunos souberam classificar corretamente todos os quatro argumentos utilizados na construção de cada artigo de opinião. E o pior: 11 (onze) deles não conseguiram ter rendimento superior a 25% na fase 3. Esse cenário revela que ainda é necessário traçar estratégias pedagógicas para que os alunos possam desenvolver as habilidades de leitura que lhes permitam reconhecer, definir e classificar os tipos de argumentos, numa perspectiva analítica, interpretativa, longe da abordagem meramente mecanizada. Deve-se trabalhar o desenvolvimento dessas habilidades, fazendo-os associar a importância desses conhecimentos para o estabelecimento de estratégias argumentativas tão cobradas nas práticas sociais.

Leitor-Detetive funciona, portanto, como um jogo que potencializa a leitura dos alunos e também ajuda a delinear pontos que merecem um trabalho pedagógico mais específico, a fim de dirimir dificuldades na aprendizagem dos alunos.

Quadro 5: Desempenho dos jogadores segundo número de estrelas

Alunos	Quantidade de estrelas acumuladas	Nível de trabalho de investigação = Nível de proficiência em leitura
01	28 estrelas	Certificado de prata (nível muito bom)
02	25 estrelas	Certificado de prata (nível muito bom)
03	14 estrelas	Certificado de latão (nível regular)
04	17 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
05	26 estrelas	Certificado de prata (nível muito bom)
06	24 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
07	13 estrelas	Certificado de latão (nível regular)
08	29 estrelas	Certificado de prata (nível muito bom)
09	25 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
10	26 estrelas	Certificado de prata (nível muito bom)
11	22 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
12	21 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
13	24 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
14	18 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
15	23 estrelas	Certificado de bronze ((nível bom)
16	30 estrelas	Certificado de prata (nível muito bom)
17	19 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
18	22 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
19	20 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)
20	19 estrelas	Certificado de bronze (nível bom)

Fonte: Marcos André de Souza

Os dados coletados por meio do jogo podem determinar o nível de leitura da turma, conforme quadro abaixo. Vale lembrar que os registros oficiais do Governo Federal indicam que a EEJAC encontra-se com nível 2 em leitura.

Quadro 6: Alunos/Nível de proficiência de leitura: Parâmetros do Leitor-Detetive

Níveis de leitura	Quantidade de alunos segundo desempenho em Leitor-Detetive
Nível 5 – Excelente (100%)	-----
Nível 4 – Muito Bom (75 a 99%)	06 alunos
Nível 3 – Bom (51 a 75%)	12 alunos
Nível 2 – Regular (26 a 50%)	02 alunos
Nível 1 – Insatisfatório (0 a 25%)	_____

Fonte: Marcos André de Souza

Quadro 7: Desempenho dos alunos nas fases de Leitor-Detetive

Desempenho dos alunos nas fases de Leitor-Detetive	
Fase 1	
Conquistas de estrelas	Quantidade de alunos que conquistaram/ Nível de leitura
100% - 8 estrelas	15 alunos (Nível 5 - Excelente)
75% - 6 estrelas	4alunos (Nível 4 - Muito bom)
50% - 4 estrelas	1aluno (Nível 2 - Regular)
25% - 2 estrelas	-----
0% - 0 estrela	_____
Fase 2	
Conquistas de estrelas	Quantidade de alunos que conquistaram/ Nível de leitura
100% - 8 estrelas	14 alunos (Nível 5 – Excelente)
87,5% - 7 estrelas	2 alunos (Nível 4 – Muito bom)
75% - 6 estrelas	1 aluno (Nível 4 – Muito bom)
62,5% - 5 estrelas	3 alunos (Nível 3 – Bom)
50% - 4 estrelas	_____
37,5% - 3 estrelas	_____
25% - 2 estrelas	_____
12,5% - 1 estrela	_____
0% - 0 estrela	_____
Fase 3	
Conquistas de estrelas	Quantidade de alunos que conquistaram/ Nível de leitura
100% - 8 estrelas	_____
75% - 6 estrelas	5 alunos (Nível 4 – Muito bom)
50% - 4 estrelas	4 alunos (Nível 2 – Regular)
25% - 2 estrelas	9 alunos (Nível 1 – Insatisfatório)
0% - 0 estrela	2 alunos (Nível 1 – Insatisfatório)
Fase 4	
Conquistas de estrelas	Quantidade de alunos que conquistaram/ Nível de leitura
100% - 8 estrelas	3 alunos (Nível 5 – Excelente)
87,5% - 7 estrelas	4 alunos (Nível 4 – Muito bom)
75% - 6 estrelas	3 alunos (Nível 3 – Bom)
62,5% - 5 estrelas	3 alunos (Nível 3 – Bom)
50% - 4 estrelas	1 aluno (Nível 2 – Regular)
37,5% - 3 estrelas	1 aluno (Nível 2 – Regular)
25% - 2 estrelas	3 alunos (Nível 1 – Insatisfatório)
12,5% - 1 estrela	2 alunos (Nível 1 – Insatisfatório)
0% - 0 estrela	_____

Fonte: Marcos André de Souza

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se o trabalho com a leitura pode ser considerado tão importante para o acesso à cidadania e para a formação de indivíduos autônomos, assim também deve ser visto o trabalho com as diversas ferramentas tecnológicas criadas para aperfeiçoar as práticas sociais. Diante desses dois campos tão relevantes, a criação de um jogo digital que possibilitasse o ensino e aprendizagem da leitura tornou-se uma missão estimulante e desafiadora. Mais estimulante ficou quando o gênero textual que faria parte do trabalho foi um extraído do campo da argumentação – o artigo de opinião.

Visualizou-se aí um trabalho que pudesse estabelecer um diálogo entre gramática e gênero, para provocar reflexões mais amplas sobre a necessidade de se estabelecer planejamentos pedagógicos que contemplem ao mesmo tempo o desenvolvimento de habilidade de leitura, de domínio de ferramentas tecnológicas e de produção de resultados que possibilitem a continuação de novos desafios, com novas missões e novos enigmas da vida, prontos para serem desvendados e incentivados a provocar uma postura reflexiva dos cidadãos sobre a sua atuação no palco das investigações do texto mundo.

Leitor-Detetive: jogo digital elaborado para a leitura de artigos de opinião não foi apenas um objeto de aprendizagem desenvolvido para ser parte de um processo pedagógico. Muito menos foi apenas um trabalho para desencadear um relatório de fim de curso de pós-graduação. Foi fruto de um trabalho construído com várias mãos e vozes. Várias partilhas de conhecimento acadêmico e popular. Foi a materialização de sonho que há tempos foi pensado para ser a fusão do saber teórico com o saber prático.

O Profletras é um programa que possibilita o professor a se qualificar ainda mais para sua prática docente e nessa jornada dialoga com vários pensadores, colhe boas lições e é levado a produzir um trabalho eficiente, eficaz e que tenha a efetividade assegurada para que outros professores possam se somar ao diálogo de continuar melhorando não somente um produto desenvolvido como o Leitor-Detetive, mas um horizonte onde a educação é defendida por todos como um direito inalienável e um dever daqueles que têm as condições necessárias para lutar o bom combate, exercer carreira com dignidade e o compromisso consigo e com o outro.

REFERÊNCIA

ANTUNES, Irandé. Os linguistas e o ensino da Gramática. In: _____. **Textualidade**: noções básicas e implicações pedagógicas. São Paulo: Parábola, 2017.

ARAÚJO, Júlio César; DIEB, Messias. (Orgs.). **Letramentos na Web**: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: UFC, 2009.

ARAÚJO, Nukácia Meyre. S. Objetos de aprendizagem de língua portuguesa. In: ARAÚJO, Júlio César.; LIMA, Samuel de Carvalho.; DIEB, Messias. **Línguas na Web**: links entre ensino e aprendizagem. Ijuí: Unijuí, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **O professor pesquisador** – introdução à pesquisa qualitativa. São Paulo: Parábola, 2008.

BRÄKLING, Kátia Lomba. Trabalhando com artigo de opinião: re-visitando o eu no exercício da (re)significação da palavra do outro. In: ROJO, Roxane. (Org.). **A prática da linguagem em sala de aula**: praticando os PCNs. Campinas: Mercado de Letras, 2000.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988, 47. ed. Brasília, Edições Câmara, 2015.

_____. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiros e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. MEC. SAEB. PDE: Plano de desenvolvimento da Educação. **Matrizes de referência, tópicos e descritores**. Brasília: MEC/SEB/INEP, 2008.

_____. MEC. SAEB. Prova Brasil - **Orientações para professores**. Brasília: MEC/SEB/INEP, 2009.

_____. INEP. SAEB. **Matrizes e escalas**. Disponível em: <<https://goo.gl/VYGNal>>. Acesso em 13 jan 2018.

CITELLI, Adilson. **O texto argumentativo**. São Paulo: Scipione, 1994.

COSCARELLI, Carla Viana. Linkando as ideias dos textos. In: ARAÚJO, Júlio César e DIEB, Messias (Orgs.). **Letramentos na Web**: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: UFC, 2009.

_____. (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo, Parábola, 2016.

DITTRICH, Ivo José. Teoria retórica do discurso: a argumentação como foco. In: SELLA, Aparecida Feola.; BUSSE, Sanimar.; CORBARI, Alcione Tereza. (Orgs.). **Argumentação e texto: Revisitando Conceitos, Propondo Análises**. Campinas: Pontes, 2012.

FERRAREZI JR., Celso.; CARVALHO, Robson Santos. **De alunos a leitores: o ensino da leitura na educação básica**. São Paulo: Parábola, 2017.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? A importância do lúdico no planejamento. In: XAVIER, Maria Luisa M.; ZEN, Maria Isabel H. Dalla. (Orgs.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2011.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler – em três artigos que se completam**. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elementos da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KLEIMAN, Angela. **Oficina de Leitura: teoria & prática**. Campinas: Pontes, 1993.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Desvendando os segredos do texto**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. 3. ed., 11.reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

_____; ELIAS, Vanda Elias. O texto na linguística textual. In: BATISTA, Ronaldo de Oliveira. (Org.). **O texto e seus conceitos**. São Paulo: Parábola, 2016.

KÖCHE, Vanilda Salton; BOFF, Odete Maria Benetti; MARINELLO, Adiane Fogali. **Leitura e produção textual – Gêneros textuais do argumentar e expor**. Petrópolis: Vozes, 2010.

LEFFA, Vilson José. Perspectivas no estudo da leitura; Texto, leitor e interação social. In: _____. PEREIRA, Aracy Ernst. (Orgs.). **O ensino da leitura e produção textual: Alternativas de renovação**. Pelotas: Educat, 1999.

MACÊDO, Laécio Nobre de. et al. Desenvolvendo o pensamento proporcional com o uso de um objeto de aprendizagem. In: PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Cristina A. de Azevedo (Org.). **Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico**. Brasília: MEC; SEED, 2007. Disponível em: <<http://rived.mec.gov.br/artigos/livro.pdf>>. Acesso em 20 jan 2017.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2017.

MENDES, Rozi Mara; SOUSA, Vanessa Inácio; CAREGNATO, Sônia Elisa. **A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem**. In: ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5, 2004, Salvador, Anais do V Encontro Nacional de Ciência da Informação. Salvador: UFBA, 2004. Disponível em: <<https://goo.gl/3udW1a>>. Acesso em 20 jan 2017.

MEYER, Bernard. **A arte de argumentar**. Tradução de Ivone C. Benedetti. 3. tiragem. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

PERINI, Mário A. **Gramática descritiva do português brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2017.

ROIPHE, Alberto. (Org.). **Literatura em jogo**: proposições lúdicas para aulas de português. Aracaju: Criação, 2017.

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

_____; MOURA, Eduardo. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. (Orgs.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

SERGIPE. Secretaria de Estado de Educação. **Referencial Curricular – Rede Estadual de Ensino de Sergipe**. Aracaju, 2013.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. **Críticidade e Leitura**: ensaios. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

_____. **De olhos abertos**: reflexões sobre o desenvolvimento da leitura no Brasil. São Paulo: Ática, 1991.

_____. **Elementos de pedagogia da leitura**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital** – Como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

VIANA, Antonio Carlos. **Guia de Redação**: escreva melhor. 2. reimpressão. São Paulo: Scipione, 2011.

APÊNDICE A – Tutorial do jogo digital Leitor-Detetive



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**



TUTORIAL (PROFLETRAS)

LEITOR-DETETIVE: JOGO DIGITAL PARA LEITURA DE ARTIGO DE OPINIÃO

MARCOS ANDRÉ DE SOUZA

São Cristóvão - SE

2018

TUTORIAL (PROFLETRAS)

Leitor-Detetive



JOGO DIGITAL PARA LEITURA DE ARTIGO DE OPINIÃO



Marcos André de Souza
Mestre

Denise Porto Cardoso
Orientadora

São Cristóvão - SE

2018

APRESENTAÇÃO

As práticas sociais contemporâneas estão repletas de desafios e a todo momento as pessoas são convidadas a desvendar os mistérios existentes ao seu redor. Nesse exercício de cidadania, saem vitoriosos aqueles que conseguirem em menor tempo desempenhar um bom papel de leitor-detetive e dominarem as diversas ferramentas necessárias, inclusive aquelas típicas das demandas do mundo digital, para solucionar as missões de toda ordem.

Desta forma, os profissionais da educação, sobretudo os que assumiram a responsabilidade do trabalho cuidadoso com a Língua Portuguesa, devem utilizar os conhecimentos adquiridos em sua formação acadêmica para despertarem seus alunos o potencial de bons leitores-detetives que eles têm.

“Leitor-Detetive: jogo digital para leitura de artigo de opinião” foi concebido com o propósito de melhorar a proficiência de leitura dos participantes do jogo e aproximar o jogador ao gênero artigo de opinião, texto que utiliza muitos recursos argumentativos, elementos importantes para a postura proativa e responsável dos cidadãos na construção de uma sociedade harmonizada, onde coexistem mais de um ponto de vista sobre determinados temas.

As lições de Huizinga (2014) sobre as características formais do jogo e as reflexões de Roiphe (2017) sobre como elaborá-lo foram inspirações para a construção deste O.A. e neste a linguagem, o texto e o gênero foram utilizados como fontes de um universo interacional, visão defendida por Kleiman (1993), Koch; Elias (2016) e Marcuschi (2017), onde o diálogo entre leitor e texto permite estabelecer uma leitura interpretativa e crítica – Leffa (1999) e Silva (1998) -, capaz de identificar o direcionamento de determinados discursos e de escolhas lexicais.

Antes da aplicação final com os alunos, o jogo foi testado? Elementar, meus caros colegas! Leitor-Detetive foi inicialmente testado com alguns professores e alunos. Eles deram significativas sugestões, indicando pontos merecedores de ajustes e formas de torná-lo ainda mais atrativo para docentes e discentes.

Desta forma, todos os professores e professoras sintam-se convidados a conhecerem Leitor-Detetive. Usem suas lupas de conhecimento, cautela e atenção (requisitos de um bom leitor-detetive). Entrem nesta missão e investiguem os mistérios de um artigo de opinião.

SUMÁRIO

1 Como jogar Leitor-Detetive	77
2 Leitor-Detetive e a relação com a Matriz Curricular de Língua Portuguesa – tópicos e seus descritores (9º ano).....	78
3 Algumas telas do jogo digital Leitor-Detetive	78
3.1 Apresentação do jogo e registro de dados do jogador.....	79
3.2 Fase 1 – Foco temático.....	80
3.3 Fase 2 – Sequência textual.....	81
3.4 Fase 3 – Tipos de argumentos.....	82
3.5 Fase 4 – Operadores argumentativos.....	84
3.6 Pós-fases - A surpresa: o prêmio e o relatório de desempenho no jogo.....	85
REFERÊNCIA	86

Leitor-Detetive: Jogo digital para leitura de artigo de opinião

1 Como jogar Leitor-Detetive

Leitor-Detetive é um jogo digital que apresenta um mistério sobre um artigo de opinião. Do que ele trata? Quais posicionamentos ele apresenta? Que tipos de argumentos foram utilizados? Que operadores argumentativos foram empreendidos para o encaminhamento dos enunciados discursivos?

Para desvendar esse enigma, um único jogador por vez deverá registrar seus dados (nome, número de matrícula escolar e sexo) e ultrapassar as quatro fases do jogo (foco temático, sequência textual, tipos de argumentos e operadores argumentativos – conjunções e locuções conjuntivas).

No início de cada fase, são fornecidas orientações sobre os propósitos da etapa. São dados também os comandos que deverão ser executados pelo jogador. O sucesso pleno em cada fase lhe renderá a conquista de oito estrelas. Finalizada cada fase, será exibido para o investigador seu desempenho naquela tarefa específica.

O resultado da fase apresentará o quantitativo de estrelas conquistadas e a existência (ou não) de uma lupa e seu posicionamento numa “linha de satisfação”. Esses dados devem servir de reflexão para estabelecer novas estratégias que objetivem alcançar êxito na nova empreitada.

Superadas todas as quatro fases, o quantitativo de estrelas acumuladas dará ao jogador o direito a uma chave, a qual deverá ser clicada e arrastada com o mouse até um baú fechado. Ao abri-lo, o leitor-detetive receberá seu prêmio: um certificado com selo de qualidade atestando o seu nível de trabalho, fruto da sua proficiência em leitura de artigo de opinião. E mais: será fornecido um relatório final exibindo o desempenho do jogador em cada fase de o Leitor-detetive.

Este jogo deverá ser instalado em um computador desktop ou notebook que apresentem os sistemas operacionais Linux, Windows ou Mac. A programação foi feita em linguagem Java. Portanto, é necessário ter esse programa aplicado no computador, para que Leitor-Detetive possa ser executado.

É um jogo desafiador! Somente os que nunca se interessaram por aventura estão dispensados deste convite!



2 Leitor-Detetive e a relação com a Matriz Curricular de Língua Portuguesa – tópicos e seus descritores (9º ano)

Leitor-Detetive foi concebido como uma ferramenta lúdica, motivadora e atrativa para ser utilizada com alunos do 9º ano do EF. Mais do que incentivar a interação entre professores-alunos-textos-alunos-professores, o jogo serve para desenvolver a habilidade de leitura por meio do trabalho com diversos descritores. O quadro 1 (um) ilustra essa abordagem.

Quadro 1: Os descritores contemplados pelo jogo Leitor-Detetive

Matriz Referencial de Língua Portuguesa – Tópicos e seus descritores – 9º ano
FASE 1 – FOCO TEMÁTICO
Tópico I – Procedimento de leitura
Descritor 6: Identificar o tema de um texto.
FASE 2 – SEQUÊNCIA TEXTUAL
Tópico III – Relação entre texto
Descritor 21: Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema;
Tópico IV – Coerência e coesão no processamento do texto
Descritor 2: Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto;
Descritor 8: Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;
Descritor 11: Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.
FASE 3 – TIPOS DE ARGUMENTOS
Tópico IV – Coerência e coesão no processamento do texto
Descritor 8: Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;
Descritor 11: Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.
FASE 4 – OPERADORES ARGUMENTATIVOS
Tópico IV – Coerência e coesão no processamento do texto
Descritor 11: Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.
Descritor 15: Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.
Tópico V – Relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido
Descritor 18: Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.

3 Algumas telas do jogo digital Leitor-Detetive

A seguir, segue a identificação das telas presentes no jogo digital.

3.1 Apresentação do jogo e registro de dados do jogador

Na segunda tela, o jogador deve registrar seu nome, seu número de matrícula escolar e seu sexo.

Figura 1 - Telas da fase introdutória

Tela– Apresentação do jogo digital acompanhado de trilha sonora



Tela – Opção: feminino

Tela – Opção: masculino

3.2 Fase 1 – Foco temático

Nesta fase, a cada opção assinalada erradamente, o participante perde 2 (duas) estrelas. Se acertar já na primeira alternativa, conquistará todas as 8 (oito) estrelas.

Figura 2 - Telas da fase 1 - Foco temático

Tela – Orientações e comando

Tela – Parágrafo inicial e opção de foco temático

Tela – Opção correta

Tela – Resultado com conquista máxima

Tela – Opção incorreta e o aviso para reler o texto

Botão de ajuda – Exibe a tela de comando*

* O botão “Ajuda” está em todas as fases

3.3 Fase 2 – Sequência textual

Nesta fase, a cada opção assinalada corretamente, o participante ganha uma estrela.

Figura 3 - Telas da fase 2 – Sequência textual

Tela – Orientações e comando

Fase 2: Sequência Textual

NESTA 2ª FASE, IREMOS ANALISAR O SEU PODER DE COMPREENSÃO.

SERÁ QUE VOCÊ SABE IDENTIFICAR OS PARÁGRAFOS QUE DÃO CONTINUIDADE AO PENSAMENTO FAVORÁVEL OU CONTRÁRIO AO USO DOS CELULARES EM SALA DE AULA? VEJAMOS.

3º PASSO

Você já descobriu que o parágrafo de introdução remete-nos à discussão sobre usar ou não o aparelho celular na sala de aula. Agora, abaixo do parágrafo de introdução, apresento outros parágrafos. Alguns apresentam ideias a favor do uso. Outros contêm informações contrárias ao uso dos celulares em sala de aula. Você deverá ler com atenção cada parágrafo e apóia a leitura de cada um deles, terá que arrastar com o mouse o parágrafo para o espaço destinado ao pensamento a favor ou contra.

4º PASSO

Depois de classificar todos os parágrafos, clique no botão corrigir. Só assim você passará para a 3ª fase e terá outras pistas.

OBSERVAÇÃO:

A cada opção assinalada corretamente, você ganhará 1 (uma) estrela!

Se obtiver 100% de acerto, ganhará 8 (oito) estrelas!

Tela – Parágrafos para serem classificados

Fase 2: Sequência Textual

Objetivo:

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nas lojas de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

– Prof. Marcos André de Souza, novembro de 2017

A Favor

Logo que entramos a sala de aula, o professor pergunta se alguém quer falar alguma coisa. Todos dizem que não. Então, o professor começa a falar sobre o assunto. Na verdade, o professor não quer que ninguém fale nada. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho.

Contra

De repente, o professor fala sobre o assunto. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho.

Tela – Parágrafos já classificados

Fase 2: Sequência Textual

Objetivo:

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nas lojas de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

– Prof. Marcos André de Souza, novembro de 2017

A Favor

Logo que entramos a sala de aula, o professor pergunta se alguém quer falar alguma coisa. Todos dizem que não. Então, o professor começa a falar sobre o assunto. Na verdade, o professor não quer que ninguém fale nada. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho.

Contra

De repente, o professor fala sobre o assunto. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho.

Tela – Correção da classificação

Fase 2: Sequência Textual

Objetivo:

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nas lojas de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

– Prof. Marcos André de Souza, novembro de 2017

A Favor

Logo que entramos a sala de aula, o professor pergunta se alguém quer falar alguma coisa. Todos dizem que não. Então, o professor começa a falar sobre o assunto. Na verdade, o professor não quer que ninguém fale nada. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho.

Contra

De repente, o professor fala sobre o assunto. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho. Ele quer que todos estejam quietos e que ele possa falar sozinho.

Tela – Resultado com seis acertos

Resultado

PARABÉNS!

Você ganhou: 6 estrelas

Proxima Fase

Em caso de errar todas as classificações

Resultado

Você ganhou: 0 estrelas

Proxima Fase

3.4 Fase 3 – Tipos de argumentos

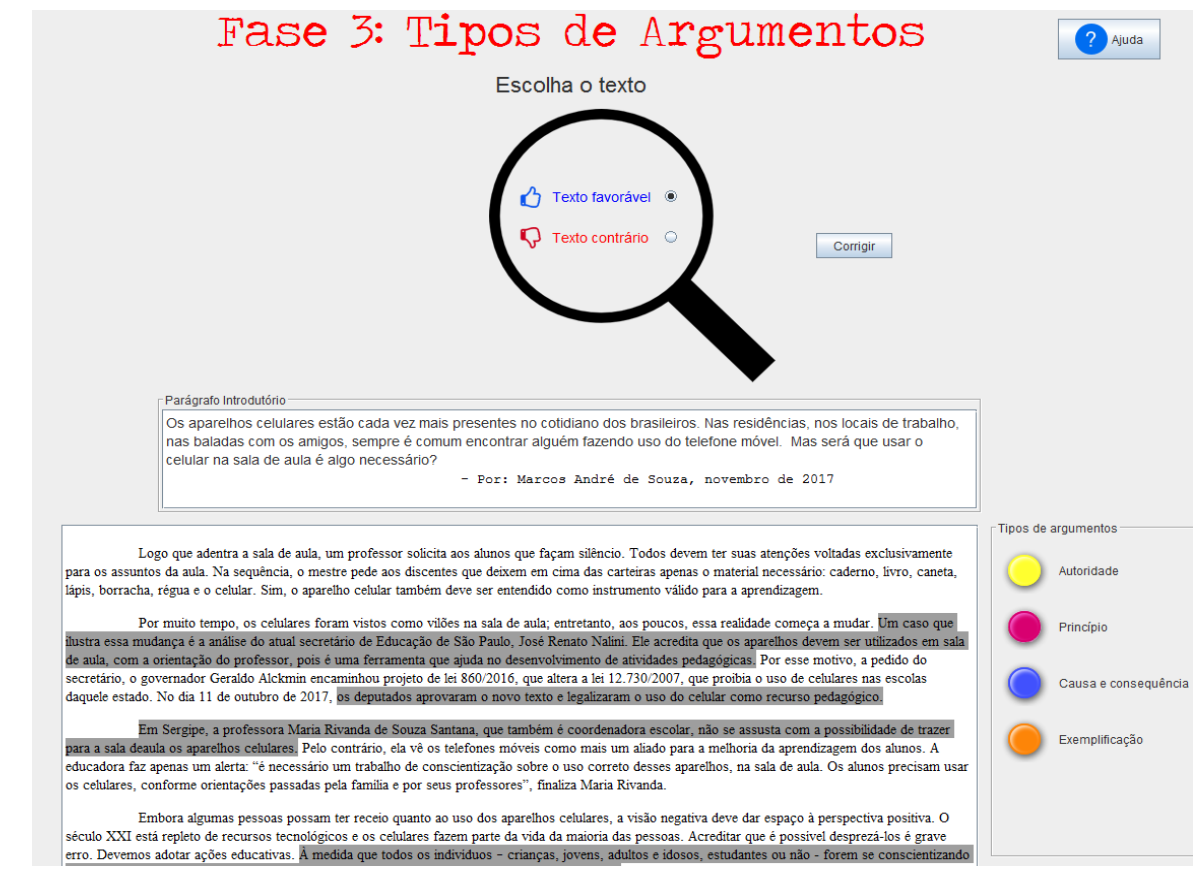
Para a fase 3, a cada opção assinalada corretamente, o participante ganha duas estrelas.

Figura 4 - Telas da fase 3 – Tipos de argumentos

Tela – Orientações e comando
Tela – Escolhendo o texto para analisar
(texto escolhido servirá automaticamente para fase 4)



Tela – Texto escolhido foi o favorável – Clicando, classificam-se os tipos de argumentos presentes nele.



Fonte: Marcos André de Souza

Ressalte-se ainda que na fase 3 são exibidas mais telas devido à necessidade de o jogador optar pela possibilidade de analisar o artigo de opinião favorável ao uso de celulares na sala de aula ou o artigo contrário. A figura 5 (cinco) mostra as demais telas do processo da fase 3 (a classificação, a correção e o resultado alcançado).

Figura 5 - Telas da fase 3 – Tipos de argumentos

Tela – Classificando os tipos de argumentos

Fase 3: Tipos de Argumentos

Escolha o texto

☒ Texto favorável ☐ Texto contrário

Corrigir

Parágrafo introdutório

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

— Por: Marcos André de Souza, novembro de 2017

Logo que adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que deixem em cima das carteiras apenas o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula; entretanto, aos poucos, essa realidade começa a mudar. Um caso que ilustra essa mudança é a análise do atual secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini. Ele acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor, pois é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.730/2007, que proíbe o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivalda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: "é necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, conforme orientações passadas pela família e por seus professores", finaliza Maria Rivalda.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível desprezá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. A medida que todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não – forem se conscientizando

Tipos de argumentos

- Autoridade
- Princípio
- Causa e consequência
- Exemplificação

Tela – Correção da classificação

Fase 3: Tipos de Argumentos

Escolha o texto

☒ Texto favorável ☐ Texto contrário

Continuar

Parágrafo introdutório

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos, sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

— Por: Marcos André de Souza, novembro de 2017

Logo que adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que deixem em cima das carteiras apenas o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula; entretanto, aos poucos, essa realidade começa a mudar. Um caso que ilustra essa mudança é a análise do atual secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini. Ele acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor, pois é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.730/2007, que proíbe o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivalda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: "é necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, conforme orientações passadas pela família e por seus professores", finaliza Maria Rivalda.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível desprezá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. A medida que todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não – forem se conscientizando

Tipos de argumentos

- Autoridade
- Princípio
- Causa e consequência
- Exemplificação

3.5 Fase 4 – Operadores argumentativos

Nesta fase, o participante ganha uma estrela a cada acerto.

Figura 6 - Telas da fase 4 – Operadores argumentativos

Tela – Orientações e comando

Fase 4: Operadores Argumentativos

NESTA 4ª FASE, CONTINUAREMOS ANALISANDO SEU PODER DE CLASSIFICAÇÃO, SEGUNDO A LEITURA DO VALOR SEMÂNTICO ESTABELECIDO POR OPERADORES ARGUMENTATIVOS (CONJUNÇÕES)

Na construção dos artigos de opinião foram utilizados alguns operadores argumentativos (conjunções). Observe que eles ajudam a estabelecer uma relação semântica entre as partes que eles unem.

7º PASSO
Posicione o cursor do mouse em cima do operador argumentativo que se encontra em destaque no texto (por cima). Clique com o botão esquerdo do mouse. O operador será revelado e poderá ser classificado na tabela, à direita da tela.

8º PASSO
Depois de classificar todos os operadores argumentativos, clique no botão corrigir. Você finalizará todas as etapas e terá uma grande surpresa!

Concentre-se e mantenha o empenho! Falta pouco!

OBSERVAÇÃO:
A cada opção assinalada corretamente, você ganhará 1 (uma) estrela!
Se obtiver 100% de acerto, ganhará 8 (oito) estrelas!

Tela – Lendo o texto e descobrindo o valor semântico das conjunções

Fase 4: Operadores Argumentativos

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone celular. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

Explorador adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os anoteiros da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que discutam em cima das cartazes apenas o material secundário: cadernos, livros, canetas, lápis, borracha, régua e o celular. Não, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula. **Explorador** aos poucos, essa realidade começa a mudar. O secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor. **Explorador** é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin sancionou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.796/2007, que proíbe o uso de celulares nas escolas durante o ensino. No dia 11 de setembro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e regulamentaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivalda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: “É necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, **Explorador** orientações passadas pela família e por seus professores”, finaliza Maria Rivalda.

Explorador alguns poucos possuem ter acesso quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O celular XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível dispensá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. **Explorador** todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não – devem se conscientizar sobre como e quando utilizar os celulares, menos conflitos, tensões, inclusive, na sala de aula.

Operadores Argumentativos

SEQUÊNCIA/OPERADOR	CLASSIFICAÇÃO
01. Explicativo	01. Explicativo
02. Adversativo	01. Explicativo
03. Conclusivo	01. Explicativo
04. Aditivo	01. Explicativo
05. Alternativo	01. Explicativo
06. Causal	01. Explicativo
07. Consecutivo	01. Explicativo
08. Comparativo	01. Explicativo
09. Conformativo	01. Explicativo
10. Comparativo	01. Explicativo
11. Condição	01. Explicativo
12. Temporal	01. Explicativo
13. Preparatório	01. Explicativo
14. Final	01. Explicativo

Tela – Correção das classificações

Fase 4: Operadores Argumentativos

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone celular. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

Explorador adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os anoteiros da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que discutam em cima das cartazes apenas o material secundário: cadernos, livros, canetas, lápis, borracha, régua e o celular. Não, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula. **Explorador** aos poucos, essa realidade começa a mudar. O secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor. **Explorador** é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin sancionou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.796/2007, que proíbe o uso de celulares nas escolas durante o ensino. No dia 11 de setembro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e regulamentaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivalda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: “É necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, **Explorador** orientações passadas pela família e por seus professores”, finaliza Maria Rivalda.

Explorador alguns poucos possuem ter acesso quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O celular XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível dispensá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. **Explorador** todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não – devem se conscientizar sobre como e quando utilizar os celulares, menos conflitos, tensões, inclusive, na sala de aula.

Operadores Argumentativos

SEQUÊNCIA/OPERADOR	CLASSIFICAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO DO OPERADOR
Não		Conjunção adversativa
Sujeito que		Conjunção temporal
Existente		Conjunção adversativa
Por		Conjunção explicativa
E		Conjunção aditiva
Conforme		Conjunção conformativa
Embora		Conjunção concessiva
A medida que		Conjunção proporcional

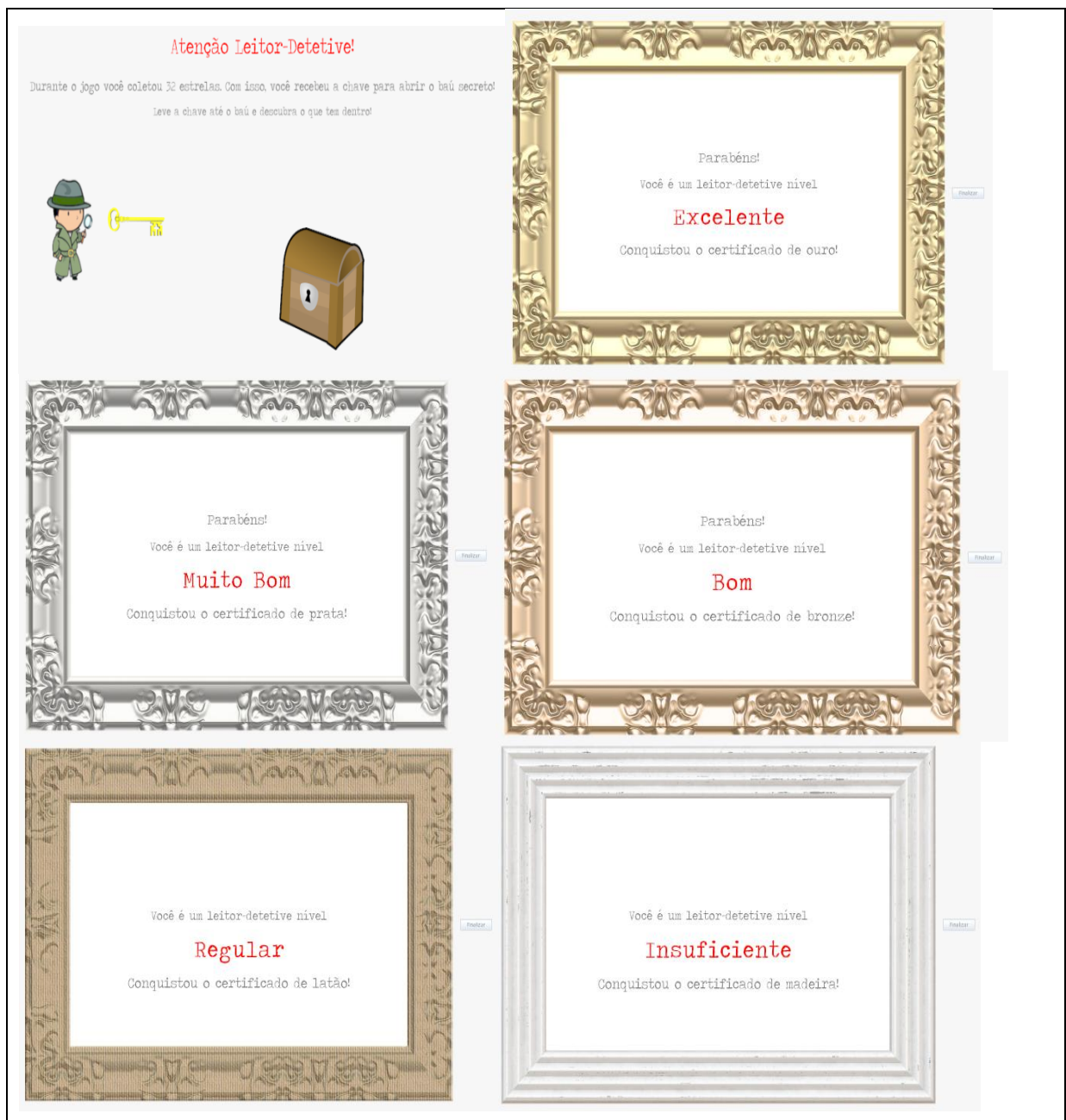
Fonte: Marcos André de Souza



3.6 Pós-fases - A surpresa: o prêmio e o relatório de desempenho no jogo

A conquista de estrelas ao longo do jogo dará direito ao leitor-detetive ter uma chave. O participante deverá clicar nela e arrastar até um baú que se encontra fechado. A chave abrirá o baú e dele sairá o prêmio pelo trabalho de investigação. Será emitido para o leitor-detetive um certificado atestando o nível de seu trabalho!

Figura 7: Telas do Pós-fases – Conquista da chave e de certificados



O tipo de certificado está relacionado ao número de estrelas, conforme quadro 2 (dois) abaixo.

Quadro2: Relação entre números de estrelas e proficiência em leitura

Quantidade de Estrelas	Desempenho total no jogo	Nível de trabalho de investigação = Nível de proficiência em leitura
32 estrelas	100%	Excelente (certificado de ouro)
De 25 a 31 estrelas	De 75% a 99%	Muito bom (certificado de prata)
De 17 a 24 estrelas	De 51% a 75%	Bom (certificado de ouro)
De 9 a 16 estrelas	De 26% a 50%	Regular (certificado de latão)
De 0 a 8 estrelas	De 0% a 25%	Insatisfatório (certificado de madeira)

Fonte: Marcos André de Souza

Ao clicar no botão FINALIZAR, será gerado, em arquivo “pdf”, o relatório de desempenho do leitor-detetive. Esse dado ficará armazenado no programa, na pasta intitulada “DOCUMENTOS”. O professor poderá consultá-la para ver com mais atenção a proficiência de leitura do aluno participante. Ademais, poderá imprimir esse relatório e fornecer para o jogador, a fim de que este possa também proceder as análises dos resultados.

Figura 8: Relatório de desempenho do leitor-detetive em todas as fases do jogo



Fonte: Marcos André de Souza

REFERÊNCIA

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elementos da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KLEIMAN, Angela. **Oficina de Leitura**: teoria & prática. Campinas: Pontes, 1993.

LEFFA, Vilson José. Perspectivas no estudo da leitura; Texto, leitor e interação social. In _____; PEREIRA, Aracy Ernst. (Orgs.) **O ensino da leitura e produção textual**: Alternativas de renovação. Pelotas: Educat, 1999.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2017.

MEYER, Bernard. **A arte de argumentar**. Tradução de Ivone C. Benedetti. 3ª tiragem. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

ROIPHE, Alberto. (org.). **Literatura em jogo**: proposições lúdicas para aulas de português.

SILVA, Ezequiel Theodoro. **Criticidade e Leitura**: ensaios. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

APÊNDICE B – Questionário: perfil da turma

ESCOLA ESTADUAL JOSÉ DE ALENCAR CARDOSO O PERFIL DA TURMA DO 9º ANO A – TURNO MATUTINO

Prezado(a) aluno(a),

Este questionário deverá ser respondido com sinceridade para que as informações prestadas nele possam ajudar a construir o perfil da turma. Esses dados servirão de reflexão para o planejamento de ações pedagógicas que permitam desenvolver as habilidades e competências dos alunos desta turma, de acordo com a realidade apresentada por vocês. Além disso, os dados servirão para também embasar pesquisas acadêmicas desenvolvidas no Mestrado Profissional em Letras, na Universidade Federal de Sergipe (Polo São Cristóvão), onde o Prof. Marcos André de Souza vem exercendo atividades como mestrando da turma 3.

Ao responder o questionário, o(a) aluno(a) confessa estar ciente de que não haverá nenhum tipo de recompensa financeira pela prestação destas informações e que não precisa registrar seu nome. É uma forma de preservar a imagem deste(a) aluno(a) colaborador(a).

Antecipadamente, agradecemos pela ajuda espontânea.

Prof. Marcos André de Souza

QUESTIONÁRIO

01. Como você se considera:

- a) Branco(a)
- b) Pardo(a)
- c) Preto(a)
- d) Amarelo(a)
- e) Indígena

02. Qual sua religião?

- a) Católica
- b) Evangélica ou Protestante
- c) Espírita
- d) Umbanda ou Candomblé
- e) Outra
- f) Sem religião

03. Em sua casa tem computador?

- a) Sim
- b) Não

04. Você sabe utilizar o computador?

- a) Sim
- b) Não

05. Você tem celular do tipo smartphone (aquele que tem aplicativos)?

- a) Sim
- b) Não

06. Você sabe utilizar celular smartphone?

- a) Sim
- b) Não

07. Você tem acesso à internet? (Em caso de sim, pode marcar mais de uma alternativa).

- a) Não. Não acesso a internet.
- b) Sim, através da internet instalada na residência onde moro.
- c) Sim, através do pacote de dados em meu celular.
- d) Sim, através do wifi de amigos próximos a minha residência.
- e) Sim, apenas quando consigo conectar ao wifi liberado gratuitamente em locais públicos.

08. Já usou algum jogo digital no computador ou celular? (Se sim, pode marcar mais de uma alternativa)

- a) Não.
- b) Sim, no meu próprio computador.
- c) Sim, no computador de amigos, parentes, *lan house*, escola etc.
- d) Sim, em meu próprio celular.
- e) Sim, no celular de amigos, parentes etc.

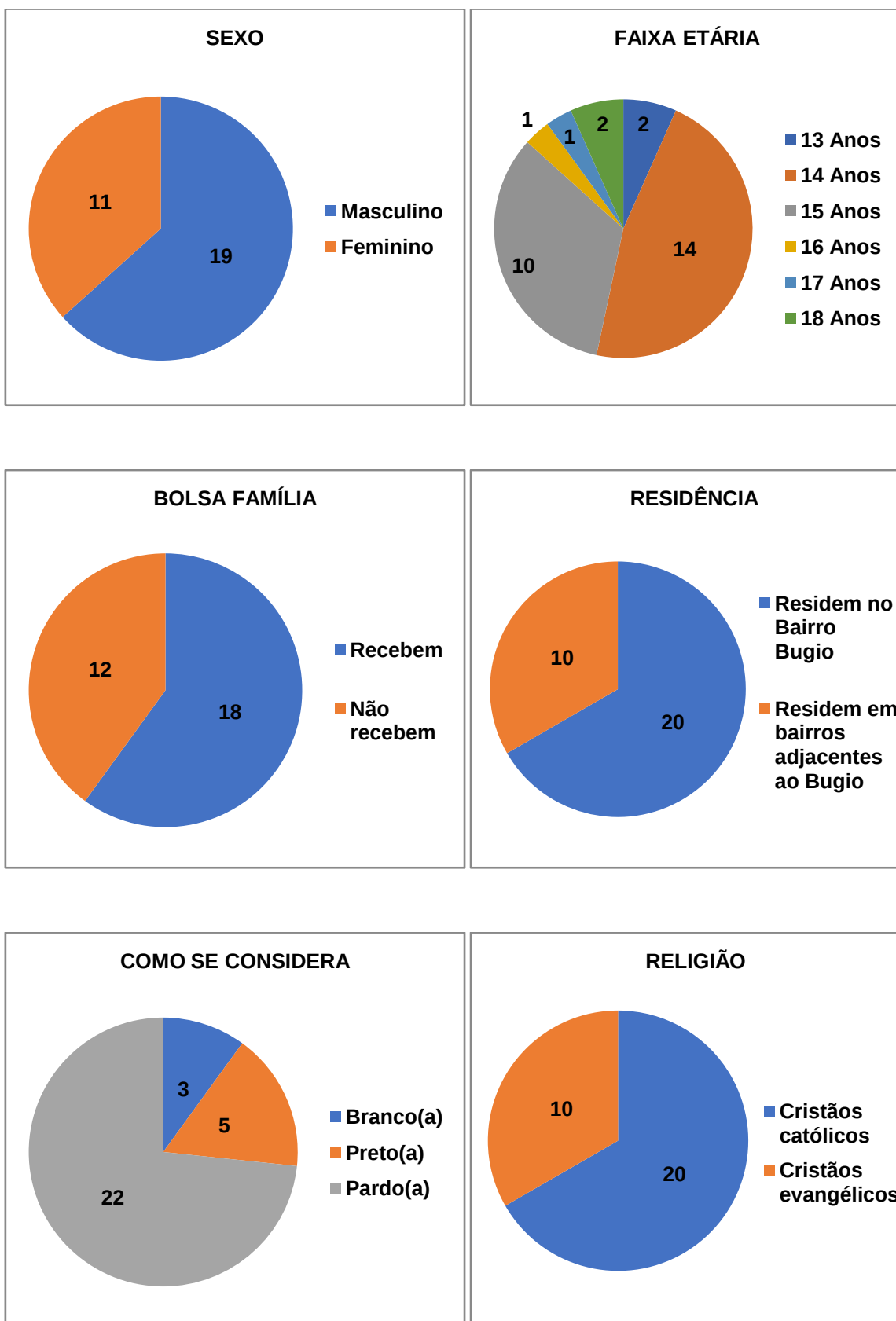
09. Você possui alguma conta em rede social?

- a) Não.
- b) Sim.

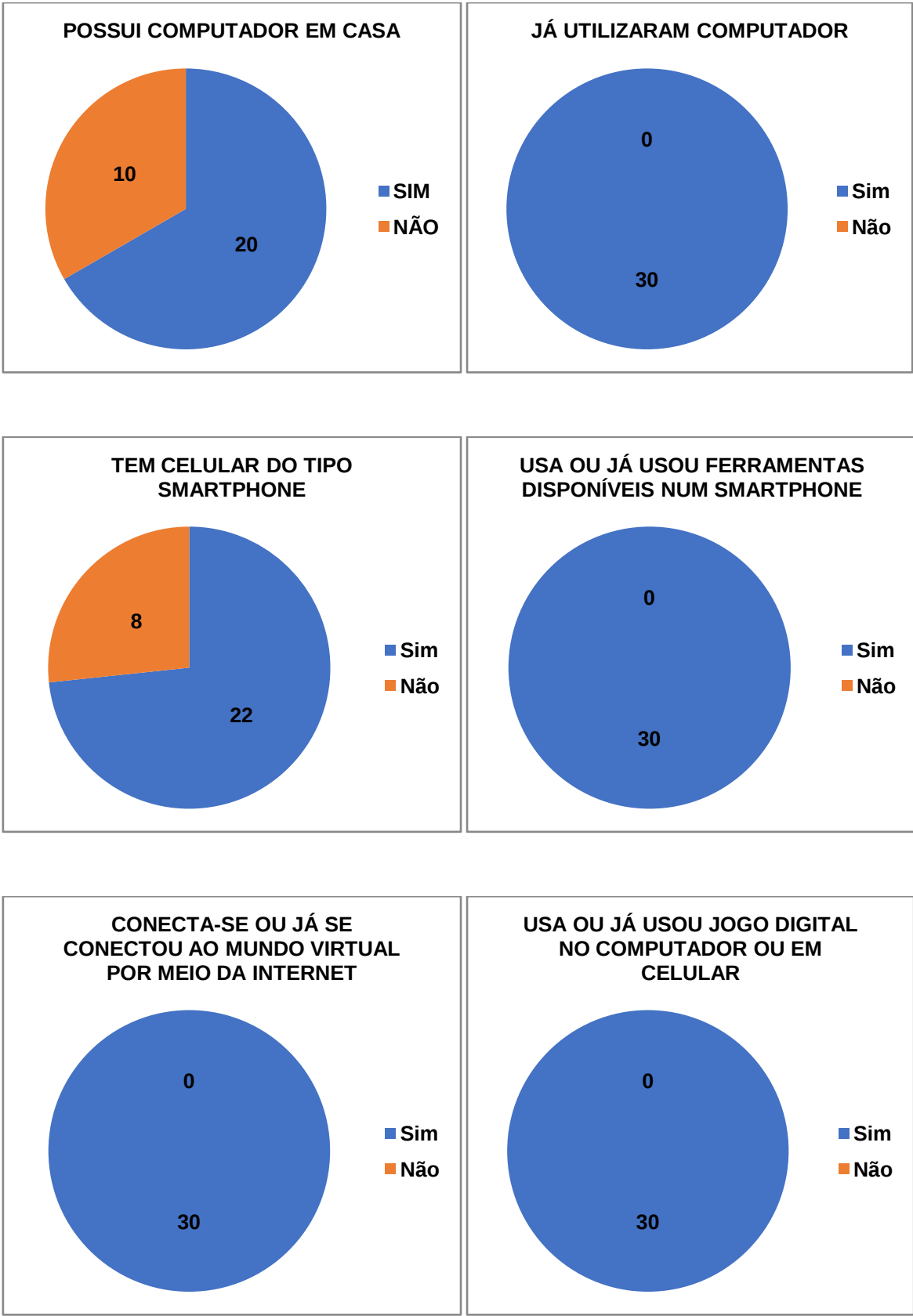
10. Você acha que um jogo digital pode ajudar em sua aprendizagem escolar?

- a) Sim
- b) Não

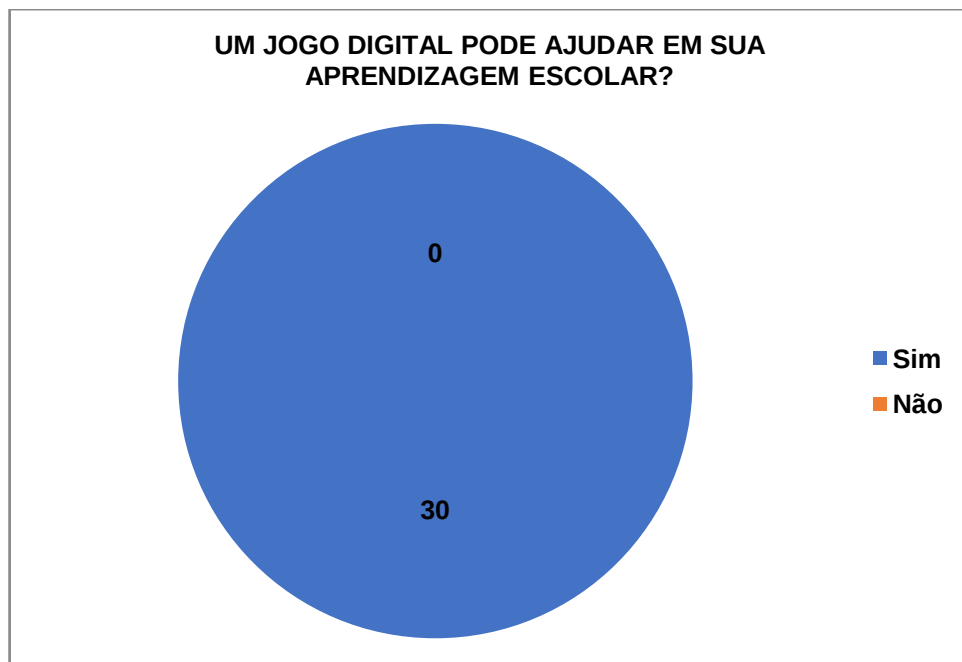
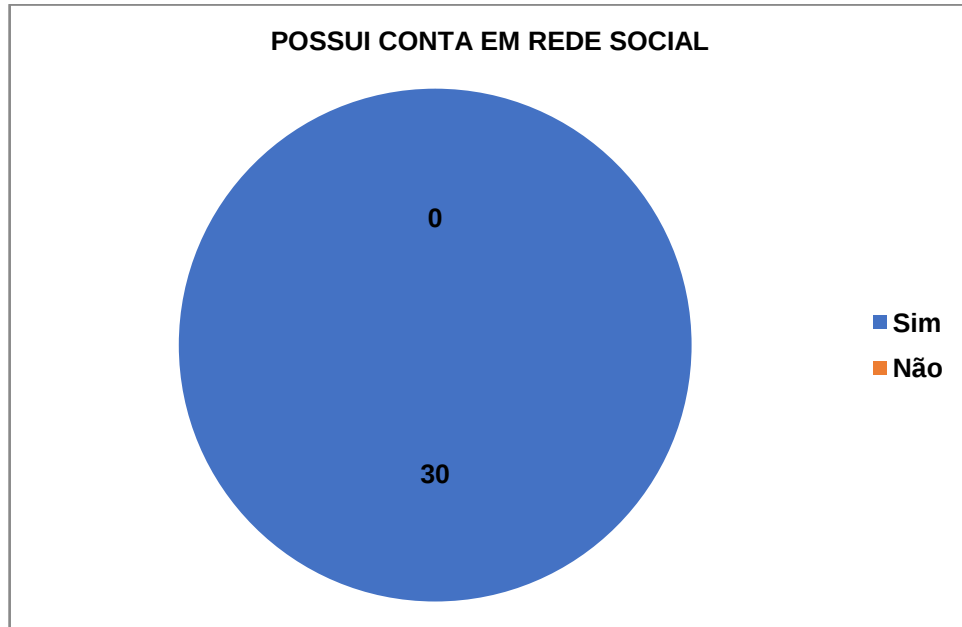
APÊNDICE C – Gráficos do perfil da turma do 9º ano A da EEJAC - 2017
(Turma com 30 alunos)



Gráficos do perfil da turma do 9º ano A da EEJAC - 2017
(Turma com 30 alunos)



Gráficos do perfil da turma do 9º ano A da EEJAC - 2017
(Turma com 30 alunos)



APÊNDICE D– Teste diagnóstico (TD)

COLÉGIO ESTADUAL “JOSÉ ALENCAR CARDOSO”

TESTE DIAGNÓSTICO

As redes sociais digitais: necessidade ou vício?

TâniaTait- [28/04/2014 - 21h02]

- 1 Com o advento dos aparelhos móveis e a ampliação dos recursos dos celulares, a expansão da internet se dá de forma assustadora e seu uso passa de esporádico para instantâneo. Essa evolução, ao fortalecer o paradigma de “computador onde a pessoa se encontra, a qualquer hora e lugar”, referindo-se aos aparelhos móveis, modifica também
- 5 comportamentos como o chamado “vício eletrônico”.

- Antes, a expressão indicava o vício das pessoas que não conseguiam se desligar de seus computadores para entrar nas redes sociais, jogar, fazer comentários ou verificar o que está sendo postado. Hoje, a situação se torna mais complexa e alarmante. Basta observar ao redor: pessoas caminhando e usando celular; pessoas em bares e restaurantes que não interagem com
- 10 outras pessoas, mas com seus aparelhos. Crianças e adolescentes conectados o tempo todo. Adultos usando aparelhos de comunicação em festas e cerimônias formais. Imagens sendo postadas e divulgadas em cada momento. O chamado vício agora se irradia: as pessoas podem acessar suas informações em qualquer lugar e horário, pois carregam os aparelhos consigo.

- Ao lado dos inúmeros serviços ofertados na internet, tais como a realização de
- 15 pesquisas, serviços bancários, serviços públicos e a comercialização de produtos e serviços, entre outros, encontra-se uma forma de comunicação via redes sociais, que se tornou parte do dia a dia das pessoas em todo o mundo. O próprio conceito de redes sociais é antigo e indica a integração de pessoas que têm um objetivo comum e se comunicam para compartilhar ideias ou realizar ações conjuntas. No caso das redes sociais digitais, essa comunicação se dá por meio
- 20 de uma tecnologia, que fornece acesso por meio de diversos tipos de aparelhos (celulares, tablets, etc).

- Cada vez mais atraentes, as redes sociais são utilizadas também pelas empresas na promoção de seus bens e serviços, com base no perfil dos usuários e seus interesses. Há uma estrutura para capturar as informações via redes sociais e transformá-las em conteúdo para
- 25 marketing e propaganda, para captar novos clientes ou garantir os existentes.

- Percebe-se, entretanto, que as redes sociais digitais possuem um tempo de vida útil. A rede social digital mais utilizada, atualmente, começa a apresentar desgaste devido ao uso de “correntes”, pensamentos de autores que nem sempre são verídicos, comentários pagos por
- 30 partidos políticos e excesso de propagandas de empresas na comercialização de seus produtos e serviços. Essas informações descaracterizam o que inicialmente seria utilizado para que as pessoas se comunicassem.

- Além dos problemas psicológicos de vício e isolamento social que estão sendo estudados, não se pode negligenciar outros itens no quesito saúde, devido à radiação e ao contato direto com os aparelhos, que trazem problemas como diminuição da visão, tendinite, dor
- 35 nas costas, má postura e ansiedade, entre outros.

- Destaca-se, por sua vez, o lado fantástico dessa tecnologia que possibilita comunicação em tempo real, com fotos, imagens e comentários, o que pode aproximar as pessoas e colocá-las a par dos acontecimentos familiares, de relacionamentos e de acontecimentos de interesse público, mesmo a longa distância. Inclusive comenta-se que as pessoas nunca escreveram ou
- 40 leram tanto como após o advento das tecnologias de informação e comunicação. Não vamos entrar aqui no mérito do que e de como se escreve, o que tem se tornado preocupação dos professores e professoras de Língua Portuguesa pela qualidade duvidosa e pelos incontáveis erros de escrita que circulam pela internet.

Enfim, devemos aprender a dosar o uso das novas tecnologias de comunicação para que seus benefícios possam ser aproveitados de maneira a contribuir para a real aproximação e compartilhamento entre as pessoas, com liberdade e não como escravidão e dominação.

TâniaTait, professora associada do Departamento de Informática da Universidade Estadual de Maringá, é coautora do livro Aspectos Sociais da Informática.

<http://www.gazetadopovo.com.br/opiniaol/artigos/as-redes-sociais-digitais-necessidade-ou-vicio-8jnamnfke5oj65eam8x5a3d5a>

DIALOGANDO COM O TEXTO

01. Qual o tema abordado pelo texto?

02. De quem é a autoria do texto?

03. De onde esse texto foi extraído?

04. Predominantemente, esse texto é considerado:

- a) descritivo b) narrativo c) opinativo d) instrucional

05. No texto, é apresentado apenas um único ponto de vista ou há outros?

06. “As redes sociais digitais: necessidade ou vício?” A pergunta apresentada no título é devidamente respondida no texto? Comente.

07. Cite dois argumentos apontados no texto que sinalizem para o fato de as redes sociais serem vistas como:

- a) uma necessidade

- b) um vício

08. A qual conclusão o autor do texto chega?

09. Os operadores argumentativos servem para dar coesão e coerência à sequência do discurso.

No fragmento “Além dos problemas psicológicos...” (linha 33), sublinhamos um desses operadores.

Que sentido a expressão sublinhada transmite?

- a) Esclarecimento b) Conclusão c) Condição d) Inclusão

- e) Outro (Cite-o, se possível) : _____

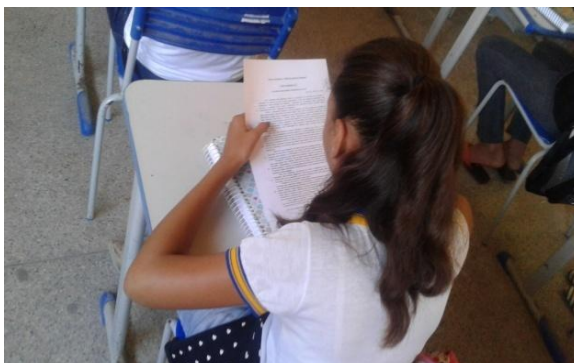
10. “Percebe-se, entretanto, que as redes sociais digitais possuem um tempo de vida útil.” (linha 27).

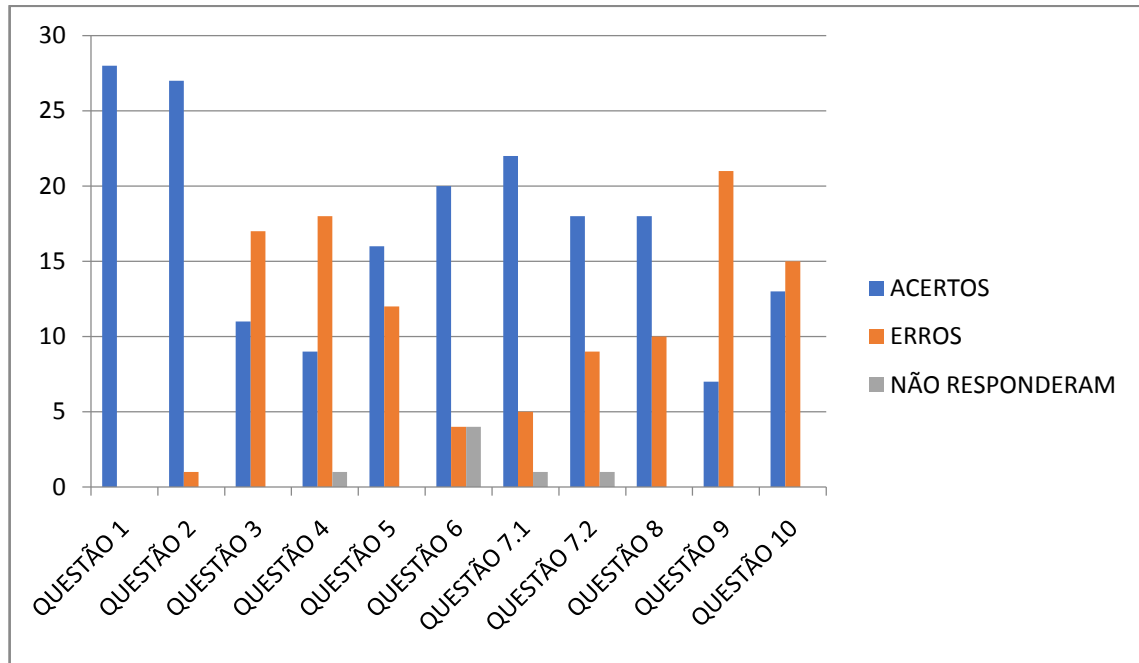
Na frase apresentada, o operador argumentativo “entretanto” pode ser substituído por outro operador argumentativo com o mesmo sentido. Isso está presente na alternativa:

- a) Percebe-se, embora, que as redes sociais digitais possuem um tempo de vida útil.
 b) Percebe-se, logo, que as redes sociais digitais possuem um tempo de vida útil.
 c) Percebe-se, porém, que as redes sociais digitais possuem um tempo de vida útil.
 d) Percebe-se, inclusive, que as redes sociais digitais possuem um tempo de vida útil.

APÊNDICE E – Aplicação do teste diagnóstico (13/07/2017)

Presença de 28 (vinte e oito) alunos



APÊNDICE F – Gráfico do desempenho dos alunos no teste diagnóstico**TESTE DIAGNÓSTICO (EEJAC – 13/07/2017)**

APÊNDICE G – Questionário de avaliação do jogo digital – Fase de teste**PRÉ-TESTE – APLICAÇÃO DO JOGO DIGITAL LEITOR-DETETIVE
QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO**

Prezado participante,

Avalie alguns tópicos do jogo digital Leitor-Detetive, para que ajustes possam ser feitos, caso julgue necessário.

Antecipadamente, agradecemos pela colaboração.

Prof. Marcos André de Souza

I – Quanto à estética

01. Para a confecção dos textos encontrados no jogo digital Leitor-Detetive, você considera os tipos de letras (as fontes – ex.: Arial, Calibri, Times New Roman etc) como:

- () Satisfatórios
() Insatisfatórios

02. Os tamanhos das letras estavam:

- () Todos adequados
() Todos inadequados
() Alguns inadequados. Cite-o(s): _____

03. As cores das letras estavam:

- () Todas adequadas
() Todas inadequadas
() Algumas inadequadas. Por quê? Cite-o(s) fragmento(s): _____

II – Quanto à linguagem

04. Os textos, em geral, apresentaram:

- () palavras de fácil compreensão (linguagem precisa e coerente).
() palavras de difícil compreensão (linguagem confusa e incoerente).
() alguns com palavras inadequadas. Por quê? Cite-o(s): _____

05. As frases de comando (ex.: leia..., analise..., posicione..., clique... etc.) foram elaboradas de forma clara, facilitando sua ação em cada fase do jogo?

- () Sim. Os comandos eram claros. Entendi todos os comandos. Consegui fazer o que era pedido.
() Não. Os comandos eram confusos. Não entendi os comandos. Precisei de ajuda para entender o que era pedido.
() Regular. Alguns comandos estavam confusos. Eu não entendi direito o que era para fazer. Precisei de ajuda.

III – Quanto ao tempo

06. Quanto tempo você levou para finalizar todo o jogo?

- () 10 a 20 minutos.
 () 20 a 30 minutos.
 () 30 a 40 minutos.
 () 40 a 50 minutos.
 () mais de 50 minutos.

07. Para finalizar o jogo, você considera 50 minutos:

- () muito tempo.
 () tempo satisfatório.
 () pouco tempo.

IV – Quanto a recursos audiovisuais

08. A utilização de recursos visuais (estrelas, gráficos, cor verde para indicar acerto, cor vermelha para indicar erros, existência da lupa e seu deslocamento conforme acertos e erros – e até sua inexistência em caso de erro total na fase) ajudou você a entender seu desempenho no jogo Leitor-Detetive?

- () Sim. Ajudaram-me a entender rapidamente meu desempenho no jogo.
 () Sim, porém eu demorei a entender meu desempenho no jogo.
 () Não. Em nada me ajudou a entender meu desempenho no jogo.

09. Recursos sonoros deveriam existir neste jogo?

- () Sim. Deveria ter sonoridade durante todo o jogo.
 () Sim. Deveria ter sonoridade durante todo o jogo, porém deveria ter também a opção para desabilitar o som, quando o jogador se sentir incomodado.
 () Sim. Deveria ter sonoridade apenas em partes do jogo (Na tela de introdução, no momento de clicar nos botões de corrigir e no de finalizar o jogo).
 () Não seriam apropriados recursos sonoros em nenhuma parte deste jogo.

V – Quanto ao aspecto emocional

10. Ao finalizar o jogo, você ficou:



()

Muito contente
com o jogo

(Entre 10 e 8)



()

contente com
o jogo

(Entre 8 e 6)



()

indiferente com
o jogo

(Entre 6 e 4)



()

decepcionado
com o jogo

(Entre 4 e 2)



()

muito irritado
com o jogo

(Entre 2 e 0)

APÊNDICE H – Artigo de opinião(visão favorável ao uso do celular)

TEXTO DO JOGO DIGITAL LEITOR-DETETIVE

USO DO CELULAR NA SALA DE AULA: NECESSÁRIO OU NÃO?

Por Marcos André de Souza

Novembro – 2017

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

Logo que adentra a sala de aula, um professor solicita aos alunos que façam silêncio. Todos devem ter suas atenções voltadas exclusivamente para os assuntos da aula. Na sequência, o mestre pede aos discentes que deixem em cima das carteiras apenas o material necessário: caderno, livro, caneta, lápis, borracha, régua e o celular. Sim, o aparelho celular também deve ser entendido como instrumento válido para a aprendizagem.

Por muito tempo, os celulares foram vistos como vilões na sala de aula; entretanto, aos poucos, essa realidade começa a mudar. O secretário de Educação de São Paulo, José Renato Nalini acredita que os aparelhos devem ser utilizados em sala de aula, com a orientação do professor, pois é uma ferramenta que ajuda no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Por esse motivo, a pedido do secretário, o governador Geraldo Alckmin encaminhou projeto de lei 860/2016, que altera a lei 12.730/2007, que proibia o uso de celulares nas escolas daquele estado. No dia 11 de outubro de 2017, os deputados aprovaram o novo texto e legalizaram o uso do celular como recurso pedagógico.

Em Sergipe, a professora Maria Rivanda de Souza Santana, que também é coordenadora escolar, não se assusta com a possibilidade de trazer para a sala de aula os aparelhos celulares. Pelo contrário, ela vê os telefones móveis como mais um aliado para a melhoria da aprendizagem dos alunos. A educadora faz apenas um alerta: “é necessário um trabalho de conscientização sobre o uso correto desses aparelhos, na sala de aula. Os alunos precisam usar os celulares, conforme orientações passadas pela família e por seus professores”, finaliza Maria Rivanda.

Embora algumas pessoas possam ter receio quanto ao uso dos aparelhos celulares, a visão negativa deve dar espaço à perspectiva positiva. O século XXI está repleto de recursos tecnológicos e os celulares fazem parte da vida da maioria das pessoas. Acreditar que é possível desprezá-los é grave erro. Devemos adotar ações educativas. À medida que todos os indivíduos – crianças, jovens, adultos e idosos, estudantes ou não - forem se conscientizando sobre como e quando utilizarem os celulares, menos conflitos teremos, inclusive, na sala de aula.



* Marcos André de Souza, formado em Licenciatura em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Leciona Português, Literatura e Redação em escolas da rede privada e pública estadual (Sergipe) e municipal (Aracaju). Atua como especialista em Língua Portuguesa na SEMED/Aracaju. Especialista em Pedagogia Empresarial (FSLF) e mestrando em Letras – Profletras-UFS.

APÊNDICE I – Artigo de opinião(visão contrária ao uso do celular)

TEXTO DO JOGO DIGITAL LEITOR-DETETIVE

USO DO CELULAR NA SALA DE AULA: NECESSÁRIO OU NÃO?

Por Marcos André de Souza

Novembro – 2017

Os aparelhos celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Nas residências, nos locais de trabalho, nas baladas com os amigos sempre é comum encontrar alguém fazendo uso do telefone móvel. Mas será que usar o celular na sala de aula é algo necessário?

O artigo 206 da Constituição Federal do Brasil cita as convicções que norteiam o ensino no país. Dentre elas, estão a liberdade de aprender, de ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber. A partir daí, a sala de aula deve ser vista como o espaço onde essas concepções acontecem. É um ambiente onde o professor realiza suas atividades pedagógicas, a fim de desenvolver as habilidades e competências dos alunos. Neste local, o aluno deverá estar focado completamente nas explicações do professor. Se o celular estiver nas mãos do aluno, este tenderá a ficar disperso na aula.

A psicóloga escolar Genamara Fiel costuma alertar aos pais sobre alguns prejuízos que os jovens correm ao utilizarem os celulares, sobretudo na sala de aula. O celular é um aparelho muito atraente, pois possui muitas ferramentas inovadoras. Comunicar-se por mensagens de texto ou voz, brincar com diversos aplicativos, tirar fotos, fazer montagens com imagens e tantos outros recursos são elementos que não podemos deixar de apontar, comenta a educadora. Tudo isso ajuda a tirar a concentração dos estudantes. “Nem o aluno que, escondido do professor, manipula o aparelho fica atento à aula, nem os colegas que estão ao redor conseguem assimilar devidamente o assunto ministrado pelo professor. Há um prejuízo individual e coletivo”, finaliza Genamara.

Atuando há mais de vinte anos com a educação de crianças, jovens e adultos, tanto na rede pública quanto particular, a pedagoga Ana Alira de Souza Santos já viu o rendimento de muitos alunos caírem em virtude do uso exagerado do celular. Como muitos alunos ainda não se conscientizaram sobre a necessidade do uso produtivo dos telefones móveis, muitos acabam não aprendendo o conteúdo ministrado nas aulas e tiram notas baixas. E com rendimento ruim, há uma forte tendência de serem reprovados ou abandonarem os estudos. “É um cenário muito preocupante e exige ações inovadoras”, sentencia a professora.

A discussão aponta para um fato: nossa sociedade ainda não foi educada para fazer uso consciente dos celulares. Enquanto não houver um trabalho sério que desperte para o manuseio satisfatório dos telefones móveis, a presença desses aparelhos em sala de aula deve ser evitada, sendo permitida apenas fora do espaço escolar, em momentos de descontração.



* Marcos André de Souza, formado em Licenciatura em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Leciona Português, Literatura e Redação em escolas da rede privada e pública estadual (Sergipe) e municipal (Aracaju). Atua como especialista em Língua Portuguesa na SEMED/Aracaju. Especialista em Pedagogia Empresarial (FSLF) e mestrando em Letras – Profletras-UFS.

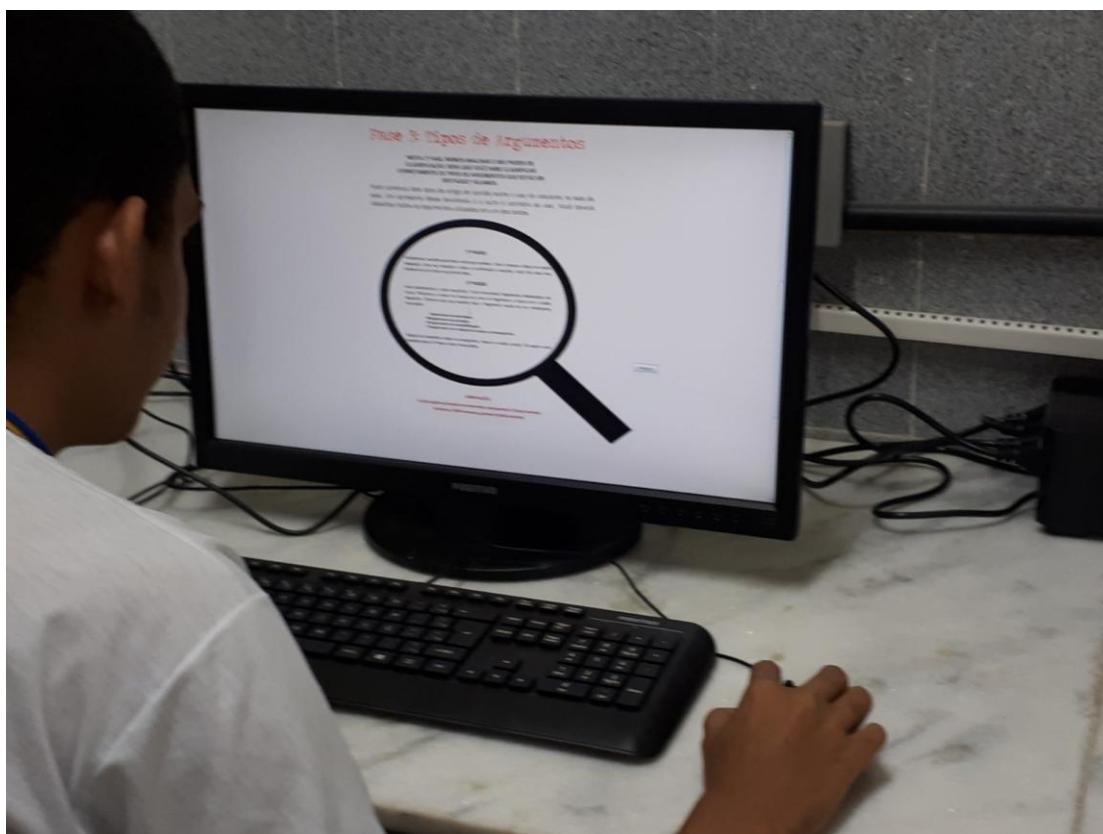
APÊNDICE J – Aplicação do Jogo Digital Leitor-Letetive – Alunos 9º Ano

Laboratório de Informática da EEJAC, em Aracaju, Sergipe, no dia 18/12/2017



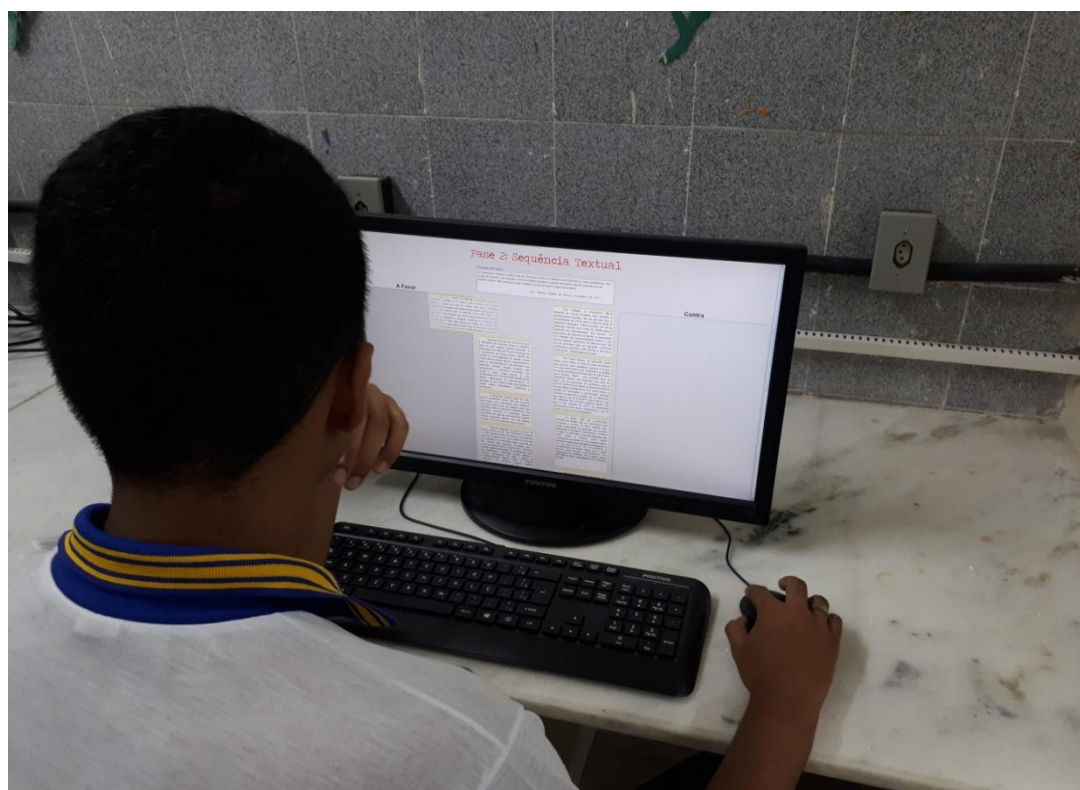
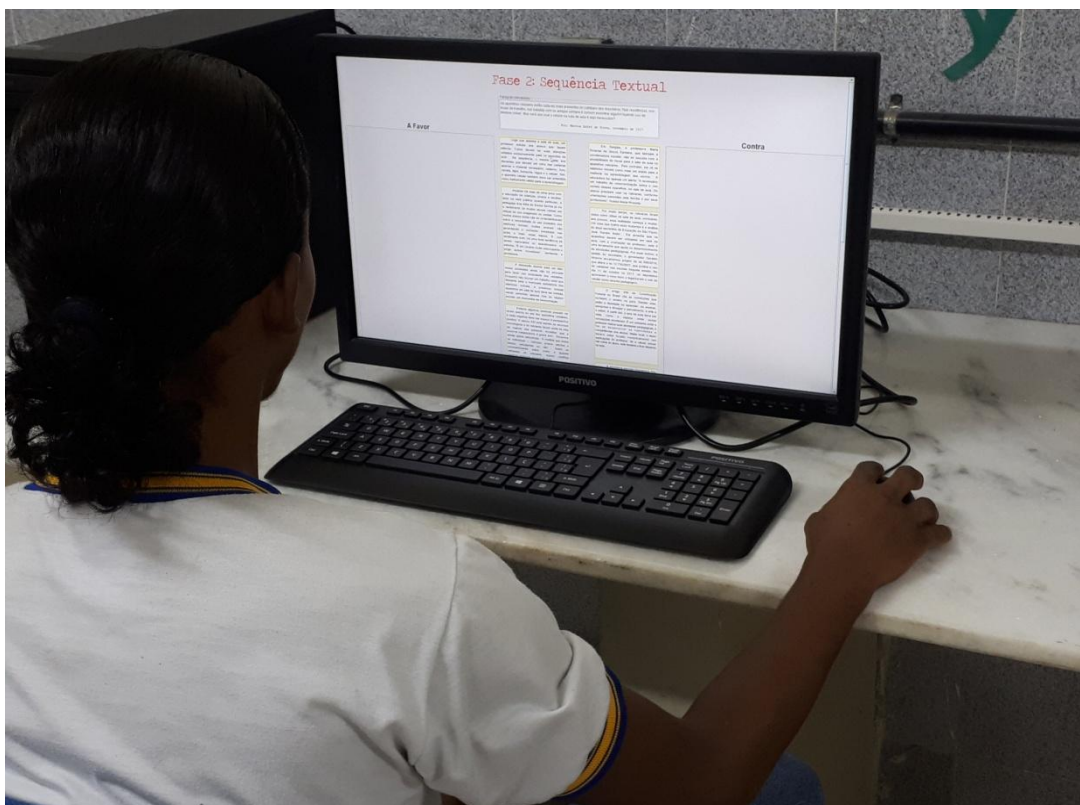
Aplicação do Jogo Digital Leitor-Letetive – Alunos 9º Ano

Laboratório de Informática da EEJAC, em Aracaju, Sergipe, no dia 18/12/2017

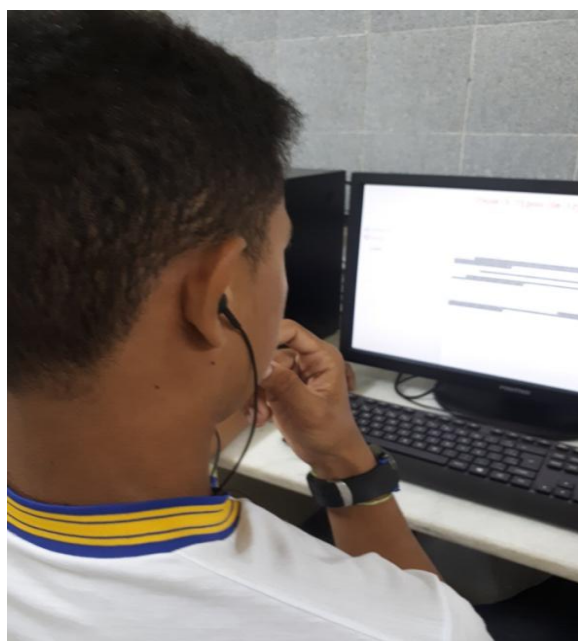


Aplicação do Jogo Digital Leitor-Letetive – Alunos 9º Ano

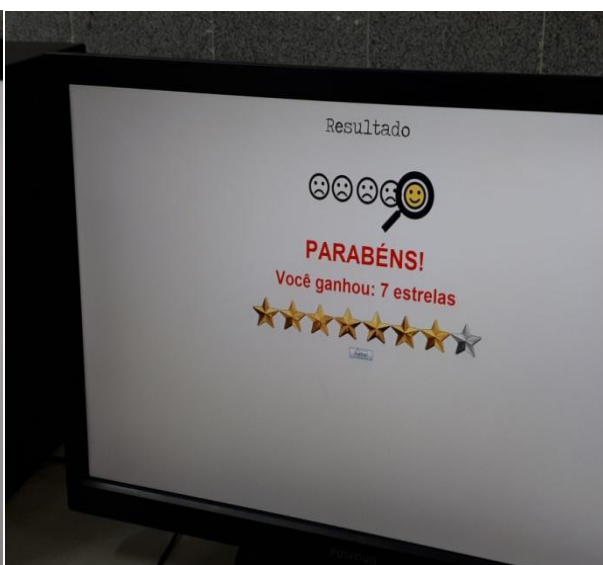
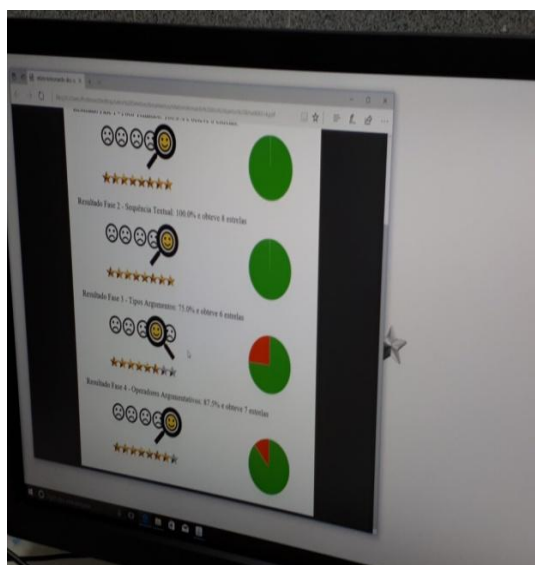
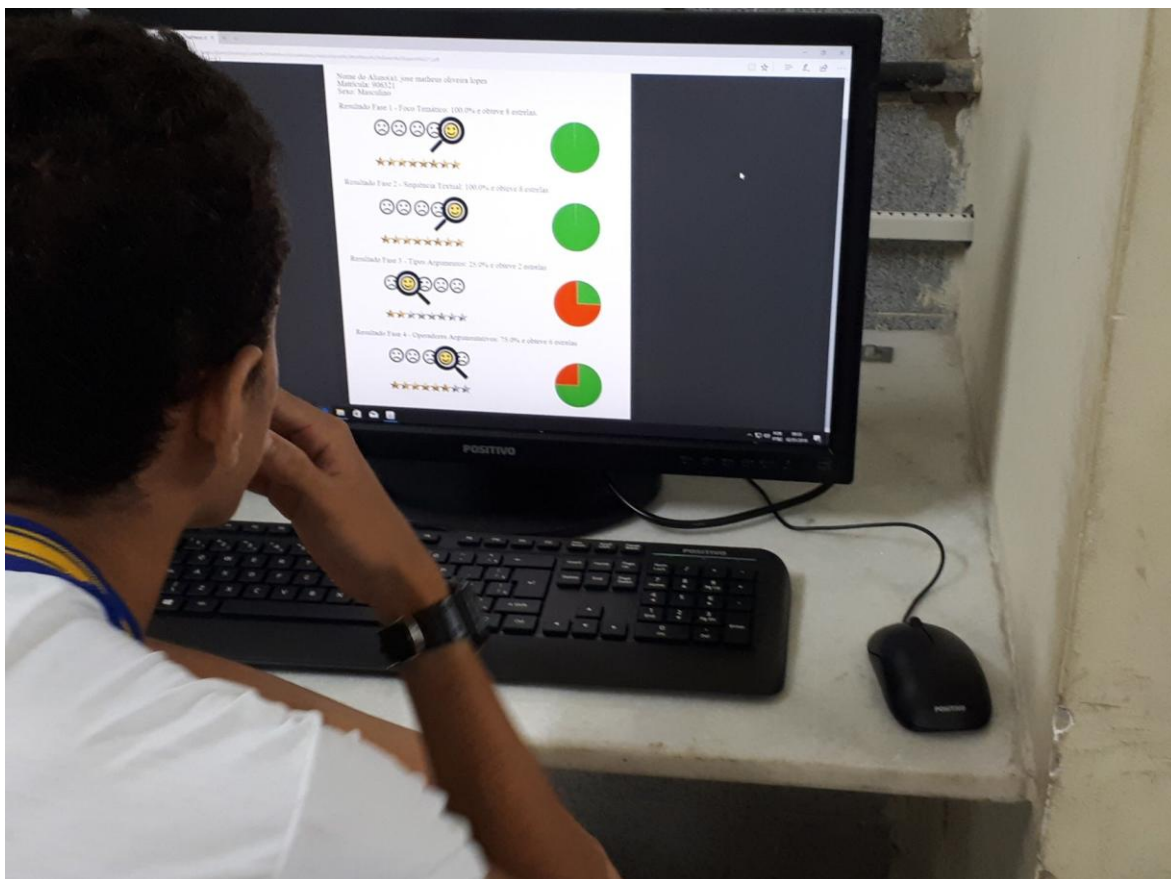
Laboratório de Informática da EEJAC, em Aracaju, Sergipe, no dia 18/12/2017



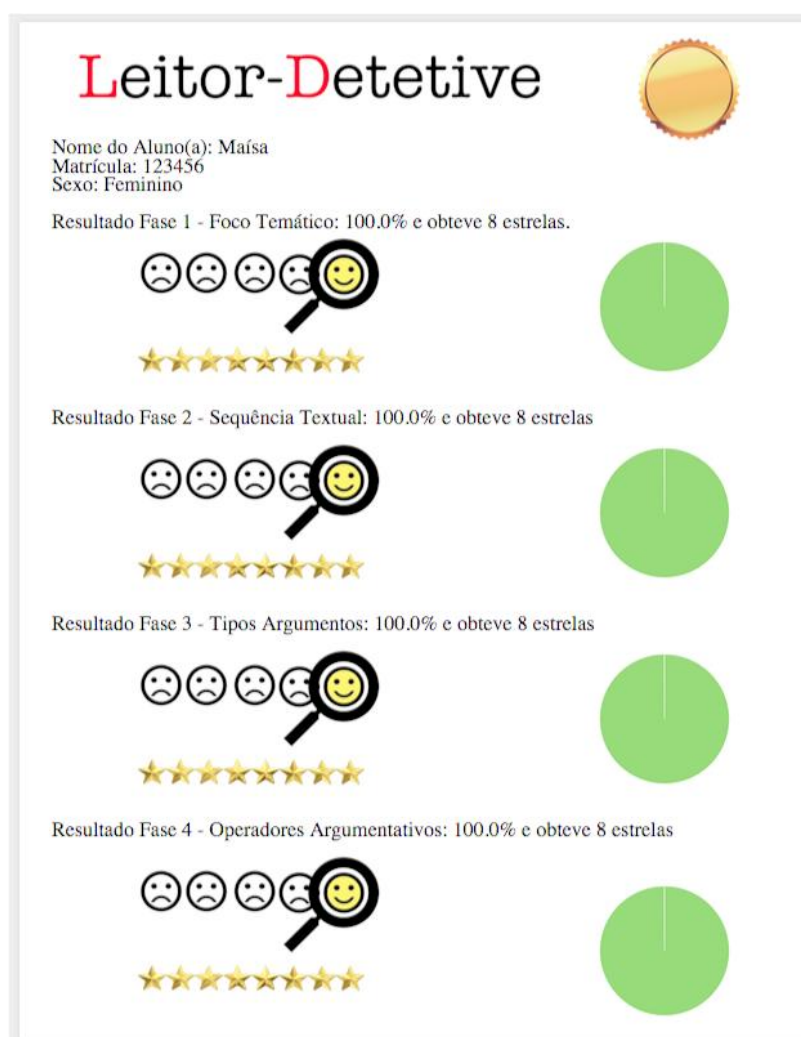
APÊNDICE K – Aluno do 9º ano A – Representante da Geração Internet



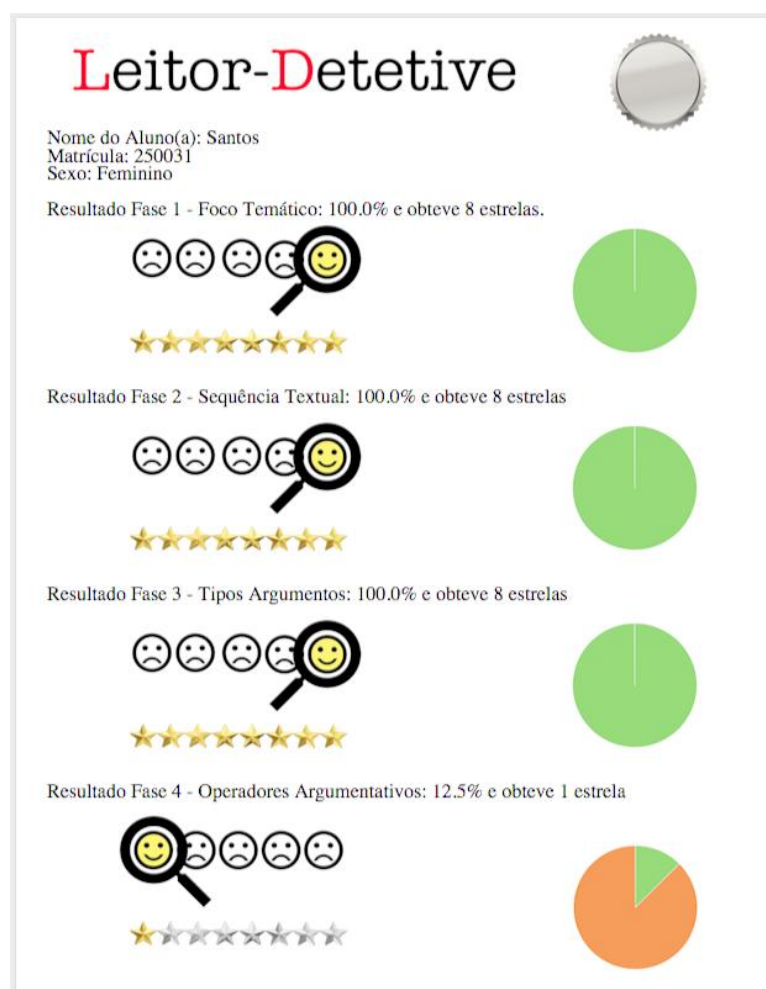
APÊNDICE L – A multimodalidade do jogo Leitor-Detetive



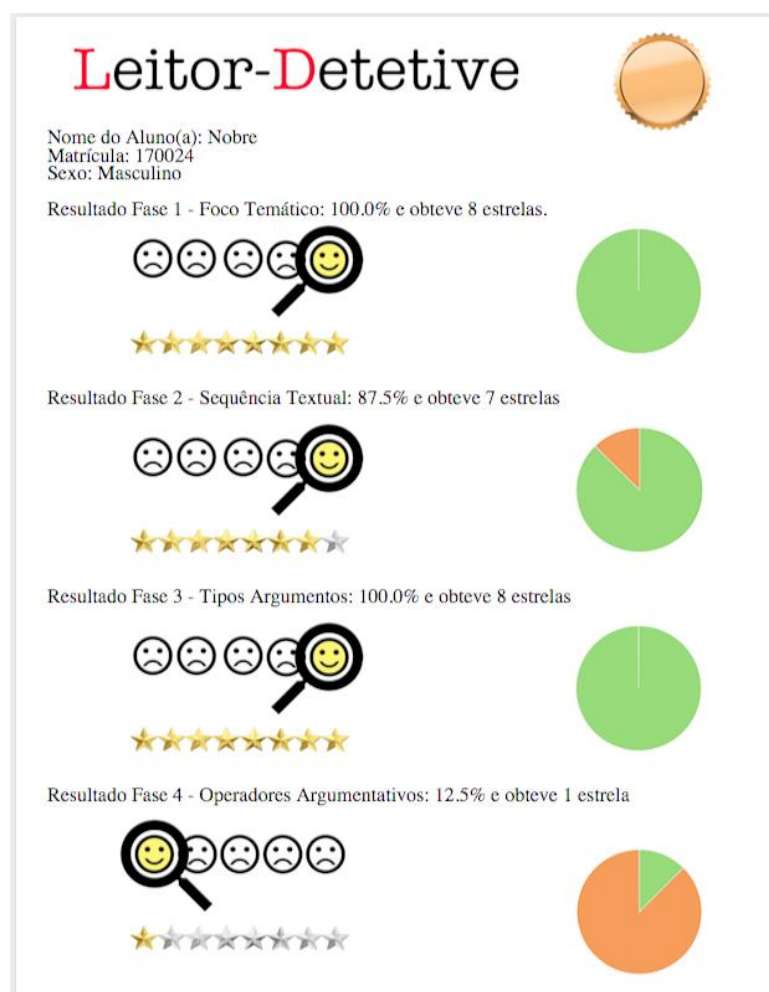
APÊNDICE M – Certificado e Relatório com nível excelente (ouro)



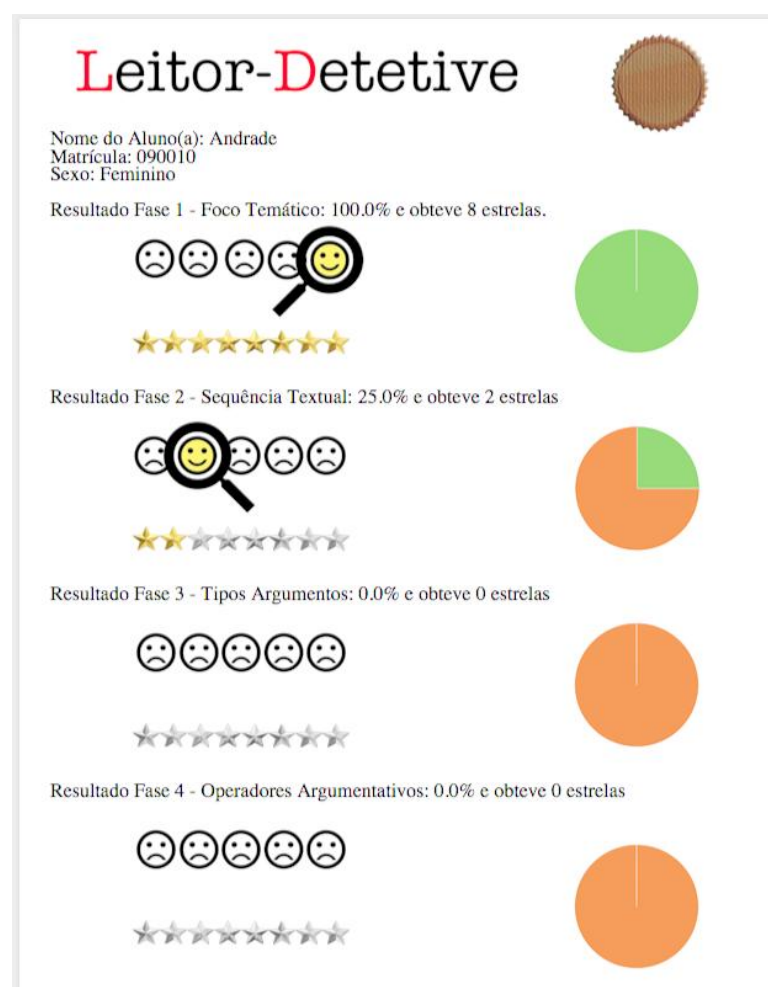
APÊNDICE N – Certificado e Relatório com nível muito bom (prata)



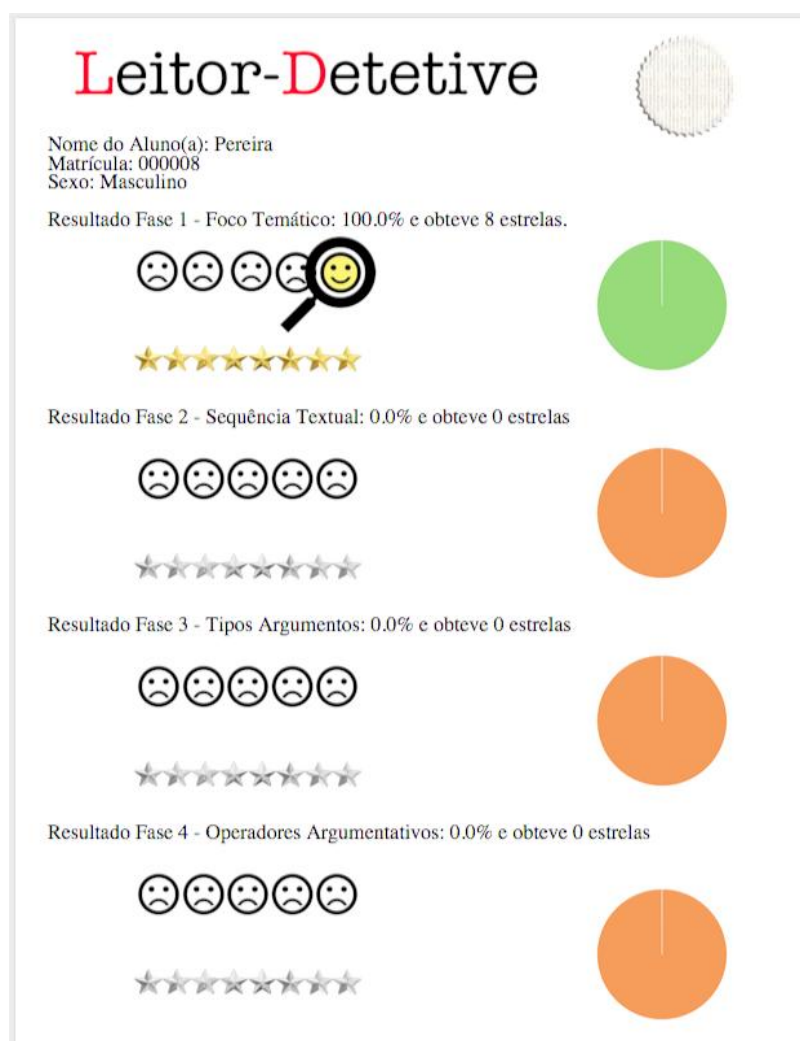
APÊNDICE O – Certificado e Relatório com nível bom (bronze)



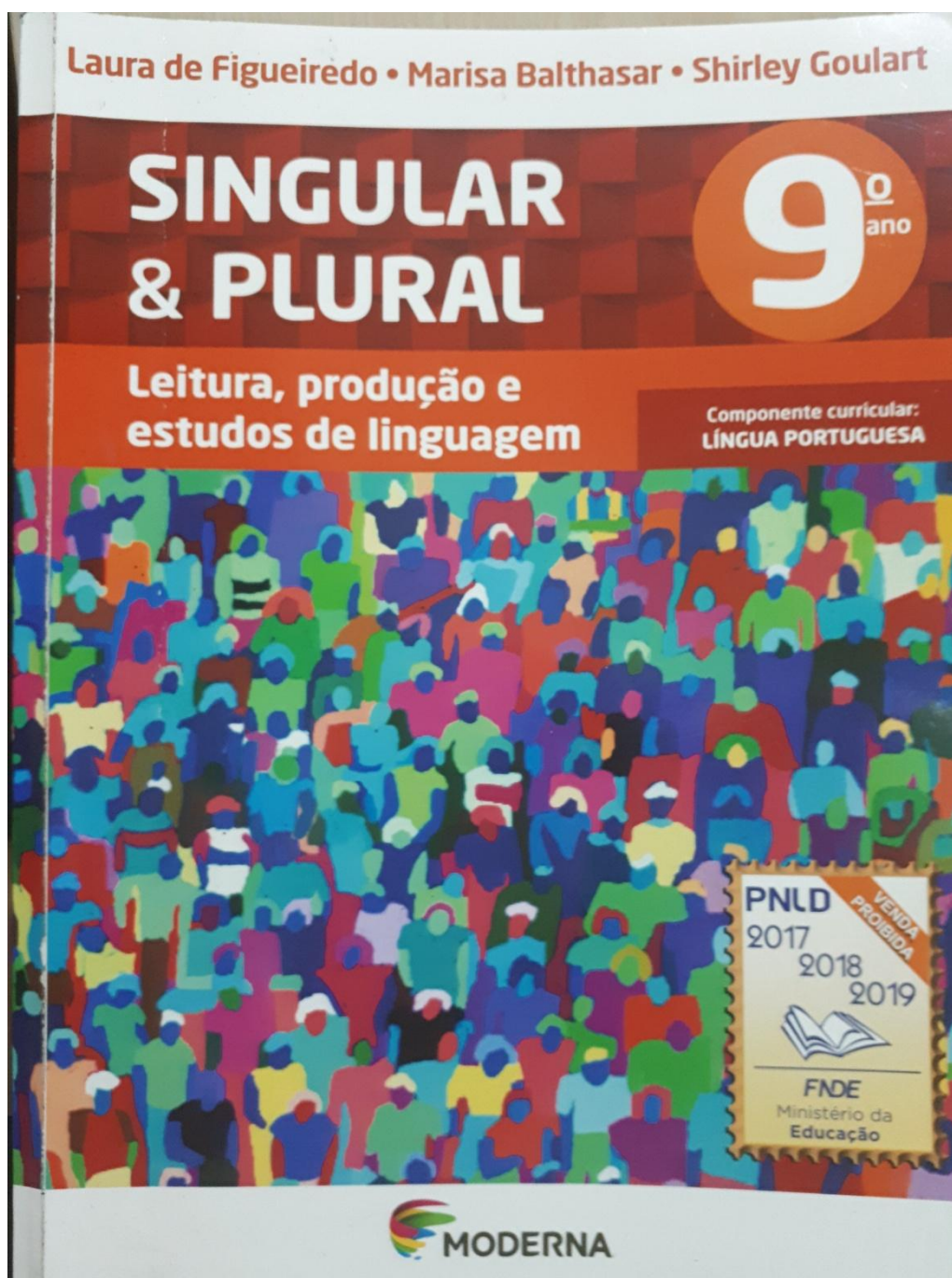
APÊNDICE P – Certificado e Relatório com nível regular (latão)



APÊNDICE Q – Certificado e Relatório com nível insuficiente (madeira)



ANEXO A – Capa do livro didático (PNLD) utilizado pela turma do 9º ano A



ANEXO B – Matriz Referencial de Língua Portuguesa – 9º ano

Matriz Referencial de Língua Portuguesa – Tópicos e seus descritores – 9º ano
Tópico I – Procedimento de leitura
D1 – Localizar informações explícitas em um texto.
D3 – Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.
D4 – Inferir uma informação implícita em um texto.
D6 – Identificar o tema de um texto.
D11 – Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato.
Tópico II – Implicações do Suporte, do Gênero e /ou do Enunciador na Compreensão do Texto
D5 – Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto, etc.).
D12 – Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.
Tópico III – Relação entre texto
D20 – Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema, em função das condições em que ele foi produzido e daquelas em que será recebido.
D21 - Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.
Tópico IV – Coerência e coesão no processamento do texto
D2 – Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.
D7 – Identificar a tese de um texto.
D8 – Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la.
D9 – Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.
D10 – Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa.
D11 – Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.
D15 – Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios, etc.
Tópico V – Relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido
D16 – Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.
D17 – Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.
D18 – Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.
D19 – Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.
Tópico VI – Variação linguística
D13 – Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto.

ANEXO C – Relação de imagens presentes no jogo digital Leitor-Detetive

	Obtido em https://pixabay.com/ https://pixabay.com/pt/peito-tesouro-caixa-contêiner-145752/ Sob licença livre para uso não-comercial https://pixabay.com/pt/service/terms/#usage
	Essa e suas variações pertencem ao site https://pixabay.com/ https://pixabay.com/pt/selo-ouro-certificado-prêmio-2773989/ Sob licença livre para uso não-comercial https://pixabay.com/pt/service/terms/#usage
	Imagens obtidas em http://mzayat.com/ Sob licença livre para uso não-comercial http://mzayat.com/terms.htm
	Obtida em https://depositphotos.com/8318727/stock-photo-gold-star.html Sob licença livre para uso pessoal e comercial
	Obtida em https://www.shutterstock.com/ Sob licença livre para uso não-comercial
	Obtida em https://www.shutterstock.com/ Sob licença livre para uso não-comercial
	Obtida em https://www.flaticon.com Sob licença livre para uso não-comercial

Os demais ícones foram retirados dos sites <https://www.flaticon.com> e <https://icons8.com> ambos com licença gratuita para uso não-comercial.

Lista dos sites:

<https://pixabay.com/>

<http://mzayat.com/>

<https://depositphotos.com/>

<https://www.shutterstock.com/>

<https://www.flaticon.com/>

<https://icons8.com/>