



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS  
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS  
Rua Cícero Duarte Nº 905, Bairro Junco CEP 64600-000 - Picos- Piauí  
Fone: (89) 3422 2032

### ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA DE FINAL DE CURSO

Às 12:20 horas do dia 12 de julho do ano de dois mil e dezessete, na sala 845, do Curso de Letras, na Universidade Federal do Piauí, no Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, cidade de Picos - PI, sob a presidência do Prof. Edilaine Vitorino Cardoso, reuniu-se a banca examinadora de defesa de monografia de autoria do aluno Jana Mariana de Sales Santos do curso de Letras desta Universidade com o título, Tecnologias e ensino de literaturas: uma pesquisa.  
Banca Examinadora ficou assim constituída: Prof. Edilaine Vitorino Cardoso (orientador - presidente), Prof. Mônica Maria Feitosa Gentil (1º examinador) e Prof. Lidiane Pereira dos Santos (2º examinador). Foram registradas as seguintes ocorrências: após a apresentação do aluno pelo Presidente da banca, ocorreu a apresentação da monografia, seguido de questionamentos pelos membros da banca; finalizando, foram sugeridas algumas modificações e correções. Concluída a defesa, procedeu-se o julgamento pelos membros da banca examinadora, em reunião fechada, tendo o aluno obtido às seguintes notas: 9,7 (EXTENSO); 9,7 (EXTENSO) e 9,7 (EXTENSO). Apuradas as notas verificou-se que o aluno foi aprovado com média geral 9,7 (EXTENSO). E para constar, eu, Edilaine Vitorino Cardoso lavrei a presente ata que, após lida e aprovada pelos membros da banca examinadora, será assinada por todos, Picos, 12 de julho de 2017.

nome  
de  
gêneros  
digitais  
como  
temam-  
ta de  
ensino  
e  
aprendizagem.

Assinatura dos membros da Banca Examinadora.

Edilaine Vitorino Cardoso

Presidente

Mônica Maria Feitosa Gentil

1º examinador

Lidiane Pereira dos Santos

2º examinador

**FICHA CATALOGRÁFICA**

**Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí**

**Biblioteca José Albano de Macêdo**

**S237t** Santos, Iara Marina de Sales

Tecnologias e o ensino de literatura: uma pesquisa sobre *games* digitais como ferramentas de ensino e aprendizagem / Iara Marina de Sales Santos. Picos – 2017.

CD-ROM : il.; 4 ¾ pol. (23 f.)

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Letras) – Universidade Federal do Piauí, Picos, 2017.

Orientador(A): Prof. Ma. Edilane Vitório Cardoso

1. Ensino de Literatura. 2. Tecnologias. 3. *Games* Digitais. I. Título.

**CDD 807**

# TECNOLOGIAS E O ENSINO DE LITERATURA: UMA PESQUISA SOBRE GAMES DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.<sup>1</sup>

Iara Marina de Sales Santos<sup>2</sup>

## RESUMO:

O objetivo deste estudo é analisar se as ferramentas tecnológicas e os games digitais educacionais são considerados na visão dos educadores de língua portuguesa do ensino público de Picos-PI como possíveis facilitadores no processo de ensino e aprendizagem. Na metodologia, utilizou-se a pesquisa exploratória, pois trabalhou-se com levantamento bibliográfico e estudo de caso através de dados coletados nos questionários aplicados aos professores dessa disciplina. Os principais resultados alcançados foram os de que os professores consideram ser de utilidade educacional a implementação de instrumentos tecnológicos como os games digitais na obtenção de um melhor ensino e aprendizagem. Deste modo, este estudo possibilitou discutir o tema proposto com o intuito de analisar a importância de se conceber métodos que incluam novas tecnologias ao ensino de literatura a fim de despertar o interesse e atenção dos alunos, para isso utilizou-se autores como Prensky (2012), Saviani (1999), Alonso (2007), Zilberman (1988), dentre outros.

**Palavras-chave:** Ensino de Literatura. Tecnologias. Games digitais.

## ABSTRACT:

The purpose of this study is to analyze whether technological tools and digital educational games are considered in the view of the portuguese language educators of Picos-PI public education as possible facilitators in the teaching and learning process. In the methodology, we used the exploratory research, because we worked with a bibliographical survey or case study through data collected in the questionnaires applied to the teachers of this discipline. The main results achieved were that teachers consider it to be of educational utility the implementation of technological instruments such as digital games in order to obtain better teaching and learning. Thus, this study made it possible to discuss the proposed theme in order to analyze the importance of designing methods that include new technologies to the teaching of literature in order to arouse students' interest and attention, for this we used authors like Prensky (2012), Saviani (1999), Alonso (2007), Zilberman (1988), among others.

**Keywords:** Literature Teaching. Technologies. Digital games.

## 1. Introdução

Os games digitais são ferramentas tecnológicas que visam atrair a atenção do público ligado ao mundo digital por possuírem um caráter divertido, criativo e motivador e que por causa desses e outros motivos servem também como possíveis aliados no ensino e

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Letras/Português da Universidade Federal do Piauí – CSHNB como requisito parcial para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso.

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Licenciatura Plena em Letras/Português da Universidade Federal do Piauí - CSHNB

aprendizagem, por possibilitarem diversos fatores que vão desde o entretenimento puro e simples até a melhoria da capacidade cognitiva do jogador. Neste sentido, o presente trabalho visa desenvolver a proposta de adaptar tecnologias - os games digitais - como possíveis facilitadores ao ensino da disciplina língua portuguesa com enfoque na literatura.

A utilização dos games digitais educacionais, como são conhecidos, visa diminuir necessidades oriundas do processo de ensino e aprendizagem, atuando como possíveis facilitadores desse processo. Deste modo, deve ser visto como um instrumento capaz de causar um impacto positivo nas aulas, inclusive na área da Letras.

Neste estudo objetivou-se analisar o impacto das ferramentas tecnológicas, principalmente os games digitais, no âmbito educacional, para tanto buscou-se conhecer a visão dos educadores do ensino público de algumas escolas, do município de Picos-PI, a respeito destas ferramentas.

À medida que o professor e o aluno pertencem a uma sociedade moderna, o profissional e a escola devem repensar seus métodos educacionais a fim de melhor se conectarem com a realidade que os cerca. Sendo assim, esta pesquisa teve como propósito responder ao seguinte problema: Os professores de língua portuguesa consideram o uso de jogos digitais como instrumentos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, nas aulas de literatura?

Para o desenvolvimento deste trabalho foi realizada pesquisa bibliográfica com base em livros e artigos científicos englobando as áreas de tecnologia e educação, estas informações foram confrontadas com os dados levantados por meio de questionários aplicados a professores do setor público com experiência na área do ensino de literatura. Por ser uma análise voltada para um público alvo, o professor de Letras, pode-se dizer que se trata de um estudo de caso.

Na pesquisa bibliográfica foram utilizados autores como Prensky (2012), Saviani (1999), Alonso (2007), Zilberman (1988), dentre outros, que serviram de ponte teórica para o desenvolvimento desse trabalho.

A importância desta pesquisa para a sociedade se dá por discutir novos métodos de ensino, ou seja, repensar o papel e a formação de educadores e alunos para construção de uma sociedade melhor. Além disso, traz relevância pessoal para a pesquisadora, pois ao se aprofundar neste tema aumenta a possibilidade de desenvolver um projeto de game digital baseado em literatura.

## **2. Referencial Teórico**

## 2.1. O ensino tradicional de Língua Portuguesa

Na visão antiga de ensino tradicional, a escola tinha como função catequizar, isto é, formar cidadãos aptos a simplesmente reproduzirem aquilo que aprendiam a partir de exercícios de decoração e memorização do conteúdo programado, tornando-os incapazes de obter uma formação que os instruísem a questionar a sociedade em que viviam sob um olhar crítico.

Assim, as escolas “eram organizadas em forma de classes, cada uma contando com um professor que expunha as lições que os alunos seguiam atentamente e aplicava os exercícios que os alunos deveriam realizar disciplinadamente.” (SAVIANI, p. 18, 1999).

O motivo pelo qual o ensino tradicional seguia esse padrão de educação é, na visão de Zilberman (1988), porque o mesmo era tido como formador de mão-de-obra ao invés de instigador de indivíduos e motivador de descobertas tecnológicas, de modo que assumia uma posição meramente reprodutora; e a escola tornava-se filtro que preparava as pessoas para disputarem vagas no mercado de trabalho.

Essa posição de ensino reprodutora ao invés de construtora de aprendizes é o que pode ter sido a grande falha do ensino, por não permitir que docentes e discentes construíssem conhecimentos próprios sobre a realidade que os cercava. O resultado de se ter no ensino conteúdos meramente decorativos com o intuito de reproduzi-los mecanicamente fez com se formassem gerações de sujeitos incapazes de possuírem um senso crítico e ideológico para questionarem as injustiças sociais que viviam.

Paulo Freire (1996), em desacordo com esse modelo educacional tradicional influenciou o pensamento sobre a educação quando refletiu acerca de um ensino voltado para a cultura popular a fim de estabelecer uma sociedade mais justa e igualitária, na qual esse modelo deveria ser não apenas empregado dentro do contexto escolar, mas constituído nas relações sociais e culturais de um povo.

Para Freire, a educação deve ser construída não a partir da transferência de conhecimento, mas da construção do próprio quando afirma que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, p. 12, 1996).

Os profissionais de língua materna, sobretudo, devem estar atentos para criarem essas possibilidades de construção do conhecimento, pois lidam especificamente com a língua falada e escrita dos alunos e deve-se criar perspectivas para que os mesmos se tornem capazes de fazer uso da língua da melhor maneira possível, expondo seus pensamentos sobre a

realidade que os cerca; e através dos conhecimentos obtidos durante as aulas dessa disciplina se tornem aptos a avaliarem as mudanças que possam ocorrer futuramente para a melhoria da sociedade.

Assim, o profissional de língua materna deve utilizar nas aulas novos métodos que instiguem os alunos a se interessarem pelo conteúdo ministrado de modo que eles busquem aprender por conta própria a construir conhecimentos e não fiquem acostumados a receber o conteúdo pronto do professor, pois isso é o que pode ter gerado a grande resistência por parte dos alunos de construir seus próprios conhecimentos sozinhos, por já receberem tudo pronto pelo professor.

Dito isso – e focando melhor no tema do trabalho -, o papel do professor de ensinar os alunos a lerem e entenderem a literatura nas aulas de língua portuguesa deve começar através de um conhecimento sobre a realidade social e cultural que estes vivem, de modo a pensar na literatura como “um conjunto de personagens que nos representam, ensinando-nos a respeito de nós mesmos” (GUEDES, p. 51, 2006).

Deste modo, o ensino de língua portuguesa e literatura deve ser ministrado não somente com o enfoque didático, isto é, dando ênfase apenas ao estilo de época, contexto histórico e perfil de cada autor literário, mas que, segundo este mesmo autor:

A tarefa do professor é ensinar a ler literatura brasileira para que o aluno se aproprie das palavras e expressões que a tradição da escrita em língua portuguesa já forjou para falar a respeito de nossas questões com a vida, palavras que nos tornam mais aptos a nos ensinar a respeito de nós mesmos (GUEDES, p. 52, 2006).

De acordo com o que afirma Guedes (2006), o trabalho do professor de língua portuguesa e literatura é ensinar aos seus alunos a lerem e compreenderem o texto literário a fim de fazer com que os mesmos se deparem com a representação mimética da ficção, isto é, a representação da realidade contida na obra, fazendo com que se tornem capazes de analisarem criticamente a própria realidade em que vivem.

Tendo em vista o que foi mencionado acima, o ensino de Literatura “não se nos?? oferece como objeto de conhecimento ou, como na prática pedagógica, como uma estratégia aberta para educar o homem; ela também se nos oferece como objeto de interrogação, de dúvida e de pesquisa.” (FILHO, p. 16, 1991).

Assim, a literatura no ensino não deve ter em seu objetivo apenas uma visão pedagógica com o intuito de educar o ser humano, mas despertar a inquietação de pesquisar e aprender por meio da dúvida, fazendo com que a mesma seja tida não apenas como meio de

reproduzir conceitos já elaborados, mas sim como forma de gerar novos conhecimentos que despertem a curiosidade do aprendiz em estudá-la.

Dito isso, o professor deve ser o mestre de seus alunos, conduzindo-os de maneira que estes despertem por conta própria o interesse em aprender literatura por meio dessa inquietação sobre a realidade social e tecnológica que vivem, de modo a pesquisarem e questionarem possíveis soluções admissíveis.

Levando em conta o exposto a respeito de como deve ser o ensino de Literatura, far-se-á agora uma abordagem sobre a proposta de ensino de língua portuguesa no ensino médio presente na Base Nacional Comum Curricular a fim de discutir o que consta a respeito de ferramentas tecnológicas vinculadas a educação.

## **2.2 A proposta de ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio pela Base Nacional Comum Curricular**

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2016), é direito das crianças, jovens, adolescentes e adultos sujeitos a educação básica se expressarem em diversos contextos utilizando-se das mais diversas linguagens, dentre elas, a tecnológica.

Deste modo, se a linguagem tecnológica é tida como um direito aos cidadãos da educação básica, torna-se dever da escola implementar em seus métodos educacionais ferramentas tecnológicas que capacitem professores e alunos a utilizarem-se desses instrumentos a fim de obterem conhecimento, tornando-os capazes de se expressarem criticamente.

Está inserido na BNCC (2016) componentes curriculares denominados de Temas Especiais que lidam com questões com enfoque no contexto social no qual o sujeito está inserido com o intuito de saber como ocorre a interação deste na sociedade, na formação de sua identidade e na formulação do pensamento crítico sobre sua realidade. Um desses temas visa estabelecer as culturas digitais e computação na gestão escolar e cabe mencioná-lo aqui:

Em um mundo cada vez mais tecnologicamente organizado, em que o acesso à informação é imediato para uma parcela significativa da população, a escola é chamada a considerar as potencialidades desses recursos tecnológicos para o alcance de suas metas. Uma parcela considerável de crianças, adolescentes e jovens brasileiros e brasileiras estão imersos, desde muito cedo, na cultura digital, explorando suas possibilidades. A escola tem o importante papel de não apenas considerar essa cultura em suas práticas, mas, também, de orientar os/as estudantes a utilizá-las de forma reflexiva e ética. Nesse sentido, o Tema Especial culturas digitais e computação se relaciona à abordagem, nas diferentes etapas da Educação Básica e pelos diferentes componentes curriculares, do uso pedagógico das novas tecnologias da comunicação e da exploração dessas novas tecnologias para a compreensão do mundo e para a atuação nele. Numa perspectiva crítica, as

tecnologias da informação e comunicação são instrumentos de mediação da aprendizagem e as escolas, especialmente os professores, devem contribuir para que o estudante aprenda a obter, transmitir, analisar e selecionar informações. (BNCC, p. 50, 2016).

De acordo com esse Tema Especial da BNCC (2016), entende-se a importância de implementar culturas digitais e computação no currículo escolar com o intuito de contribuir para que o aluno se torne capaz de obter e transmitir conhecimentos através das informações tecnológicas que lhes devem ser disponíveis em sala de aula.

Para a BNCC, os jovens que estão prestes a concluir o ensino médio, devem ser capazes de analisarem e criticarem o mundo a sua volta através do uso das mais variadas linguagens (oral, escrita, tecnológica, etc.), de maneira que possibilite a solução de problemas sob uma perspectiva criativa e inovadora.

Deste modo, as Diretrizes Curriculares Nacionais (DNC) presentes na BNCC fornecem quatro dimensões no que tange a formação integral do sujeito do Ensino Médio, que são: trabalho, ciência, tecnologia e cultura, no intuito de tornar esses aprendizados frutos da produção da existência humana.

Percebe-se aqui, segundo a DNC, a tecnologia “enquanto extensão das capacidades humanas - saber instrumental que vai da posse da escrita à operação de máquinas, mais comumente ensinadas em percursos profissionalizantes...” (BNCC, p. 490, 2016).

Nesse sentido, entende-se que as consideradas como sendo novas tecnologias “passaram a ter papel fundamental, não apenas para aproximar as práticas de ensino e de aprendizagem da vida cotidiana dos estudantes, como também para prepará-los para enfrentar os desafios da vida contemporânea”. (BNCC, p. 490, 2016)

Ressaltada a importância de se ter no ensino novas tecnologias vistas como ferramentas úteis no aprendizado no Ensino Médio de acordo com a BNCC, é necessário discutir um pouco mais sobre o papel desses instrumentos tecnológicos como possíveis facilitadores no ensino.

### **2.3 A importância das Ferramentas Tecnológicas no ensino.**

As tecnologias digitais fazem parte cada vez mais da realidade das pessoas, e é necessário que o ambiente escolar e seus professores estejam preparados para explorar métodos tecnológicos ao adaptarem suas práticas de ensino, de modo que estabeleçam um

aprendizado não só mais interativo e dinâmico, a fim de despertar o interesse de seus alunos, e, além disso, instigar nos mesmos a vontade de aprenderem por conta própria. Para Valente:

A mudança da função do computador como meio educacional acontece junto com um questionamento da função da escola e do papel do professor. A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. (VALENTE, p. 06, 1998).

Esse questionamento da função escolar e do papel do professor a respeito do emprego das tecnologias – a exemplo do computador - no ensino, no entanto, não deve se dar de maneira aleatória, isto é, usá-las apenas como transmissoras de informações que auxiliem na prática pedagógica do educador, sem que ocorra uma mudança no ensino, mas deve-se utilizá-las de modo que provoque uma melhoria no ensino fazendo com que aluno e professor se tornem capazes de construir conhecimentos.

Para Marques (*et. al.* 1986), instrumentos de comunicação, tais como: vídeos, livros, fotografias, etc. não foram inventados pensando na educação, mas uma vez criados tornaram-se indispensáveis para a mesma possibilitando que o conhecimento fosse transmitido por outros meios capazes de instruir que não apenas focasse no professor, e permitiu-se que, a partir dessas concepções, a relação entre educador e aluno se fortificasse.

Seguindo essa perspectiva, entende-se que a escola deve adaptar-se a novos métodos alternativos de ensino, a fim de propiciar o aprendizado entre professores e alunos para melhor se habituarem às tecnologias do mundo moderno.

Desse modo, é preciso dedicar atenção para as tecnologias advindas dessa geração moderna a fim de discutir o papel que elas desempenham na educação e seu impacto na vida dos jovens; e a escola deve estar apta a implementar essas mudanças sociais e tecnológicas, com o intuito de formar indivíduos críticos e capacitados a atuarem para uma melhoria da sociedade.

Levando em conta o que foi exposto a respeito da importância da utilização dos métodos tecnológicos como possíveis ferramentas educacionais, far-se-á uma abordagem do ensino através da inserção da tecnologia como facilitadora no processo educacional.

## **2.4 A inserção da tecnologia como facilitadora no processo educacional**

A escola tem o papel fundamental de formar intelectual e socialmente cidadãos aptos a conviverem em sociedade, isto significa dizer que, a gestão escolar deve estar em função das necessidades exigidas pelas mudanças sociais e tecnológicas sofridas constantemente no mundo. De acordo com Alonso:

A escola é responsável pela transmissão e renovação do conhecimento, não é possível ignorar as mudanças no próprio conhecimento decorrentes das profundas transformações sociais e tecnológicas e da revolução delas decorrente, nos sistemas de informação e comunicação (p. 20, 2007).

Por ser responsável pela transmissão e renovação do conhecimento, a gestão escolar tem o dever de contribuir capacitando seus alunos através das mudanças tecnológicas que fazem parte da geração dos mesmos, no intuito de fazer com que estes passem a ver na escola aquilo que lhe é comum fora dela e assim atuarem para a melhoria da mesma.

Para Prensky (2012), a percepção de que crianças e adolescentes se encontram incompreendidos com o método de ensino abordado pela escola atualmente se dá na maneira pela qual o modelo educacional segue um padrão tradicional de ensino e o aluno, por ser pertencente de uma nova geração tecnológica, não se adequa. Esse padrão tradicional acaba por focar em apenas uma visão de mundo e de ensino, que é a da escola, enquanto seu aluno permanece desmotivado e ‘desligado’ durante as aulas.

Essa visão de ensino ocorre devido a professores e alunos pertencerem à realidade e gerações totalmente diferentes, o que pode ocasionar em um “choque turbulento e abrupto entre um corpo de educadores criados em uma geração pré-digital, educados nos estilos do passado, e um grupo de aprendizes criados no mundo digital de filmes de ação e videogames...” (PRENSKY, p. 33, 2012).

Pelo fato dos jovens terem nascido e pertencerem a uma sociedade tecnológica diferente de seus pais e professores, é preciso enxergar essa tecnologia não como algo inovador e moderno para ser ministrada em sala de aula, mas como algo que já faz parte do mundo dos adolescentes, uma vez que meios informacionais e comunicacionais como a internet, videogames e televisão são parte de seus cotidianos.

Embora já se tenha conhecimento de que a tecnologia não é vista como sendo inovadora para os jovens e sim algo natural, deve-se procurar de que maneira implementar no ensino esses recursos tecnológicos a fim de promover uma melhor aprendizagem que vai de encontro com a realidade atual.

A tecnologia vivenciada hoje pelos jovens - a exemplo do videogame – merece atenção para que se possa reparar nas mudanças que ocorrem dentro da cabeça dos mesmos, pois “para os adultos, as habilidades com o computador são uma ferramenta, mas, para os adolescentes, usá-lo tornou-se uma segunda língua” (MOORE apud PRENSKY, p. 74, 2012).

Compreende-se que adultos e adolescentes veem o computador de forma diferente porque, segundo Moore (*apud* Presky, 2012), não usam a mesma parte do cérebro, quando afirma que:

A facilidade que o adolescente tem com o computador, assim como a facilidade linguística adquirida na infância, pode ter surgido de uma parte do cérebro que os adultos não usam enquanto realizam as mesmas operações computacionais. (MOORE *apud* PRENSKY, p. 75, 2012).

A facilidade com que os jovens realizam operações computacionais está ligada ao meio social a que pertencem, isto é, o cérebro destes está programado a enxergar essa tecnologia como sendo algo natural, de modo que aos adultos por pertencerem a uma geração tecnológica diferente, seus cérebros não estão adaptados a receberem de maneira semelhante essas tecnologias.

De acordo com o que foi postulado, é preciso adentrar em uma discussão sobre qual deve ser o papel da gestão escolar em meio à inclusão de tecnologias no ensino educacional. A inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) nas escolas deu-se por volta de 1980 com o intuito de introduzir o uso de tecnologias nas salas de aulas, isto significa dizer que até então as gestões escolares limitavam-se na utilização dessas mesmas como ferramentas de ensino.

Os tempos mudaram e com a chegada de novas tecnologias o modelo de ensino tradicional com o qual os professores foram acostumados a seguir tornou-se insuficiente para suprir as necessidades atuais dos adolescentes que estão vivenciando as mudanças tecnológicas e sociais de sua geração, para que isso não ocorra, a gestão escolar deve ir de encontro às exigências sociais e tecnológicas da sociedade contemporânea para não ser vista com um modelo de ensino ultrapassado para seus jovens.

A tecnologia deve ser vista como uma grande aliada para os educadores, já que além de possibilitar que estes a utilizem como uma ferramenta benéfica no ensino, faz com que os mesmos levem para suas salas de aulas uma linguagem tecnológica que já é parte da realidade dos jovens quando estão fora da escola. De acordo com Alonso (2007):

Permitir aos estudantes que explorem os inúmeros recursos das modernas tecnologias é também uma forma de tomar a aprendizagem e o ensino mais próximos da vivência deles, propiciando o desenvolvimento de uma cultura de aprendizagem condizente com os desafios atuais. (p. 31, 2007).

A gestão escolar, no entanto, não só deve permitir essa proximidade entre os jovens e a tecnologia, como se atentar ao fato de que a simples introdução de recursos tecnológicos na escola não terá serventia se a mesma não souber como programar em seu meio as mudanças

inovadoras de uma sociedade, uma vez que é preciso não só enfrentar os desafios decorrentes de um ensino inovador, como saber como e quando utilizar as informações tecnológicas para a resolução dos problemas que enfrentam.

Para isso, deverá ser introduzida à antiga maneira de ensinar novos métodos que visem utilizar essas informações tecnológicas de modo que estimule o interesse dos jovens a aprenderem construindo seus próprios conhecimentos.

É preciso se ater ao que de fato interessa aos jovens de hoje e tentar levar ao ensino novos métodos educacionais que façam jus as exigências dos mesmos quando se trata de ensino e aprendizagem.

Mencionado qual deve ser o papel da gestão escolar no que diz respeito ao ensino e aprendizagem sob a inclusão de novos métodos tecnológicos que possibilitem um melhor conhecimento de mundo para seus alunos, será introduzida no próximo tópico a discussão sobre o tema ‘game digital: um facilitador educacional no ensino e aprendizagem’, na disciplina Língua Portuguesa.

## **2.5 Game digital: um facilitador educacional no ensino e aprendizagem**

Para Thiago (apud Prensky, 2012), “os jogos podem ser utilizados para ensinar a qualquer um e a qualquer hora” (p. 153, 2012), afinal, o que há de tão especial nos jogos digitais – feitos para o computador – para serem capazes de ensinar a qualquer um sobre qualquer coisa e a qualquer hora? E será que eles, de fato, ensinam? É pensando nessas perguntas que a discussão sobre o papel dos games educacionais é introduzida nessa pesquisa com o objetivo de respondê-las ao final deste tópico.

De acordo com site Game Brasil, 74% dos brasileiros jogam em mais de uma plataforma, dito isso, entende-se que a cultura digital se faz cada vez mais presente na realidade dos jovens alunos e, visto que esse é um meio pelo qual eles se conectam com a sociedade e atuam no desenvolvimento da mesma, esse momento tecnológico exige mudanças que acarretem na transformação das práticas pedagógicas e o ensino, especificamente o de Língua Portuguesa, não se deve ausentar a essa nova cultura de aprendizado.

Já existem jogos digitais adaptados de obras literárias, dentre os quais alguns podem ser encontrados no projeto ‘Livro e Game’, idealizado pelo gestor cultural Celso Santiago. É um site que adaptou para o universo dos jogos virtuais clássicos da literatura brasileira como *O Cortiço* (de Aluísio Azevedo), *Memórias de um Sargento de Milícias* (de Manuel Antônio de Almeida) e *Dom Casmurro* (de Machado de Assis). Existem também games adaptados de

livros internacionais como o *American McGee's Alice* (baseado na obra *Alice Através do Espelho* de Lewis Carroll), *Dante's Inferno* (adaptado da obra *Divina Comédia* de Dante Alighieri), *Metro 2033* (baseado no romance russo *Metro 2033* de Dmitriy Glukhovskiy), dentro outros. Desse modo, é preciso pensar no tema jogos digitais adaptados de obras literárias por serem instrumentos educacionais que fazem parte da cultura digital na qual professores e alunos estão inseridos.

De acordo com Prensky (2012), o tipo de educação tradicional que se tem em sala de aula hoje “não tem nada em si que se mostre como a forma legítima de aprender.” Isto quer dizer que, o ensino visto nas escolas de hoje não é o único capaz de formar cidadãos intelectuais e críticos na sociedade, quando acrescenta que “antes da época dos livros impressos, a aprendizagem se dava principalmente por meio de perguntas e respostas, histórias, imitação, práticas e brincadeiras.” (PRENSKY, p. 135, 2012).

Prensky (2012) discute sobre a motivação que leva o aluno a aprender e diz que “no caso artificial do ensino formal, a motivação é, tradicionalmente, um trabalho do professor.” Contudo, questiona se “não seria bom se o método de aprendizagem por si só também pudesse motivar o aprendiz a trabalhar duro? Mesmo que não houvesse professor presente?” (p. 146, 2012)

O que o autor discute é o método de ensino focado apenas no professor como motivador de seus alunos, tornando essa visão de educação tradicional como único artifício capaz de estabelecer uma aprendizagem entre alunos e professores e após isso questiona se não seria melhor caso essa motivação fosse transmitida através do método de aprendizagem ao invés de ser focada na figura do educador.

Segundo o mesmo autor, um dos principais fatores motivacionais presentes nos jogos digitais é o de que quem joga se diverte com aquilo, e essa diversão faz com que a pessoa deposite toda sua atenção e interesse naquilo, quando diz que “o principal papel da diversão no processo de aprendizagem é relaxar e motivar. Relaxar permite que o aprendiz se empenhe mais facilmente, enquanto a motivação permite que se empenhe sem arrependimento.” (PRENSKY, p. 162, 2012). Desse modo, quem joga se entrega de corpo e alma àquilo, pois deposita todo seu entusiasmo nessa ferramenta.

Como dito anteriormente, o divertimento é um dos fatores que torna os jogos digitais ferramentas motivacionais para quem joga. Mas é possível aprender certos conteúdos quando está se divertindo com os mesmos? De acordo com Prensky sim, é possível, pois as tarefas divertidas incentivam a criatividade fazendo com que as pessoas empenhem um esforço tremendo para aprendê-las. Através disso, é que, o autor diz que a distinção entre o trabalho e

a brincadeira está se tornando cada vez mais incerta no que diz respeito ao ensino e aprendizagem e ressalta que os melhores instrutores e professores sempre tentaram e conseguiram fazer da aprendizagem algo divertido e com brincadeiras e que por causa disto foram pensados como sendo os melhores professores (PRENSKY, p. 167/169, 2012).

Seguindo a mesma linha de raciocínio a respeito dos jogos serem capazes de ensinar é que Filho (2010) afirma que “O brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. O simples fato de jogar acaba desenvolvendo habilidades nos aprendizes extremamente úteis para desempenhar outras atividades, tais como a leitura e a escrita” (FILHO, p. 07, 2010).

O aprendizado através da diversão é o que, para Prensky (2012) “coloca-nos em um estado de espírito distenso e receptivo para a aprendizagem.” E faz com que “brincar, além de proporcionar prazer, aumente nosso envolvimento, o que também nos ajuda a aprender”. E os jogos é a poderosa instituição capaz de colocar em prática “todo o poder da diversão e das brincadeiras no processo de aprendizagem” (p. 171, 2012).

Para Almeida (2003), os jogos são capazes de ensinar porque fazem com que a criança prenda a atenção e seja capaz de dominar sua instabilidade natural, pois constrói uma série de informações cognitivas que lhe vão garantir amadurecimento para obtenção de novos conhecimentos.

Segundo Prensky (2012), é através do *feedback* - isto é, a reação a um estímulo ou resposta recebidos pelo jogador - que a aprendizagem acontece. O resultado dessas reações é a maneira de medir o progresso do jogo com relação às metas estabelecidas, ou seja, “o jogador está constantemente aprendendo como o jogo funciona, qual é o modelo utilizado como suporte pelo desenvolvedor, como obter êxito e como chegar ao nível seguinte e vencer.” E é “pelo *feedback* (que) o jogador pode ser recompensado por ter chegado ao controle absoluto de algo, ou receber a mensagem de que falhou em algo e terá de tentar novamente ou procurar ajuda, até que consiga chegar ao resultado” (PRENSKY, p. 175/176, 2012).

Dessa maneira, os jogos por contribuírem no desenvolvimento dessas habilidades, fazem com que quem está jogando exerça uma maior facilidade em aprender sobre as atividades relacionadas ao ensino educacional, no caso, o ensino de literatura, tornando possível contribuir para um melhor aprendizado sobre a disciplina Língua Portuguesa ministrada pelo educador em sala de aula.

Sendo assim, respondendo às perguntas feitas no início do tópico – sobre os jogos serem capazes de ensinar qualquer um e a qualquer hora – a resposta é sim, os jogos digitais são capazes de levar aprendizado para quem utiliza desta ferramenta educacional, pois

possuem não apenas entretenimento, mas lidam com a capacidade cognitiva de quem joga, fazendo com que através das regras, missões e objetivos o jogador aprenda não só a como passar de fase ou missão, mas estude os conteúdos educacionais presentes no game e através das falhas e acertos se tornem capazes de entenderem melhor os conhecimentos que não foram assimilados durante as aulas comuns, e façam isso tanto de maneira divertida como também familiarizada por já utilizarem deste instrumento tecnológico quando não estão na escola.

Disto isso, deve-se, após abordar a metodologia, partir para a análise dos dados com o intuito de saber se essas ferramentas tecnológicas são utilizadas nas salas de aulas de Língua Portuguesa no ensino público do município de Picos-PI e saber se os jogos digitais educacionais são considerados na visão dos professores dessa área como facilitadores do ensino e aprendizagem.

### **3. Metodologia**

Este trabalho se encaixa no campo de pesquisa exploratória, pois, de acordo com Gil (2002), a metodologia tem como principal objetivo o aperfeiçoamento das ideias propostas, como também a busca e descoberta de novas intuições. O mesmo foi feito com base em levantamento bibliográfico e questionários, com pessoas que tem experiência com o tema analisado, por meio do estudo de caso. Nesse sentido seu desenvolvimento foi pautado na busca de entender o objeto de estudo e oferecer possíveis soluções para o problema em análise.

Quanto à pesquisa bibliográfica segundo Gil (2002) ela deve ser desenvolvida com base no material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Desse modo, este estudo utilizou-se de informações presentes na bibliografia como embasamento teórico para possibilitar um maior entendimento sobre o tema em questão.

A pesquisa é de cunho qualitativo, pois trabalha com interpretações por meio de experimentações, seguindo esse mesmo pensamento na visão de Mynaio (2010), esse tipo de estudo preocupa-se com questões que tenham a ver com a realidade e que não podem ser mensuradas e nem quantificadas, pois lida com a subjetividade própria do ser humano e do meio social ao qual este está inserido fazendo com que o pesquisador colete seus dados indutivamente através da experimentação baseado na experiência e da argumentação lógica das ideias.

Trata-se de um estudo de caso, pois possui um público alvo, professores de Língua portuguesa do ensino público da cidade de Picos-PI, permitindo assim uma ampla apreciação sobre o assunto abordado. De acordo com Gil (2002), o estudo de caso consiste na análise profunda e exaustiva de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento e tende a explorar situações da vida real cujos limites não estão claramente definidos, no intuito de formular hipóteses ou desenvolver teorias.

Para a coleta de dados foram escolhidos cinco professores de língua portuguesa do ensino público da cidade de Picos-PI, dentre os quais trabalham cada um em uma escola diferente. O critério para escolha de cinco escolas distintas é para ter um maior conhecimento a respeito de como é uso de tecnologias em diferentes gestões educacionais e entender qual a frequência dessa utilização tecnológica nas salas de aulas da disciplina língua portuguesa.

A coleta dos dados foi feita nas escolas citadas por meio do contato com os professores o que caracteriza este trabalho como uma pesquisa de campo, pois foram coletados no cotidiano dos indivíduos em análise e conforme Michel (2005) esta forma de pesquisa “caracteriza-se pela coleta de dados no ambiente real no qual a situação ou o problema ocorre” (p.36, 2005).

Em relação ao instrumento de coleta optou-se pelo questionário, o qual para Marconi e Lakatos (p. 100, 1999) trata-se de um “instrumento de coleta de dados constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito”, o questionário pode ser ainda com perguntas fechadas ou abertas, neste estudo foram adotadas perguntas abertas, pois permitem ao sujeito responder livremente, usando linguagem própria e emitindo suas opiniões. É importante frisar que os professores responderam os questionários em momentos de lazer e intervalos da escola, deixando-os livres para opinarem sobre as perguntas à vontade.

Após a coleta de dados foi feita a análise a respeito dos mesmos, contidas no subsequente tópico, bem como a conclusão exposta ao final desta produção.

#### **4. Análise de dados**

Esta pesquisa foi aplicada em cinco escolas da rede pública da cidade de Picos-PI. Sabe-se que o objetivo central é investigar se os profissionais de Língua Portuguesa utilizam em suas aulas ferramentas tecnológicas e se os games digitais educacionais podem ser considerados na visão destes como facilitadores no processo de ensino e aprendizagem dessa disciplina. Em vista disso, foi elaborado um questionário de sete questões abertas, das quais quatro tratam da funcionalidade das ferramentas tecnológicas por parte dos profissionais de

Língua portuguesa e três abordam especificamente os games digitais como possíveis aliados no ensino para esses educadores.

A seguir será feito o confronto entre os conceitos apresentados na revisão bibliográfica e as informações obtidas por meio dos questionários aplicados nas escolas já mencionadas na metodologia.

**Pergunta nº 1 - Na escola onde você trabalha, é comum o uso de ferramentas tecnológicas (Ex: computador, celular, Datashow, mídias digitais), no ensino educacional? Comente.**

Professor (a) A: “Sim, principalmente o Datashow, com o intuito de dinamizar as aulas, atrair atenção dos alunos e facilitar o aprendizado”.

Professor (a) B: “É comum o uso de ferramentas tecnológicas da escola, pois elas são de fundamental importância para tornar as aulas mais dinâmicas, interessantes e divertidas”.

Professor (a) E: “É comum o uso de computador e Datashow como ferramentas auxiliares no processo ensino aprendizagem, ampliando assim o universo da aprendizagem e abrindo horizontes para aquisição do conhecimento”.

Observa-se nas respostas dos Professores (as) A, B e E a visão que se tem a respeito de se aplicar ferramentas tecnológicas nas aulas como intuito de prender a atenção dos seus alunos, isto significa dizer que os mesmos têm a noção de que seus alunos prestam mais atenção nessas aulas por conta dessas ferramentas.

Mas deve-se salientar que, de acordo com Valente (1998), para que a utilização dessas ferramentas seja capaz de facilitar o aprendizado, as tecnologias devem ser empregadas com o propósito educacional, isto é, de demonstrar uma maneira pela qual aluno e professores se tornem aptos a realizarem um trabalho diversificado em relação ao conhecimento, e o professor deve ser o facilitador desse processo de construção.

Dito isso, deve-se começar a pensar nesses instrumentos tecnológicos com o propósito não apenas de dinamizar e tornar as aulas mais divertidas e sim de maneira que possibilite esse processo de construção em busca do conhecimento.

**Pergunta nº 2 – Você acredita que seus alunos sentem falta de aprender o conteúdo da disciplina língua portuguesa sob uma perspectiva que aborde ferramentas tecnológicas no ensino (como o computador, celular, por exemplo)? Comente.**

Professor (a) C: “Sim. Uma vez que os alunos têm um conhecimento prévio tecnológico, o qual deve ser orientado e conduzido por um profissional na área”.

Professor (a) B: “É indiscutível que os estabelecimentos de ensino devem apreciar o uso de novos meios de comunicação por parte dos discentes, pois não levar em conta as novas tecnologias de aquisição do conhecimento é isolar a escola do mundo em que vivemos”.

Professor (a) D: “Acredito que o uso de tecnologias é importante em sala de aula, no entanto, deveria ter mais capacitação para formar professores e alunos”.

Professora (a) E: “Sim, pois atendemos a um público-alvo que vislumbra novos meios tecnológicos no seu cotidiano e, portanto, anseia que os novos métodos de ensino estejam inseridos nesse contexto digital altamente moderno”.

Nas respostas dos professores (as) C e E confirmam o que já foi discutido por Prensky (2012) no que se refere aos alunos terem esse conhecimento prévio tecnológico por já estarem familiarizados com as novas tecnologias a ponto de as enxergarem como sendo algo natural, por pertencerem a uma realidade moderna, diferente de seus pais e professores.

Entende-se também na resposta do (a) professor (a) D que, embora o uso de tecnologias seja importante, não existe capacitação por parte da gestão escolar em formar seus professores e alunos. Esse é um ponto importante nessa discussão, pois embora os educadores demonstrem dar importância à utilização dessas ferramentas, sabe-se que a realidade da escola é um pouco diferente disso, onde a maioria das vezes não existe recursos suficientes para dar prioridade, pois o recurso que ela dispõe as vezes é pouco até para dar conta das necessidades básicas do ensino.

Outro ponto importante a ser discutido é que embora esses recursos cheguem, não existe um maior interesse em capacitar os professores através de projetos que visem uma formação tecnológica, e é nisso que o (a) professor (a) B se baseia para dizer que a escola ao não levar em conta essas novas tecnologias seria como se estivesse isolando o ensino do mundo real. Para Marques (*et. al.*, 1986), é dever da escola adaptar seu ensino de acordo com a sociedade moderna e tecnológica da qual seus membros fazem parte.

Desse modo, percebe-se um consenso entre os educadores no sentido de perceber a tecnologia como sendo uma ferramenta bastante utilizada por seus alunos e que estes anseiam por encontrarem no ambiente educacional meios tecnológicos com os quais já são familiarizados cotidianamente. Assim, a escola deve estar apta a inovar constantemente seu ensino, capacitando seus professores através de instrumentos pertencentes à nova era social e tecnológica.

**Pergunta nº 3 – Como professor (a) de língua portuguesa, você costuma ensinar seus alunos através de procedimentos que envolvam o uso de facilitadores tecnológicos (Ex:**

**computador, celular, Datashow, mídias digitais) nessa disciplina? Se sim, com qual frequência?**

Professor (a) A: “Não. Gosto de utilizar, mas não deixo de lado o velho e bom livro”.

Professor (a) B: “É comum o uso de recursos tecnológicos na minha disciplina, língua portuguesa. Costumo utilizar data show, notebook, som, pelo menos duas vezes por semana”.

Professor (a) D: “Sim, uso computador, datashow, televisão. Uma vez por mês”.

Diante destes posicionamentos o que mais chamou a atenção foi o do (a) professor (a) A, pois embora a maioria tenha respondido que utilizam frequentemente instrumentos tecnológicos no ensino de língua portuguesa, nesta resposta ficou evidente a resistência em utilizar a tecnologia nas aulas, demonstrando a presença do conceito de oposição entre o livro didático e a tecnologia, sem se atentar que um pode ser utilizado como melhoria na obtenção de aprendizagem do outro.

Essa resistência pode ser entendida melhor com base no pensamento de Filho (2010) quando ele afirma que o professor é formado com a mentalidade da era industrial e não está preparado para utilizar estes recursos tecnológicos por se encontrar diante de algo que não fez parte da sua geração e preparação de ensino, nem do seu aprendizado quando foi aluno fonte.

Assim, cabe salientar que o objetivo desta pesquisa não é apontar os meios tecnológicos como substitutos dos livros didáticos, mas de abrir caminhos para se pensar no ensino e aprendizagem da disciplina língua portuguesa sob uma nova perspectiva que envolva instrumentos inovadores – a exemplo dos games digitais - como possíveis facilitadores no ensino dessa disciplina.

**Pergunta nº 4 – Você já utilizou ferramentas tecnológicas (computador, celular, etc.) durante suas aulas de língua portuguesa? Se sim, comente qual foi a reação de seus alunos.**

Professor (a) C: “Sim. Os discentes se mostraram entusiasmados pelas ferramentas tecnológicas, por isso usamos esse fator positivo ao explorar e aprofundar os conteúdos metodológicos da área”.

Professor (a) B: “Utilizo principalmente nas aulas de literatura, pois facilita a compreensão e interação com o conteúdo abordado; os alunos demonstram maior interesse e participação”.

Professor (a) D: “Sim, os alunos parecem ficar mais atentos à aula”.

Nota-se nessas respostas o entendimento por parte dos (as) professores (as) em saber que os alunos se interessam melhor e se mostram entusiasmados quando aprendem o conteúdo da disciplina através de ferramentas tecnológicas.

Na visão de Prensky (2012) e Alonso (2007), o uso de tais ferramentas por fazerem parte do cotidiano dos alunos e estes as utilizarem para se conectarem e se divertirem, faz com que depositem mais interesse no contato com as mesmas em sala de aula, pois são métodos que despertam o lúdico e faz com que a aprendizagem seja divertida.

**Pergunta nº 5 – Se você tivesse a oportunidade de utilizar em suas aulas jogos digitais educacionais baseados nos conteúdos de sua disciplina, você o faria? Comente.**

Professor (a) A: “Com certeza! Pois tudo que vem para facilitar o aprendizado sempre será prazeroso”.

Professor (a) C: “Sim, mediante orientações ou capacitação que nos fundamentassem sobre os benefícios e resultados oriundos dessa ferramenta no processo de ensino aprendizagem”.

Professor (a) B: “Sem dúvida, a utilização de jogos educacionais contribui significativamente para a assimilação do conteúdo, e eu sempre adoto o que vem pra somar”.

Professor (a) E: “Sim. Toda ferramenta que auxiliar no processo de aquisição do conhecimento é pertinente”.

Através da resposta do (a) professor (a) ‘C’ mais uma vez aflora o fato dos educadores não serem capacitados e nem receberem orientações suficientes para entender melhor como implementar a tecnologia em sala de aula, embora ressaltem a vontade de utilizar esses métodos.

Os educadores demonstram por meio de suas opiniões o interesse em estar se utilizando da tecnologia em função de proporcionar um melhor aprendizado para seus alunos. Para Almeida (2003) e Prensky (2012), os jogos podem contribuir positivamente para a assimilação do conteúdo e nessa questão não se vê resistência por parte dos educadores em se utilizar de meios tecnológicos como os games digitais como facilitadores do ensino e com o objetivo de tornar as aulas mais prazerosas para estes e seus alunos.

É importante frisar que essa vontade de utilizar ferramentas digitais nas aulas de língua portuguesa não deve vir acompanhada apenas com a visão de que estas devem ser tidas somente como complementos facilitadores dos métodos de ensino, mas sim com o objetivo de repensar em uma mudança na educação que desperte o interesse dos alunos em aprender cada vez mais e a construïrem conhecimentos por conta própria.

**Pergunta nº 6 – Normalmente livros e filmes são reproduzidos em sala de aula como objetos de estudo, do mesmo modo, na sua concepção, a utilização de um game que se baseasse em uma obra literária teria um impacto igual ou semelhante ao de um livro ou um filme? Comente.**

Professor (a) C: “Produziria um impacto diferente. Pois os games têm uma velocidade e dinamicidade própria de um jogo, o lúdico a serviço da aprendizagem, só tem a acrescentar”.

Professor (a) B: “A utilização de um game baseado em uma obra literária teria um maior impacto do que um livro ou um filme reproduzido em sala de aula, já que o game é um recurso que os jovens vivenciam e apreciam”.

Professor (a) E: “Acredito que sim, porém, toda inovação a princípio traz consigo algumas incertezas, as quais serão sanadas no decorrer do processo de aprendizagem”.

A resposta do (a) professor (a) ‘C’ ao apontar o caráter lúdico a serviço da aprendizagem pode ser entendida melhor na visão de Almeida (2003), quando diz que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de brincadeira, passatempo, diversão superficial, ela é na verdade uma ação inerente da criança e jovem que aparece em direção a algum conhecimento.

Nesse caso percebe-se o entendimento por parte do profissional ao se tratar dos games e seu fator lúdico como fator positivo no ensino e aprendizagem. Na resposta do (a) professor (a) ‘B’ nota-se novamente a visão que se tem dos jogos sendo apreciados pelos alunos pelo fato dos mesmos já vivenciarem essa ferramenta em seu cotidiano.

Em síntese, nessa questão pode ser verificado tanto o interesse por parte do educador em utilizar estas ferramentas, como sua incerteza quando se trata de inovar o ensino, o que faz muito sentido, pois para que essa inovação ocorra deverá, na visão de Valente (1998), acontecer um questionamento da função da escola e do papel do professor, fazendo com que o papel da escola não seja apenas o de ensinar, mas também o de criar condições de aprendizagem.

Embora a incerteza de inovar o ensino seja um fato devido a motivos que podem ir desde a falta de recursos recebidos pela escola, à falta de formação continuada por parte dos professores, a falta de projetos que envolvam tecnologias no ensino e que capacitem os mesmos, ou até mesmo o pensamento conservador de que existe uma forma certa de ensinar que é parte do ensino tradicional, estas problemáticas acompanhadas de algumas outras podem ser os motivos que causam essa incerteza e receio de inovar o ensino.

Contudo, esta pesquisa não teria a possibilidade de abranger todos esses fatores, sendo assim foca apenas em entender se os professores de língua portuguesa utilizam ferramentas tecnológicas em suas metodologias e se os mesmos enxergam e seriam capazes de fazerem o uso de games digitais educacionais como facilitadores no ensino e aprendizagem das aulas de literatura.

**Pergunta nº 7 – Na sua concepção, a utilização de um game baseado em literatura poderia ser útil como facilitador ao ensino de língua portuguesa? Comente.**

Professor (a) C: “Sim. Visto que o novo ou diferente tende a instigar e dinamizar a aprendizagem dos alunos, sendo assim, um facilitador e aliado na busca do conhecimento”.

Professor (a) B: “Normalmente, os alunos costumam assimilar o conteúdo com maior facilidade, quando repassado de forma dinâmica, portanto, a utilidade e eficácia desse tipo de recurso é indiscutível”.

Professor (a) D: “Sim, seria uma nova ferramenta que iria dinamizar a aula.”

Professor (a) E: “Sim. Como já mencionei, tudo que venha auxiliar e ampliar novos campos do conhecimento, trará desafios novos que serão fundamentais no despertar de um inusitado mundo de descobertas.”

Nessa questão percebe-se a visão dos profissionais de Língua Portuguesa sobre o game digital como sendo uma ferramenta capaz de tornar a aula mais dinâmica, desse modo pode-se dizer ainda que essa é uma visão tradicional de ensino, pois enxerga-se a tecnologia como forma de apenas dinamizar a aula, sem se atentar para os benefícios educacionais que esta pode oferecer ao ensino.

Pode-se notar, entretanto, que não houve quaisquer resistências por parte dos educadores envolvidos na pesquisa em utilizar em suas práticas de ensino as metodologias tecnológicas, como os games digitais educacionais, com o intuito de facilitar a aprendizagem e tornar o ambiente escolar mais divertido para seus alunos, na busca de torná-los mais interessados e motivados a aprender o conteúdo da disciplina de Língua Portuguesa.

É importante evidenciar que os games são vistos pelos professores como um facilitador ao ensino, à medida que possibilitam a apreensão do conteúdo de maneira divertida, fazendo com que os alunos sintam-se motivados e interessados a aprender através dessa ferramenta. Esta pesquisa deixou claro que embora essa mudança traga desafios para o ensino, o interesse do professor deve estar à altura quando se trata de melhorar o ensino e aprendizagem para seus alunos.

Sendo assim, foram muitas as repostas dadas sobre o uso de instrumentos tecnológicos pensados como ferramentas que dinamizam a aula. Sabe-se, entretanto que, ao decorrer desse estudo, essas ferramentas foram abordadas com o intuito de facilitarem o ensino, de maneira que os alunos se sintam mais interessados e motivados a aprenderem sob uma nova perspectiva, a fim de torná-los juntamente com seus educadores sujeitos capazes de construir conhecimentos e atuarem para a melhoria da sociedade moderna em que vivem.

## 5. Conclusão

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como as tecnologias modernas são utilizadas nas escolas, uma reflexão acerca dos benefícios dos games digitais como facilitadores do ensino de Língua Portuguesa, com foco nas aulas de literatura.

De um modo geral, os professores demonstraram interesse em utilizar os games digitais em suas aulas de literatura, embora relatassem ainda possuírem algumas dificuldades na implementação desses instrumentos educacionais, tais como falta de capacitação adequada e também de conhecimento mais aprofundado sobre esta metodologia. Embora façam uso de algumas tecnologias, como computadores em suas aulas, presume-se que por conta destes e outros fatores a utilização dessas soluções metodológicas ainda ficam em segundo plano ou são empregadas de maneira ainda restrita.

Este estudo teve como problemática descobrir se os professores de língua portuguesa fariam uso dos games digitais como instrumentos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, nas aulas de literatura? Com base nas respostas apresentadas foi apontado que os professores, embora ainda não utilizem os games digitais em suas aulas, possuem interesse em utilizar essas novas tecnologias educacionais com o intuito de melhorar a prática do ensino nas aulas de literatura.

Dado a relevância do tema, torna-se necessário investir melhor na formação continuada de professores através de projetos que envolvam o uso de ferramentas tecnológicas como metodologias de ensino. Vale ressaltar que este trabalho não possui um caráter definitivo, mas que deve ser tido como um despertar para a discussão em torno do tema nele abordado, inclusive em um estudo posterior em que se pretende fazer um maior aprofundamento na área de jogos digitais educacionais voltados para o ensino de literatura, dado a importância de se ter no ensino novos métodos capazes de melhorarem a educação.

Conclui-se, nesse sentido, que é importante pensar na utilização de recursos tecnológicos em todas as áreas do conhecimento não só nas aulas de Língua Portuguesa, pois possibilitam aos professores conseguirem uma maior atenção e interesse por parte de seus alunos pelo conteúdo ministrado; e o empenho por parte dos educadores em utilizar os games digitais com o objetivo de melhorar o ensino deixa evidente o pensamento de que os jogos digitais devem ser vistos como ferramentas úteis para uma aprendizagem significativa e que visem uma inovação na educação.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos**. 11 ed – São Paulo: Edição Loyola, 2003.
- ALONSO, M. Almeida (*et al. org.*). **Tecnologias na formação e na gestão escolar**. – São Paulo: Avercamp, 2007.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2016.
- Dez jogos de videogames baseados em livros. Disponível em <<http://super.abril.com.br/blog/superlistas/10-jogos-de-videogame-baseados-em-livros/>>. Acesso em 29 de junho de 2017.
- FILHO, A. G. **Língua portuguesa e literatura brasileira** – São Paulo: Cortez, 1991.
- FILHO, S. **Jogo eletrônico educacional como um objeto de aprendizagem visando a aprendizagem significativa: uma experiência combinatória** – São Cristóvão – SE, 2010.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa** – São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- Game Brasil 2017. Disponível em <[https://docs.wixstatic.com/ugd/29fc6b\\_bcd70218d1e94cd1ac6dc714e7f8f443.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/29fc6b_bcd70218d1e94cd1ac6dc714e7f8f443.pdf)>. Acesso em 23 de maio de 2017.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa** – São Paulo: Atlas, 2002.
- GUEDES, P. C. **A formação do professor de português: Que língua vamos ensinar?** – São Paulo: Parábola Editorial, 2006.
- Livro e Game. Disponível em <<https://catracalivre.com.br/geral/tecnologia/indicacao/livro-e-game-aventure-se-pelos-classicos-da-literatura-brasileira/>>. Acesso em 29 de junho de 2017.
- MARQUES, C. (*et al.*). **Computador e ensino: Uma aplicação à língua portuguesa** – São Paulo: Editora Ática S. A. 1986.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12 ed – São Paulo: Hucitec, 2010.
- PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais** – São Paulo: Editora Senac, 2012.
- SAVIANI, D. **Escola e democracia: polêmicas do nosso tempo** – São Paulo: Autores Associados, 1999.
- VALENTE, J. A (org.). **Computadores e conhecimento: Repensando a educação**. – 2. Ed – Campinas, UNICAMP/NIED, 1998.
- ZILBERMAN, Regina. **A leitura e o ensino de literatura** – São Paulo: Contexto, 1988.



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA  
"JOSÉ ALBANO DE MACEDO"**

**Identificação do Tipo de Documento**

- ( ) Tese  
 ( ) Dissertação  
 ( ) Monografia  
 (x) Artigo

Eu, Jana Marina de Sales Santos,  
 autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de  
 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar,  
 gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação  
Tecnologias e o ensino de literatura: Uma Pesquisa sobre  
opções digitais como ferramentas de ensino e aprendizagem  
 de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título  
 de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI 05 de Outubro de 20 17.

Jana Marina de Sales Santos  
Assinatura

Jana Marina de Sales Santos  
Assinatura