

Jogos digitais para construção de narrativas como apoio ao desenvolvimento do letramento

Natercia Ricardina Langa
PPGEDU – UFRGS
Brasil
naritol@gmail.com

Eliseo Reategui
PPGIE/PPGEDU – UFRGS
Brasil
eliseoreategui@gmail.com

João Mossmann
Universidade Feevale
Brasil
mossmann@gmail.com

Marsal Branco
Universidade Feevale
Brasil
marsal@feevale.br

RESUMO EXPANDIDO

Os jogos digitais têm assumido um importante espaço em nossa sociedade, oferecendo uma gama de possibilidades que atraem jogadores das mais diversas faixas etárias. Segundo Crowford [5] a principal motivação para se jogar é o desejo implícito de aprender, embora existam outros fatores que motivem os indivíduos a jogar, tais como:

- Realização de fantasias;
- Superação de obstáculos;
- Interação social;
- Exercício de habilidades cognitivas.

Esses fatores fazem com que os jogos se tornem uma ferramenta que pode auxiliar o processo de ensino e aprendizagem. Prensky [8] reforça essa premissa ao afirmar que os jogos possibilitam um maior engajamento do indivíduo, incitando nele mais atenção e fazendo com que este busque alcançar novas metas. O jogo também fornece um ambiente lúdico que pode agregar várias mídias e, em alguns casos, possibilitar interação e colaboração entre jogadores [2]. Por meio destes recursos, o jogo pode influenciar a motivação do usuário, criando condições que favoreçam a aprendizagem, visto que a motivação, aliada também ao interesse e afetividade tornam-se elementos primordiais no processo de aprendizagem [3]. Neste sentido, o jogo digital pelas suas características tem se apresentado como uma alternativa às práticas pedagógicas mais tradicionais [6].

Este cenário tem feito com que os jogos conquistem um espaço de destaque na área da educação, através de pesquisas que procuram viabilizar a utilização desses no processo de ensino e aprendizagem. Pesquisas mostram que os indivíduos podem desenvolver habilidades complexas por meio dos jogos digitais, podendo ser utilizados em um contexto de aprendizagem formal ou informal [5], [12].

Partindo-se do pressuposto que os jogos são artefatos que podem estimular a imaginação, promover a criatividade e possibilitar o desenvolvimento cognitivo, usá-los nos processos de ensino e aprendizagem mostra-se como uma alternativa promissora.

Nessa pesquisa, é apresentada a proposta de um jogo educativo para construção de narrativas como metodologia para apoio ao letramento. Soares [11] define letramento como sendo a condição que assume aquele que aprende a ler e escrever, estando implícita a ideia de que a escrita traz consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas, linguísticas, tanto para o indivíduo como para o grupo social em que está inserido.

Atualmente é possível encontrar uma série de jogos que podem apoiar os processos de letramento, tais como jogo da força, caça palavras, jogo de ditado, jogo para completar lacunas, jogos para dividir palavras em sílabas, entre outros. Contudo, tais jogos são centrados principalmente na questão de codificação e decodificação do código alfabético (alfabetização), enfatizando aspectos como ortografia através da construção de palavras, e não necessariamente a produção textual que envolve as habilidades de sistematização, autonomia e escrita no todo.

O jogo proposto nessa pesquisa embasa-se numa teoria socio-constructivista, visando propor desafios que levem à produção textual através da construção de narrativas, promovendo tanto a escrita como a capacidade de criação. O jogo apresenta um ambiente lúdico no qual os jogadores têm a possibilidade de criar e editar as narrativas utilizando elementos textuais e gráficos.

A criação das narrativas é guiada pela utilização de uma ferramenta de mineração de textos chamada Sobek. A ferramenta, baseada no algoritmo proposto por Schenker [10], é capaz de extrair os principais conceitos de textos com base na análise de sua frequência [9]. Os conceitos identificados, bem como seus relacionamentos, são representados na forma de um grafo, no qual os nodos representam os termos mais frequentes, e as arestas representam os relacionamentos entre estes no texto. A ferramenta Sobek pode ser empregada de diferentes maneiras, já tendo sido utilizada em aplicações educacionais para acompanhar o trabalho de escrita coletiva dos estudantes [7], ou para apoiar os alunos na sumarização de textos [9].

A proposta aqui apresentada é baseada na ideia de que a estrutura da narrativa a ser construída pelo estudante possa ser guiada



