

DO IMPRESSO AO JOGO DIGITAL: ESTRATÉGIAS DE LEITURA DA OBRA *O GUARANI*

Lorena Bischoff Trescastro¹

Cássia Pinheiro de Souza²

RESUMO: Este artigo apresenta um jogo digital a ser usado como ferramenta complementar no ensino e aprendizagem de leitura para crianças de seis a oito anos de idade. A proposta está fundamentada na discussão sobre atividade de leitura, multiletramentos e jogos digitais na educação. Este jogo digital tem como base a obra *O Guarani*, de José de Alencar, e apresenta estratégias que auxiliam na aprendizagem da leitura. Dessa forma pode contribuir para os estudos sobre a cultura escrita, literária e midiática na alfabetização de crianças.

Palavras-chave: Jogo digital. Multiletramentos. Leitura.

ABSTRACT: This paper presents a digital game applied as a complementary tool in the teaching and learning of reading to children six to eight years old. The proposal is based on the discussion of reading activity, multiliteracies and digital games in education. This digital game is based on the book *O Guarani* of José de Alencar and presents strategies that support to learning to read. Thus it can contribute to studies about writing culture, literary and media in literacy of children.

Keywords: Digital game. Multiliteracies. Read.

1 Mestre e Doutoranda em Letras no Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Pará - UFPA. Professora do Curso de Comunicação Social: Multimídia, no Instituto de Estudos Superiores da Amazônia - IESAM. E-mail: trescastro@prof.iesam-pa.edu.br.

2 Graduada em Comunicação Social: Multimídia, pelo Instituto de Estudos Superiores da Amazônia – IESAM. Graduanda em Letras no Instituto de Letras e Comunicação da Universidade Federal do Pará - UFPA. E-mail: cassiapinheiros@gmail.com.

1 Introdução

O presente artigo tem por objetivo apresentar o jogo digital com estratégias de leitura da obra *O Guarani* a ser desenvolvido como ferramenta para o ensino e aprendizagem de leitura, tendo em vista não o ensino da literatura, propriamente, mas a educação literária. O jogo digital foi concebido como ferramenta auxiliar para o ensino e aprendizagem de leitura para crianças de seis a oito anos, pois se encontram em fase de alfabetização e letramento, e visa proporcionar a leitura de palavras, de imagens e de textos literários.

De acordo com Colomer (2007, p. 30), “formar os alunos como cidadãos da cultura escrita é um dos principais objetivos da escola”. Para o desenvolvimento da língua materna, convém que se dê especial atenção à aprendizagem da leitura pela criança, cujo desenvolvimento da alfabetização e letramento ocorre, em ambiente escolar, principalmente, dos seis aos oito anos de idade, que se constitui na faixa etária do público-alvo desta pesquisa.

Ferreiro (2013, p. 446) diz que, para as “crianças informatizadas” que usam e veem os outros usarem computadores, celulares, *tablets* e videogames, por exemplo, “o verbo comunicar já não remete, de maneira espontânea, à escrita sobre papel”, porque para estas crianças “os esquemas interpretativos para entender o mundo social e para gerar expectativas sobre o comportamento dos objetos culturais estão construídos a partir de saberes informáticos” (FERREIRO, 2013, p.448).

Para além de ensinar a ler e a escrever, numa concepção de alfabetização em sentido restrito, é preciso desenvolver na escola um trabalho pedagógico para inserir o aluno na “multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não nas sociedades em geral” (ROJO, 2012, p.13), o que inclui o conceito de multiletramentos. A multiplicidade de textos em circulação social envolve tanto impressos, quanto mídias audiovisuais e jogos digitais, nos quais “as imagens e o arranjo de diagramação impregnam e fazem significar os textos contemporâneos” (ROJO, 2012, p. 19).

Solé (1998) argumenta que a habilidade leitora, entendida como a capacidade de compreensão e interpretação de diversos gêneros escritos, é um componente importante para a autonomia do indivíduo em uma sociedade letrada. Com este intuito, é necessário demonstrar à criança que a leitura pode ser uma prática lúdica, daí a importância de proporcionar atividades de leitura em diferentes

suportes, como os jogos digitais, garantindo que o conteúdo veiculado nestes meios seja um desafio à atividade de leitura.

Os jogos são atividades lúdicas capazes de gerar um universo imaginário paralelo ao mundo real, proporcionando ao jogador, através de regras e etapas, diferentes formas de aprendizagem e raciocínio lógico. Neste sentido, jogos digitais não são apenas recursos para entretenimento, porque sua utilização no campo do ensino pode envolver os alunos nas atividades e favorecer a aprendizagem da leitura e do desenvolvimento cognitivo.

A arte gráfica e os recursos audiovisuais do jogo digital foram baseados na obra *O Guarani*, de José de Alencar, que integra o conjunto de obras da Literatura Brasileira, muito prestigiada no contexto escolar, cuja temática é oriunda do romantismo, que tem por características principais a subjetividade, a valorização das emoções, o idealismo, a busca pela liberdade de criação, a espiritualidade, a valorização do passado e nacionalismo (GASPARETTI, 2012), tendo como personagem principal a figura indígena e o ambiente da floresta, que ilustram o suporte educativo desenvolvido. Na criação do jogo tais características foram consideradas.

2 Aspectos metodológicos

Este estudo foi realizado em duas etapas. Primeiramente, foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre estratégias de leitura e jogos digitais na educação. Em seguida foi elaborada uma proposta de um jogo digital, baseado na obra *O Guarani*, de José de Alencar, com base no perfil do público-alvo, que são crianças de seis a oito anos de idade, com o objetivo de auxiliar o ensino e aprendizagem da leitura.

O levantamento do perfil do público usuário do jogo foi feito mediante entrevistas com cinco crianças de 6 a 8 anos de idade em uma escola particular de Belém. Na coleta de dados, buscou-se delinear as características mais evidentes a serem incorporadas no desenvolvimento do jogo digital. Com base nos dados coletados, o jogo digital foi projetado para ser desenvolvido no programa *Construct 2*, para plataforma de computador (sistema operacional *Windows*) e a criação dos elementos gráficos em *Corel Draw X6*, *Adobe Photoshop CS6* e *Adobe Illustrator CS6*.

3 Leitura: uma abordagem teórica preliminar

De acordo com Solé (1998), a leitura não é apenas uma técnica a ser apreendida pelo aluno, mas envolve aspectos cognitivos que serão ativados para o alcance de determinado objetivo ou aspectos metacognitivos com os quais o leitor exerce algum controle sobre sua própria atividade.

As estratégias de leitura são procedimentos de ordem elevada que envolvem o cognitivo e o metacognitivo, no ensino elas não podem ser tratadas como técnicas precisas, receitas infalíveis ou habilidades específicas. O que caracteriza a mentalidade estratégica é sua capacidade de representar e analisar os problemas e a flexibilização para encontrar soluções. Por isso, ao ensinar estratégias de compreensão leitora, entre os alunos deve predominar a construção e o uso de procedimentos de tipo geral, que possam ser transferidos sem maiores dificuldades para situações de leitura múltiplas e variadas. (SOLÉ, 1998, p. 70)

Para Chartier (1999, p. 9), as obras “não têm sentido estático, universal e fixo” e “a recepção também inventa, desloca e distorce”. Neste caso, a interação entre o leitor e o texto na atividade de leitura não é um ato mecânico, de mera decifração do texto escrito, nem passivo de quem pratica um hábito apenas para assimilar conteúdos.

O ato de ler requer ação mental de quem lê para compreender para além do que está no texto, lendo nas entrelinhas. Na leitura, além de identificar as ideias do autor, o contexto de produção do texto, é necessário levar o aluno a perceber que compreender um texto é considerar os diferentes sentidos que ele apresenta e o sentido pode ser outro.

A materialidade do texto promove o encontro entre dois mundos: “o mundo do texto e o mundo do leitor” (CHARTIER, 1999, p. 12). Neste sentido deve-se considerar que as significações atribuídas ao texto são dependentes, também, das formas pelas quais as obras são recebidas e apropriadas por seus leitores, por exemplo, a mudança de suporte do livro impresso para a tela do computador modifica as condições de recepção e altera o modo de compreensão leitora.

Diferente do impresso, que apresenta o texto e a imagem de modo estático, as mídias digitais, que incluem os jogos, são interativas e colaborativas. Elas transgridem as relações de propriedade das ferramentas, das ideias e dos textos e

são híbridas de linguagens, mídias e culturas (ROJO, 2012). Essas características modificam as formas de ler e as práticas de leitura.

Segundo Colomer (2007, p. 115), “com o avanço tecnológico surgiram formas de comunicação social que levam a novos tipos de relações entre os leitores e os textos”. Tal afirmação coloca no centro das discussões o texto e a cultura escrita e midiática.

Conforme Rojo (2012), o trabalho com letramentos múltiplos ou multiletramentos, por tomar como ponto de partida as culturas de referência dos alunos, seja popular, de massa, mídias ou linguagens por eles conhecidas, pode ou não envolver o uso de novas tecnologias de informação e comunicação (TICs). Importa para o ensino é a possibilidade de ampliar o repertório cultural dos alunos com novos letramentos.

Nesta perspectiva, a formação de crianças leitoras na escola não se dá apenas no sentido de torná-las meras decodificadoras do texto escrito, mas no sentido de desenvolver a leitura, envolvendo diferentes competências tal como propõe Jolibert (1994, p. 139) ao dizer que

As competências a serem construídas no Ciclo das Aprendizagens Fundamentais constituem um amplo e complexo conjunto, abrangendo múltiplas áreas, que vão desde o que poderíamos chamar ‘competências existenciais (desejo de crescer, desejo de agir, curiosidade para com o mundo, etc.) até competências culturais, competências estratégicas e competências linguísticas.

Sobre as competências que os professores devem considerar nas práticas educativas para a formação de crianças leitoras, Jolibert (1994) afirma que as competências culturais incluem uma abordagem socioeconômica do escrito, porque o escrito não se restringe a folha de papel levada pelo professor aos alunos na sala de aula. A maior parte dos escritos é construída fora do contexto escolar, como produto do mercado editorial. Os livros, por exemplo, são produzidos, armazenados, divulgados e comercializados em locais específicos - livrarias, bancas, feiras, bibliotecas etc. -, envolvendo diferentes profissionais, tais como: autores, ilustradores, editores, publicitários, distribuidores, livreiros, compradores, colecionadores e leitores de biblioteca, que utilizam tecnologias para a composição do texto, formatação do livro, edição, impressão gráfica (JOLIBERT, 1994).

As mesmas marcas linguísticas que constituem as características de um texto escrito, na produção, “manifestam-se como indícios pertinentes para construir o significado de um texto” (JOLIBERT, 1994, p.142), na leitura. Para tanto, Jolibert (1994) apresenta sete níveis de indícios de leitura, a saber: a noção de contexto, principais parâmetros da situação de comunicação, tipos de textos, superestrutura que se manifesta sob a forma, linguística textual, linguística da frase, palavras e microestruturas que as constituem, que estão em interação determinando várias “camadas de leitura”.

A competência linguística do leitor compreende, para além da simples decodificação, o conhecimento dos diversos tipos de textos, incluindo a compreensão de sua estrutura, de seu vocabulário, dos contextos e das situações em que são utilizados. Há de se considerar que as crianças que aprendem a ler são nativos digitais, pois além dos textos impressos, na atividade de leitura, interagem com diferentes meios digitais.

4 Jogos digitais como ferramenta lúdica e interativa

Dentre os pontos positivos da utilização dos jogos na educação, Alves (2008) destaca que as propostas projetadas pelos jogos abrangem a abertura de faculdades mentais, a exemplo do aprendizado através dos agentes cognitivos, a criatividade, processos comunicativos e os inter-relacionamentos sociais ligados às funções dos jogos, portanto, além de atuar no desenvolvimento cognitivo do ser humano, os jogos proporcionam o desenvolvimento de habilidades criativas e comunicativas, importantes tanto no âmbito educacional, quanto pessoal do indivíduo.

A falta de comunicação entre o que é pedagógico e os multimeios capazes de agradar ao público jovem tem dificultado a propagação dessa relação cujo potencial assertivo é grande. Alves (2008) propõe que, por esse motivo, a qualidade dos jogos didáticos é baixa, bem como sua jogabilidade e outros elementos que os compõem. Por conseguinte, é preciso desenvolver um *software* que abarque conteúdo, estética e viabilidade. É preciso que as imagens, os sons, o conteúdo e a jogabilidade do *software* sejam prioridade no seu desenvolvimento, para que sejam capazes de agradar ao público em todos os aspectos, pois, só assim atingirá seu objetivo.

Crawford, citado por Lucchese e Ribeiro (2005), evidencia quatro elementos fundamentais para o desenvolvimento dos jogos: a representação, caracterizada pela reprodução subjetiva baseada na realidade, criando seu próprio ambiente independente de fatores externos ao jogo; a interação, que é a possibilidade de escolha do jogador, modificando a realidade apresentada, bem como suas consequências; o conflito, que são os obstáculos que o jogador deve enfrentar para atingir seus objetivos; e a segurança, entendida como a ausência de consequências físicas durante o jogo, como na derrota em um conflito, entretanto, o jogador precisa ser penalizado de alguma forma, como a perda de pontos ou o não recebimento de alguma recompensa.

A experiência, em múltiplos contextos que os jogos proporcionam, viabiliza a compreensão de conteúdos complexos, sem prejudicar a noção de realidade e subjetividade do meio em que o jogador está inserido. Schaffer *et al* (2005) argumenta que os jogos e o ciberespaço são ferramentas poderosas para desenvolvimento da compreensão. Construir um universo próprio para o jogo é imprescindível para o seu êxito, pois, é preciso que haja uma contextualização do conteúdo trabalhado, situações específicas para que o significado não fique desconexo e perca seu propósito, por isso a utilização de um tema como o enredo da obra *O Guarani* é necessário, problematizando sistematicamente o conteúdo, proporcionando a continuidade de ideias e criando uma esfera específica para desenvolver e aproveitar ao máximo o conteúdo do jogo.

Conforme Filatro (2008, p.74) “quando a informação é apresentada em duas modalidades sensoriais – visual e auditiva – em vez de uma, são ativados dois sistemas de processamento e a capacidade de memória de trabalho é estendida”. Entende-se, portanto, que o aprendizado é facilitado sensivelmente quando mais de um tipo de linguagem é utilizado, abrangendo diversas modalidades de estímulos auditivos e visuais, como imagens, textos, gráficos e músicas, desde que haja um parâmetro e não sejam aplicados em demasia, além de serem condizentes e relevantes à aplicação do conteúdo.

Para Balestro e Mantovani (2000, p. 01), “a utilização do conceito de interatividade neste ambiente lúdico visa torná-lo ainda mais atraente para o usuário, na medida em que ele interage com o sistema, decidindo qual caminho deseja seguir”. Um ambiente que proporcione interatividade tende a ser mais interessante, pois há participação e troca de informações. Em uma plataforma

educacional interativa, a probabilidade de aceitação dos usuários é grande, feita através de jogos, imagens e sons que não seriam possíveis ou de fácil utilização em sala de aula. Com base nesses pressupostos teóricos sobre os jogos digitais na educação como atividade lúdica e interativa, foi desenvolvido um jogo digital como ferramenta para o ensino e aprendizagem de leitura.

5 Descrição do jogo digital *O Guarani*³

A interação entre jogador e jogo é estimulada quando a ferramenta digital interage com o jogador através de um personagem virtual, cujo papel é interagir com o jogador sempre que um *feedback* for necessário. Neste jogo digital, apresentamos *Peri*, personagem principal de *O Guarani*, como personagem interativo das etapas do jogo (Figura 1).



Figura 01: Personagem interativo Peri
Fonte: Cássia Souza, 2013.

O jogo digital foi projetado para ser desenvolvido em três fases baseadas em três episódios da obra *O Guarani*, de José de Alencar. A primeira fase trata-se da associação de nomes de animais a suas respectivas imagens, exemplo: onça (linguagem imagética) e onça (linguagem escrita), ao jogar, a criança deve atribuir os nomes apresentados às imagens expostas (Figura 2).

3 O jogo digital *O Guarani* será produzido em uma versão experimental em CD-ROM.

Após a leitura de um resumo sobre o capítulo III do livro – A bandeira -, da primeira parte da obra, em uma amostragem de 10 palavras, expostas em um quadro, o jogador deve “arrastar” o nome à caixa de texto, localizada abaixo da imagem correspondente disposta na tela.

A pequena cavalgata continuou a marcha através da picada, e aproximou-se de uma dessas clareiras das matas virgens, que se assemelham a grandes zimbórios de verdura. Neste momento um rugido espantoso fez estremecer a floresta, e encheu a solidão com os ecos estridentes. Os caminheiros empalideceram e olharam um para o outro; os cavaleiros engatilharam os arcabuzes e seguiram lentamente, lançando um olhar cauteloso pelos ramos das árvores. (ALENCAR, José de. **O Guarani**, p. 20)



Figura 02: Layout da primeira fase do jogo *O Guarani*

Fonte: Cássia Souza, 2013.

A segunda fase do jogo retrata um labirinto, em que, após a leitura de uma síntese sobre o capítulo IV do livro – Caçada -, da primeira parte da obra, o jogador deve encontrar no cenário, elementos que correspondam aos grifos feitos durante o texto lido, traçando uma rota para que Peri possa capturar a onça (Figura 3).

O índio saltou sobre o arco, e abateu-a daí a alguns passos no meio da carreira; depois, apanhando o corpo do animal que ainda palpitava, arrancou a flecha, e veio deixar cair nos dentes da onça as gotas de sangue quente e fumegante. (...)

O índio sorria, vendo os esforços da fera para arrebentar as cordas que a atavam de maneira que não podia fazer um movimento, a não serem essas retorções do corpo, em que debalde se agitava. (...)

Quando o índio satisfez de contemplar o seu cativo quebrou na mata dois galhos de biribá, e roçando rapidamente um contra o outro, tirou fogo pelo atrito e tratou de preparar a sua caça para o jantar.

(ALENCAR, José de. *O Guarani*, p. 24-25)



Figura 03: Layout da segunda fase do jogo *O Guarani*

Fonte: Cássia Souza, 2013.

A terceira e última fase é um jogo da memória, contendo elementos mencionados na sùmula do capítulo XIII – Combate –, da terceira parte da obra, em que o jogador precisa encontrar os pares de imagens correspondentes às palavras apresentadas no quadro, também trabalhando a linguagem escrita e a imagética (Figura 4).

Era Peri.

Altivo, nobre, radiante da coragem invencível e do sublime heroísmo de que já dera tantos exemplos, o índio se apresentava só em face de duzentos inimigos fortes e sequiosos de vingança.

Caindo do alto de uma árvore sobre eles, tinha abatido dois; e volvendo o seu montante como um raio em torno de sua cabeça abriu um círculo no meio dos selvagens.

Então encostou-se a uma lasca de pedra que descansava sobre uma ondulação do terreno, e preparou-se para o combate monstruoso de um só homem contra duzentos.

(ALENCAR, José de. O Guarani, p. 240-241)



Figura 04: Layout da terceira fase do jogo O Guarani

Fonte: Cássia Souza, 2013.

Durante todo o jogo, existe um fundo musical que ilustra sons da floresta e o personagem “Peri” auxilia o desenvolvimento do jogo, com dicas e *feedback* para o jogador, caracterizando a interatividade do jogo.

A vegetação nessas paragens ostentava outrora todo o seu luxo e vigor; florestas virgens se estendiam ao longo das

margens do rio, que corria no meio das arcarias de verdura e dos capitéis formados pelos leques das palmeiras. (...)

Flores agrestes das nossas matas, pequenas árvores copadas, um estendal de relvas, um fio de água, fingindo um rio e formando uma pequena cascata, tudo isto a mão do homem tinha criado no pequeno espaço com uma arte e graça admirável.

(ALENCAR, José de. *O Guarani*, p. 07;09)

O jogo *O Guarani* pode estimular a memorização e a leitura de palavras, através da atenção, concentração e raciocínio lógico do jogador, atuando diretamente no desenvolvimento da linguagem e da aprendizagem da leitura.

5 Considerações finais

Sem querer ser uma simplificação da obra *O Guarani*, o presente trabalho transitou das páginas impressas que serviram de motivação, pesquisa e fonte de consulta à produção de um jogo digital interativo e pode contribuir para a reflexão sobre a cultura escrita, literária e midiática, no ensino e aprendizagem da leitura, bem como da inserção das mídias digitais na alfabetização e letramento de crianças.

O jogo digital *O Guarani* foi projetado para auxiliar no desenvolvimento de atividades de leitura de texto literário, tendo em vista o desenvolvimento de aspectos cognitivos relacionados à aprendizagem da leitura, tais como: atenção, concentração e raciocínio lógico, apreciação estética, baseado no conceito de interatividade e nos preceitos dos jogos digitais para fins didáticos.

Este estudo evidencia que, com os avanços tecnológicos, a tendência é que o mundo real utilize cada vez mais os meios virtuais e que a adoção de ferramentas digitais alternativas seja potencializada para o ensino da leitura e da literatura na escola na perspectiva dos multiletramentos.

Assim sendo, compreendemos que o jogo digital pode ser a porta de entrada pela qual a criança possa entrar no mundo da literatura, no sentido da coexistência das mídias (SANTAELLA, 2004), já que o jogo digital pode despertar o interesse da criança pela leitura da obra literária, já que o jogo não dispensa a leitura da obra nas páginas do livro impresso, mas a estimula, num trânsito do impresso ao digital e vice-versa.

Referências

- ALENCAR, José. **O Guarani**. São Paulo: Paulus, 2005.
- ALVES, Lynn. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso**. Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1, nov. 2008.
- BALESTRO, Carla Odete; MANTOVANI, Ana Margô. **Hiperhistórias - ambiente multimídia estimulador das inteligências múltiplas. 2000**.
- Disponível em: <<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie2000/papers/178/>>. Acesso em: 20 abr. 2013.
- COLOMER, Teresa. **Andar entre livros: a leitura literária na escola**. São Paulo: Global, 2007.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.
- FERREIRO, Emilia. **O ingresso na escrita e nas culturas do escrito: seleção de textos de pesquisa**. São Paulo: Cortez, 2013.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson, 2008.
- GASPARETTI, Thaís. Romantismo. In: ALENCAR, José de. **O Guarani**. São Paulo, Martin Claret, 2012.
- JOLIBERT, Josette. **Formando crianças leitoras**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2005. Disponível em: <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>>. Acesso em: 26 out. 2013
- ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012. p.11-31.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SHAFFER, D. W; SQUIRE, K. D; HALVERSON, R; GEE, J. P. **Video Games and the Future of Learning**. University of Wisconsin–Madison: Phi Delta Kappan, 2005. Disponível em: <http://epistemicgames.org/cv/papers/videogamesfuturelearning_pdk_2005.pdf> Acesso em: 27 out. 2013.
- SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Recebido: 31/03/2014.

Aceito: 15/06/2014.

